

Revija za

sončno stran računalništva

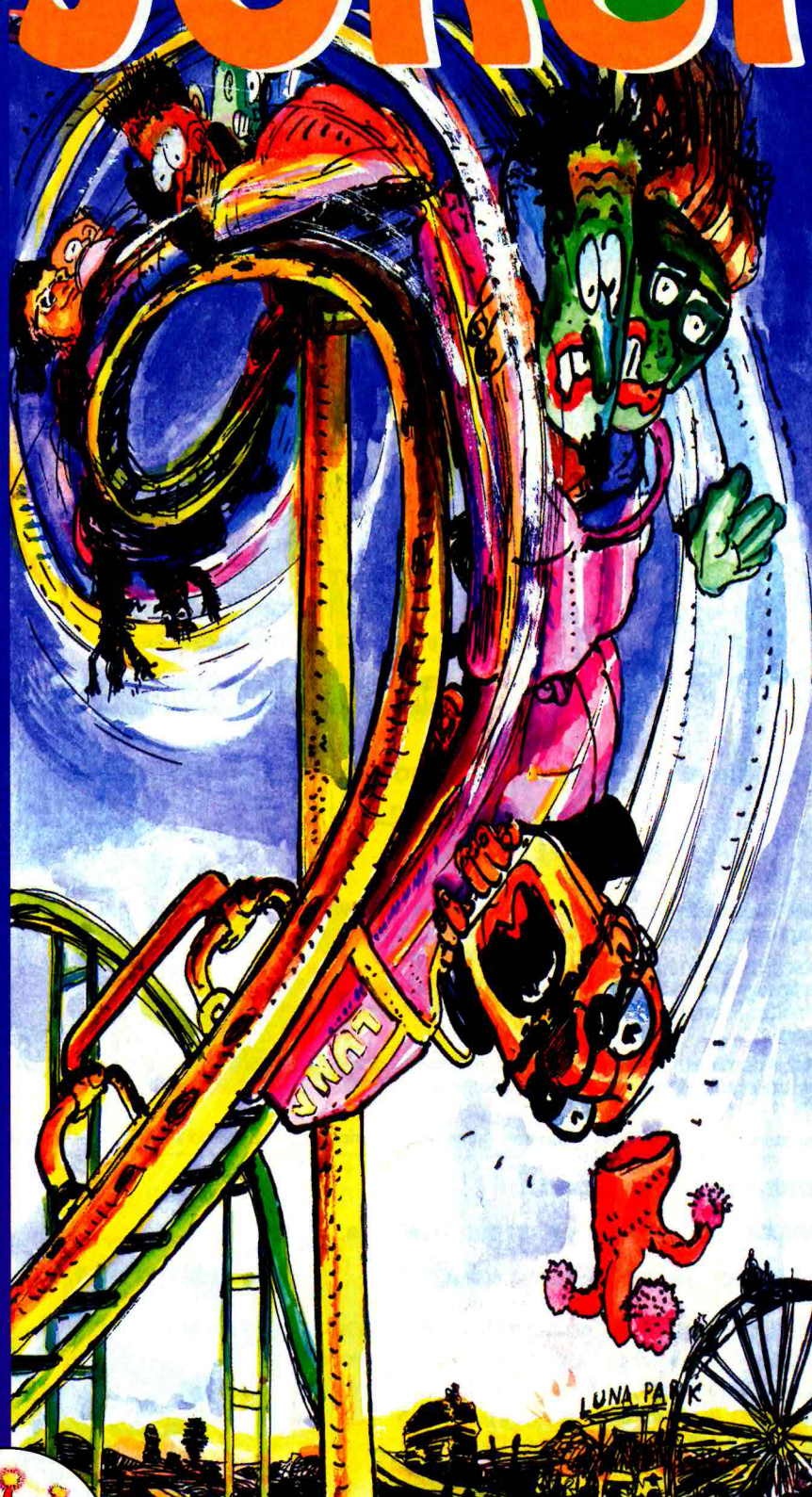
N° 14

September
1994
Letnik II
Cena: 270 SIT

Joker

**Vroča
tema!
Igre in
video**

Floppy hiti:
TIE Fighter
Dark
Legions
Heimdall 2
World Cup
USA '94
K240
in veliko
drugih!



CD ROM:
Wrath of the
Gods
Outpost
Mad Dog II
The Horde
Battle Isle 2
in drugi!

Konzole:
Virtua
Racing
Kirby's
Pinball Land

Režiraj!
Video
Jam



**Hit meseca:
Theme Park**

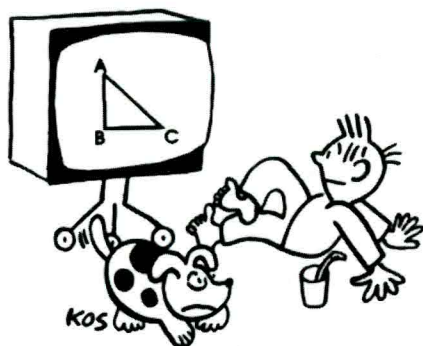
Sokrat

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!

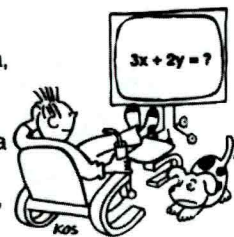
6 videokaset, 19 poglavij - od osnovnih znanj do nadgradnje =
USPEŠNO OPRAVLJEN IZPIT

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. _____

PODPIS _____

**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
Jovanović (izobraževanje,
rubrike), Andrej Karoli (glasba),
Jonas Žnidaršič (kolumen)

Tehnični urednik:
Andrej Mavsar

DTP: Igor Vresk

Tajnica: Nataša Dovgan

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

Tiska:
DELO – Tiskarna
Ljubljana

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

Battle Bugs, Full Throttle,
Sim Town,
Phantasmagoria... 6

Floppy hits

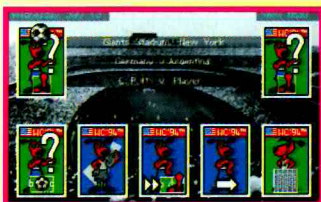
Soccer Kid 8



Peter Pan 8
Dark Legions 9
Alien Legacy 10
SuperSki 3 10
Out to Lunch 11
TIE Fighter 12



Tubular Worlds 13
K240 14
World Cup USA '94 15



Kick Off 3 16
Planet Football 17
Heimdall 23

Aktualno

"Ti, Francka, a veš, kako sem zad-
njič s Švarcenerjem Rambota na
videu pretepu!" "Ja, Febo, kako na
videu, ne štekam?" "Madona, si za
Luno! Kaj še nisi slišala za video na
CD-ROMu?!"

Hit meseca

Theme Park 24



Igre za konzole

Virtua Racing 29
Kirby's Pinball Land 24

Jokerjeva

mama pomaga

Al-Qadim,
Inherit the Earth 27

CD romar

Wrath of the Gods 30
Gabriel Knight:
Sins of the Fathers 30
Zool 2 31
Outpost 32
Mad Dog II:
The Lost Gold 33
Great Naval Battles
Vol. 2: Guadalcanal 34
Sam and Max
Hit the Road 34
The Horde 34
Battle Isle 2 34



(Re)Kreacija

Video Jam 32
Režiraj svoj spot!



Plus

Lestvice 23
Igralec igralcu 27
Strip Joker 36
Džuboks 37
AJS! 38
Galerija 38

Ekstra

Velika nagradna igra
Gremlina in Jokerja III:
CD3! 26
Klub Joker 37
Mega novosti prihajajo!



Oglaševalci

Alpress 2
Autronic 31
Audio Poslovni Val 18
Profesional 14
Šumi Electronics 17
Ros International (vložek)
Trgovina Power Plus 40

SERVO...A



Prišel, video, zmagal

Računalniška zabava je postala pravi biznis, v katerem se obračajo veliki denarci in je ena redkih industrij, ki še ni in po mnogih predvidevanjih nikoli ne bo okusila recesije. Prvi razlog za to je bil računalniški bum v osemdesetih, ko so silicijevi stroji začeli pohod na svoje mesto ob televizorju, telefonu in mikrovalovni pečici, napravah, ki sodijo v vsak sodoben dom. Poleg koristnih programov pa so se tedaj na diskete vhitopile prve igrice in revolucija se je začela. Danes, ko je proizvodnja in prodaja strojne opreme v krizi in ko se giganti a la IBM otepajo rdečih števil, so zaslužki računalniške zabave presegle vse meje. Samo ena uspešna igra (npr. Mortal Kombat, 500 milijonov dolarjev) lahko založniku prinese več kot uspešen hollywoodski film, Američani pa zapravijo letno za igranje 5,5 milijarde dolarjev - več kot za vstopnice v kinematograf. Pohod pa se še zdaleč ne umirja. Na obzorju

so namreč novi stroji in nove pogruntavščine, ki slišijo na ime "multimediji" in obljublajo, da bodo spravili vse vidike sodobne elektronske zabave (igre, film, mreže) v en kotel. Eden prvih korakov vanj je vpeljava videa v računalniške in konzolne igre.

Ko sem še majhen bil...

Ideja je pravzaprav kar priletna. Takoj, ko so se pojavili računalniki, ki so imeli dovolj natančno grafiko, da so lahko (vsaj približno) natančno prikazali digitalizirane slike, so nastopile tudi igre s takimi podobami. Na ZX spectrumu, C64 in amstradu CPC so bili tovrstni špili sicer bele vrane, ko sta igralno sceno pretresla Atari ST in Amiga, pa so se stvari začele premikati. 512- ali 4096-barvna grafika, stereo zvok in pol megabajta pomnilnika so pomenili dovolj prostora za prva multimedijska izživiljanja - digitalizirane slike v uvodih, digitalizirana rjove-

nja nepridipravov med igranjem. Igralci so bili očarani. Apetit avtorjev pa so rasli in našli svojo Meko v PC-jih. Ponižni ikstejčki, ki so nekdanje poznali samo WordStar in dBase, so se v zgodnjih devetdesetih prelevili v prave igralne pošasti, ki jih podpirajo vse svetovne softverske hiše, ki programirajo igre za računalnike. Grafika SVGA, močni procesorji 386 in 486 ter obilje pomnilnika so odvezali avtorjem roke, ki iger kmalu niso oplemenjevale samo s slikicami, ampak kar s praviimi video sekvencami in digitaliziranim govorom. Težnja, da bi bile igre

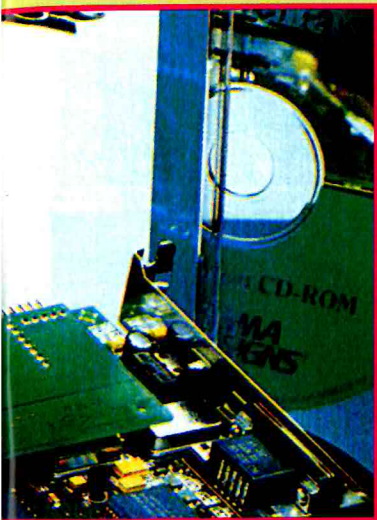
čim bolj realen odsev pravega sveta, se je vedno bolj uresničevala. Tako tehniko so izjemno dobro uporabili v Mortal Kombat - vse igralce so posneli s kamero in jih računalniško prenesli na poprej narisana ozadja, dodali kri in ostale dobrote.

