

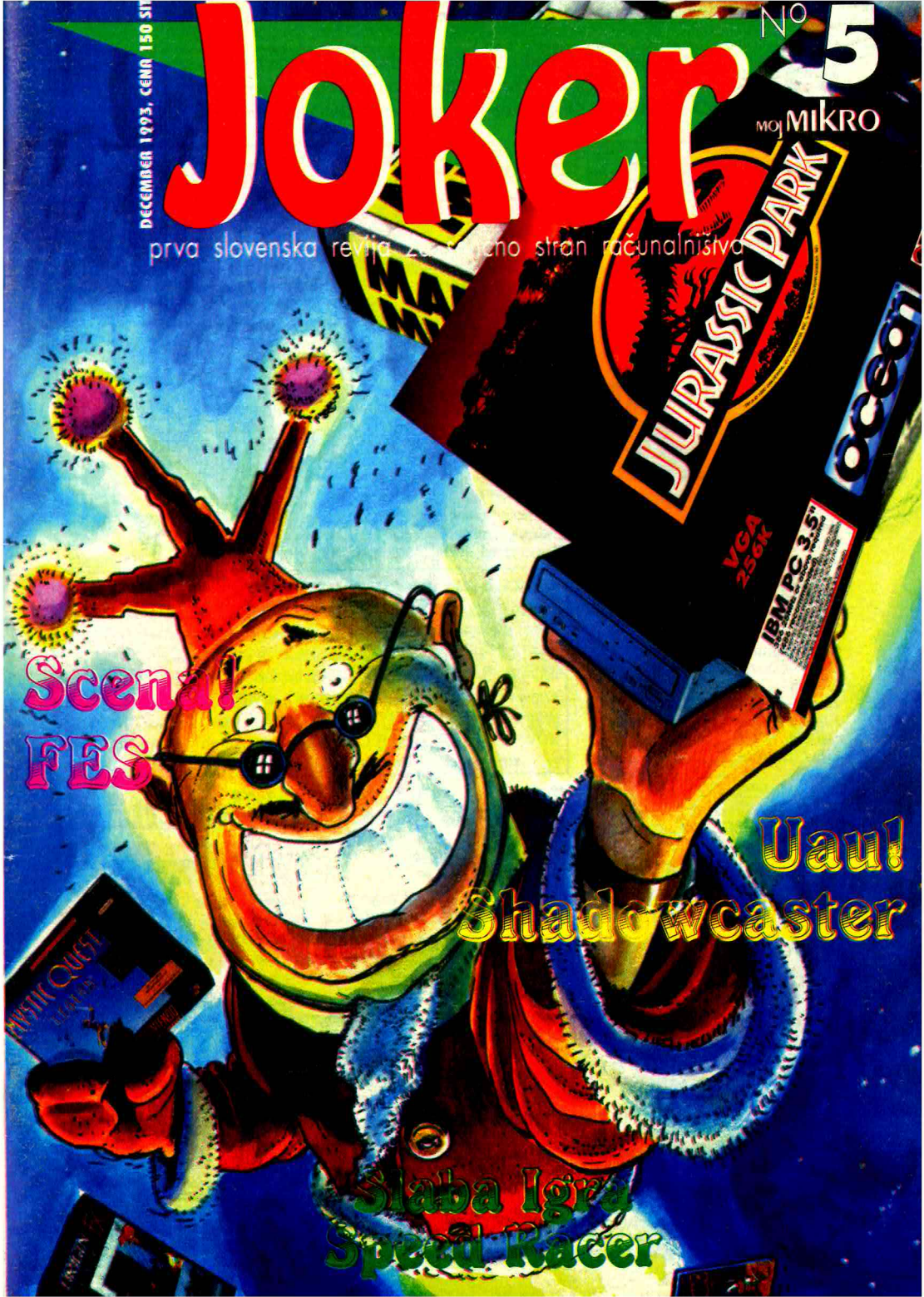
DECEMBER 1993, CENA 150 SIT

Joker

No 5

MOJ MIKRO

prva slovenska revija za vse, kar je na strani računalništva



Scena!
FES

Uau!
Shadowcaster

Slaba Igra
Speed Racer

Alpress d.o.o., zastopnik Electronic Arts v Sloveniji, vam ponuja izreden izbor svetovno uspešnih iger in drugih programov po ugodnih cenah! Predstavljamo vam samo del naše ponudbe (skupaj že več kot 400 naslovov!) Cene so v točkah=DEM.

PC

Igre:

Privateer.....	98 točk
Privateer Speec Accessory Pack..	38 t.
Wing Commander Academy ...98 t.	
Wing Commander II + SAP.....	95 t.
Wing Com. II Special Ops 1 & 2	42 t.
Strike Commander.....	98 t.
Strike Com. Special Operation....	38 t.
Shadow Caster.....	98 t.
Kasparov's Gambit.....	98 t.
Seal Team.....	98 t.
Star Wars Chess.....	98 t.
V for Victory IV:	
Gold, Juno, Sword	98 t.
NHL Hockey.....	98 t.
Fatty Bear.....	95 t.
Seven Cities of Gold.....	95 t.
Where in Space	
is Carmen Sandiego.....	98 t.
Carmen USA Deluxe.....	98 t.
Silver Seed.....	88 t.
Day of The Tentacle.....	98 t.
Michael Jordan in Flight.....	98 t.
Warlords II.....	98 t.
Buzz Aldrin's Race into Space...	98 t.
Prince of Persia 2.....	95 t.
Street Fighter II.....	95 t.
Blade of Destiny.....	98 t.
X-Wing.....	98 t.
Dark Sun Shattered Lands.....98 t.	
Fantasy Empires.....	98 t.
Darkside of Xeen.....	98 t.
Sim City 2000.....	Povprašajte!
Sim Life.....	98 t.
Sim Farm.....	98 t.
Mario is Missing.....	98 t.
Mario's Time Machine.....	98 t.
Liberation.....	Povprašajte!
Battletoads.....	80 t.

Uporabni programi:

Deluxe Paint Animation	
(risanje in animacija).....	190 t.
Deluxe Paint II Enhanced.....	190 t.
PC Globe 5.0 (atlas sveta).....	98 t.
Kid Pix	
(risarski program za otroke).....	80 t.
The Print Shop Deluxe	
(tiskarska delavnica).....	120 t.
Discover Space (astronomija).....	98 t.
Diet Pro (dietni program).....	95 t.
Multimedia Tarot.....	
(vedeževalske karte).....	99 t.

Visions Astrology for Windows
(astrologija)..... 95 t.

CD-ROM :

Strike Commander.....	120 t.
Ultima Underworld/ Wing Commander II.....	120 t.
Ultima I-VI.....	160 t.
Fatty Bear.....	105 t.
Putt Putt.....	105 t.
Putt Putt's Fun Pack.....	105 t.
Sherlock Holmes Consulting	
Detective Vol 1... po 90 t	
Vol2/3 po 130t.	
ChessMaster 3000.....	130 t.
360 Compilation (Mega fortress, Das	
Boot, Aces of the Great War....	150 t.
Animals..... 150t.	
1993 Guinness Disc	
of Records.....	Povprašajte!
Reference Library.....	230 t.
The New Grolier Multimedia	
Encyclopedia.....	Povprašajte!

AMIGA:

Mario is Missing.....	Povprašajte!
Space Hulk.....	88 t.
Uridium II.....	Povprašajte!
Syndicate.....	80 t.
Sim Life (standard/AGA).....90/ 98 t.	
Battletoads.....	80 t.
Liberation.....	Povprašajte!
Realms of Arcania.....	88 t.
Crusaders of the Dark Savant....	88 t.
Legends of Valour.....	88 t.
Deluxe Music	
Construction Set 2.0.....	190 t.
Deluxe Paint IV/ Deluxe Paint IV AGA....170 t./190 t.	
Deluxe Video.....	190 t.

Posebna ponudba, novo v Sloveniji:

Svetovna uspešnica - elektronski interaktivni sistem za učenje klaviatur Miracle Piano, edini te vrste v svetu! Tehnične vaje, lekcije iz klasike, jazza in rock'n'rolla, vaje skozi arkadne igre... Igranje skladi že po nekaj dneh! Evidenca o napredku (tudi za več učencev!), odpravljanje napak, potrdila o doseženih stopnjah! Poučno in zabavno! Elektronska klaviatura , softver, priročniki, vsa potrebna oprema. Za vaš PC, amigo in konzolo Nintendo.

**NOVOLETNO ZNIŽANJE CEN! Za PC in amigo: samo 880 točk!
za Nintendo (brez snemalnega studia) samo 780 točk.**

Novo! Vse za Nintendo!

SNES

**SUPER NINTENDO z igrico
Super Mario World...390 t.**

Super Mario Kart.....105 t.
Super Mario All Stars...124 t.
Battletoads in
Battlemaniacs.....115 t.
Mystic Quest Legend...105t.

+ Vse druge igre in oprema!
Pokličite Alpress!

Gameboy

**Gameboy z igrico Tetris s
slušalkami in baterijami...
novoletnih 128 točk!**

Mortal Kombat.....78 t.
Garfield.....68 t.
Legend of Zelda.....68 t.
Battletoads.....Povprašajte!

+ Vse druge igre in oprema!
Pokličite Alpress!

POZOR! POPUSTI ZA ČLANE KLUBOV NINTENDO IN JOKER!

Prodajalci računalniške opreme! Ponujamo vam prodajo naših iger!
Oglasite se podjetju Alpress, Dunajska 5, 61000 Ljubljana, **tel. in fax. 061/120-179.**



Včlanjujemo v klub Joker! Nakupi iz kataloga celotne ponudbe - za člane z najmanj 10 odstotnim popustom. Iščemo zastopnike kluba po vsej Sloveniji! Poličite Alpress!

Joker

Izdaja:

DELO - REVIJE, p.o.,
Dunajska 5, Ljubljana

Direktor DELO - REVIJE,
Andrej Lesjak

Naslov uredništva: Ljubljana,
Dunajska 5, telefon:
061/319-798

Glavni in odgovorni urednik
revije Moj mikro:
Aljoša Vrečar

Odgovorni urednik Jokerja:
Slobodan Vujanović

Tehnični urednik:
Andrej Mavsar

Tajnica: Elica Potočnik

Oglasno trženje:
DELO - REVIJE
MARKETING,
telefon: 061/318-971,
fax: 061/319- 873

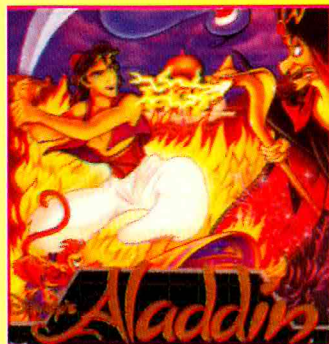
Tiska:
DP DELO,

Tisk časopisov in revij, p.o.,
Dunajska 5

AKTUALNO

4

Sejem
Future
Entertainment
Show v Londonu -
evropska Meka za
igralce!



Prihaja

Cedeji so pred durmi! Pa Subwar 2050,
Terminator 2, Beneath a Steel Sky.... 6

Hiti

Master of Orion 12
Turrican 3 12
Wonder Dog 13
The Shadow of Yserbius & The Fates
of Twinion 14
Return to Zork 15
Uridium 2 18
European Champions
Speed Racer in The
Challenge of Racer X 19
Jurassic Park 20
Labyrinth of Time CD ROM 20
Fatty Bear's
Birthday's Surprise 21

Igre za konzole

Battletoads in Ragnarok's
World 22
Super Mario Kart 22
The Legend of Zelda:
Link's Awakening 23
John Madden Football '92 23

Pozor!

Razpis tekmovanja
v Mario Kartu!

VSEBINA



Rubrike

Jokerjev slovar	25
Džuboks	26
Igralec igralcu	27
Strip Joker	28
Dr. Ž	29
Nagradna križanka	30
Galerija	31

Rešitev

Pepper's Adventures in Time	24
--------------------------------	----

HIT MESECA

10

Shadowcaster



AKTUALNO

Sej'm bil je...

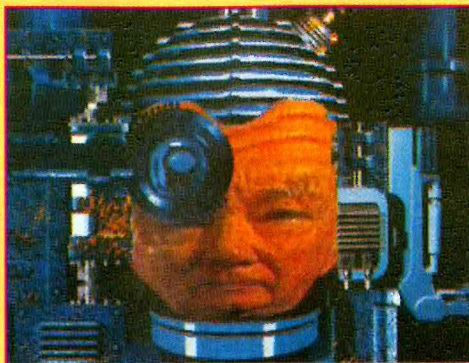
Future Entertainment Show

Slobodan Vujanović

Uvod? Odpade, si že tam - na slavnem Sejmu Zabave Prihodnosti v Londonu, po domorodnih imenovanem Future Entertainment Show. Si sredi nekakšne mega hale Tivoli (jasno, pravijo ji Olympia!), nabito polne kruha in iger v obliki igralnih mašinic vseh vrst, odrov z non-stop showi in z labirintom stojnic s softversko in hardversko solato. Kam naj se obrneš, kam naj greš? Pogled ti v obupu šine proti stropu, kjer se repenči kakih 10 metrov veliko Segino živinče, ježek Sonic. Tipičen prst usode, torej.

Sega te gleda!

Ni dileme, Sega je šef hale, kamorkoli se obrneš. Podaš se v izvidnico skozi špalir megadrajvov. Igranje v živo do mrtvega ti ponujajo najnovejši bum-špon-slurp-(ups?)-hiti. Kraljuje seveda **Aladdin**, skonzolirana in arkadizirana istoimenska risanka iz Disneyjeve fabrike sanj. Za probo se malce zavihitiš čez oviro ali dve. Hm, znan občutek. Prebrisani Virginovci so stvar sublimno začinili z aromo Perzijskega princa in evo - uspeh je zajamčen! Greš dalje. Toda ne, spet padeš v Aladinov objem. Na odru se gredo že mundial v tej igri. Še več, to je znameniti tv show GamesMaster v živo! Boga igra nekakšna kreatura z zaslona, ki sliši, vidi in ve na ime GamesMaster. Njegov živi prerok je neki Dexter, ki na vse grlo spodbuja igralce in nič hudega sluteče gledalce. Zdjenci Dexter v navalu ekstaze zaluča med gledalce velikansko papirnato raketo z napisom Sega, ki treščiči v glavo naključni mimoidoči. Show, ti rečem! Spet na drugem odru se igrajo drugi megadrajvični hit - **FIFA International Soccer**. Tekme sproti komentira zabavljlač. Fuzbal sam pa res dobro narejen, da se tudi Sensible Soccer (tudi že za megota) lahko pokloni. Ko se naveličaš, vržeš pogled še na druge novice - razgibajški **John Madden NFL '94**, ploščadki **Cool Spot** pa **Wiz'n Liz**, neizbežna reinkarnacija Street Fighterja dvojke, totalno uničevalski **Robocop versus Terminatorj** (kako, ja, a nista oba dobričini?), še eno diznijanko **Jungle Book**, manijakalna **Sonic Chaos** in **Sonic Pinball** in pa... Čakaj, čakaj, saj to pa ni navaden špil. **Sonic** na CD-



GamesMaster - mu boste pri šestdesetih podobni?

ju je! Koj zaviješ v prvi najbližji Segin avtobus (prav vidiš, prav) in si ogledaš dolgo napovedovani megadrive CD, ki ni nič drugega kot z navadnim megotom zmiksani CD dravj. Torej še vedno 16-bitna mašina. A po drugi strani spet - (možnih) 650 MB je hudimano veliko materiala za špil in nič čudnega, da ježek Sonic prav razkošno deluje. Kaj šele bo, izveš od Sege, ko pride baje konec drugega leta na plano megamajti **Saturn**, Segin prvi 32-bitnik...

Nintinja Turtles

Stopiš iz avtobusa. Nisi še naredil dveh korakov, ko se znajdeš v novem špalirju, le makinice so malce drugače poštempljane. Položaj ti je v hipu jasen. Če Sega kraljuje na odrih in stropih Olympie, pa Nintendo s kakšnimi 200 SNESI neusmiljeno kosi po parterju in galeriji marioniste, mutante in fajterje! Gledaš in se čudiš. **Street Fighterja II Turbo** še kapiraš, toda - ali ne vidiš tam med uličnimi barabami tudi poštenih najstniških mutiranih želv nindž? Tudi tokrat te vid ne vara: iz fajteljnov in turteljnov je nastal novi hit - **Turtles: Tournament Fighters** (Želve: Turnirski Borci). Škoda le, da v njem ni tapravih kujonov iz Strita (zamislite si: Splinter proti Zangieffu!). Hočeš poskusiti še to, ko te ustavi prizor na sosedovem strojčku. Tam se z nasprotniki neusmiljeno skrolajo najnovejše zvezde, bojevite krastače, alias **Battleloads**. Odločiš



Mega CD - koliko ježev gre na 650 mega?

se, da spopade prihraniš za pozneje in se samo pozanimiš, kaj je še novega in kako kaj drugače. No, izveš da so za snesaše tu še neizbežni **Super Mario All Stars**, pa ploščadna **Zombies** (fej!) in **Plok!** (sic!), 3D izometrija **Equinox: Solstice II** in dirkaško-rockerski **Rock'n Roll Racing**. Gejmbojci pa se lahko postavljajo



Aladdin - Disneyland po perzijsko

silicon Graphics, nič posebnega, 64-bitna konzolica, **Project Reality** ji rečemo ljubkovalno, navidezna resničnost in podobno, saj veste. Ja, vse v konzoli. Cena? Malenkost, pod 200 dolarjev, gotovo manj kot Jaguar, seveda, in dosti boljše...

A amiga miga?

Miga, miga, pa še kako. Drugi največji štand na FESu si je omislil Commodore in to za vsestransko predstavitev konzole Amiga CD32, namiznega dinamičnega povezka (**Desktop Dynamite Bundle**) za A1200 in nekaj multimedijskih paketov za A4000. Raz-grneš povezke in v njem najdeš ob A1200 besedilobdelovalnik Digita WordWorth, tiskomenažer Digita Print Manager, povsodprisotni klasik Deluxe Paint IV, ploščadni AGA hit Oscar in še ena Oceanovih postfilmskih pogruntavščin - Dennis. Vse skupaj, z amigo vred za prazničnih 349 funtov in 99 penijev, torej borih, izračunaš na prste, 874 DEM in 99 pfenigov. Pa dobro, naj bo tudi 875, še vedno res poceni! Pa

še kak nov hit dokupim, npr. do pare vroči **Mortal Kombat**, kanonfutraški **Cannon Fodder** in ali risanko **Cool Spot**. Toda, ups! V žepu imaš le 299,99 funta in niti penija več, to pa zadošča le za CD32. Pogledaš naokoli. Glej ga zlomka, tam se vrtil mouš video, čez cel zaslon. Modul za CD32 je skrit nekje za kuliso in ni ne na ogled, še manj naprodaj. Pa igre? **D/Generation**, **Zool**, **James Pond 2** in **Sleepwalker** so ti bolj ali manj znani že od prej. Na štantu ti citirajo seznam cirka 100 cedejev, ki naj bi prišli ven do Novega leta, med njimi nesmrtni **Mortal Kombat** (ki je že zunaj za A1200!), **Jurassic Park**, **Liberation**, in baje celo **Syndicate**. In pa, pst, januarja da prihaja celo sloviti kosec zelenice **Lawnmower Man!**

Skriti PeCe(De)jčki

Zdajci pa se zdrzneš. Zdrz! Saj doma imaš vendar stari dobri PC! Hej, kaj vendar delam! Brž k Electronic Arts, U.S. Goldu, Virginu in družini! Vsa ta imena kmalu najdeš, začuda pa pogrešiš nekaj živin kot so Sierra, Microprose, Infogrames idr. Rahlo si razočaran, ker so pecejaške zadeve za razliko od konzolaških varno spravljene v zaprtih škatlah - nobenih demotov (!?!), še manj igralnih koridorjev ali odrov. LucasArts te je osrečil z novo odštekano smejalno pustolovščino v stripovskem stilu **Sam & Max Hit the Road**, kjer se boš krohotal Ameriki. Manj se boš smejal, pa bolj potil v grafično in zvočno baje

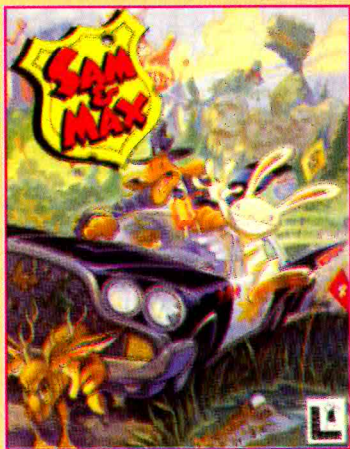


Mutirane želve - idealne za turnirske boje

spektakularni Bethesdovi eferpejki **The Terminator: Rampage**, kjer boš leta 2029 na lovu za zlobno iztrebljevalsko mašino. Všeč ti je šah, pa ti je nerodno priznati, da ga ne znaš igrati. Ni problema, Electronic Artsa Gary **Kasparov's Gambit** bo tvoje idealen partner, saj v njem kot učitelj nastopa sam svetovni prvak. Ko ga boš čez nekaj časa premagal, boš združil prijetno še s koristnim... U.S. Gold se je zagrebel za licenčno simulacijo zimskih olimpijskih iger Lillehammer '94. Pa kaj, če ne znaš smučati? V **Winter Olympics** boš odkrito grozil najboljšim v desetih zimskih olimpijskih disciplinah, od slaloma do hitrostnega drsanja! Goldovci so ti napovedali še kup novosti, med njimi mega strategijo **KingMaker: The Quest**

for the Crown in ugankarsko **Evolution: Lost in Time**. Pri Virginu se ti širokoustijo s čudno mešanico iger, od ploščadk **The Simpson's: Bart versus the World** in **McDonaldland**, prek spektakularne filmske interaktivke **Demolition Man** s Stallonejem osebno, pa tam tja do misterijev **Kyrandie 2** alias **The Hand of Fate**.

Čprav ti po-mnilnik zaradi pregrevanja že rahlo zakuhava, na PeCeDejčke ne pozabiš. EA ti povije svoj prvi CD, mitološko-pustolovski **Labyrinth of Time**, naphan in zvokom. Mindscape te popeljejo v oceanske globine z **Ocean's Below**, v svet joge, meditacije in nirvane pa z digitalno



Sam in Max - na glavo postavljena Kolumba Digital Love.

LucasArts ti ekskluzivno samo na optični medij natlačijo akcijsko **Star Wars: Rebel Assault**, kjer ti pihajo na dušo z 'osupljivo' grafiko, 'nepozabno' glasbo, video sekvencami iz Zvezdnih vojn in drugimi dobrotami. Na cedehu seveda ne umanjka niti anti-duhamoni **Day of the Tentacle**. Virgin ti za protitež grozi s špijonko **Conspiracy**, kjer v vlogi mrtvega očeta glavnega junaka, vohuna KGB nastopa osebno Donald Sutherland! Ti Virginu kot boljši naslov predlagaš ConShakespearacy...

Od zmage do zmage

Dvigneš pogled s cedevj in rahlo utrujen premeriš dolgo vrsto, ki se vije pred bližnjo napravo zvencega imena **Virtuality**. Da bi čakal eno uro in še plačal? Na zaslonu raje opazuješ, kaj vidi junak, ki se, privezan v napravi okrog pasu, s čelado, očali in pištolo previdno obrača naokrog, iščoč morebitnega sovraga med poligonsko 3D scenerijo. In zdajci ga zagleda! To je prav enak kujon kot on, z isto čelado in pištolo! Ego ali alter ego, kdo bo navidezni zmagovalec? Resničnej se prvi znajde, pomeri in sproži! Navideznež se s truščem razleti na kosce. Publika je vzhičena. Naši so spet "pobedv"!

PRIHAJA

Heja, hejo, novi cedevi gredo! Zatorej naredimo veselje CD romarjem in jih naštejmo. Najprej omenimo futuristično verzijo Street Fighterja **Rise of the Robots**. Tvrdba Mirage riše robote že skoraj eno leto in ne brez haska. Vsi roboti so narisani v visoki ločljivosti s 3D-Studiem 2. Optimalno pa bodo delovali na 486DX. Ne vemo še, ali je med roboti tudi RoboSpartak.

Prav tako bo kmalu izšel dolgo pričakovani **Rebel Assault** (spet se uporniki grebejo...). V tej igri je LucasArts združil najboljše prizore iz serije Vojna Zvezd. Rebel Assault bo sestavljen iz ogromno arkadnih nivojev, med katerimi se bodo vrteli tudi originalni posnetki iz filma.

Še dve težko pričakovani igri (a je sploh že bila katera lahko pričakovana?)



Scavenger 4

bosta kmalu prišla iz firme Cryo. Prva je nekakšna zelo polepšana verzija Jurassic Parka, preprosto imenovana **Eden** (ni nobeden!). Seveda bo to jurski raj poln poskočnih zavrov vseh vrst. Druga pravljica ima naslov **Dragon's Tales** in bo nekakšna avantura z gladkim premikanjem zmajčkov. Igra, s katero misli Cryo največ pokasirati, pa nosi naslov **Megarace**,

Subwar 2050 Področje 2050

Kako si solverske hiše predstavljajo prihodnost? Ene v nekakšnih kibernetičnih mestih, druge v kupu stotonskih robotov, zopet tretje neke v hrbotajočem središču vesolja. MicroProse pa je prišel na dokaj originalno misel. Piše se leto 2050 in vir vse hrane in energije so postali oceani. Ogromne multinacionalke so spremenile izkoriščanje morja v najbolj donosen biznis. Podvodno bogatstvo je treba seveda brantit. In tako vas doleti vloga plačanca - pilota podmornice.

V **Subwar 2050** boste s petimi tipi podmornic prekrizirali štiri oceane; uživali v 3D podvodnih bitkah in v odličnih vmesnih sekvencah (hladno pivo in prizgerek).

pod čimer pa si ne gre predstavljati velikanskih rac...

Spet drug pogled na prihodnost ima Psygnosis. Njihovi napovedani vesoljski avanturici je ime **Scavenger 4**. Praviijo, da bo to najlepša in sploh naj naj CD igra. Natančneje, še ena izmed stotih najlepših in sploh naj.

Ob vsem tem šopirjenju bo 7th Guest rahlo obledel, zato Virgin prav tako pripravlja nadaljevanje - **The Eleventh Hour**. Domnevno nadaljevanje nadaljevanja bo- Midnight Special...

Veseli amigaši

Božični in novoletni prazniki amigašev niti slučajno ne bodo pustili praznih rok (in mirmih noči). Najsvetejša trojica je tokrat sestavljena iz **Terminator 2: The Arcade Game**, **Zool 2 in Beneath a Steel Sky**. Slednji je mega interaktivna (etc., itd.) Virginova pustolovščina, dela jo isti tim kot Lure of the Temptress in ni hudič, da ne bi imela totalno čudovite grafike. Najbolj presenetljiva je novica, da bo imel igralec skoraj popolno svobodo igranja, saj ni točno določene poti do cilja. Kul, ne? BTSS bo predvidoma ugledal luč neba januarja, za Veliko noč pa napovedujejo izboljšano verzijo za A1200.

Prav tako Virginov Terminator 2 je direktna konverzija igralnega avtomata (ja, tistega z brzostrelkama), na katerem so ljudje zagonili ničkoliko dragocenih žetonov. Devičniki nam obljublajo podobno napeto sceno, podrobnosti pa si prav kmalu preberite v tapravem Jokerskem opisu. O Zoolu 2 je bilo povedanega že marsikaj, najzanimiveje je to, da se mu bosta pridružila pasji ljubljencek Zoon (z glavo razbija zidove) in prav tako malce pasja ljubica Zooz, ki sicer ne vihti ponve, zna pa še kako dobro mahnjati s kakim drugim orož(d)jem. Verzija za A1200 bo izboljšana, januarja pa izide še različica za CD32. Istega meseca nas bo pohodil zgoraj omenjeni **Rise of the Robots**. Če ne, se lahko potolažite z Oceanovim **Tactical Fighter Experiment**, o katerem smo spregovorili že v drugem Jokerju, za A1200 in CD32 pa bo izšel konec decembra ali začetek januarja. No, pri MicroProseu (mimogrede, ste vedeli, da je bila ta firma pred kratkim v velikih finančnih težavah in da jo je kupil ameriški

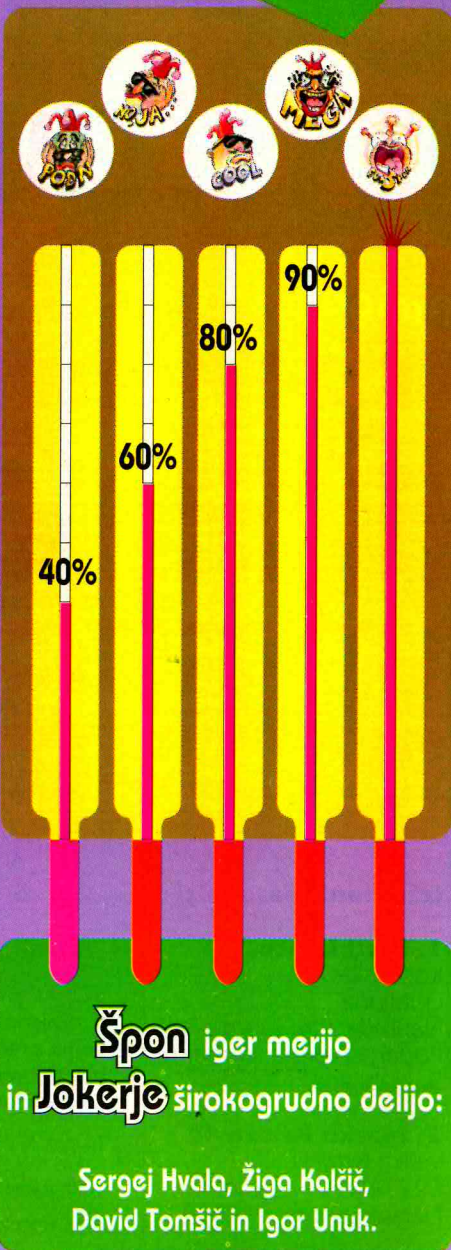


Rise of the Robots

Spectrum Holobyte?) so se vseeno malo pomatrali in januarja bo zunaj njihov **Starlord**, predelava s PC-jev.