Kupci so za igro ponoreli. Igra pa ima še eno posebnost - uvodne sekvence, ki kažejo borbe v gibanju, po standardu FMV.

Video, tak in drugačen

Video namreč ni več doma le v rekorderjih nad TV sprejemniki, ampak se





čku MK so dober primer FMV-ja. S takimi "izboljševalniki resničnosti" (reality enhancers) je opremljenih vedno več iger (Gabriel Knight, Outpost). Ima pa kakršnakoli video tehnologija na računalnikih veliko pomanjkljivost - požre še pa še dragocenega prostora na trdih diskih. Zato so si oddahnili tako uporabniki, ki so moraliza inštalacijo najnovejše igre odriti 25 in več MB, kot avtorji, ki so morali nenehno iskati kompromise med kva-

talizacij, govora, glasbe in podobnih zadev, ki naj naredijo igro kot film. Prav v tej številki Jokerja si lahko preberete opis Wrath of the Gods, ki je zelo dober primer multimedijskega ce-dejaškega špila.

Ampak tudi to ni tisto pravo. Tisto pravo je video čez cel zaslon, filmi na vašem računalniku, igre, ki to uporabljajo. Tudi mogočni CD-ROM je za tak podvig brez pomoči prešibak. Zato se pojavljajo prvi dodatki, ki omogočajo prav take ekstravagance. Najbolj znan (čeprav zaradi cene in namena še vedno ne najbolj) tovrstni dodatek je kartica Reel-Magic. To je kartica polne dolžine, ki hardversko izvaja MPEG kompresijo videa s CD-ja. Po domače to pomeni, da je video na cedeju skompresiran, delo, bi bi ga sicer moral opravljati procesor ali celo kak poseben program, pa opravi kartica sama. Rezultat je FMV video s CD-ja s 24 sličicami na sekundo (filmska kvaliteta), ki ga že uporabljajo prve igre, kot sta Return to Zork in Dragon's Lair. Če se bo kartica po 700 DEM prijela, bomo pa še videli.

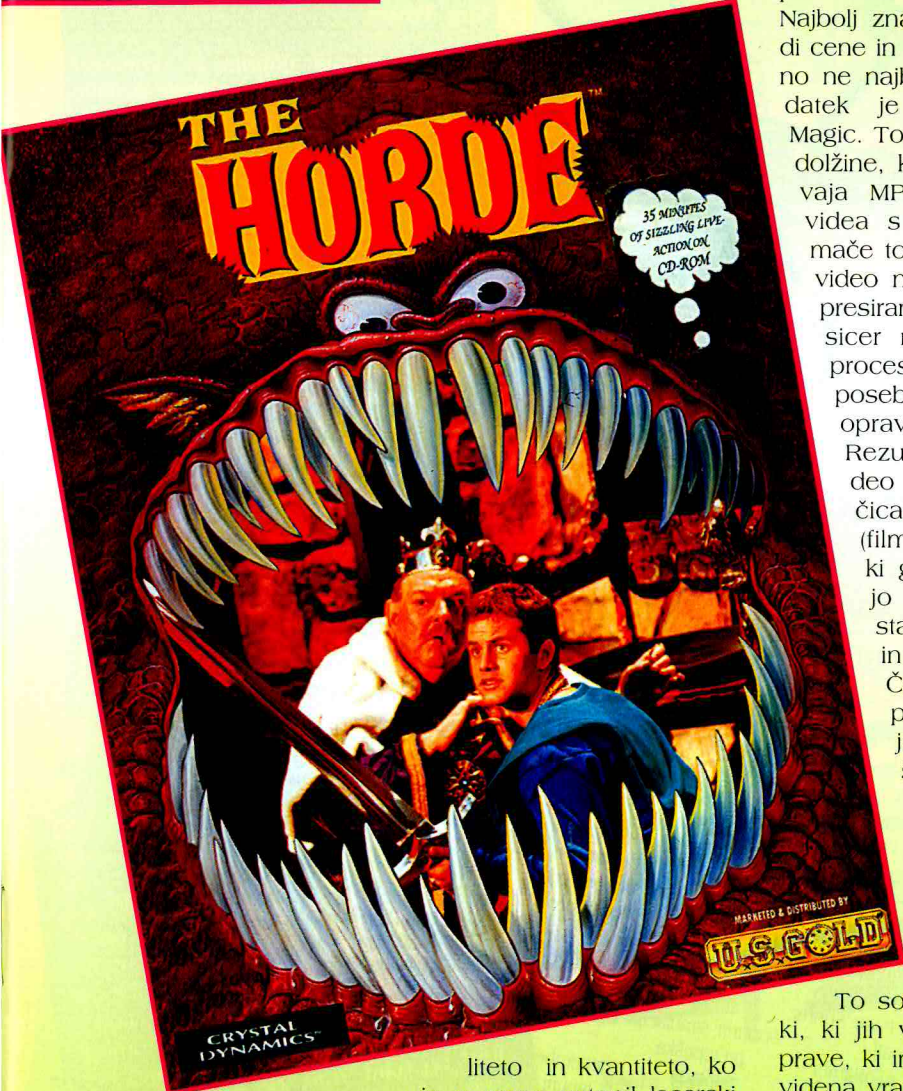
Izven igralnega področja, ampak še vedno krepko v domeni zabave, pa so moduli FMV.

To so posebni dodatki, ki jih vtaknemo v naprave, ki imajo za to predvidena vrata (amiga CD32, CD-I,...), dekompresirajo pa video s cedeja v realnem času. Na laserskem disku je npr. kompresiran film, ki ga lahko gledam prek modula FMV, tako kot bi vstavili kaseto v

videorekorder. Kakovost slike in zvoka je neprimer-no boljša kot pri standardu VHS in celo S-VHS, žal pa lahko na en CD spravimo samo 74 minut akcije, tako da tudi normalno dolgi filmi zasedejo po dva diska. Ta standard že podpirajo velikani filmske industrije, najbolj goreči pa so pri Paramountu, kjer so npr. Top Gun in Hunt for the Red October na CD spravili že pred časom. Nekaj filmov so imeli in morda še imajo na voljo tudi v Konzorciju Mladinske knjige v Ljubljani.

Dvaindevetdeset?

Združevanje sfer zabave, kot so film, televizija in računalniške igre, je vse bolj očitno. Po poslovni plati se to kaže v velikem zanimanju gigantov zabave za igre - Silicon Graphics ima pogodbo z Nintendo in razvija njihov 64-bitni igralni sistem Project Reality, Sony je kupil Psygnosis, ima svoj ImageSoft in kuje lastno konzolo PS-X, Time Warner neposredno podpira Atarijev jaguar in standard 3DO ter skupaj s telekomunikacijskim kiklopom AT&T kuje informacijsko avtocesto. Vedno več je samostojnih izdaj glasbe iz iger, liki iz špilov so bolj popularni kot zvezdniki iz filmov in športa, prodaja iger se skokoma povečuje. Uporaba videa v igrah pa je pač eden od korakov k združitvi današnjih vej zabave v eno. Ali se bo to zgodilo ali bo to ostala zgodbica a la Evropa '92, pa se bo še pokazalo.



vedno bolj seli tudi v računalniške loge. Standard, ki določa njegovo uporabo, se imenuje Full Motion Video in digitalizirane sekvence Sub Zera in kompanije v oken-

liteto in kvantiteto, ko je v areno vstopil laserski disk. Ta pridobitev glasbene industrije je zdaj s svojimi 650 MB prostora temelj novih multimedijskih iger in programov, v katerih je nenadoma na tone video sekvenc, digi-



Konec junija je bil v Chichagu sedaj že tradicionalni poletni CES (Computer Electronic Show), sejem zabavne elektronike (beri: igrice). Poglejmo, za čim se nam bodo spet dolge mesece (leta?) cedile sline in ježile dlake na zatilju.



Battle Bugs

Dynamix se je iz majhnega priveska Sierra razvil v močno kovnico iger. Battle Bugs je naslov njihove najnovejše strateške igre. Pa ne bo šlo za nikakršno dolgočasno vojaško strategijo, temveč za izredno zabavno mlatenje ščurkov in podobne golazni. Za ljubitelje miselnih iger pravkar končujejo Incredible Machine 2 s 150 novimi stopnjami in možnostjo igranja dveh igralcev. Tudi na hitroprstneže niso pozabili. Lode Runner bo čisto taprava in taprava platformska arkada z desetimi svetovi s po petnajstimi stopnjami. Veliko presenečenje Dynamixa pa je Way of Warrior, pretepaška igra v stilu Street Fighterja in bo lepši in boljši od Mortal Kombata.



Full Throttle

Sierrin King's Quest 7 sedaj sploh ni več skrivnost. Dali so mu že podnaslov: The Prince-Less Bride. Tokrat bo v glavni vlogi žesnki del kraljevske družine, ki mora premagati zlobno čarovnico. Igra bo SVGA in zapakirana na dva CDja. Grafika ni videti nič kaj sierrovska, ampak zelo risankasta, spremenjen pa bo tudi vmesnik. Druga CD ekstravaganca je prav tako plod Robertine domišljije in nosi naslov Phantasmagoria. Podobno kot Sedmi gost bo tudi dotična igra grozljiva po vzoru Poejevih ali Hitchcockovih del. V vlogi mlade, nežne in krhke dame boste morali premagati črne sile. Tudi tretji del Sierra Coktel Vision

pripravlja novo pustolovščino: četrti del Goblinov.