Malo hitreje bo prišel decembrski **Liberation - Captive 2** (Mindscape). Nepokvarjene arkade zastopata **Seek and Destroy** (Vision), helikoptersko-strelska mešanica Desert Strika in SWIV-a, ter **Ruff'n'Tumble** (Renegade), ljubka jump'n'run v slogu Magic Pockets/Fire and Ice, prodane duše pa **Last Action Hero** (Psygnosis) in **Cliffhanger** (tudi Psygnosis). Uganite, kaj boste v njih počeli, in kontemplirajte o tem, kaj lahko naredi poštena finančna injekcija - Psygnosis so skoraj propadli, potem pa jih je prevzel Sony in zdaj imajo ali bodo v kratkem imeli na policah nič manj kot 10 novih iger! In še novica za ljubitelje pretepaških scen - Virgin pospešeno pripravlja svojo novo zadevo, imenovano **Dragon**, ki je igralno bolj podobna International Karate kot čemu drugemu

ŠPONOMETER



(kva sta že una dva špila, dej mi no pomagat - Strit Kombat al neki tagca...). Uf, tu mač! Mati, brz stila in brisače! Ma kakšno kavo z mlekom zdaj spet!

LESTVICE

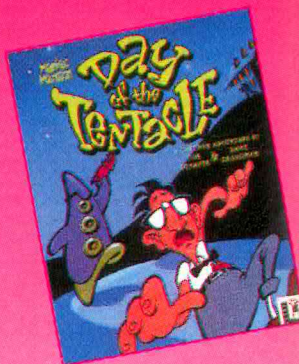
Jokerjevih

Amiga

1. Syndicate
2. Formula One Grand Prix
3. Gunship 2000
4. Street Fighter 2
5. Civilization

ST

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



PC

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

Nintendo SNES

1. Street Fighter 2 Turbo
2. Super Mario Brothers 3
3. Mortal Kombat
4. Street Fighter 2
5. Mario All-Stars

Izžrebani glasovalci

1. Jurij Lenče

Kočenska 7,
Ljubljana
Nagrada: igra Jurassic Park
Podarja Alpresp, Dunajska
5, Ljubljana

2. Marko Knežević

Velika Nedelja 2,
62274 Vel. Nedelja
Nagrada: igra za C64

3. Slavko Kelenc

Mala Polana 47,
69225 Velika Polana
Nagrada: majica Flashback

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.....



MEGA 20

Mesto	Naslov	Založnik	Prejšnji mesec
1.	Dune 2	Virgin	2.
2.	Formula One Grand Prix	MicroProse	4.
3.	Wolfenstein 3D	Apogee	1.
4.	Civilization	MicroProse	3.
5.	Day of the Tentacle	LucasArts	7.
6.	Syndicate	EA/Bullfrog	6.
7.	Princ of Persia 2	EA/Broderbund	5.
8.	Wizardry 7	Sir-Tech	-
9.	Indiana Jones 4	LucasArts	10.
10.	Flashback	U.S. Gold	9.
11.	X-Wing	LucasArts	8.
12.	Tetris	Mirrorsoft	11.
13.	Street Fighter 2	U.S. Gold	12.
14.	Pinball Dreams	21st Century	-
15.	4D Sports: Driving	Mindscape	16.
16.	Monkey Island 2	LucasArts	20.
17.	Comanch: Maximum Overkill	EA/NovoLogic	14.
18.	Gunship 2000	MicroProse	17.
19.	Strike Commander	EA/Origin	15.
20.	Privateer	EA/Origin	-

Nintendo gameboy

1. Super Mario Land 2
2. Mortal Kombat
3. Super Mario Land
4. Tetris
5. The Legend of Zelda

Sega megadrive

1. Sonic the Hedgehog 2
2. Mortal Kombat
3. Jungle Strike
4. Flashback
5. Street Fighter 2 Championship Edition

HIT MESECA



90%



A se gremo frnikolat?

SHADOWCASTER

Hja, sploh ne vem več, kaj nej rečem. Origin je pač Origin. Labirint Svetov je že od marca zasidran na vrhu frpk in do sedaj še nima omembe vredne konkurence. Toda časi se spreminjajo in vse več je ljudi, ki bi radi Podzemlje pahnili v podzemlje. Najbolj se šopirijo v Twin Dolphinu s svojim dolgo pričakovanim Pozabljenim Gradom. Ker ima Origin do izdaje tretjega dela Ultime Underworld še veliko dela, je Shadowcaster nekakšen vmesni stadij, mogoče predjed, prav gotovo pa za slabo voljo konkurence.

Po obsežnosti ni igra prav nič manjša od UW2; prav tako zasede pet disket, prepotovati pa je potrebno 25 labirintov, od katerih je večina ogrooomnih.

Shadowcaster ni tipičen IDV (Igranje Domišljijških Vlog). Pod to besedo si namreč večina predstavlja junake s kupom takih in drugačnih atributov, lastnosti in veščin, ki nenehno rastejo in spreminjajo na začetku navadnega pastirčka v nadnaravno bitje. V Shadowcasterju pa sta za obstoj vašega možička pomembni le dve stvari: zdravje in energija. Pač pa je igranje Shadowcasterja igranje domišljijških vlog v pravem pomenu besede. Kolikokrat sem že v podobnih pustolovščinah pobijal škrate, zmaje, velikane in ostale zmazke. Toda to počasi postane dolgočasno. Zmeraj sem se spraševal, kako se borijo moji nasprotniki (kakšen zahojen

tepec brez domišljije bi seveda odgovoril, da jih upravlja računalnik. Le od kje taka ideja!?). Origin pa mi je (in najbrž ne samo meni) ustregel; v dotični igri se namreč lahko spremenite v šest najbolj popularnih bitij iz sveta domišljije (ne, žal, Racman Jaka pač ne morete postati). Toda gremo lepo po vrsti.

Nekoč



...davno je za devetimi gorami (ali bolje, v neki deveti dimenziji) živel ljudstvo Oblikospreninjevalcev. Nekateri so bili dobri in nekateri malo manj. In potem je bila vojna. Malo manj dobri so zmasakrirali dobre in pri tem je bil izredno aktiven njihov vodja Malkor.

Naslednji akt: 20. stoletje, v katerem živi pobič Arnoldovih telesnih oblik po imenu



'Maš ogenj?



Bad Boy

JCASTER

Kirt, ostanek dobrih Oblikospreminjevalcev. Prerokba pa pravi, da mora pokončati Malkorja. Zato se vrne v svojo rodno deželo pač opraviti posel.

Že po pol sekunde igre boste ugotovili, da to ne bo mačji kašelj. Spoprijeti se boste morali z nič-oko in večzobo



kreacijo (namig: obrcajte jo s svojimi Najkicami). Na začetku nimate še možnosti spreminjanja, toda tekom igre vam bogovi kot nagrado za izpolnjene naloge odobrijo vse oblike. Prva je šesterošapa mačka z možnostjo gledanja v temi. Nato pride nakakšen polni metra visok škrat, ki ima nekaj zdravniških sposobnosti. Beholder (leteče oko z dvema lovkama) je tretja oblika, sledi žaba, idealna za potapljanje.

Leteči zmaj in kamniti velikan pa sta najboljši, toda na žalost zadnji dve formi, ki jih dobite.

Šibanje po labirintih je seveda gladko drseče kot se seveda spodobi. Na samem začetku zelo spominja na nekakšno pretepaško verzijo Volkoštajna, toda na srečo ta občutek kmalu izgine. Če se spomnimo obeh delov Underworlda, je Shadowcaster tretja 3D igra tega žanra. Poleg levo/desno in naprej/nazaj se lahko premikate tudi gor/dol in to seveda na več možnih načinov. Lahko skačete, letite ali pa se potapljate. Super, vam rečem! Moti mogoče le ena stvar; vsi hodniki so nekam preveč štirioglati. Če kdo trdi drugače, se z njim nimam kaj pogovarjati!

Prav tako je je Origin doslej edini, ki v svojih biserih uporablja boj v realnem času. To pomeni, da lahko vsem monstumom, ki vam niso povšeči (beri: so premočni za vas), kadarkoli ubežite in jih potem iz razdalje obmetavate z vsemi mogočimi stvarmi.

Sicer pa vam v igri prav gotovo ne bo dolgčas. Velika raznolikost stopenj (vrt, rudnik, lava, voda, kri...) in ogromno število Malkorjevih služabnikov vas drži pred računalnikom vse do konca igre.

format: PC
 minimum: 386
 založnik: Origin/EA
 zvrst: Igranje domišljjskih vlog

igralskost: ██████████ 85%
 grafika: ██████████ 82%
 zvok: ██████████ 85%

HITI

"I have seen things, you people will never believe: Attack ships burning on the edge of Orion

C beams shining around Teussers gate;

But all this moments will be lost, like tears in rain."

Nesmrtni citat Rudgerja Hauerja v Bladerunnerju nam poda bistveni lastnosti naše igre - bitke in skrivnosti vesolja. Orion je zvezdna kopica in meglica, katere vsebina je današnjim teleskopom še nedosegljiva. Microprose pa vam odgrne tančico in celo ponudi možnost za osvojitve enega najlepših delov vzhodnega jesenskega neba. Izziv je nedvomno zelo zanimiv in privlačen.

V velikansko meglico se da stlačiti kar pet vaših nasprotnikov, katerih ambicije so zelo različne. Nekateri so miroljubni in trgovskega značaja, nekateri nevtralni, drugi spet kar malce preveč agresivni (barabe, vam rečem!). Planetov in novih ozvezdij je v

Master of Orion

86%



izobilju, tako da bo vaši težnji po čimvečji materialni posesti verjetno zadoščeno. Za tehnično raven vaše rase je poskrbljeno, saj lahko razvijate nova orožja, ekološke naprave, ki oživljajo strupene planete in zmanjšujejo onesnaženost, tu so še naprave za obrambo vaših stanovanjskih in industrijskih objektov, nova goriva in navsezadnje tudi računalniki.

Spozumevanje med civilizacijami je osnova za dolgo in plodno sožitje, ki pa ga včasih premaga pohlep, ko vas ali vašega nasprotnika presenetijo vohuni, ki mimogrede odnesejo kakšno, še toplo pogruntavščino, ki ste jo z velikim trdom raziskovali

vsaj pol stoletja.

Planeti so po svojem značaju vsaj tako raznoliki, kot njihovi potencialni ali bodoči lastniki. Puščave, stepe, oceani, džungle, strupeni plinski velikani in še in še. Od naravnega ambijenta je seveda odvisnih



87%

Turrican 3

Tole postaja pa že noro: a tale robot res nima pametnejšega dela, kot da nori naokoli, rešeta vse živo in greni življenje spakam, ki bi vendar rade prišle samo do spodobnega plastičnega kirurga? Mislim, tako ne bo šlo, to je treba ustaviti! Pritožbe pošljite Rainbow Artsom, ki so se spomnili, da zadnje čase biznis nekam ne gre: dobro, pa bi malce natarbali nostalgike in jim prodali mačka v žaklju, so rekli in se vrgli na delo. No, končno so se našli tipi, ki v žakelj niso zbasali Brjlava, ampak so se potrudili in skrižali eno tako zverino, da bi se je v San Diegu ustrašili. Okej, še zmeraj je tu stara štorija o bad in good guys, robotek še vedno teče, kot da bi se ravnokar podelal, se ročno spreminja v destruktivno kroglo, polaga pohodne mine, iz rokava vlačí kroglasto



vrv, po kateri se po Tarzanovo vihti od ploščadi do ploščadi in sploh najprej strelja, potem pa vpraša, kdo gre, ampak saj ni važno, sam' da je žur. Factor 5 so tokrat namalali 15 stopenj tega žura, ki po divjosti presega marsikatero pijancko v Rožni: vsak centimeter tal, vode, zraka

in podobnih snovi, v katerih se da prevačati kozolce, je naphan s prvostrni z maso, pa vas čaka šef, ki ne ve, kam bi s odloči, da se malček vašo kevirno konzervo.

Big mistake! Turrican je eden najbolj vsestranskih superjunakov, samo še kuhati

format: amiga
minimum: amiga 5 512 KB
založnik: Rainbow Arts
zvrst: arkadna igra

igralnost: 80%
grafika: 84%
zvok: 82%

več stvari, kot so na primer naravna bogastva, učinkovitost industrije, ter naseljevanje vaših kolonistov. Na planetih postavljate predvsem tovarne in obrambne mehanizme, medtem ko se v orbiti bohotijo bojne ladje. Za vse ljubitelje Lego kock je dodano še majhno presenečenje. Večino ladij si morate sestaviti sami, z izbiranjem najzlahotnejših pogruntavščin vaših znanstvenikov. Na vaših planetih se bovečkrat pojavil sovražnikov vohun, ki bo razpihoval lažne informacije in pripravljaj ljudstvo k vstaji. Pojavljali se bodo kometi, ki bodo uničevali vaše in nasprotnikove kolonije, bolezni in jedrske nesreče, ki bodo zmanjševale populacijo. Če tale opis budi v globinah vaših spominskih celic občutek že videnega (čakaj, čakaj, zdaj se pa tudi meni že nekaj dozdeva...), potem imate prav. Moto "Civilization will be back" se je uresničil. Master of Orion je pravzaprav Civilizacija, postavljena na nočno nebo in popestrjena z nekaj dodatki, poudarjena pa je strategiji boja. Ne boste verjeli, vendar je vsaj po mojem mnenju igra še boljša od Civilizacije, kljub temu, da vam zadovoljni podložniki neke v globinah vesolja ne sestavljajo vesoljske postaje z baročnimi okni in Korintskimi stebri.

format: PC
minimum: 386 2 Mb RAM
založnik: Microprose
vrst: strateška igra

igrálnost: 77%
grafika: 70%
zvok: 66%

bi moral, pa bi bil sanjski moški (tip ne pije, ne kadil in je vedno trd) - kajpak, saj mu priboljški dobesedno padajo z neba, od mizernega enojnega laserja do sežgi-jeklo-in-beton raket je le par korakov skozi raztrgane trebuh. Vse pokole mini in maksli pošastkov spremljamo v mega gladkem skrolu v več ravninah, po bobenčku razbijajo techno ritmi, obilno podprti s kul učinki, najlepše pa je, da se da igrati na štirih težavnostnih stopnjah. Turrican 3 je zato zanimiv tudi dolgoročno, sicer pa se je vredno truditi že samo, da vidite, kakšno okolje, sovražnike in skrol ima naslednji nivo. Evo, takoj zdaj grem spet špilat zadevo. Bomo videli, koga je več v hlačah, mene ali nekih skrivenčenih gosenic!