Naslednji gigant LucasArts prav tako pripravlja kup novih zadevščin. Avtorji pustolovščine Day of the Tentacle neumorno delajo na novi komediji Full Throttle, kjer bomo nastopali v vlogi motorista Bena, ki mora oprati svoje ime. Igra bo le na cedeju, uporabljala pa bo isti vmesnik kot Sam & Max. Tudi druga njihova igra Dark Forces bo le na CD-ROMu. To bo nova dumovska arkada, le da bodo v njej nastopali junaki iz Vojne zvezd. Vesoljska pustolovščina The Dig je vse prej kot končana, šušlja pa se nekaj o dodatnih misijah za TIE Fighterja in o novi cedejevski arkadi Imperial Assault.



Cyberia

Interplay ima še kup neizpoljenih obljub, toda to jih ne ovira pri novih obljubah. Dve taki sta Cyberia in Descent. Prva je akcijska pustolovščina, sestavljena iz standardno avanturističnih delov in simulacijskih delov, v katerih boste iskali po Sibiriji 'poslednje orožje'. Malo drugačen scenarij pa bo imela druga simulacija, Descent. Dogajala se bo

namreč v rudniških jaških, krmilili pa boste rudarske robote. Knapi, veselite se!

Tudi SSI dela s polno paro. Nadaljevanje Ravenlofta nosi naslov Menzoberranzan. Kot predhodnik bo igra v ločljivosti 320x400 in zopet boste

Dec 1993 Population 300 1 nordtown



Sim Town

morali pomagati dobrim in premagati zlobne. Dark Sun tudi pričakuje nadaljevanje z naslovom Wake of the Revenger. To pa še zdaleč ni vse. Dalajo še en FRP špil Alien Logic, pokukali so tudi v vesolje z SVGA simulacijo Renegade: The Battle for Jacob's Star. Največ pa pri SSIju stavijo na še eno dumovsko streljačino, ki so jo fantje poimenovali Cyclones.

Maxisu simov še ni zmanjkalo, saj nam obljublajo dva nova. Prvi bo simulacija nebotičnika SimTower in drugi malo manj zaresno simuliranje mesteca SimTown. Doom je očigledno vsem v želodcu. Tudi New World Computing dela na podobni akcijski 3D igri Zephyr. Druga

SIERRA/COKTEL VISION/DYNAMIX

Veltion	arkadna pustolovščina	november
Aces of the Deep	simulacija podmornice	november
Metaltech: Battledrome	simulacija robotov	november
Outpost Planet Pack	dodatek za Outpost	november
Phantasmagoria	CD pustolovščina	december
Incredible Machine 2	miselna igra	december
King's Quest VII	CD pustolovščina	december
Lode Runner	platformska arkada	december
Front Page Sports: Baseball	športna simulacija	december
Way of Warrior	pretepaška arkada	december
Goblins 4	pustolovščina	januar
Capitol Punishment	arkada	januar
Metaltech: Earth Siege	simulacija robotov	januar
Full Throttle	pustolovščina	december
Dark Forces	3D arkada	januar
The Dig	pustolovščina	februar

VIRGIN

Command&Conquer Creature Shock	strateška igra	oktober
Lands of Lore II	CD arkada	november
Fables&Fiends III	FRP igra	januar
Mech Commander	pustolovščina simulacija robotov	januar

INTERPLAY

Stonekeep	FRP igra	oktober
Cyberia	akcijska pustolovščina simulacija	december
Descent Kingdom:		
The Far Riches	strateška igra	januar
Dungeon Master 2	FRP igra	januar

ORIGIN

Wing Commander Armada	vesoljska simulacija	september
Wings of Glory	Letalska simulacija	oktober
System Shock	3D arkada	november
Wing Commander 3	vesoljska simulacija	december



Hell

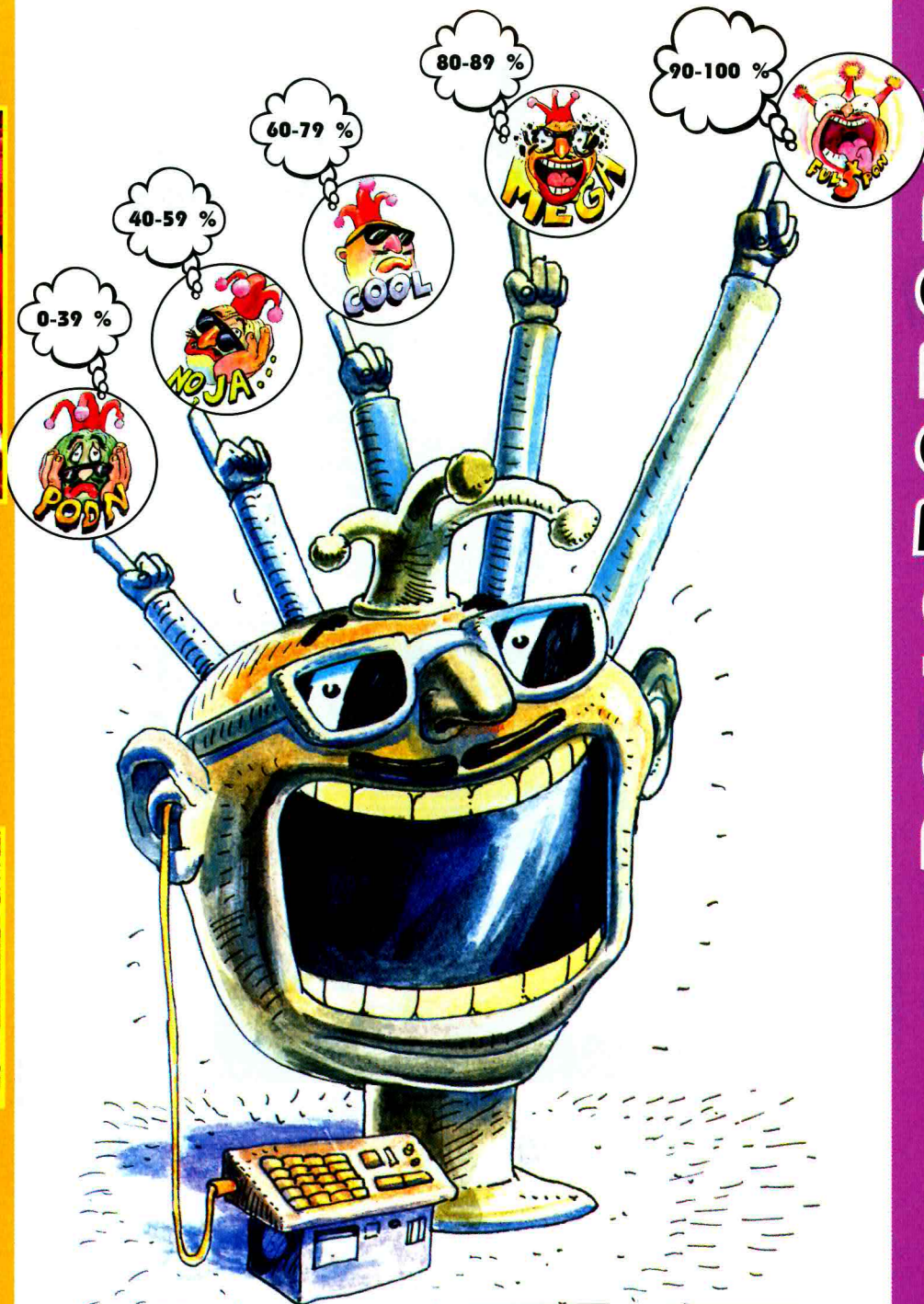
njihova novost pa je strategija z naslovom Heroes of Might&Magic. Papyrus, avtorji nikoli pozabljenega Indy Cara, ne sedijo križem rok, temveč garajo na novi, tokrat SVGA, avtomobilski dirki Nascar Racing.

Omeniti moram še en CDjevski spektakel neznane firme Take 2 z zelo pomenljivim naslovom Hell. To bo futuristična cyberpunk pustolovščina, polna srhljivih prizorov.



Phantasmagoria

Za mnoge je 18. oktober 1994 bolj pričakovan dan kot njihov rojstni dan, mnogi bolj vneto kot pred novim letom odštevajo dneve do 18. oktobra 1994, mnogi se bolj veselijo 18. oktobra 1994 kot pa zadnjega šolskega dni. Zakaj? Fan-njega šolskega dni. 18. oktober 1994 nepreklicno napovedal izdajo komercialne verzije Dooma 2: Hell on Earth. Predhodne shareware verzije tokrat ne bo, prav tako pa tudi svetu pokazati ene same slike igre. Mogoče naslednji mesec...



Sneta Sekira



Febo



Jure



Štajerc



Konzul



Jumping Jack



Zofi

Soccer Kid 78

Iz letošnjega svetovnega prvenstva v nogometu so prav vse softverske hiše hotele nekaj izržiiti. Tudi ne ravno najbolj znana firma Kralis ni izjema. Ker so ugotovili, da so premalo sposobni narediti nogometno simulacijo, ki bi nekaj pomenila, so se odločili za lažjo možnost. Spackali so platformsko arkado Soccer Kid. Oprostite, pomota. Niso je spackali, temveč samo aktualizirali prastarega Soccer Kida z amiga.

Uvod, ki je sicer blazno redek za igre te vrste, nam pove o vesoljskih zbirateljih kiča, ki jim pade v oči prav nogometni pokal. Toda pri kraji se zgodi nesreča: meteor trešči v pokal in ga zdrobi v pet delov, ki padejo nazaj na Zemljo. In sedaj je na vas, nogometnemu pobiču, vrsta, da najdete kose, jih sestavite in rešite prvenstvo.



Pehanje za puzzle pokalom vas vodi skozi 33 jako raznolikih stopenj, posutih z jabolki, sladoledi, hotdogi, prašičjimi repki, jogurtovimi lončki, sličicami nogometašev... Vaš edini pomagač je žoga, ki postane v vaših nogah smrtonosno orožje za živali vseh vrst, skejterje, gladiatorje, policaje (Hey kiddo, what ya gonna be when ya grow up?

Cop killer! Good choice.)... Čeprav je Soccer Kid platformska igra, pa se še zdaleč ne more primerjati z Zoolom 2 ali Doofoosom (112/13, 76%). Poleg tega, da se cel ekran premika z isto hitrostjo, se večina igre odvija na trdnih tleh. Skočite lahko le na kakšen avto ali drevo, da se o kakšnih podstopnjah, skrivnih prehodih in podobni obvezni opremi platformskih arkad sploh ne pogovarjamo.