Idealni moški v akciji (ahem...)

Wonder Dog

70%

Ojoj, ojoj! General Von Trda Kost in njegova lojalna vojska hudobnih pitbulov ruši galaksijo za galaksijo in za sabo pušča zgolj prah in pepel.



Zadnje upanje vseh svobodnomislečnih in redoljubnih prebivalcev vesolja je Wonder dog - Super kuža! Ta skupek jeklenih mišic in zastrašujočih nadnaravnih sposobnosti, po dolgem času brezcljnega plavanja po širnih vesoljskih prostranstvih pristane prav na našem dobrem starem planetu Zemlja (zanimivo naključje!), kjer pa ga žal čaka prepolno nebodijihtraba in nepridijihpravov.

Nič mu ni prihranjeno že od samega začetka. Pristal je na Zajčjeskočni livadi (Bunny Hop Meadow), kjer se mora nič hudega sluteč spopasti s krutim zajčkom. Usoda vesolja je še naprej na kocki! Čakajo ga Kužaville (Dogsville), Smetišče (Scrapyard) v Nori Luni (Looney Moon), Čudoplanet (Planet Weird) in planet K9, kjer je končna bitka z generalom Von Trdo Kostjo. O teh stopnjah vam ne bom govoril, pustite se raje presenetiti; vredno je!

Med predmeti, ki Super kužatu pomagajo pri izvršitvi svoje svete naloge so prav gotovo najpomembnejša angelska krila, ki mu celijo rane, vrtnec (začasna neranljivost), kosti (vsakih sto vam da ekstra življenje) in dijamanti (bonus točke). Če ste zelo, zelo pridni naletite še na ikono za ekstra življenje. Posebej bodite pozorni na končne šefe vsake stopnje. Res so izvirni! Predstavljajte si na primer gospodinjno, katere hobi je mahanje z gromozanskim valjarjem! Kaj naj rečem? Srčkano! Res simpatična igrca, ki je zaradi precejšnje enostavnosti primerna tudi za nekoliko mlajše igralce. Liki so veliki in lepo izrisani, posebna pohvala gre animaciji (ko Super kuža skoči, mu pri padcu ušesa divje plahutajo). Zvok je nekoliko slabši, a nič zato. Programerji se hvalijo, da so v program vpletli nič manj kot skoraj štiristo različnih sovražnikov.

format: amiga, megadrive
minimum: amiga z 1 MB
založnik: Core Design
vrst: arkadna igra

igrálnost: 75%
grafika: 75%
zvok: 65%

HITI

Sem pač eden tistih, ki se dobro počutimo v neskončnih labirintih sto metrov pod zemljo, kjer kar mrgoli najnižjih živiljenskih oblik (s tem ne mislim sebe) vseh velikosti. Toda ponavadi nisem sam; spremlja me še cela horda slaboumnih bebcev, ki ne počnejo



80%

The Shadow of Yserbius & The

drugega, kot da se zaletavajo v stene, zbežijo že pred podgano in kar naprej tečnarijo za hrano. Kolikokrat si človek zaželi, da bi dobil v svojo skupino neustrašnih pustolovcev osebkce, ki bi kazali vsaj malo inteligence.

In komu drugemu kot Američanom se je želja izpolnila (o inteligenci Američanov sicer ne bi razpravljaj). TSN (The Sierra Network) obstaja že dobro leto. To je neke vrste računalniška mreža in BBS hrkati, do katere je dostop možen le z modemom. Najprej so lahko zdolozogčasenci preko nje igrali Človek, ne jezi se in podobne muzejske igre. Nato je mrežni Red Baron povzročil pravo revolucijo, pred nekaj meseci pa so naredili še prvo mrežno FRP igro The Shadow of Yserbius. Seveda je za nas, ki živimo deset tisoč kilometrov preveč vzhodno, TSN le želja.

Toda, da ne bi v Evropi ostali prikrajšani za kup hodnikov in pošasti, so igro spakirali na devet disket in jo v lični škatli poslali širom sveta. Na petih disketah dobite TSN Start-Up Kit, dve diskete zavzame Yserbius, zadnje dve pa nekakšno nadaljevanje The Fates of Twinion. Start-Up Kit na prvih petih disketah je za nas popolnoma nekoristen, toda za inštalacijo Yserbiusa je potrebno nekaj podatkov iz njih. Nad priločnikom,



David attacks Coelus causing 12 damage!
David attacks Coelus causing 9 damage!
and killing 1!
YOU WIN THE BATTLE!
You found 30 gold pieces and earned 15 experience points!
You encounter 1 Imp.
Battle Begins!

Swap Your Action

Ste prišli na krvodajalsko akcijo?

ki so pri ostalih FRP igrah izredno zanimivi, pa sem bil zelo razočaran.

Kot ponavadi na začetku ustvarite svoje superiorno bitje; naredite fris, izberete raso, poklic in usmerjenost (p.s.: kaos je bolj zanimiv).

V obeh igrah je poleg vulkana Yserbiusa še krčma in obrtniška cona (=guild). V krčmo je mogoče samo v mrežni verziji, guild pa je v sramoto vsem svojim sorodnikom v drugih igrah...

Prvih sto ur igranja katerekoli od obeh iger izgleda nekako takole: meč v roke, sesekljaš dva netopirja, dobiš nekaj soldov in izkušnosti, škripneš pod taco medveda in gremo v guild po novo stopnjo izurjenosti. Na začetku so važne le izkušnje in zlato. Oboje pa

format: PC
minimum: 386
založnik: Sierra On-Line
vrst: domišljajske vloge

igralnost: ██████████ 80%
grafika: ██████████ 69%
zvok: ██████████ 65%

dobite po boju (celo pajki in netopirji nosijo gotovino!). Na začetku je zelo nadležna in zamudna stvar neskončno številov sovražnikov.

Čeprav je igra bolj neuglednega videza in je le

Fates of Twinion

nekakšen

Dungeon Master v preobleki VGA, pa ima tudi nekaj naprednih dodatkov, kot na primer auto-mapping in kupe zanimivih in koristnih urokov in veščin. Pri slednjih dveh rečeh so avtorji pokazali kar nekaj domišljije. Zelo zanimiv je urok Control, ki povzroči, da se sovražniki pobijejo med seboj (blazno nezanimivo pa postane, ko ga kakšen predrzen coprnik uporabi na vaši malenkosti).

Seveda ni vse v bicepsih, temveč bodo prišli na svoj račun tudi tricepsi... pardon, hočem reči tudi sive celice. Naleteli boste seveda na tone ugank, problemov in nalog. Na koncu pa leži v najbolj gosti megli finalna naloga, toda do takrat je kar nekaj mesecev igranja.

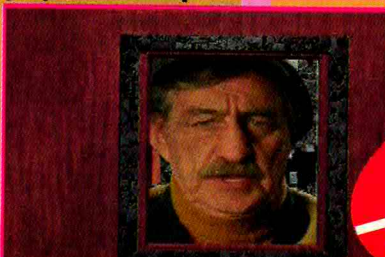
Vse skupaj je seveda obdano z zgodbo, ki si jo lahko preberete v knjižici. Zelo okrnjena in prirejena verzija pa gre nekako takole:

zelo, zelo hudoben čarovnik pride na otok, kjer hoče doseči nesmrtnost. Skrega se z naravo, ki pa mu malo podkuri v vulkanu in čarovnik s palačo vred izgine. Ogromno veliko časa pozneje pa je iskan junak, ki bi našel čarobni prehod, imenovan Portal of Time goloboko pod Yserbiusom.

imate kaj starega papirja?



Grrr! Kdo je tu psom prepovedal vstop?!



Return to Zork 70%

"You are standing by a white house..." Tako se začne najboljša tekstovna avantura vseh časov Zork 1, ki ga je Infocom izdal pred dobrimi desetimi leti. Podobnih iger je Infocom v tistem času naredil na ducate, toda najbolj znana ostaja še zmeraj trilogija Zork. Vse te muzejske igre pa niso pozabljene, Avtorji so jih pred kratkim izdali v dveh delih z naslovom The Lost Treasures of Infocom. Toda, ker nisem zgodovinar, se bom raje posvetil njihovi najnovejši igri, ki naj bi vrnila slavo Zorku - Return to Zork.

Kakor so bile njihove igre boom pred desetletjem, so hoteli z Vrnitvijo na Zork doseči isto. Vse osebe v igri in večina prizorov so rotoskopirani, se pravi, kamero priključiš na računalnik in snemaš. Šli so celo tako daleč, da so najeli kar nekaj poklicnih igralcev iz ameriških limonadnih serij (Twin Peeks, General Hospital). Prav tako so tudi vsi pogovori digitalizirani in brez teksta, čeprav bi bil ta dostikrat potreben. Digitalizacija namreč ni ravno na najboljši ravni. Prav tako tudi moti, da animacija in zvok nista prav nič usklajena.

Potrudili so se tudi z ikonami in to se jim je odlično posrečilo. Ikone so lepo animirane in se spreminjajo glede na situacijo. Nič več ni partizanskega 'uporabi nož na travi' temveč boste pač 'porezali z nožem travo'.

Na začetku igranja vam bodo po glavi rojila vprašanja zakaj igram, kje sem, kaj je Zork, zakaj sem tukaj... Ker igra nima uvoda in v originalni knjižici tudi ne zveste prav veliko, vam lahko malo pomagam. Zork je nekakšen čaroben svet poln pravičičnih bitij. Toda na njem se zopet prebujajo zlo in trikrat lahko ugrabite, kdo mora to preprečiti (da, prav ti tam, ki se tako neumno režiš!).

Ogromno se je treba pogovarjati z osebami in jih spraševati po vseh mogočih stvareh. Fotoaparati je tudi zelo koristna stvar.

Čeprav ima Return to Zork veliko napak in je kar nekaj podobnih iger boljših (Heart of China, Lost in Time) se ga vseeno splača igrati. Toda, če ste CD ROMar, raje kupite CD verzijo Zorka, ta ne bo imela podobnih napak.

Kot zanimivost pa povem, da bo Return to Zork tudi ena prvih iger narejenih za novi CD-Rom standard ReelMagic, kjer bo baje izgledal tako superiorno, da se niti 7th Guest ne bo mogel primerjati z njim.

format: PC
minimum: 386
zeložnik: Infocom
zvrst: pustolovščina

igralnost:	70%
grafika:	80%
zvočnik:	85%

Nintendo®

CHAMPIONSHIP 93.



**Od 29. novembra do 16.
decembra**

Kdo bo Nintendo šampion ?

Kdo bo najhitrejši?

Z igro Mario Kart in plinom do



INFORMACIJE:
061/ 12 52 186
061/ 12 52 204

Kje in kdaj? Tekmuje se od 29. novembra do 16. decembra v vseh dobrih Nintendo trgovinah po Sloveniji. Dirke vsak ponedeljek in četrtek od 17^h do 19^h.

državnega prvaka v Nintendu!
Najboljši se bodo pomerili na velikem finalu v Ljubljani na Gospodarskem razstavišču 23. decembra ob 17^h.

- * **Hitrejši * Boljši * Močnejši**
- * **3D grafika * 32.000 barv**
- * **8 kanalov * Stereo**



Kako? Igrate Super Mario Kart na Super Nintendu. Vozite Mushroom Cup, 50 ccM, Mario Circuit 1. Dirkate in zapišete svoj najboljši čas. Vsak zlatnik prinese 0,5 sek. bonusa.

Vaja dela mojstra: Trenirajte! Doma in v trgovinah!

Kdo lahko tekmuje? Igramo v dveh skupinah - zato bosta dva velika zmagovalca. Skupina A: od 6 do 12 let, skupina B: od 12 let naprej.

Veliki finale: Najboljših 8 iz vsake skupine se bo pomerilo za naslov državnega prvaka na Gospodarskem razstavišču v Ljubljani, v hali A, 23. decembra ob 17^h.

Velika nagrada: Zmagovalec vsake starostne skupine potuje s svojimi prijatelji v Gardaland! Lepe nagrade pa čakajo prav vse finaliste.

Postanite državni prvak v Super Nintendu in osvojite Mariovo pokal!

Tekmovanje organizirata:

Club Nintendo®



in **LASERPLUS**

Pri organizaciji sodelujejo in pomagajo:

Joker, **mojMIKRO**

, Klub Klobuk, Magazin, Emona Globtour, ACS - razstavno prodajni salon Sony, Vevče, TV Šiška, Kanal A, Ljubljanski sejem, Slovenske železnice, Transzicommerce ...