Febo



ZA med podobnimi igrami ena najdaljših

format: PC, amiga
minimum: 386DX
založnik: Kralis
zvrst: platformska arkada
igrainost: 70%
grafika: 74%
zvok: 67%

spodbuja nogometno huliganstvo **PROTI**

Peter Pan 76



Ko sem dobil v roke igro in z njene škatle prebral "ages 5 to 9", sem se pošteno zamislil: "A sem res že tako star, da sem del softivera že za vedno zamudil (smrk?)? Prav tako sem se vprašal, kaj, hudiča, je v tej škatli, da bi lahko bilo zame neprimerno, saj sem vendar vaju igrac tipa Mother Goose. No, naj vam olajšam dušo in vam dam vedeti, da je Peter Pan & The Story Painting Adventure cool igra, ki bo iz vas, če le niste klinično mrtvi, izvabila kak nasmešek. Nekateri pa bodo totalno dol padli, se preselili v NeverLand, tam postavili hišico iz 256 barv, imeli 8 MB otrok, ki bodo vsi nadvse zviti, lepo animirani in bodo poleg navadnega zaslonskega teksta občasno govorili tudi digitalno!

O.K. Še odstavek o načinu igranja, ki ga je dokaj nemoogoče primerjati s čemer koli,

vsakakor pa se v njem "pretaka" nekaj Paintbrushevih bytov. Torej... Peter je totalno suverena osebeca, ki se požvižga na vas, a vseeno pričakuje, da mu boste kar naprej reševali probleme. To počnete s pomočjo štirih t.i. Paintbox Pals-ov, od katerih vsak opravlja svojo funkcijo, čeprav je rezultat ponavadi zelo podoben. Ko se pojavi problem, enostavno kliknete na "kolega", ki se vam ponudi, ter nato na zaslonu narišete/zbrišete/prepleskate kakšno podrobnost. Kako npr. rešite ubogega Petra pred krvočnim gusarjem? Enostavno, gusarja prepleskate v (devetdeset kilogramsko) baletko!



Preprosto, ne? Vsak problem ima kar nekaj možnih rešitev, od katerih jih je mnogo prav nesramno izvirnih in to naredi igro zanimivo. Na voljo imate tudi opcijo, da prizor večkrat ponovite, saj lahko, če je ne uporabljate, igro končate v manj kot pol ure, to pa vam prihrani precej nasmeškov. Ena od možnih rešitev je vedno tudi ta, da preprosto čakate in bistri Peter bo kmalu spoznal vašo lenobo, nehumanost, egoizem, itd. ter sam rešil problem, kar je za ljudi brez prstov na desni roki, kot je recimo Hook, vsekakor dobrodošlo. Na ta način se da "rešiti" celo igro, čeprav v bukli piše, da "igra v otroku spodbuja razmišljanje" in je zato neprimerno boljša od "starega" sistema učenja Glej in se uč!

Jumping Jack



ZA solidna grafika in hitra animacija izvirnost

format: PC
minimum: 386
založnik: Electronic Arts
zvrst: otroška pustolovščina
igrainost: 66%
grafika: 81%
zvok: 80%

prehter konec triki se ponavljajo **PROTI**

85 Dark Legions

Minili so do-
bri, stari
časi, ko se
je do zob
oborežena mularija po-
dila naokoli, igrajoč se
partizane, kavbojce in
ravbarje. Dandanes je
drugače. Če zunaj de-
žuje, se mulc prepros-
to vsede za fotrova
mašino (pod 50 Mhz
se sploh ne pogovar-
jamo) in preko mode-
ma pokliče soseda: "A
greva v Dumu narest
en masaker iz ostud-
nih opic?".

Sicer je pri nas res
igranje preko mode-
mov in mreže še bolj
v plenica (čeprav se
neverjetno hitro razvi-
ja), medtem ko so v
Ameriki ravno take,
multi-player imenovane
igre (pa ni važno kateri
žanr) najbolj popular-
ne. In to vedo tudi fir-
me, ki jih nato množič-
no izdelujejo.

Najnovejša igra te
vrste prihaja iz FRP-
sko usmerjene hiše
SSI in nosi naslov Dark
Legions. SSI je sicer že iz-
dal eno bolj ali manj neza-
nimivo multi-player igro
Archon Ultra, ki pa je kmalu
utonila v pozabo. Čisto dru-
gačna prihodnost pa se
obetava Temnim legijam.

Tokrat gre prav tako za
strateško igro, ki se odvija
na nekakšni kvazi šahovni-
ci. Igra ponuja obilico ra-
zličnih scenarijev (beri: ša-
hovnic), ki se razlikujejo po
velikosti in po številu ovir
(skal, dreves, vode). Poanta
igre je v tem, da s svojo
četo pošasti vseh kalibrov
premagaš sovražnikove hor-
de in ubiješ njegovega du-
hovnega voditelja (ki pa je
lahko katerakoli 'figura' in

zanj nasprotnik
ne ve).

Ah, samo
še ena bedna
verzija šaha, bi
rekli. NE! Pro-
sim, berite dal-
je. Najprej si iz-
berete količino
denarja, ki vel-
ja za obe stra-
ni. Zanj si nato
nakupite voja-
kov. Le-ti so
najpopularnejši
junaki vseh
iger FRP. Eden
najmočnejših
(in s tem tudi
najdražjih) je

tane, koristno pretopite v ra-
zlične vrste pasti (ogenj,
strup, praznina), ki začasno
ali za večno onespodobijo
nasprotnikove sluzavce. Ko
je nakupovanje končano,
svojo vojsko razpostavite
po plošči in igranje se za-
čne. Vsaka stran lahko v
svoji rundi premakne bojev-
nike za toliko, kolikor pač
njihove karakteristike omo-
gočajo (trol se lahko v en-
em krogu premakne le za
dve polji, medtem ko se
ognjenko za deset). Sovraž-
nikov ne plošči ne boste
videli takoj, temveč šele, ko
boste dovolj blizu. Takrat
pa se bitka začne. Boj je



Čarovniki lahko zamrznejo
najnevarnejše nasprotnike,
lahko se spremenijo v ka-
terikoli lik ali pa na račun
svoje energije ustvarijo
imaginarno figuro z eno
samo življensko točko. Ta-
ke stvari se vam seveda na-
jbolj izplačajo, če jih čarate
v najbolj skritem kotičku
svojega dela plošče, da vas
nasprotnik ne vidi. Tako ne
more vedeti, da je tisti stra-
šni hudič imaginaren in da
ga lahko ubije že sapica.

Igro s tako paletto izred-
no domiselnih junakov in
njihovih potez jasno odliku-
je odlična grafika in hitra an-
imacija, za ostanek vzdušja
pa poskrbijo zverinski kriki
in grožnje. Edino, kar sem
pogrešal, je možnost sporo-
čil (sožalja za padlimi) žive-
mu nasprotniku.

Dark Legions je vse prej
kot igra, ki jo kaže spregle-
dati. Toda pazite; narejena
je bila za multi-player način
(možnost povezave z mode-
mom ali direktno preko null-
modem kabla)...

Febo



štiriropki demon, potem je
tukaj pristen močan, toda
blazno počasen trol, nato
lahko v svoj bataljon uvrsti-
mo tudi vodkota in ogn-
jenkota, pa zombije, vam-
pirje in vse možne čarov-
nike. Potem lahko nabavite
še kupe prstanov, ki jih do-
delite vojščakom za prema-
govanje fizičnih in psiho-
loških travm. Toda zaprav-
ljanje se še ne neha. Za
desert, drobiž, ki vam os-

čisto arkaden, pri vsakem
liku pa imate na voljo dve
vrsti zganjanja agresije. De-
mon lahko na primer opleta
s svojimi gromozanskimi ša-
pami, za piko na i pa še
bruhne ogenj.

Premikanje figur po ša-
hovnici opazujete iz izomet-
rične 3D perspektive, boji
pa se odvijajo v ptičjem po-
gledu. Obstajajo tudi poseb-
ni triki likov, ki jih lahko iz-
vajate kar na šahovnici.

ZA izredno privlačna
igra za igralce vseh
zvrsti

format: PC, CD-ROM
minimum: 386DX, 4 MB
založnik: SSI
zvrst: strateška arkada
igralnost: 90%
grafika: 87%
zvok: 86%

igranje proti računal-
niku postane
prehitro dolgočasno **PROTI**



Alien Legacy 74

Kakšna bo prihodnost Modrega planeta? Vprašanje, ki si ga postavljajo modreci že precej časa. Odgovora ne ve nihče, toda nekateri so zvi- ti in si ga izmislijo. V tem seve- da prednjajčijo jasnovidci take in drugačne sorte, takoj za pe- tami pa so jim pisatelji filmarji in ustvarjalci računalniških iger. (Ej, Febo počas! Ustav konje. A nisi tega že neke napisu. Jest?! Neee! Gremo naprej.) A se sploh splača živeti, če veš, da bo čez dvajset let zmanjkalo nafte, nato nas bodo podjarmili roboti, nakar bodo prišli majhni zeleni in nas pohrustali... Yo, zdej pa res nehi. Čist isti uvod si dal Reunionu (J11, 89%) tri cifre nazaj? Ja, ja! A res? To je najbrž zato, ker (če verjamete ali ne) sta (ne me imet za lažnivca) igri (čas- na taborniška) čisto (in če napišem, tudi mislim) ena- ki. Sicer ne bom rekel, da je Dynamix igro kopiral od Grandslama, ker je to skoraj nemogoče, saj sta se tako Reunion kot Alien Legacy de- lali vzporedno na dveh raz- ličnih celinah. Toda podobnost (da ne rečem enakost) je očit- na na prvi pogled.



pomagati dobrim in sploh se še ubadati s kupom ostale vesoljske šare.

Vse vaše imetje nadzoru- jete iz kontrolne sobe preko parih modrecev, ki vam včasih celo kaj svetujejo. Nemoteno delovanje kolonije je odvisno od energije, rude in živlensko pomembnih dobrin. Če vam zmanjka prvih dveh stvari, ne bo katastrofe; pač, kolonija bo brez elek- trike dokler ne najdete surovin. Toda če vam zmanjka futra, adijo ra- ja. Prav tako premo so- razmerno s časom na- preduje tudi tehnika. Izumi

se vrstijo kar hitro, njihova re- alizacija pa je odvisna od sred- stev, ki jih premorejo vaši razis- kovalni laboratoriji.

Čeprav je v igri vse enako kot v Reunionu (od grajenja ba- jtic, izumljanja pa do razisko- vanja drugih planetov) in sem dotično igro tudi končal, mi Alien Legacy po pravici pove- dano ni bil prav nič všeč. Slab- ša je grafika, slabši je vmesnik in povrh vsega igra teče z nas- tavlljivo ampak vseeno kon- stantno hitrostjo (ne morete čas premakniti za dva meseca naprej). Sicer lahko pustite igro laufat, vi pa medtem jeste pokovko in gledate Santa Bar-

baro, ampak če so vam všeč podobne igre, si vsekakor pred Alien Legacy omissite Reunion in Sierrin Outpost. Žal ne morem reči drugega (čeprav sem zelo velik ljubitelj Sierre) kot, da so Madžari Dynamix peljali scat (brez cenzure, prosim!).

Febo

ZA če bi Reuniona ne bilo...

format: PC
minimum: 386DX
založnik: Dynamix
zvrst: strategija
igrainost: 72%
grafika: 75%
zvoik: 78%

...ampak zakaj, saj Reunion je **PROTI**

SuperSki 3

Sedim ob računal- niku in srebam le- deno mrzlo teko- čino (ne bom delu reklame za nobeno pijačo, ampak tisti, ki me poznajo, vedo, kaj je to). Naša najbližja zvezdica je segrela mojo sobo na trideset sto- pinj. Premišlujem, ali naj preženem dolgčas s pobijan- jem majhnih kosmatih ali ma- jhnih rumenih, nakar ugo- tovim, da sem za oboje prelen. Pa mi zajadra v roke škatla z napisom SuperSki 3. A so ža- barji mal znorel, al kaj, da sredi poletja mečejo ven simu- lacije snežnih užitkov.



Lako njima, ko se lahko celo leto po- jajo po svojih lede- nikih. Ampak fantje so po tujih cajngjih delal tako reklamo, da mora bit špil že v redu, a ne? Sicer sem bil malo razo- čaran, ko sem od- prl škatlo. Poleg štirih disket in papirne šare, sem pričakoval vsaj še ene dolge gate, par rokavic in kučmo. Toliko so govorili o realizmu, kakršnega še ne, da bi lahko ob igra- nju v kratkih rokav- ih še zmrznu!

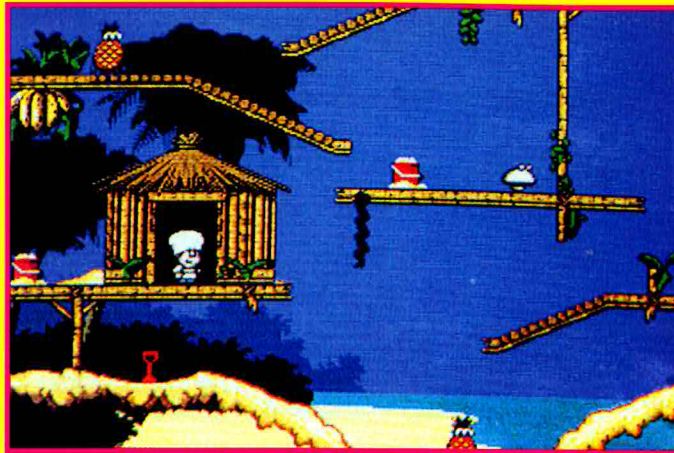
Igra SuperSki 3 ni



Prav tako je Zemlja postala nevzdržen planet in začela se je kolonizacija vesolja. S svojo matično ladjo polno surovin in zmrznjenega folka se zasidrte v orbiti dokaj gostoljubnega planeta Gaea. Vaša naloga je postaviti samostojno kolonijo(e) raziskati planet in sončni sis- tem, uničiti slabe vesoljčke in

Out to Lunch

Skuhati ustrezno jed stotniji razjarjeno lačnih sladokuscev še zdaleč ni preprosta naloga. Tega se najbolje zaveda novi Mindscapeov junak Pierre le Chef, ki so se mu v trenutku nepazljivosti osnovne sestavine načrtovane poslastice meni nič, tebi nič razbežale širom po Evropi. In ker Petrčku grozi pomivanje mastnih kozic do konca življenja, naš kuharčič urno vzame mrežo v roko in pot pod noge, še preden gostje ali upravnik kaj posumijo.

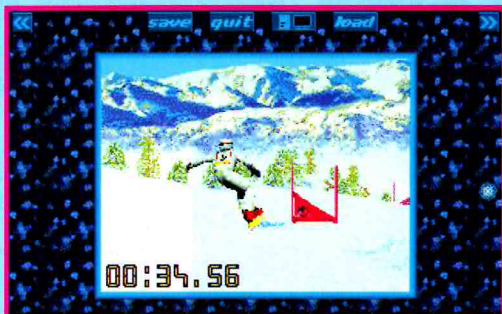


Bo pa lovljenje vseh krompirjev, paradižnikov, gobic, sirčkov in ostalega svobodomiselnega žrtja kaj naporno početje. V vsaki evropski državi, ki ubežnikom daje potuho, od Švice prek Grčije do Anglije in (kajpak) Francije, je treba na kakih desetih stopnjah v danem času najprej na-

jiti mrežo, si z njo v žepe natakati čimveč razigranih jestvin, poiskati kletko, vanjo zmetati plen in nato iti še na lov za izhodom. Da se sicer pobrati tudi kak priboljšek, recimo vrečo moke, s katero na hitro omokate nič hudega slutečo zelenjavo, stekleničko tabaska (=popočene gobice v

zbirka vseh zimskih disciplin, temveč vključuje le smučarjijo, se pravi slalom, veleslalom, smuk, skoke ter še dve zvrsti snowboardanja. Kot se za

podobne igre spodobi, imate možnost treninga, naskakanje rekorda ene same discipline ali pa celoten sekstatlon. Do tukaj mi je še uspelo ohraniti nasmeh na obrazu, ki pa mi je po par presmučanih metrih zamrl in mi ga kljub trudu ni uspelo več priklicati. Zato bi se pa lahko smejal vsak zunanji opazovalec. Nimam se za odličnega smučarja, ampak si vseeno upam staviti, da znam več pokazati na snegu kot pa v igri. Problem ni v zamorjenosti mojih prstov ali



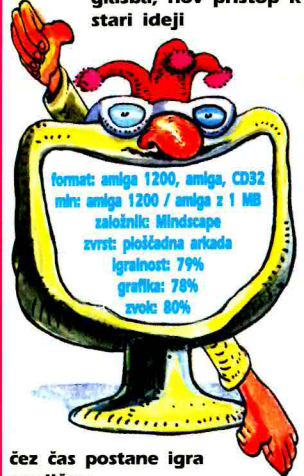
v refleksih, temveč v obupno slabi vodljivosti smučarja. Čeprav ga gledate v hrbet kot pri Winter Games, je vse skupaj tako leseno, da me je prav kmalu vse minilo.

Čez videz igre sicer ne bi imel kaj povedati, prav tako je tudi pri vsaki disciplini na voljo več prog, toda vseeno vsem ljubiteljem smuke na računalniku priporočam dobro staro Accoladejevo uspešnico ali Ski or Die.

Febo

78

ZA zabavna grafika in glasba, nov pristop k stari ideji



čez čas postane igra enolična

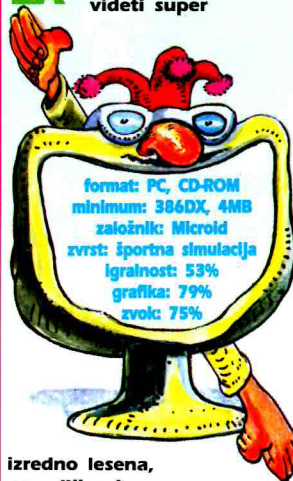
PROTI

rižoti) ali pa nogometne čevlje, ki so prava stvar za ledene švicarske planjave, vendar se tudi bežeča hrana ne da kar tako. Njihovi sotrpini v obliki morilskih krompirjev, topovskih paradižnikov, oklepljenih kurjih jajc in celo podanega črnokapega kuharja, ki vztrajno poskuša odpreti vrata kletke, so vedno številčnejši in hvala Sveti solati, da po vsaki opravljeni državi dobite kodo za nadaljevanje. Igra je namreč kljub ljubki in skrajno zabavni grafiki (samo predstavljajte si krompirjev gomolj, ki jo skuša po ledeniku navzgor podurhati pred kuharjevo mrežo, pa mu to ne uspeva najbolje...) kar težka in končati jo s tremi življenji bo prava umetnost. In čeprav so stopnje razgibane, dogajanje pa spremlja res dobra glasba, ki ustreza trenutni deželi, postane Out to Lunch sčasoma enoličen, saj se vzorec "najdi hrano - vrzi jo v kletko" preprosto preveč ponavlja. Res pa je tudi, da vam lahko Pierre le Glavni kuhar in njegova zaloga hrane pričarata kako prav zabavno urico. Po grških plažah bežeč kolut ementalca tudi ni prizor, ki bi ga človek uzrl vsak dan...

Sneta sekira

58

ZA če je ne igraš, je videti super



izredno lesena, nevodljiva igra

PROTI

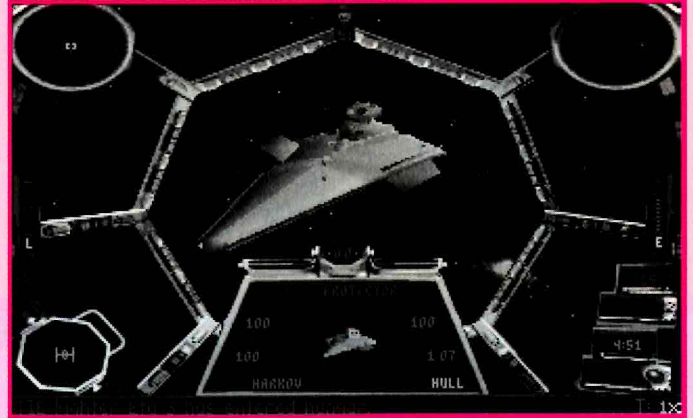
TIE Fighter 89

V log pozitivcev smo se absolutno naigrati - tolikokrat smo že rešili ugrabljeno princeso, pogнали v zrak zlobnežovo domovanje in dotičnega spremenili v pašteto, da je joj. Skrajni čas je torej bil, da se je nekdo spomnil tudi na drugo plat medalje in ker je ta ponavadi skrita in temna, je bila Lucasova pravljica iz filmov Star Wars o vojni med zlobnim Imperijem in dobrimi uporniki kot naša lašč. In če ste v predhodniku TIE Fighterja, X-Wingu, vodili lovce in bombnike upornikov in se borili za plemenite in svobodne cilje, imate zdaj priložnost spoznati, kako se počutijo Imperatorjevi piloti v hitrih in gibčnih plovilih TIE (Twin Ion Engine), ki so vam zadala toliko glavobolov.