Tekmovanje bo potekalo v naslednjih trgovinah:

Ljubljana: Maximarket Čenčarija * Nama pri pošti * Metalika * Interspar * Kocka, Dunajska 263 * Maxi Kocka, Trubarjeva 27 * TIP, Trubarjeva 78 * Viking BTC - hala A/10 * ACS, Pot h. Trtnika 28, Vevče * UZO, Hala Tivoli * CDW Bernekatjeva 33 * VOM, Kersnikova 6 * JOLLY, Zaloška 38 * TV Šiška * **Maribor:** KVIK * Jeklotehna - Melodija * Kovinotehna Mak center * Jurčičeva pasaza, 1. nadstropje * **Celje:** Kovinotehna Hudinja * Teko Melodija * MCD Commerce, Ulica XIV. divizije 8 * **Bled:** Pik Pok * **Domžale:** Biring - trgovina * **Idrija:** Selektor RTV servis, Tomšičeva 8 * **Jesenice:** Kovinotehna * **Koper:** Blagovnica Soča * **Kranj:** Kokra Globus * Novoletni sejem - Sejmšišče * **Krško:** Nika * **Logatec:** Selektor Ekran servis * **Mozirje:** Blagovnica Savinja * **Murska Sobota:** Jeklotehna * **Nova Gorica:** PTC Merkur, Vipavska 53 * **Novo mesto:** Mercator, Glavni trg 11 * **DOVE BTC * Prevalje:** Kovinotehna * **Ptuj:** Sax * **Ribnica:** Selektor * **Škofja Loka:** Elektron, Titov trg 2 * **Trbovlje:** Metronic - Komet * **Velenje:** Era Standard * **Vrhnika:** Selektor, Rožna 10 * poslovalnice Mladinske knjige po vsej Sloveniji.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

HITI

URIDIUM 2

90%



Okej, mavričarji in slonokoščenci, na plan! Povejte otrokom, katero strelsko arkado smo v dobrih starih časih najbolj častili! Tako je, zdaj pa vsi v en glas: Uriiidiuuuuu! To ti je bil res ful špon špil, s super hitro animacijo in tako napet, da je kar pokalo. Oh, se spomnim, kako sem naložil uvodno sliko v Art Studio, dorisal par ozvezdij in bil mega ponosen na napis "Cracked by Jest". Vsi frendi v šoli so debelo gledali in pot jim je stopil na čelo, ko so hiteli kopirat zadevo. Brezvladje, kaj hočeš. Zdaj se je hvalabogu nekdo končno spomnil in razbil nostalgijo. Original je bil od Hewsona, ker pa se tipov le še redkokdo spomni (zdaj najbrž prodajajo gobeline), so se zagrebli Graft-goldovci, ki jih bolj poznamo po Fire and Ice. Tisti kojet je bil sicer čisto cool, ampak Manta v U2 je milje pred njim. Programerji so se namreč matrali toliko časa, da so napaberkovali 48 sličic samo za animacijo vašega plovila, tako da se le-to suka v praktično vse smeri in še

streljati mu uspe zraven. Pogled je na las podoben izvirmikovemu, iz ptičje perspektive, pa tudi slog igranja je enak: frčati in nažigati je treba toliko časa, dokler ne odpravite dovolj sovražnikov in vam kontrola dovoli pristati. Ne, saj U2 ni simulacija, samo s pisto se poravnate



Razturi, uniči, fentaj, kolji, braaahaah...

in Manta se kar sama zaparkira. Na prvih stopnjah imate opravka samo s pomikanjem levo in desno, kasneje pa uničenja vredna površina preseže to bedno omejitev in se po bloodmoneyevsko odpravi na sprehod še gor in dol, kot da bi ji bilo že dolgčas od vašega postavanja. Saj včasih je res težko najti objekt, ki ga morate

European Champions

81%

Nogomet je menda najpomembnejša postranska stvar na svetu (sam bi se opredelil za kako drugo, bolj intimno aktivnost, ampak ta ne spada več med postranske stvari, he, he, he), pa se založniki špilov vseskozi trudijo, da bi evforijo prinesli tudi na monitorje tistih, ki fuzbalu radi podarjajo še svoj prosti čas. Nekateri imajo radi arkadne simulacije, nekateri bolj statistične, Audiogenic pa je ubral nekakšno srednjo pot. V European Champions sta zapečena dva pogleda na akcijo, iz ptičje in 'normalne' perspektive, možnost spreminjanja karakteristik igralcev in imen njihovih moštev, natančno načrtovanje taktike in razpostavljanje igralcev, ligaško tekmovanje, pokal pokalnih



S poti, nesnaga!

zmagovalec in prijateljske tekme ter nastavljanje vseh parametrov v zvezi s tekmo - težavnostne stopnje, podlage, kratkovidnosti sodnikov itd. Možnih je več načinov podajanja in streljanja, za katere je potrebno kar nekaj vaje: igralec, ki mu lahko podate, je posebej označen tako na igrišču kot na radarju, nad vašim tipom pa hkrati kaže smer najbližjega nogometarja. Sistem je zelo zjati po radarju ali noreti po igrišču trenutek prej nespretno podali. Žoga tako da so preigravanja odločno lažja, a tudi manj zanimiva kot v Goal!. Ta je hkrati tudi glavni konkurent European Champions, ki je nekako manj dinamičen špil:



format: amiga, PC, ST
 minimum: amiga z 1 MB
 založnik: Ocean/Audiogenic
 zvrst: športna simulacija

igralnost: ██████████ 85%
 grafika: ██████████ 70%
 zvok: ██████████ 77%

Speed Racer in The Challenge of Racer X

32%

fentati - ozemlja so velika, čas za ziranje na radar pa si lahko utrzete le redko. Špil je namreč tako hiter, da človek pogosto še ve ne, kaj ga je zadelo, ko se spet znajde pri izstopu iz hipervesolja. Akcija, akcija in še enkrat akcija, z zdravim pridihom žlehtnobe, tak je Uridium 2.

Po tehnični plati so se programerji krepko potrudili, saj je animacija vredna poštenega stiska roke, zvok vam mimogrede razpara ušesa, če vas vzdušje zanese v pretirano nastavljanje glasnosti, menjavanje disket in podobne oslarije pa so odvisne kar od vaše prijateljice - najboljša kombinacija je dva mega chipa (A1200) ali en mega chipa z en mega fasta, kjer se podatki naložijo kar v RAM disk. Posledica je sicer dvo-trominutno včitavanje, a imate potem mir. Tudi vmesne stopnje, kjer v prvi perspektivi in robotski preobleki vžigate po energetski krogli, ki po odmretju izpljune za sod bonusov, se ne dotaknejo disketnika, kaj šele, da bi se šarilo po disketi med igranjem. Akcije ne zmoti čisto nič, vse je eno samo neskončno ratatatanje po trumah hudobnega železja, ki vas hoče na vsak način spraviti ob mizerna tri življenja, pa če igrate sami, v dvoje ali z računalnikovo pomočjo. Prava stvar za strelske fanatike.



Pri inštalaciji igre sem postajal vedno bolj zaskrbljen in blede. Razlog za to so seveda igre, ki so jih pisali po filmih. Razmišljal sem nekako takole: "Če so igre pisane po megauspešnih filmih bil e total podn, kaj bo šele z igro, pisano po neki glupi risanki". Moje sume je malce zavrl podatek, da igra vzame celih 9 MB diska. OK, Formula one grand prix, najkompleksnejša in najboljša simulacija avtomobilov do sedaj je vzela okoli 6 MB, torej ni hudič, da to ne bo mega špil. Najprej zgodba, idejna zasnova igre, scenarij, torej štorija. Za devetimi grabami in desetimi osemstisočaki, skratka, na dirkališčih po svetu vlada popoln kaos. V vlogi mladega, poštenega, športnega, lahko bi rekli "oh in sploh" fantka tekmuje po svetu, ter poskušate vedno športno tekmovali, včasih pa še zmagati. To pa vedno ni tako preprosto, saj so vaši tekmeci pravcate inkarnacije temnih sil. Captain Terror, Assassin, Melange, ter Mugsy (Al Capone osebno) so le nekateri izmed grdih, umazanih, zlih. Bombe, mine, rakete, žebliji, olje, so med priljubljenimi pripomočki za zmago. Naš junak-poštenjak pa uporablja le nekatere blažje metode, kot so pospeški, ščiti, vzmeti, samo v skrajnosti pa tudi krožne žage. Tekmuje v slavnem Mach 8, po želji pa tudi v Shooting Star (tedaj ste v vlogi Racerja X). Na voljo je samo 7 stez. Ko sta na vseh vsaj tretji, napredujete na naslednjo stopnjo, kar v bistvu pomeni samo to, da so steze daljše, ter bolj zavite. Do sem vse lepo in prav. Nasmešek na igralčevih ustih pa zamre takoj, ko vidi igro samo. Po še kar spodobnem uvodu me je namreč postalo strah, da sem padel časovno luknjco. Grafika na nivoju 8-bitnih kavnih mlinčkov, zvok totalna katastrofa, tu in tam kakšen digitaliziran glas, igralnost pa je primerna inteligenčnemu kvocientu povprečno nadarjene 20 let stare želve. Igra je v bistvu veliko slabša kot recimo tri leta star Lotus s prijateljice. Kupca programa, ki se utaplja v melanholiji, nikakor ne bo predramilo geslo "Go, speed racer, go!"

drseči štarti so bedni, saj lahko nasprotniku žogo vzamete preprosto tako, da se je dotaknete, vratar je dobesedno zalepljen v svoj prostor in ga za povrh ne morete voditi, kot tudi ne igralcev, ki izvajajo kote ali vračajo žogo na igrišče, prekrški so pogosti, ampak redkokdaj strogo kaznovani. Ni tudi Goalovih pomanišav in povečav ter letenja žoge z igrišča. Se pa da EC furati z manj napora kot Goal!, saj je vodenje igralcev lažje in podajanja ter strel preprostejši. Splošen vtis je, da je EC nekako bolj umirjen in uravnotežen kot arkadni Goal!

Prav tako kot Goal! ima tudi EC ponovljene posnetke, s katerimi ravnate po videorekordersko in jih snemate na disketo. Na isti medij spravljate tudi modificirane igralce in moštva ter poprej izdelane taktike, ki jih izdelujete po zgledu tapravih trenerjev (tabla, žeblički in kričanje) in so dobrodošla novost. No, slednjih je v European Champions kar dosti in čeprav v špilu so spodrsilajj (ponovljeni posnetki so zmeraj v 3D pogledu, ni prepovedanega položaja, lahko se motate okoli vratarja, ki izvaja strel po prekršku, vratar zmeraj vžge po žogi in nikoli lepo ne poda najbližjemu igralcu), je vseeno izredno privlačen. Kar po njem, Pele!

format: omiga
minimum: omiga z 1 MB
založnik: Renegade/Grafgold
zvrst: strelska arkada

igralnost: 80%
grafika: 84%
zvok: 82%

format: PC
minimum: 386, 3 MB RAM, VGA
založnik: Accolade
zvrst: simulacija avtodir

igralnost: 23%
grafika: 38%
zvok: 42%

HITI



76%



Jurassic Park

Če nimaš doma vsaj enega dinosavra v katerikoli obliki, potem dandanes veljaš za ubogo paro, ki se ne drži trendov. Skratka, da pojma nimaš in da se te je bolje izogibati. Kdo pri zdravi pameti pa ne bi imel rad teh ljubkih dinovčkov, ja, pa brontozavrčki, pa ihtozavrčki ter zavrčki kar tako, dinosavri na kapah, majicah in gatah, gledaš jih po TV in zraven goštaš Šumizavre, logo Jurassic Park imaš vžgan v veke in preden zvečer zapreš zavrsko luč, namesto dobrodušnega medvedka poljubiš zobovje tiranosavra. In kot da vse to ne bi bilo dovolj, se je zraven prislinil še Ocean, odkupil licenco Universal Pictures in spackal špil za skoraj vse sisteme, razen za Sejo, kjer se je zagrebla istoimenska firma. Pametno: kake res dobre filmske konverzije od Ocena namreč že dolgo ni bilo, še najboljši so bili Robocopi. No, smo jo tokrat odnesli kaj boljše? Pravzaprav da: Jurassic Park je (začuda) zelo dobra arkadna pustolovščina. Igralec je doktor Alan Grant, ki po mandovsko luča po džungelskem parku in brez milosti našiga po ubogih zavrih (one man band). Teh je več vrst, od samomorilsko razpoloženih mladičev in pterodaktičkov do dilofozavrov, ki vas z daljave obstreljujejo s strupom in se vam sploh režijo na vse žrelo, ker skozi skale ne morete streljati. Lahko pa čeznje skačete in to potem tudi počnete, dokler ne pritezete na naslednjo stopnjo, kjer dobite kodo in potem jovo na novo. Nivoji niso vsi enaki, okolica se menjuje v skladu s filmom - najprej ste zunaj v parku pri prevrnjenem avtu (najbrž po napadu T-Rexa), nato se preselite v kompleks stavb. Da ne bi bilo dolgčas, običajen pogled iz ptičje perspektive sčasoma zamenja 3D pogled a la Wolfenstein & Co., v katerem lahko reptile nadlegujete bolj realno. Animacija tu sicer malo šepa, so pa dinosavri izrisani kar natančno, nekateri liki digitalizirani (srečate tudi osebe iz filma) in po zaslonu se ne prekopicujejo kakšni nagnusni poligoni, marveč bitmapirane površine. Zgodba se drži filmske: poiskati morate Lex in Tima, se prebiti v kontrolni center,

Prepustnico, prosim!

park spet spraviti v pogon in s helikopterjem mrkniti z otoka. Za prvo in drugo silo so po tleh razmetani paketi prve pomoči, naboji za vašo risanico itd, če jih zmanjka, je pa še zmerom dobra električka. Res, je na svetu še kaj lepšega kot ocvrt triceratops s pridihom smodnika?

Kljub poprejšnjemu skepticizmu moram priznati, da mi je Jurassic Park kar všeč. Ni sicer špil, ki bi rušil tradicijo in se odlikoval s kako posebno pretresljivo stvarjo, je pa razgiban in napet. Dobro, glavna privlačnost so sicer še zmeraj do skrajnosti skomercializirani dinosavri, ki se valijo iz vseh lukenj, kar pa odtehta lepa grafika (v 2D delu je pomikanje zaslona za pisjave sposobnosti izredno gladko, v 3D je glavna privlačnost velikost likov, res pa je, da so raptorji tu malce preslabo animirani) in obilica akcije. Tako lahko brez cmoka v grlu rečem, da je Jurassic Park po Robocopu 3 Oceanova najboljša filmska predelava.

format: PC, PC CD-ROM, amiga, A1200, CD32, ST, konzole
 minimum: 386/25, 2 MB, VGA
 založnik: Ocean
 vrsta: arkadna pustolovščina

igralskost: 70%
 grafika: 80%
 zvok: 55%

The Labyrinth of Time

Ko tole pišem, zunaj rahlo naletava sneg, na faks se mi ni ti slučajno ne ljubi in sploh je tale stol tako udoben, mmm, obožujem hrastovino, da se kar ne morem premakniti iz tople sobe. In zakaj potem ne špilam Labyrinth? Zato, ker sem se ga naveščil, evo zakaj. Pa se je tako lepo začelo...