Kot v X-Wingu je tudi v TIE Fighterju treba opraviti vse misije v vseh sklopih nalog in tako doseči zmago svoje strani. Misije se v grobem delijo na napadalne, v katerih rešate nasprotna plovila ne glede na vrsto in velikost, ter obrambne, kjer je treba braniti svojo floto pred sovražnimi napadi. Je pa taktika drugačna kot v X-Wingu, saj plovila Imperija v glavnem nimajo ščitov in je tako podarek na hitrosti in presenečenju, poleg tega pa je na vaši strani tudi številčnost. Tako imate skoraj v vsaki misiji ob sebi več tovarišev, ki ubogajo vaše ukaze, v vsakem trenutku pa lahko bližnjo fregato ali zvezdni rušilec zaprosite za dodatna plovila. TIE Fighter je zato dosti lažji kot X-Wing, kar je pravo olajšan-



je - ta program je bil namreč tako svinsko težak, da ga je brez trikov končal le malokdo. Poleg tega so pri LucasArth dodelali tudi obrobne stvari, kot so boljši HUD prikazovalnik, ki sedaj natančno sporoči stanje obstreljevanega, funkcija, ki samodejno izravnava hitrost z žrtvino (idealno za lepljenje na rep), oskrbovanje z izstrelki kar med misijo, sprotna poročila o



uspešnosti misije (za kar si v X-Wingu zvedel šele na koncu), tridimenzionalna zvezdna karta in celo seznam tipk, da ni treba kar naprej buljiti v priročnik. Kot njegov predhodnik je namreč tudi TIE Fighter igra za hobotnice, saj imajo

svojo nalogo skoraj vse tipke na tipkovnici, celo kombinacije shift, alt in ctrl. Noro, ampak zaradi naštetih izboljšav precej manj kot v X-Wingu. Je pa to tudi pomanjkljivost: izkušeni X-Wingovci bodo TIE Fighterja končali kot za

šalo tudi na najtežji stopnji - sam sem vseh 50 obveznih in še nekaj zgodovinskih misij opravil v borih treh dnevih.

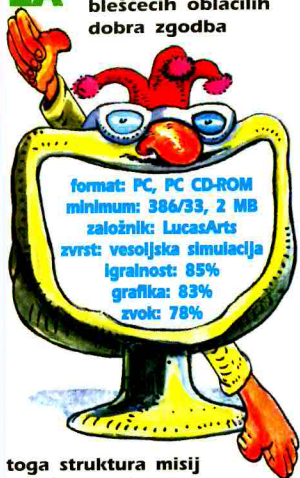
Avtorji so se precej potrudili tudi pri zgodbi, ki je pravi triler o izdajstvih v srcu Imperija, hkrati pa je izgovor za vnos dodatnih bojnih strojev in drugih izboljšav v igro. Skladno z razvojem dogodkov vam na plovila namreč montirajo močnejše rakete in torpede, sčasoma s TIE Fighterjev, Interceptorjev in Bomberjev ter Assault Gunboatov presedlate na nove TIE Advanced MkII, v sed-

mem sklopu misij (v katerem se znajdete šele, ko opravite prvih šest) pa celo na lovce z imenom TIE Defender. Ti stroji potegnejo prek 200 česarkoli na karkoli že, opremljeni pa so z vlečnim snopom, ki drži nasprotnikovo plovilo trdno v zobeh vaših laserjev. Njam. Najlepše pa je, da so drastično izboljšali tisto nagnusno poligonsko grafiko, zaradi katere so mnogi namesto X-Winga raje



Tubular Worlds

ZA X-Wing v novih, bleščečih oblačilih
dobra zgodba



toga struktura misij
prelahak za izkušene
X-Wingovce

PROTI



igrali Wing Commander. Z odlično kombinacijo tekstur in Goraudovega senčenja so plovila v TIE Fighterju končno videti zelo lepa in se ne razsujejo na milijon ogromnih pikslov, ko se jim približate. Sitem iMuse pa kajpak skrbi za interaktivno glasbeno spremljavo.

TIE Fighter je vse tisto, kar je bil X-Wing, pa še mnogo več. In čeprav nekatere pomanjkljivosti ostajajo, predvsem toga struktura misij, zaradi katere morate obvezno opraviti čisto vsako nalogo, sicer vas program ne spusti naprej, te igre preprosto ne morete zamuditi, če imate dotično zvrst vsaj malo radi.

Sneta sekira



78

z joystickom v roki (Freud!!!), skozi na široko odprte oči opazuje podivjalo migetanje na ekranu, iz ust mu visi jezik, po obrazu mu kaplja pot. Njegovo telo je ena sama mišica, nabita z adrenalinom. Ko tako podnevi sprosti vsaj delček svoje rušilne energije, gre zvečer v družbo in jih ponavadi celo uspe prepričati, da je normalna in celo prijetna oseba. Verjemite mi, to opazujem že leta in leta (na sebi, kje pa drugje?), vse skupaj pa se samo slabša in slabša.

No, sporočilo moje zmedene recenzije (ravno kar sem se vnil iz kina, tako da mi je ostalo bore malo energije, saj sem moral v svojo normalnost cel večer prepričevati kar pet ljudi) je, da si Tubular Worlds kar priskrbite, saj je nadvse prikupna vesoljska arkada, čeprav se kdaj pa kdaj na zaslonu sploh ne boste znašli zaradi obupne izbire barv, kajti zelena + rdeča + rumena = fuč mrežnica. Seveda pa lahko iz naftalina izlečete tudi izžeti ZX spectrum in nekje napraskate Game Designer...

Jure

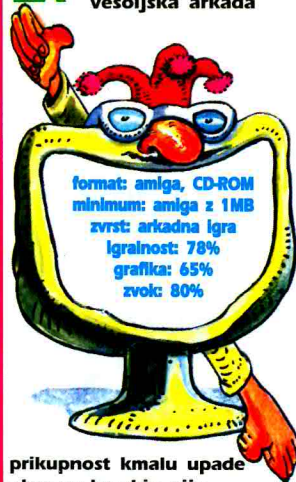
O b pospešenem preigravanju Tubular Worlds sem se raznežno spomnil na tiste dobre stare čase ZX spectroma, ko sem bil spontano, pristno in dobrosrčno mavrično dete (in mi je beseda amiga pomenila približno toliko kot izraza koitus ali kastracija) in ko sem prvič naložil Game Designer, mojo prvo vesoljsko arkado. Glede na to, da sem bil takrat kot igralec še bolesten militarist (vse sovrsnike sem do smrti izčrpaval z neprestanimi zahtevki po streljanju, klanju in ubijanju), sem bil seveda ves iz sebe. Kot velik oboževalec televizijskih serij tipa Star Trek in še bolj Battleship Galactica, sem dobesedno orgazmiral, ko sem tudi sam dobil priložnost, da sedem v kabino hipersupermega zvezdnega lovca in se poženem v vrtnice zvezdnih meglic in črnih lukenj.

No ja, kakor koli že, takrat je Game Designer zame poosebljal raj. Seveda ni bil bogve kaj, po današnjih standardih bi ga lahko označili za nizkotno zafrkancijo in vsak spodoben otrok, vzgojen v pravem duhu PC ali amige, bi ti imel pravico dostojanstveno pljuniti v obraz, če bi se mu slučajno drznil predlagati, da jo preigra. Ampak v tistem času... Takšne in podobne misli in nostalgični občutki so se mi neprestano

vrteli po glavi, ko sem se v enako superhipextra zvezdnem lovcu preganjal po Tubular Worlds (dobeseden prevod bi bil menda Cevasti svetovi; spomnite se tudi Mikea Oldfielda in njegovih izvrstnih Tubular Bells) in z bleščečmi ognjemeti plazme graciozno pošiljal vse vrste odvratne svinjske sluzoidne alienske nesnage v Pekel, od kjer so se tudi privlekle. Filing je isti.

Res je, da bi lahko Game Designerja v primerjavi z recenzirano igro po tehnični plati označili za betežnega sifilitičnega dinozavra, saj gre tam v bistvu za nekaj migetajočih zmazanih objektov na prazni igralni plošči, ki skačejo in streljajo in, milo rečeno, ne nudijo prav nobenega igralnega užitka. Res je tudi, da je Tubular Worlds prekrasno izdelana igra, s solidno grafiko, finim zvokom in za igro svoje vrste neverjetno visoko stopnjo igrainosti. Vendar pa je občutek isti. Lovec in ti sta eno samo bitje, družji vaju nepotešljiva želja po uničevanju in ubijanju. Mladim sociologom in psihologom ob tej priložnosti svetujem, da svoje diplomske naloge napišejo na temo računalniških igrac, kje drugje je moč v tako primarni obliki zaslediti divje sproščanje kompleksov, frustracij in živalskih nagonov? Poglejmo si samo povprečnega igralca - na stolu,

ZA nadvse prikupna vesoljska arkada



prikupnost kmalu upade
obupne kombinacije
barv

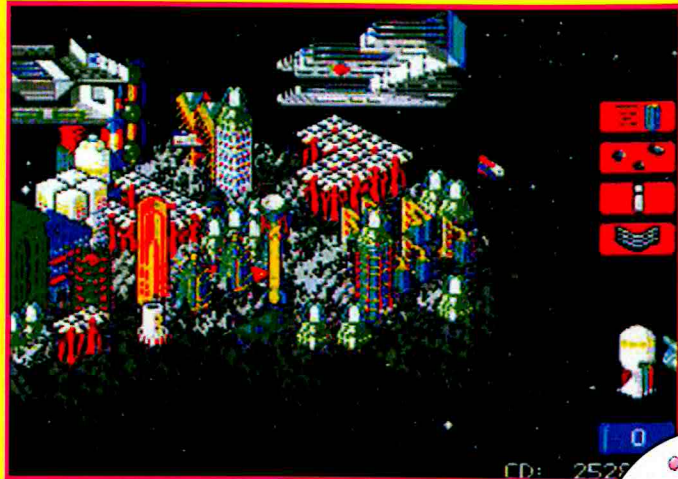
PROTI

K240

83

K240 ima štorijo naravnosti iz klasik znanstvene fantastike: Zemeljski imperij, ki razpolaga s vesoljem v območju 300 svetlobnih let okoli modrega planeta, velikanske korporacije, ki nadzorujejo izkopavanje življenjsko pomembnih rud v asteroidnih poljih, tuje rase, ki se širijo in že stegujejo lovke po dragocenih kovinah v sektorju K240. Tej mešanici med Dune in Vesoljskimi stezami so pri Gremlinu naložili težko nalogo naslediti znano Utopio, ki jo imajo mnogi za najboljšo božjo strateško igro poleg Populouša, Dune 2 in Sim Cityja. In kako naj bi jim to uspelo?