Škatla je bila sicer nekam tanka, ampak dobro, podarjenemu konju se ne gleda na zobe, hitro sem vstavil CD in se spravil gledat podob'ce na zadnji strani paketka. Orka dio, to pa bo nekaj, kot da bi Galerijo gledal! Medtem se je začela špic(čk)ja in začel sem gledati uvod. Bruh!, gremo naprej, slabo digitaliziranih črno-belih scen in kil teksta ne prevajam. In se, naključni junak, pa ne Dustin, znajdem v vagonu podzemne, ki je čisto slučajno priletel ravno pred vhod nekega hotela. Nakar dve uri lutam, vrnes berem, Heineleinov Tujec v tuji deželi (kakšno naključje...) in sem blazno navdušen nad grafiko (dobro, ni hi-



Fatty Bear's Birthday Surprise

90%

Oooooooh in aaaaaaaah, tako simpatične igre pa še ne! A ni že ideja mega ljubka: kot debelušni plišasti medvedek Fatty Bear boste poskusili presenetiti svojo lastnico, petletno deklico Kaylo, in ji za rojstni dan speči najboljšo čokoladno torto, kar jih premore svet. Tako se torej odpravite na sprehod po hiši in njeni bližnji okolici, iščete sestavine za torto in se neizmerno zabavate z vsem, kar vam pride pod šape. Dobesedno: glavna privlačnost te pustolovščine, ki je namenjena otrokom od tretjega do sedmega leta, so posrečene animacije skoraj vseh objektov, ki se jih dotaknete - knjige letajo naokoli in se oglašajo v skladu s svojo vsebino, na slikah se vedno nekaj dogaja, v pritličju je obešalnik, ki si predstavlja, da je Fred Astaire, in tako naprej. Samo s klikanjem po stvarih se lahko zamotite ure in ure, saj se večina animacij ponavlja v naključnem vrstem redu. Poleg tega se lahko preizkusite v igranju klavirja, kegljanju in preoblačenju - magična omara na podstrešju vas zagotovo spravi v dobro voljo. K vzdušju obilno prispeva zvok: vse besedilo je govorno (prikaz teksta lahko vključite ali izključite), tudi če nimate zvočne kartice (sicer bolj hreščeče, pa vendarle), zvočnih učinkov je za vrhan koš, veš čas pa vas spremlja

prikupna melodija.

Po zasnovi je Fatty Bear's Birthday Surprise klasična "poberi-in-uporabi" pustolovščina - jasno, saj so jo naredili pri Humongous Entertainment, hiši, ki je bolj znana po obeh Secret of the Monkey Island. No, LucasArts jo je izpustil Electronic Arts in sedaj se fantje ukvarjajo izključno s serijo "Junior Adventures", iz stare kože pa ne morejo in ne morejo - serija je polna humorja, ki sicer ni obešenjaški, ampak bolj preproste, otroške sorte, uporabniški vmesnik je prijazen, da bolj biti ne more, igranje pa tudi - podgan'co v roko in gremo!



Let's twist again!

V pisani, z darilnim papirjem oviti škatli najdete poleg 12 MB programa še frizbi (cool, duhel), svinčnik s šilčkom, štiri barvne voščence, mini priručnik za odrasle (inštalacija & Co.) in maksimálno pobarvanko za mulce in mule. Ta vsebuje preproste vaje iz računstva in logike za prvošolčke, za mlajše pa labirinte, povezovanje točk v podobo in podobne igrice. Tudi po tej plati je špil torej vreden nakupa - če seveda obvladate angleščino in boste otroku znali povedati, kaj prijazneži na zaslonu sploh kvasajo.

format: PC, PC CD-ROM, macintosh
minimum: 286, 640 KB, VGA
založnik: EA/Humongous Entertainment
vrst: otroška pustolovščina

igralnost: 94%
grafika: 93%
zvok: 92%

67%

res, ampak vseeno) in atmosfero, ki jo soustvarja odlični zvok (včasih zacvikam in se ozrem, če je zadaj slučajno kak minotaver, pa je samo cimer), pa zelo utrujen od duhamornosti špila. Jaz sem junak, ki naj bi v prvi perspektivi prehodil Minosov labirint v času in prostoru ter rešil svet, torej ne smem zaspati ob pritiskanju tabulatorja, da odkrijem, kje na zaslonu se sploh da kaj postoriti, klikanju po špartanskem naboru ikonik in zafkrnjenih ugarikah, ki te začnejo moriti že na samem začetku, gledanja bedne karte, ki jo riše opcija automapping, lazenju po malem milijonu sob, v katerih ni nič razen zraka, o ne, aaaaah, ne smem zaspat, oahhaaaooa, ne sm... Aha, ja, no, zasnova je tista klasična "poberi-in-uporabi", zgodba je precej linearna in ne pušča veliko svobode, a to **Ne, brez čelade pa nikamor!**

ne bi bilo tako hudo, če bi bila igra vsaj malo razgibana. Toda ne, scena je tako zamorjena, da je čudno, da programerja nista umrla, ko sta jo pisala - aja, saj mogoče pa sta, saj jima je uspelo

napisati samo najbolj odurne komentarje (na "vzemi" so ti navadno "Mater, si pohlepen!" ali "Fuj to!", na "uporabi" pa "Brljantno! Ne bo držalo."). Če popiješ liter kave, lahko samo boljš izredne slike in animacije, narejene s sledenjem žarku, ter prislunke odličnemu soundtracku, ki te prisili, da kar naprej kukaš čez ramo in se trdno oklepaš miške, a kaj, ko se zadeva vleče kot kak Bergmanov film. Po uri igranja sem vrgel kovanec v čarovniški avtomat, ki me je nato prijazno poučil, da bom dejanje najbrž še obžaloval, odpril luknjo za odmetavanje umazanega perla, na stranišču potegnil vodo in skartiral cel labirint ogledal (prazne sobe in še enkrat prazne sobe). Vzmenirljivo, ni kaj. Kasneje se sicer vse skupaj malce popravi, saj obiščete najrazličnejše dežele v prostoru in času, od Divjega zahoda do cyberpunkovske prihodnosti, slab okus v ustih pa vseeno ostane.

Vizuelno in slušno je The Labyrinth of Time (560 MB) ena najboljših iger na CD-ROMu, igralno pa je le medla imitacija običajnih pustolovščin pokaži-in-klikni. Škoda, res škoda.

format: PC CD-ROM
minimum: 386, 2 MB XMS,
VGA, CD-ROM
založnik: EA/Terra Nova
vrst: pustolovščina

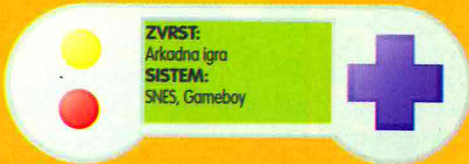
igralnost: 40%
grafika: 90%
zvok: 92%



KONZOLE

Battletoads in Ragnarok's World

88%



Nekam v severni Tibet, med mogočne gore, tiho priklopoče helikopter. Nekaj trenutkov zatem se spusti v skrito baza profesorja T-Birda. Iz njega se skobacajo štirje bojevniki v žabjem obliju: Trio, Zitz, Rash in Pimple. Povabljeni so na prvo predstavitev profesorjevega novega igralnega sistema, pri katerem vas posebna naprava



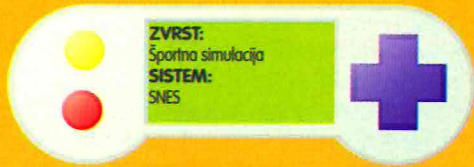
razstavi na atome in vgradi v tako imenovani "Gamescape". Na predstavitvi so navzoči tudi Yuriko Tashoku, predsednik tovarne Psicone, njegova hči Micika, profesor T-Bird in štirje bojevniki. Na lepem

se na zaslону naprave prikaže apokaliptični prašič na zmaju. Profesor plane, da bi izključil napravo, toda še preden se mu posreči pritisniti na gumb, prašič navali na plano in zgrabi Miciko. Zgrabi jo tudi Zitz, da bi jo rešil, a zlohotni prašič ga z gorjačo lopne po glavi in še njega odvede s seboj. Nato se prikaže zlobni genij Silas Volkmire in odčebra poslanico Kraljice teme, ki sporoča, da ima ujetnika in da ju ne misli spustiti; razen tega namerava podjarmiti vso Zemljo. Tako se torej v spoznanju, da vam krotam grozijo "sužni dnovi", s kolegi kljub grožnjam, naj si ne drznete reševati prijateljev, odločite za akcijo. Znajdete se v gorah, kjer niti približno niste zaželeni. Za svobodo morate mikastiti vsakovrstno golazen, od podgan do debeluhov. Na koncu vsake stopnje se, kot se šika, spopadete še s šefom. Vaša naloga je torej dovolj plemenita: rešiti morate svet pred

golaznijo, kako pa se boste te naloge lotili, je vaša stvar. Če mislite, da zlahka in brez naporov, ste dokaj naivna krota.

Super Mario Kart

85%



Priložnost imate, da se vključite v dirko, kakršne svet še ni videl, vabijo vas pa nihče drug kot sam presviliti gospod Lakitu! Vaši sodirkači so sami asi z dolgoletnimi izkušnjami. Take priložnosti res ne gre zamuditi. Na razpolago dobite enosedežni go kart, sami pa se odločite, koliko ccm vam bo brenčalo pod ritjo: 50 ali tja do 100. Odločite se tudi lahko, ali vam je več do maltretiranja sovznikov ali do tekmovanja na čas. In potem se znajdete na progi poleg zvenceh imen športne elite, kot so Mario, Luigi, Bowser, Toad in še nekateri. Tekmujete po sila pestrih pokrajinah, povsod pa na vas prežijo nevarnosti. Zapeljete lahko na strupeno rožo, povozite gobo ali pa se utopite v oceanu. Pomagate si lahko z bonusi, ki jih pobirate po progi. Če izberete borbeni način igre, skušajte svojim tekmeccem narediti čim več škode. Poberete lahko na primer želvo in jo zabrišete sodirkaču v glavo. Tudi kovanci precej pripomorejo k hitrosti, pa tudi kakšno orožje si lahko prislužite. Seveda pa se morate uvrstiti med prve štiri, še bi radi nadaljevali vožnjo v naslednji pokrajini. Teh je petnajst, razdeljene pa so na tri dežele. Vsaka proga ima svoje posebnosti. Čeprav je grafika bolj na psu, zvok pa pod njim, je igra nadvse zabavna, predvsem zaradi obilice različnih igralcev in prog. Priporočam jo vsem, ki so se že naveličali raznih formul in podobne krame.



The Legend of Zelda: Link Awakening

83%



Link je prav posrečena prikazen. Čisto majhen je še, pa je že junak, ki je Hirule rešil tiranskih Ganonov. Vse torej dobro kaže, Ganonov ni več, toda starejši Hiruli nekaj slutijo. Nihče namreč natanko ne ve, kaj lahko nastane iz pepela tega tiranskega ljudstva. Link pa je dobro vedel, da se po starodavnem izročilu boj z Ganoni nikdar ne konča, zato se je, še preden je bilo prepozno, odpravil v svet, da si nabere izkušenj in se utrdi, saj je bil še mlad in ves mlečen. Pot ga je vodila skozi bolj ali manj prijazna okolja, še najbolj vesel pa je bil, ko je prišel do morja. Morska sapica, ki ga je ovijala, ko je stal na krovu ladje, ki naj bi ga pripeljala domov, mu je vedno dobro dela.

Usoda pa je hotela, da se je na poti domov ta prijazna sapica na vsem lepem razpenila v strašen vihar. Ladja se je potopila, z njo vred pa tudi vsa posadka. Vse je bilo temno kot v rogu in Link je že je mislil, da nikoli več ne bo videl milih mu Hirulov, ko je nenadoma zaslišal znan glas. Odprl je oči in zagledal Zeldo. A Zelda, čudo prečudno, sploh ni bila Zelda. Bila je mlada Marin. Link je odprtih ust sedel na obali, kamor ga je naplavilo, in poslušal zgodbo, ki mu jo je pripovedovala Marin. Otok, na katerem se je znašel, se je imenoval Coclint. Posebno tega čudnega otoka pa je bilo jajce vrh gore, v katerem si je oddihoval veter Fish. Link se je torej malce razgledal okrog sebe in pobral naplavljenе stvari. "Zbudi veter in vse bo dobro", je zamrmrala stara sova. Prislunil ji je, in v istem trenutku se mu je posvetilo, v čem je njegova posebna naloga. In ta naloga je zdaj tudi vaša: potikate se po otoku in povprašujete domačine o tem in onem, kar bi vam utegnulo koristiti. Med njimi se najdejo tudi hudobci, ki pa jih sploh ni treba poslušati, ampak jih je najbolje kar pri priči razčesniti z mečem. Mimogrede si lahko naberete še cel kup reči, od inštrumentov do bomb. Pri delu si lahko le za silo pomagate z grafiko, ki je dokaj povprečna - zato pa vam je v toliko večjo spodbudo domiselna vsebina, ki si zasluži vso pohvalo. Zopno pri vsem skupaj je edinole to, da otok očitno

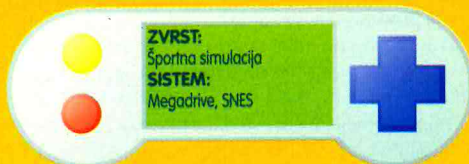


John Madden Football '92

83%

Tale fuzbal je star že več kot

le-



to dni, zakaj potem sploh gofijam o njem? Zato, ker je dober, evo zakaj. Če je cilj simulacij pričarati vzdušje originala in če je ragbi hiter, atraktiven in grob šport, potem je JMF ena najboljših simulacij ameriškega nogometa. Igra je hkrati arkaada, saj igralce nadzirate sami in z njimi počnete vse tisto, kar zganjajo profesionalci na malih zaslonih (zabijate nasprotnike v zemljo in se jim pustite zgrabitati samo zato, da potem z njimi mededete polje zadetka), in simulacija: vsak klub in igralec ima namreč svoje statistične podatke, ki jih morate upoštevati, med igro pa lastnoročno izbirate tudi taktiko napada in obrambe svojega moštva. Akcijo prekinjajo digitalizirani vzkliki in stoki, gledalci bučno navijajo ali protestirajo, pri posebno hudih poškodbah na igrišču prituli rešilec (!) in naloži nespretnoža. Nasploh je špil narejen izredno skrbno, saj igrate posamezne tekme, ligo in končnico prvenstva, med tekami



lahko rijete po snegu in plešete v dežju, nasvete pa vam sipa John Madden osebno (tj. je najbolj znan trener

v zgodovini ameriškega nogometa). Electronic Arts nas, nevednih Evropejcev, na srečo ni pustil na cedilu, saj je modulu priložen odlični štirinjezičen priročnik, ki vas ročno pouči o vseh pravilih in žargonu tega malce eksotičnega športa. Odlična simulacija torej, ki vas zna za lep čas odrgati tudi od tapravih rag(z)bijskih spektaklov.

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

Peppers Adventures in Time

Teško se je ljudem iz konca dvajsetega stoletja vživeti v obdobje kolonialne Amerike, še posebno, če je je od vas odvisno, kdo bo gospodar Združenih držav. Zato smo tukaj mi, da vam pomagamo.

Prvi akt se začne **na dvorišču**. Čigumi, ki ga najdete na tleh, dajte psu, da ga prežveči. Nato z njim zalimajte žleb. Psu dajte piti. Kot pes potem izkopljite svojo vrvico. Pepper naj privede kužka in spleza z njim po žlebu. Obrišite okno in opazujte strica Freda. V njegovi sobi skočite za psom v časovni stroj. Hip, hip, hip, strašni trik in že ste **v letu 1764**.

Vkovanemu revežu dajte vodo (p.s.: z vsemi liki v igri se obvezno pogovarjajte) in ga osvobodite. **V lopi**, kamor vas bodo vrgli vojaki, poberite rjuho in kladivo. Z njim potegnite žeblje iz okvirja, potem pa pribijte rjuho čez okno. Premaknite zaboj na levi steni. Pes naj na tistem mestu skoplje luknjo. Poberite še zelišča, ki visijo s stropa in pobegnite skozi tunel. V **stranski ulici** poberite nekaj kamenčkov in kost. Kost mecite v obleko, dokler je Lockjaw ne potegne dol. Zamaskirajte sebe in psa. Ko vam ugrabijo ljubljénčka, se zopet skrite v ulico. Odgovori na kviz v prvem aktu so C, B, D, A, C.

V drugem aktu najprej poklepetajte z vsemi meščani. Šiviljo priključite tako, da ji mečete kamenčke v okno. Poberite torbico, ki leži ob drevesu. Na pošti najdete paket, naslovljen na Bena Franklina. Tipu pred krčmo za en šiling prodajte torbico s frnikulamí. Dajte ga vojakom pred rampo.

Zopet ste **v vlogi psa**. Odprite predal in pojejte kolačke, ključ pa skrite pod posteljo. Butlerja preženite z bolhami. Ugriznite v uro in odprl se bo skrivni prehod. Razširite podganjo luknjo in prisluškujte generalu.

Zopet **Pepper**. Potrkajte na vrata Benove hiše in pokažite Debby paket. To ne pomaga, zato paket odprite in ji pokažite knjigo. **Odgovori: D, B, B, D, C.**

Naslednje poglavje se začne tako, da dobite knjigo in vrvico od Bena. V njegovi delavnici vzemite shemo zmaja, magnet in kos gume, na vrtu odrgajte paradižnik in poberite železno palico.

Ben vas prosi za vročo vodo, toda žena vam ne bo pustila zakuriti. Namažite se z paradižnikom.

Voilà! Iz omare vzemite kupon za bombone.

Časovni stroj vas zopet vrže malo nazaj, v **čas Benove mladosti**. Tipa, ki teži Benu, prestrašite s prtom za piknik. Benu vrnite obleko. Ko vas zaprosi za stenj, mu izročite vrvico. Dobili boste zmaja.

Zopet nazaj (pardon, naprej). Trikrat se pogovorite s tipoma pri zapornici in odšla bosta. Poberite kos kositra. Richardu naredite uslugo in razdelite osem pregovorov med meščane (s tem se pomatraj-te sami). Iz njegove polomljene stojnice izvlecite medeninast ključ in torbo. Slaščičarki dajte kupon in podarila vam bo kozarec zelja. Z njim nahranite kozo. Položite kositer v kozarec, ga napolnite z vodo, zamažite z gumo in zapičite vanj železno palico. Vrvico za zmaja dobite na drevesu ob reki. Pokažite vse pripomočke za poskus z zmajem (zmaja, kozarec, vrvico, shemo in ključ) Benu. **Odgovori: D, C, B, D, B.**

V četrtem aktu se Benova kad sesede. Od nje ostane nekaj koristnih stvari: pahljača, krtača, ročica, stol in lopatke. V delavnici prislomite stol k lestvi in splezajte na podstrešje. Osvobodite goloba in mu odprite okno.

Pes. Zopet pojdite skozi skrivni prehod in čez kamin v generalovo pisarno. Zgrizite mu copate. Generala spodite z ugrizom ali bolhami. Počakajte dokler ne ostanete sami. Pograbite kraljevo pismo in se vrnite. Pismo dajte golobu.

Vzemite pismo golobu. Ben vam po voljan pomagati šele, ko osvobodite Debby. Z drevesa v mestu odlepите plakat in iz dupline potegnite škatlo. V njej so Benova ljubezenska pisma namenjena Debby. Stražarjema pred lopo pokažite kraljevo pismo in spustila vas bosta noter. Benovi ženi pokažite pisma in ji dajte torbo z njeno obleko. **Odgovori: C, D, B, A, C.**

Benu pokažite kraljevo pismo. Pritrdite ročico na tiskarski stroj in vzemite letake. Razdelite jih med meščane.

Zopet poletite skozi čas, tokrat malenkost naprej. Zbudite starega Bena, mu podajte očala in zelišča. Z palčko izbečajte ključ iz ključavnice in ga z magnetom povlecite k sebi. Od Bena dobite čokolado. **Odgovori: C, B, A, D, C.**

Še **zadnji akt**. Ben vam da zmaja. Slaščičarki dajte pahljačo in čokolado. Naredila bo bonbone, s katerimi podkupite stražarje na mostu. In potem... No, potem je pa konec.

JOKERJEV SLOVAR

Epohalna pesnitev **Petra Borštnarja** v prejšnji številki je spodbudila množičen odziv doslej nerazumljenih genijev - poetov. Seveda niti velikani proze niso sedeli križem rok. Priobčujemo nekaj vzorcev, kar brez komentarjev, saj ostajamo brez besed!

Uroš Žekar

Če igra oceno 'Ful špon' osvoji, naslov ji 'Hit meseca' hitro sledi. Če grafka je slaba, zvok je zanič, 'podn' oceno, družga pa nič.

Denis Raušl

Megazin je tapravi, Mikro še boljši, vendar se šponometer na Full šele pri Jokerju ustavi!

Oskar Pernarčič nam je poslal cca 15 kitic dolgo ataristično družbeno kritično poemo Computer-Poetry. Tu je odlomek:

Amiga več ti kot je kot brata.
Atari star' ni več pr' stvari;
raje on sedi tam v bari...
pač d'narja nima dost, za novitete on me mari.
Ta večji šminker je un' slon,
k' mu je foter kupu PC-klon.
a zna kaj? Ustvarjat, misl't.-Je kujon...
Na svetu je tako,
da vsak' mu je ljubo,
kar mu na željniku zras' lo.

Mario Ružič

Igrice so super,
Joker je mega,
če ga ne bo več,
dost mam vsega.

Robert Hlep

Uganka
Pestra vsebina, majhen format,
barve črne je njegov brat.

Boris Dolinar

Kakšna je razlika med amigo in ninfomanko?
Ni je. Na obeh moraš
imeti neskončno energije, da končaš igro!

Delimar Vjekoslav-Slavc

Ultima VII Part Two - Zadnja Sedma Dva Dela

Blaž Bratina

Indy Heat - Indljanska pripeka, Jurassic Park
- Jursko parkirišče

Miha Nabergoj

Pregovor: Kdor resetira - profitira.
(Miha, sorry za slabo voljo, ampak CD-Romarjev vas je bilo kar nekaj!)

Peter Uranjek

Wolfenstein 3 D - Tridimenzionalni volčji kamen,
Epic 2 - Druga pripovedna pesem

Akim Kysselef

Kdor ima CD-ROM: laserski cigan
Turbo Out Run - Zunanji tek s turbokompre-
sorjem

Dušan Matičič

Grafiko ima tako, kot bi se medved z barvami igral.

Dalibor Jovanović

Ko sem zadnjič soseda (ki je prej imel konzolo, sedaj pa je presedlal na PC) pobaral, naj si kupi DOS 6.00, mi je odvrnil: "A' je to tist, k'je podobn ving komenderju?"

Primož Kostanjevc

Kdor je pod revijo Joker, ta ne bo nikoli moker!

Bernard Žitko

Sierrine igre - sir špil, Lucasartsove igre - Lu-
cartovanje, Oceanove igre - H20 špil, Originove
igre - o' riganje

Uroš Krompič

Igralec s podočniki - Klimba

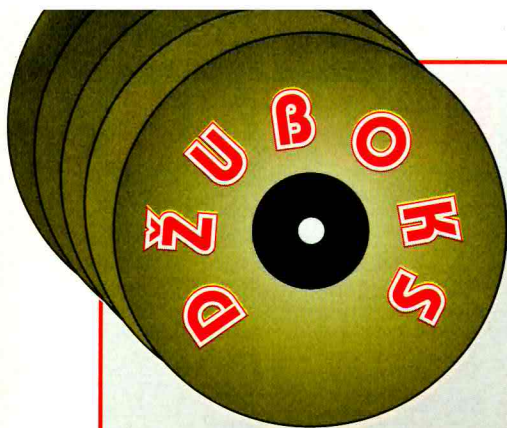
Jokerjeva

Amoniak bar, Saturn 3056. Qwertzi: "Ti, Yxcvbi, zadnjič sem na žuru probal tisti tvoj opevani zemeljski Joker, letnik ena. Pega, ti rečem! Plini so se mi oedili po tisti škrlatni, temnoosvinčeni celulozi!" Yxcvbi: "Kaj? Pojedel si ga? Idiot! S čim bom pa zdaj delal fotosintezo?!"

Enoletno naročnino na Moj mikro in Joker dobi **Oskar Pernarčič** (neataristi - ne vzemite osebn!).

Tako folk, dost bo za don's, pravi neka risanka. Mi pa dodajmo: Žlahtni snovalci izrazja - še naprej vljudno, kaj vljudno, možje, ne bodimo šleve - najvljudneje vabljeni k vrtenju kolesa zgodovine (v NUK-u je še veliko prostih zaporednih števil).

Prihodnjič - Novoletni Jokerjev slovar!



Pozdrav vsem velikanom in nesmrtnim udeležencem Džuboksove scene! Najprej nekaj novosti. Odslej bodo vaša dela na poti do nebeške slave uvrščena kar na dve lestvici. Na 'Pops meseca' bodo hiti meseca, na 'Joker Tops' pa vaši evergreeni, torej skupna uvrstitev. In druga, še celo pomembnejša zadeva: z januarjem bo Džuboks odmeval na radijskih valovih! Več o tem v prihodnji številki! Zdaj pa k potomcem nesmrtnega Orfeja!

Pa začnimo pri Homerih, pardon, pri **!-AndrejugoloBu-!(?)**, ki nam je za pokušino poslal tri modulčke, narejene s sound-blasterjem. *Cantor*, priredba po neki risanki (je bil to Krtek in tranzistor?), je preprost, a živahen in melodičen štiklc. *Limona* niti ni toliko kislja, kolikor je ostra, zato bi se lahko imenovala tudi Paprika. Pravo nasprotje je *Ples*, počasen valček z monotono melodijo - boljši naslov bi bil Triprstni lenivec v ležalni mreži.

Druge ideale goji **Wingo**, ki si je priredil komad *Ghostbusters*. Uvodno oglašanje duhov, semplirani krik Ghostbusters in jasno začrtana melodija opozarja, da tu ni pomote. V komadu *Heavy* prepoznamo starino Smoke on the Water. Na vodi se kadi metalna kitararica, sem ter tje pa celo violina.

Music Sector je v svoji minuti in sedem sekund dolg komadič *One Tin Soldier* natlačil rekordnih 18 instrumentov, ki si podajajo skromno kositrno melodijico

POPS MESECA

1. **Betrayal**, *Prognose*
2. **Prognose Factory**, *Prognose*
3. **Browns**, *PC Kreators*
4. **Hof4**, *Andraž*
5. **Forest Secret**, *Prognose*
6. **Sarasin**, *Prognose*
7. **Cantor**, *!-AndrejugoloB-!*
8. **The Real Commercial**, *PC Kreators*
9. **Ghostbusters**, *Wingo*
10. **One Tin Soldier**, *Music Sector*

kakor vroč krompir.

Nekaj modulov STM z enigmatškimi naslovi Hof4,5,6... je delo **Andraža**. Žal nam je uspelo prebrati le enega - *Hof4*. Simpatičen tehničar z nekaj fletnimi sempli (Ufo contact, Ufo string). Kontakt: (0602) 42-529.

Svojih ambicij niti ne skušajo skrivati **Prognose** iz Celja. Njihov (njegov?) cilj je izdaja CD-ja ali vsaj kasete, za začetek pa so Džuboksu poslali svoje demo komade na dveh kasetah. Prva, *Prognose History*, vsebuje zgodnja dela iz daljnega leta 1991, narejena s *Scream Tracker*jem. Prognose ne trdijo zaman, da so jim vzorniki Front 242, Utah Saints, Yello, Kraftwerk...

Že koj spočetka težijo k nenavadnosti, nemotonosti in barviti zvočnosti, četudi na rovaš pomanjkanja melodičnosti. So pa tudi raje kratki in jedrati, kot bi utrujali z razvlečenostjo. Včasih se jim boljše ideje znajdejo tudi v čisto kratkih komadičih (orgelski *Forest Secret*). Še najkompleksnejši je *Prognose Factory*. Dve leti pozneje je tu zbirka *Prognose Formed*, narejena s kartico Golden Sound Card Pro in programom Composer in temu ustrezno bolj sofisticirana. Komadi še bolj brezkompromisni, na momente že kar agresivni in temačni. Še bolj asketsko glede melodičnosti. Najbolj poslušljivo - *Betrayal* in *Sarasin*. Tel.: (063)29-671.

Z demo kaseto se predstavljajo tudi **PC Kreators**. Potrudili so se jo tudi grafično

opremiti. Njihova techno dela so izšla iz ModEdita in soundblasterja. Fantje zagovarjajo strogi techno, za dokaz pa poleg svoje glasbe kažejo na vzornike 2 Unlimited, Prodigy in Culture Beat. *Browns, The Real Commercial* in *Night at the Graveyard* (brrr) so solidno narejeni techno komadi s spodobnimi zvoki in jasnim izrazom. Tu in tam pa jih pesti monotonost (zlasti oni s pokopališča boleha za anemijo). Ne bi jim škodilo malce razgibanosti in melodike.

(Peter iz Izole, tvojega STM-ja nismo mogli prebrati!).



Tokratna nagrajenca: *Prognose* in *PC Kretors*. Vsakega čaka po en CD v trgovini Digitalia, Gregorčičeva 13, Ljubljana. Svoje želje jim lahko poveste tudi po telefonu: (061) 212-709 (gospa Dečko).