Avtor in glavni programer Graeme Ing je najprej poskrbel, da ne more K240 noben siten



ocenjevalec iger obtožiti kratkosti in pomanjkanja globine. Po vsakem sektorju, ki ga morate očistiti alienov, plove nekaj ducatov asteroidov z različnimi

zalogami kovin, ki jih je treba zasesti, na njih postaviti vse potrebno za kopanje rud in življenje delavcev ter vse skupaj primerno vojaško zaščititi. Denarja je kajpak malo, vaš edini vir prihodka so rude, ki jih prodajate multiplanetarki Tetracorpu, od katerega lahko za primerno količino kreditov nabavite tudi izboljšave za hitrejše kopanje in učinkovitejše bojevanje. Torej, če ni rud, ni denarja, če ni denarja, pa poteka izkopavanje prepočasno in se vam žiro račun prazni še hitreje.

Zaloge rud na asteroidih kopnijo vse prehitro in zato ste se prisiljeni nenehno širiti. Prej ali slej pa naletite na sovražna bitja, ki za dobrososedske odnose nimajo preveč posluha. Tukaj se začnejo obrestovati poprejšnja vlaganja v bojne ladje in varčevanje s krediti za gradnjo raket, s katerimi obsuvate nasprotnikova oporišča. Vsaka od šestih stopenj se konča takrat, ko opravite z vsiljivci ali pa ko vam zmanjka denarja - Imperij je vse prej kot prizanesljiv. V osnovi je K240 precej preprosta igra, so se pa načrtovalci potrudili in vanjo nametali ogromno različnih strojev, povil in podobne šare, ki naredijo osvajanje zelo pestro. Na asteroidih lahko z dotekanjem kapitala mimogrede postavite super hitre rudnike, trasporterje rud in fuzijske elek-

trame, ki so mnogo boljše izbira kot vrsta sončnih generatorjev, po površini asteroidov se začno sprehajati gruče servisnih robotov, najlepše pa se odvija v orbiti, po kateri se spreletava pol ducata vrst vesoljskih ladij, od švohotnih lovcev do mamutskih križark. Če vam gredo skrivnostni alieni posebej na živce, pa jih lahko mirno špijonirate z vohunskimi sateliti.

Grafika bo morda preveč pikčasta za razvajene iz Dune 2 in zvočniki vse preveč molčeči, a v K240 se res da vživeti, saj vas igra nenehno zasiplje z novimi in novimi izzivi, kot so močnejši nasprotniki, posrečeni dodatki k vašemu arzenalu, različne katastrofe (dež meteorjev, kometi, nenapovedane eksplozije), pa tudi klasični miškovski igralni vmesnik s klikanjem po sličicah je zelo intuitiven in dodelan, saj si lahko najbolj uporabljane ikone preprosto zvlčete na glavno okno. Res pa je, da igra zahteva dosti potrpežljivosti, saj se lahko posamezne stopnje zavlečejo v ure in ure, že najmanjša napaka (nakup malce predragega stroja) pa vas mimogrede stane prevlade nad sektorjem. Zato se ne zakrjavajte preveč - sektor K240 je krut...

Sneta sekira



NOVO! *Advanced*
GRAVIS
ULTRASOUND MAX
GLASBENA KARTICA PRIHODNOSTI
JE ŽE MED NAMI!

*Pravi Wavetable Synthesis! 32 glasov - CD stereo kvaliteta!
 16 bitno, 48 KHZ SNEMANJE IN PREDVAJANJE zvoka!
 3 CD-ROM VMESTNIKI - Panasonic, Sony, Mitsumi!
 POPOLNA KOMPATIBILNOST!*

Na zalogi tudi: **GRAVIS ANALOG JOYSTICK, ANALOG PRO JOYSTICK, MIDI ADAPTOR, GRAVIS ULTRASOUND V3.7, GRAVIS 16 BIT RECORDING CARD**

Pooblaščen zastopnik za Slovenijo:

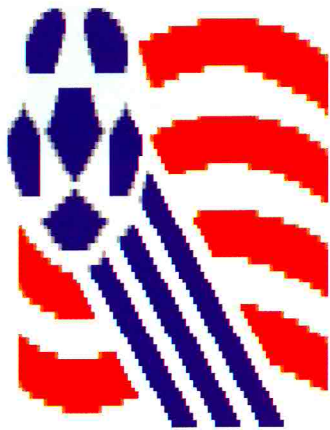
professional
 Ljubljana d.o.o.

61000 Ljubljana, Stegne 19;
 TEL/FAX: (061) 159 86 20; TEL: (061) 159 28 04

ZA pisana paleta strojev, orožij in drugih dodatkov igralni vmesnik

ornat: amiga, PC
 minimum: amiga z 1 MB
 založnik: Gremlin Graphics
 vrst: strateška igra
 igralnost: 83%
 grafika: 76%
 zvok: 70%

težavnost
 pikčasta grafika **PROTI**



WORLD CUP USA '94 KICK OFF 3 PLANET FOOTBALL

F
L
P
P
Y

H
I
T

Svetovnega prvenstva v žogobrcu je konec, Fifin pokal so za štiri leta pobasali Brazilci, Italijani utaplajo žalost v vinskih špagetih, na male zaslone pa se je na veselje nekaterih in žalost drugih vrnil Videošpon. In če spadate med slednje ter raje kot TV gledate svoj monitor in na njem kako dobro simulacijo, pa

med navalom fuzbalerskih iger ne znate prav izbrati, si preberite to naeks-kluzivno dvostransko reportažo s silicijevih stadionov. Tekmeči na PC-jevem travniku so danes trije: U. S. Goldov World Cup USA '94, Ancov Kick Off 3 in Infogramsov Planet Football.

IZIDI:
Kick Off 3 : World Cup USA '94 = 1:0
World Cup USA '94 : Planet Football = 2:0
Kick Off 3 : Planet Football = 4:0

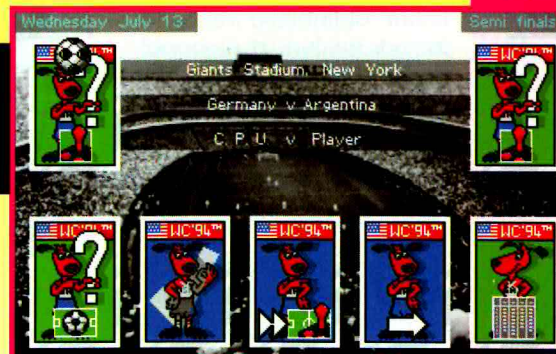
World Cup USA '94

Za čisto tapravo licenco letošnjega žogobrcarskega prvenstva v ZDA se je zagrebel U. S. Gold in urno spravil skupaj, če je verjeti oglasom, "najnaj-

naj nogometno simulacijo vseh časov." In čeprav se za zaslužek Goldovcem ni bati, saj grede produkti z nalepko "uradno" zmerom dobro v promet, mi bo kdo nemara le prisluhnil in še enkrat premislil, če je tisto, kar hoče, res nogometna simulacija, v kateri se da nastavit čisto vse živo in še kaj mrtvega, ki pa jo je zaradi nenatančnosti in hitrosti brez bombastičnih refleksov kaj težko zares igrati.

WC '94 je na prvi pogled klasična nogometna simulacija s pogledom od zgoraj v slogu Kick Offa in Sensibla, edinole pri streljanju enajstmetrovk program

preklopi v pogled iz prve osebe. Že uvodni meniji pa vas kaj kmalu prepričajo v nasprotno, saj lahko spremenite skoraj vsak vidik nogometne igre, od pravil prek terena do barve dresov. Z užitek pa boste vtaknili nos v posebna editorja, "set piece editor" in "formation editor." S prvim sami določate, kje naj bodo izbrani igralci, ko nastopi neka situacija, ali po domače, pri metanju outov se igralci samodejno razporedijo v poprej določen vzorec in preostane vam samo, da z ustreznim no-



gometnašem popeljete možvo v napad. Druga opcija ponuja popolno nastavljanje strategije možva, torej postavljanje formacij in celo določanje reakcij posameznikov - po domače, ukažete lahko, da če je (recimo) žoga blizu vašega gola, naj se nanjo kot veter zapodita obrambna igralca 3 in 5. Vse to je sicer lepo in prav, a težava nastopi pri igranju samem. Žoga se niti slučajno ne drži nog, temveč pri najmanjši na-





paki odfrči po svoje, akcija pa je strašansko hitra, tako da odpade kakršnokoli daljše preigravanje. Preostanejo vam samo podaje, ki pa jih nasprotniki kajpada pridno prestezajo. WC '94 je po mojih izkušnjah prava stvar za vas, če obožujete neprenehno udrihanje po gumbu za strel, ljudje, ki imajo raje preigravanje in mimo grajenje napadov, pa naj se držijo daleč daleč.

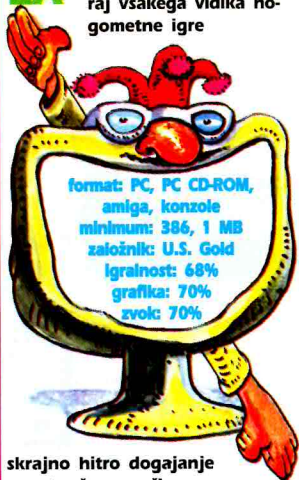
Res, World Cup USA '94 je "fast and furious," kakor obljublajo reklame, in tudi geslom o najpopolnejšem naboru opcij ne gre oporekati. Vendar pazite, da pri divjanju po igrišču ne polomite tipkovnice, igralne palice ali celo prstov, saj WC šiba kot nor.

V verziji CD-ROM World Cup ni bistveno opleniten, avtorji so dodali le uvodno animacijo (ki si jo lahko ogledate posebej) in dva komada znane sku-

pine Scorpions, ki pa ju ne slišite med igro, temveč na svojem CD predvajalniku. Muzika pač.



ZA možnost nastavitve skoraj vsakega vidika nogometne igre



format: PC, PC CD-ROM,
amiga, konzole
minimum: 386, 1 MB
založnik: U.S. Gold
igralnost: 68%
grafika: 70%
zvoek: 70%

skrajno hitro dogajanje
nenatančen način
igranja

PROTI



Kick Off 3

Z ganili so se tudi pri Ancu. Njihova legenda, Kick Off 2, je medtem že precej ostarela in čeprav so vmes udarili z ,alo manj zgubanim Goalom, so navdušenci čakali na tisti pravi, uradni Kick Off 3. No, ta je končno prišel in primojduš, da mu ni treba stati v senca starejših bratov.

V nasprotju s prejšnjima deloma serije in World Cupom USA '94 Kick Off 3

tretjino, tudi zato pa igralci ne drvijo več kot snete sekire, marveč tekajo naokoli bolj umirjeno, kar prispeva k natančnejši igri. Med igro si lahko kadarkoli želite zavrtite upočasnjen posnetek zadnjih trenutkov, menjavate igralce, določate taktiko in ste sploh mega trener.

Velik plus za Kick Off 3 so opcije. Igrate lahko posamezne tekme, svetovno prvenstvo, lige in klasični



uporablja stransko perspektivo. Na srečo pa igra ni izgubila tiste divje igralnosti prejšnjih Kick Offov, saj je akcija hitra in napeta (žoga se drži nog), izbor udarcev pa širok - od klasičnih lo-
bov in "bučk" do škarjic in usmerjanja žoge po tistem, ko jo brcnete ("aftertouch"). Radar v zgornjem levem kotu se je sicer nekam izgubil, so pa tu v nadomestilo še kar inteligentni nogometiši, ki žogo samodejno podajajo najbližjemu soigralcu ali pa jo s pravo močjo brcnejo oddaljenemu. Stadion je malo manjši kot ponavadi, torej ga naenkrat vidite na zaslonu več kot



Ancov "challenge", v katerem se spopadate z vedno boljšimi moštvimi. Na voljo sta dva načina igre, akcijski (brez prekrškov, poškodb in prepovedanih položajev) in simulacijski, seveda pa lahko nastavljate še druge zadeve, npr. dolžino srečanja in težavnostno stopnjo (ni pa izbire terena). Dodatna poslastica je oddelek za trening, v katerem izpopolnujete svoje spretnosti preigravanja in podajanja ter streljanja prostih strellov in enajstmetrovk. V moštvu pa lahko pred tekmo in po njej zamenjavate igralce in jim določate taktiko igranja.

Po grafični plati je Kick Off 3 kar dober (čeprav sta

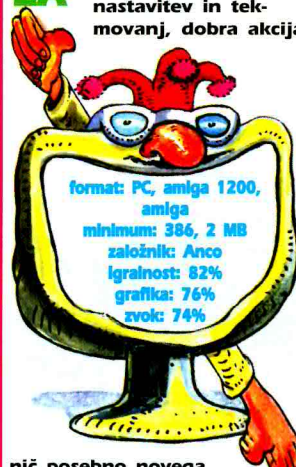
80

vratarja videti kot kaka zamorjena uradnika), po zvočni pa na vsak način poskuša kopirati FIFA International Soccer - digitalni folk poskuša vpiti in skandirati gesla kot na pravi tekmi. Vendar manjka sinhronizacija, saj se raja oglašja kar tako v tri dni (niti slučajno ob golih), navijaška pesmica pa je samo ena. Ta pomanjkljivost velja tudi za verzijo za amigo 1200, ki je po igralni plati približno enaka pecejevi.

Kick Off 3 je zelo dobra in dodelana nogometna simulacija z veliko opcijami in dosti akcije, je pa res, da ne prinaša ničesar

posebno novega, raje dosti (dobrega) starega. Morda bo novosti željne potolažila FIFA International Soccer, ki je že na poti.

ZA veliko število opcij, nastavitvev in tekmovalj, dobra akcija



format: PC, amiga 1200, amiga
minimum: 386, 2 MB
založnik: Anco
igrainost: 82%
grafika: 76%
zvoč: 74%

nič posebno novega

PROTI

Planet Football

Namesto ptiče in stranske perspektive, ki jo uporabljata zgornji igri, so pri francoskem Infogramesu za svojo novo 2simulacijo Planet Football pogruntali nenavaden, "kamerski" pogled, ki kaže akcijo tako, kot jo vidi kamera, ki v tridimenzionalni tehniki sledi igralcem prek celotnega igrišča. Taka perspektiva je na prvi pogled idealna za žogobrc, saj je kamera vedno tam, kjer je žoga,

era posreduje sliko vedno samo iz enega, zelo nizkega položaja in se premika le gor in dol ter levo in desno. Nasprotniki in soigralci vam zato v vidno polje uletavajo popolnoma nepričakovano (kdo pa ima čas na poti proti голу buljiti v radar) in ni govora, da bi natančno videli, komu boste okroglo usnje podali. Tudi braniti je izjemno težko, ker če zgrešite nasprotnika, takoj izginete s slike in se nanjo lahko vrnete samo po občutku.



PC zvočne kartice, igralne palice *Advanced* **GRAVIS** **ATARI/AMIGA**

- UltraSound
- UltraSound MAX
- Analog Joystick
- Analog Pro Joystick
- GamePad • MIDI Adaptor
- Eliminator Game Card • Joystick Y Cable

MAC

- GamePad
- MouseStick II

UltraSound MAX (512Kb razširjiv na 1Mb)
32 glasna valovna sinteza, 16 bitno 48kHz snemanje in predvajanje, 3D holografični zvok, razširjivi General MIDI set, CD-ROM vmesnik (Mitsumi, Sony, Panasonic), prilagodljivi port za igralno palico, stereo ojačevalec (4W)
Podpora Windows 3.1, Sound Blaster, General MIDI, MT-32 in Microsoft Sound System aplikacij.

Gravis Analog Pro - Gravis PC analogna igralna palica 8 nivojskih nastavitvev prožnosti ročice, 3 tipke za streljanje, igralna ročica je odeša v mehko in nedrešo penasto gumo, stabilna nizkoprofilna oblika, 1,8m priključne vrvice

Gravis PC Game Pad - Gravis PC igralna ploščica kombinacija igralne palice in večsmerne tipke, možnost namestitve ročice, štiri tipke z možnostjo različnih nastavitvev, omogoča igranje z desno in levo roko

LifeView

Video I, Video II - obdelava video slike na PCju
Tuner I, Tuner II - TV tuner na PCju
Encoder - PC VGA slika na TV, video rekorderju
PC TV card - omogoča gledanje TV na vašem PCju

GALLANT **zvočne kartice, zvočniki, CD-ROM enote**

SC-60 • 16 bit stereo, združljiva s Sound Blaster, AdLib, MSS, MPU401, MIDI, MPC level 2, Multi-CD
SC-6000 • SC-60, pasivna zvočnika, mikrofoni
GSP-330, GSP-1000 • 40W/80W aktivni zvočniki
CD-ROM enote • Goldstar • Mitsumi • Sony

ŠUMI Electronics d.o.o.
Ješetova 14/g, 64103 KRANJ
Tel: 064/311-043, fax/modem: 064/311-043

mehko animirani igralci (malo spominjajo na poligonsko izdelane like v Alone in the Dark, ki so jih pokrili s teksturami) pa se tepejo za njo in tako imaš akcije dovolj in preveč naravnost pred nosom.

Na prvi pogled, pravim. Kajti Planet Football je prav zaradi te perspektive izjemno težko dobro igrati. Najbolj moti kronična nepreglednost igrišča: kam-



Precej nezabavno, če vam groži zadelek. Da ne govorim o tem, kako računalnik zamenjava vašega igralca - algoritem naj bi izbiral tistega, ki je najbliže žogi, se pa mnogokrat popolnoma zmede in menjava kar tja v tri krasne, včasih pa sploh ne zna določiti pravega nogometaša in preprosto čaka, da se bo žoga kam premaknila. Slabo, slabo.

Germany

Player N°2

Select your TACTICS

Avg: 68

Non-injured players	P	S	T	F	A	Sh	Av
1. ILLGNER	G	99	99	99	99	99	99
2. BUCHWALD	D	65	65	63	57	50	60
3. BERTHOLD	D	63	60	57	52	75	61
4. BREHME	D	65	65	68	58	65	64
5. MATTHAUS	D	69	70	75	54	70	67
6. EFFENBERG	M	62	59	65	44	69	59
7. MOLLER	M	69	80	78	48	39	68
8. HASSLER	M	79	63	74	50	65	66
9. VOLLER	F	70	60	79	48	73	66
10. KLINSMANN	F	70	65	82	55	75	69
11. RIEDLE	F	77	66	85	62	76	73
12. KOHLER	D	63	62	40	53	60	55
13. GAUDINO	M	55	65	49	45	66	56
14. SAMNER	M	62	49	58	35	65	53
15. KIRSTEN	F	57	50	74	38	59	55

5-3-2
Attack
View Opponent
OK Previous

Že res, da Planet Football ponuja določanje taktik, menjavo igralcev (vsak ima svoje lastnosti), igranje v ligi in treniranje, a kaj, ko se ga tako slabo igra. Na tekme v dvoje raje pozabite, ker se zaslon ne razdeli in mora eden igrati navzdol (zelo zabavno), na hitrejših strojih (od 486 DX/40 navzgor) pa program tako šiba, da skoraj nič ne vidiš. Jej, jej, jej. Po Super-Ski 3 je to že druga simu-



lacija, ki so jo Francozi popolnoma zašuštrali. Res neprijetno presenečenje po odličnem Robinson's Requiemu.



ZA odlična 3D grafika in mehka animacija

format: PC
minimum: 386, 2 MB
založnik: Infogrames/Condor
igralnost: 45%
grafika: 88%
zvok: 73%

kronična nepreglednost igrišča
slab nadzor nad igralci **PROTI**

RADIO
**POSLOVNI
VAL**

88,4 FM

je najboljši, ker ga poslušate Vi!

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

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

Prodaja: Alpress d.o.o., Dunajska 7, 61000 Ljubljana
tel.: 061/1321-121 int. 248

themePARK

NEW
CD-ROM
EDITION

DESIGNER SERIES™ **BF** BULLFROG™

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 bi bila 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 enve roke in takoj ob izidu! **Članstvo v klubu Joker je brezplačno in velja najmanj šest mesecev. 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 igranih za Nintendo 5-odstotni, jer brezplačno naročimo na revijo Joker), in še več: kdor pridobi novega člana, ima enkratni 50-odstotni popust pri katerikoli programu!

V klubu Joker pa lahko kupujete tudi nečlani, seveda po rednih, a še zmeraj ugodnih cenah. Vključno ste zvočniki!

Ponudba

Zvezda naše trenutne ponudbe je (poleg