JOKER TOPS

1. **Notch**, *Bodice*
2. **Free Space**, *XZY*
3. **Betrayal**, *Prognose*
4. **Honni souit qui mal y pense**, *Bard*
5. **Pure Energy**, *XYZ*
6. **Prognose Factory**, *Prognose*
7. **Promenade**, *Doob*
8. **Browns**, *PC Kretors*
9. **Chicken** (avtor Mississippi John Hurt), *Bud, arr. Doob*
10. **Hof4**, *Andraž*

Pravila in priporočila za sodelovanje

1. Na **DISKETAH** sprejemamo samo skladbe v formatu *.mod
 2. Vse drugo nam pošljite na demo **KASETAH** (jih vnmemo).
 3. Navedite format skladbe, program oz. opremo
 4. Po možnosti navedite vaše glasbene vzore in cilje.
 5. Če želite kontakte, navedite telefonsko številko
- In, da ne pozabite, še enkrat: kmalu se slišimo na radiu! Več drugič.
P.S.: Dobimo se ob isti uri!

IGRALEC



IGRALCU

Prebrisani **Darko iz Žabnice** se dela, kot da ga samo "zanima" (še mi pripoveduj o tem...) "rešitev 7.stopnje igre Star Trek-25th Anniversary za PC-ja." Češ, nič posebnega, "napade me namreč druga zvezdna ladja Enterprise in potem se pojavi še nekaj piratov, ki me potem skupaj uničijo"... V resnici pa bi Darko dal tako kraljestvo kot konja za odgovor, "kako naj jih premagam ali pa je kakšen med prvimi komunikacijami?"

Matjaž iz Poljan se ne bi rad tako blamiral, zato preprosto navede: "Za PC: Vprašanje: 1.)Kako v igri M&M 4: Clouds of Xeen, odpreti v mestu NightShadow drakulino trugo, oz. kako je treba nastaviti ure na trgu, da se truga odpre? 2.) Kako prekiniti prekletstvo v mestu Winterkill?"

3. Kje je ključ za Barzog's Tower, kjer je zaprt Crodo?"

In že je pred mikrofonom **Iztok iz Novega mesta**: "Ali bi mi lahko kateri bralec pomagal pri igri THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (verzija Amiga). Pri okostjih bi namreč bilo treba uporabiti verze, ki so napisani na listu s pljunkom.

Okostje naj bi na določen verz odgovorilo in potem bi vstopil v tisto okostje. Meni to nikakor ne uspe, saj mi računalnik vsakič izpiše It's too soggy.

Druga prepreka se pojavi pri igri **GOBLINS 2** (verzija Amiga) in sicer pri sceni na gori, kjer naj bi vrgel kamen na leva in ta naj bi s svojo glavo katapultiral enega izmed Goblinov na zgornjo tretjo polico, tako, da bi ta lahko vstopil v luknjo, ki je v velikančevi rami. Menim to ne uspe. Zanima me celoten potek rešitve scene na gori." Ne več ne manj!

Tudi **Uroš iz Ljubljane** je rahlo radoveden, saj ga "zanima, če ima kdo kode za igro **COOL COYOTE IN FIRE & ICE**", za odkrivanje ključa v vstop v naslednje sobe?"

Čakajte, kar je preveč, je pa preveč! Zdaj že tudi **Marka iz Grosuplja** kakor "zanima", ali je "pri igri **BOBBLE BUBBLE** in **DOUBLE DRAGON 2** kakšna nesmrtnost." Obenem pa kar tebi nič meni nič prosí "pa tudi za kode pri igri **COLORADO**!" Na koncu se vendarle dobro izvleče s trditvijo, da mu je "revija **JOKER** zelo všeč".

STRIP

JOKER



Računalniki učeraj, 4.

dr. Ž

Res je bil mega, Sinclairov ZX-81. Pa čeprav je imel obupno tipkovnico. Obupno! A poznate tiste male, tanke kalkulatorje, ki jih dobite v pralnih praških ali pa zraven čigumijev? Tista mala čudesa po petdeset tolarjev, ki sploh nimajo tipk, ampak je treba s prstom šariti po površini in sploh ne veš, ali si pritisnil ali ne. Ogabno. No, tako tipkovnico je imel ZX-81. Ma kakšno tipkovnico, temu se sploh ne more reči tipkovnica, te je bil en beden nadomestek za drkanje prstov, da so te ja boleli od pritiskanja. Današnja mladina, navajena PC-jev, atarijev in amig, ne ve, kaj je pekel.

Ampak takrat smo pa kar pritisnili... Hm... Jebenti, kako se počutim starega, ko govorim o računalnikih izpred desetih let, kot da bi bil en dedek, ki vnuku razlaga, veš, včasih se nas je pa deset stiskalo okoli peči in oče sploh niso vedeli, koliko otrok imajo, nas sploh niso znali po imenu klicati, so rekli, ti, mali, idi v kurnik in prinesi tisto jajce, bomo imeli rumenjaka za večerjo, beljak pa za zajtrk, ja, ja, se nas je sedem na enem kolesu vozilo v šolo, pa kolo sploh ni imelo gum in sedeža, ni bilo denarja, v šoli smo po štirje na enem stolu sedeli in po trije naenkrat z enim svinčnikom pisali, pa svinčnik sploh ni imel mince, papirja tudi ni bilo, ko si stran v zvezku popisal, si jo spet zradiral in pisal naprej, pa ne z radirko, palec smo poslinili in drgnili, pa tako nas je zeblo, da smo se okrog ene same počti stiskali, pa še ta ni bila zakurjena, v šolo smo morali hoditi bos, ker je bilo škoda ceste, rit smo si pa z lipovim listom obrisali, pa še tega smo dali v žep in ga uporabili vsaj trikrat, ja tako je bilo včasih, ko so nam oče šipe z oken pobrali, da se ne bi znucale...

Ampak, jebi ga, v računalniškem svetu se čas tako hitro vrti, da vem iz zanesljivih virov, da tole mojo rubriko nekateri mlajši kolegi prebirajo v prepričanju, da je vse to samo fikcija, ha, ha, Jonas se pa dobro zajebava... Ampak, ljudje!!! Res je!!! Moj prvi kompjuter (ZX-81) je imel RES samo 1 K pomnilnika!!! In je spravljal podatke na navadno glasbeno kaseto! Prisežem! In en smešen termični printer, pravzaprav ne termični, ampak elektrozažigalni. Je pisal samo na poseben, z nekakšnim aluminijem prevlečen papir, in je potem posebno pisalo na njem delalo kurčluse, da se je na tistem mestu papir zažgal in je potem na njem ostalo kaj zapisano. Noro.

Pa saj, kaj naj bi drugega pričakovali od enega norega Angleža (Ste kdaj videli Sinclairovo fotko? Tisti njegov smešni pogled? Tipični nori izumitelj.)? Da bi bila norija še večja, so se na trgu hipoma pojavili še posebni dodatki za ta velekompjuter, mehanične tipkovnice, vmesniki za igralne palice, povezave z disketno enoto, itd... In je računalniška industrija našla nov trg: družine!

Ja, osemdeseta leta so tako prinesla napad in prodor kompjuterjev v domače biše in na otroške mize. In to vse pod pretezo, da je pa zdaj računalnik nekaj, česar se ni treba bati, ampak je celo nujno potreben za družinsko srečo in harmonijo.

Vse lepo in prav. Če le ta paradni konj, ZX-81 ne bi bil v bistvu tako neuporaben. Ker ga pa res pod milim bogom nisi mogel resno uporabljati ama res za nič. Razen za igrice. Ki bi se jim danes tako režali, da nas ne bi bolj zabavala niti Šerbi s kakšnim padcem na ledu.

Se nadaljuje...

Jonas Ž.

KRIŽANKA

Izrebrani reševalci iz prejšnje številke:

1. nagrada: **Marko Maček**, Vrhnovci c. XVII/18, 61111 Ljubljana
 2. nagrada: **Milan Merčun**, Polje, Cesta 8/2, 61260, Ljubljana
 3. nagrada: **Matej Kranjc**, Cesta 4. julija 52, Krško
- GESLO IZ PREJŠNJE ŠTEVILKE: **DINOZAVRI**



avtor ALEK- SANDER SUJDOVIČ	HROŠČ, KI ZIVI NA VIN- SKI TRTI	VESOLJ- SKA IGRA	KRAJ S FARMO PRI DOM- ZALAH	ZDRAVILO IZ GO- MOLJEV KUKAVIC	MENIČNI DOLŽNIK
HITER PLES BREZ DO- TIKANJA					
NAS SKLA- DATELJ (GREGOR)					
KLADA ZA SEKA- NJE DRV				6	
FR. FILM. REŽISERKA VARDA					
RACA BREZ SA- MOGLAS- NIKOVI			VAL BAND PRIPAD. KOPTOV		▽
risba KIH	OKAY SIMU- LACIJA FARME			IGRA S CIFRAMI KRZRNAR. PRIPRAVA	
DUH PO OZGANEM			2	PIJAČA ZUZELK RIZ Z MESOM	
PODROČJE VLADA- NJA CESARJA					
KALUP ZA ULIVANJE ČRK					IZABELA V KRAJŠI OBLIKI
FRANC NOVINC			ANTON ZABKAR EMIL ADAMIČ		ČAS BREZ VOJN
BULA MEZGOV- NEGA TKIVA				5	MARA (LJUBK.)
SPOSOB- NOST ZA KEMIČNE REAKCIJA	7				GR. POKRA- JINA, ELIDA VOLT- AMPER
MISTER			SREDIŠČE ŠVICAR. KANTONA AARGAU		
					NE JAZ, NE ON, AMPAK ...

Nagradni kupon - joker

5

NAGRADNO GESLO	1	2	3	4	5	6	7
-------------------	---	---	---	---	---	---	---

Ime in priimek: _____

Naslov: _____

Nagradni razpis

Izpolnjene kupone pošljite do 15. decembra. Med reševalci s pravilnim rešitvami bo žreb razdelil tri nagrade.

Prva nagrada: 10.000 tolarjev

Druga nagrada: Enoletna naročnina na Moj mikro

Tretja nagrada: Katalog Shareware z disketo

GALERIJA

Prejšnjič je bila v Galeriji spet na delu živa legenda tiskarstva - tiskarski škrat. Šlike je natisnil tako klavrno, da so bile le blede senca izvornikov. Kar je preveč, je pa preveč! Škandalozno!

Galerijo očitno skušajo na juriš zavzeti hiperproduktivni avtorji slovenjgraške šole. Zadnjič **Boštjan** z Mizo, zdaj spet **Borut** z Restavracijo in **Andraž** z x-om 29. No, protiutež renderistom sta tokrat **Marko in Aleš iz Kopra**, ki zanosne bralce Jokerja takole opozarjata na previdnost!

Seveda, seveda, saj slišimo, 'kaj pa moj **2531**, pa **Metallic**, pa **Avtoporet**, **Jurassic**, **Tempelj**, **Joker** (prva slikarka!), pa **Somrak**, **Grace-land**, **BMW**' itn, itd, etc...

Torej, prepričali ste nas - Galerijo s prihodnjo številko razširjamo!



X-29
Andraž Rus



Restavracija
Borut Gruber

Ko te revija
prevzame
Marko Slabe,
Aleš Semolič
Photo Styler, Corel
Photo-Paint

V tej rubriki smo in bomo objavljali vaše avtentične grafične mojstrovine, narejene z računalnikom. Pošljite jih na disketah v kateremkoli formatu, najraje pa v TIFF. Na straneh Jokerja bomo objavili najboljša dela in jih nagradili s po 3000 tolarji in drugimi priložnostnimi nagradami. Ko se bo nabralo dovolj del, bomo priredili razstavo!

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



št. 2



Privateer: Naslednik vseh treh "Commanderjev"!!! Brezkončni svet vesoljskih pustolovščin in spopadov!
Cena: 98 točk
Format: PC



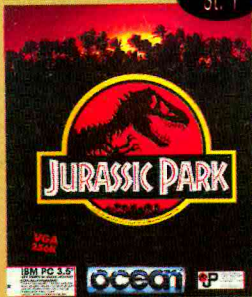
NOVO

št. 3

Mario Kart: S Super Mariom tekmuje v hit kartingu! Labko tudi za zaresni Mariov pokal, zato trenirajte doma! (Glej sredino Jokerja!)
Cena: 105 točk, Format: PC, amiga

MEGA HIT!

št. 1



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

Cena: samo 88 točk!
Format: PC, amiga, PC CD ROM, Gameboy, Super Nintendo, NES,

Kmalu: Labyrinth of Time, Forgotten Castle, Armored Fist, Spellunx ...
Posebna ponudba: shranite za PCI. Zahtevajte brezplačni katalogi Alpress - uradni zastopnik in distributer založb Electronic Arts, Origin, Bullfrog, Broderbund, SSG, Interplay in številnih drugih.

JOKER SHOP

HITI SVETOVNIH ZALOŽNIKOV

št. 5 NOVO!

Shadow Caster: Originov FRP hit meseca!
Format: PC Cena: 98 točk

št. 6

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

št. 7 NOVO!

Labyrinth of Time: CD mega pustolovščina s sapo jemajočo grafiko in zvokom!
Format: PC CD ROM Cena: samo 98 točk!

št. 8 NOVO!

Sim Farm: Bodite super kmetovalec! Poučno!
Format: PC, Cena: 98 točk

št. 9 NOVO!

Wing Commander Academy: Kreirajte svoje vesoljske misije. Izvrstna grafika! : PC, 98 točk
št. 10

Buzz Aldrin's Race in to Space: Bodite direktor vesoljskega programa v Tekmi z nasprotnikom!
Format: PC, Cena: 98 točk

št. 11

Strike Commander: Izredna kombinacija kinematične pustolovščine in letalske simulacije! PC, 98 točk

št. 12

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

št. 13

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

št. 14 NOVO!

Sherlock Holmes Consulting Detective, 1/2/3
Interaktivna video detektivka! PCCDROM, 130 točk
In se več kot 400 naslovov!
Posebni popusti za člane kluba Joker!

št. 4



MIRACLE PIANO! DARILNI POPUST!

Miracle Piano je sistem za samostojno učenje klaviatur!

Profesionalna elektronska klaviatura z 49 velikimi tipkami, občutljivimi na pritisek; 128 + 100 odličnih zvokov

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

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

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

780 točk za Nintendo

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

Ime in priimek:

Naslov:

A. Nepreklicno naročam:

Opis artikla Cena (v točkah) Zaporedna številka

.....

.....

.....

B. Želim samo informacijo o.....

Cene so v točkah. Ena točka je tolarska protivednost ene DEM na dan plačila.

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

PRISTOPNI KUPON

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

I. Da, nepreklicno se včlanjujem v klub Joker.

II. Želim samo več informacij o Klubu Joker (Ustrezno obkrožite)

IME IN PRIIMEK.....

STAROST..... RAČUNALNIK

NASLOV.....

PODPIS(pri mladoletnikih

podpis staršev):

Kupon pošljite na naslov: Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana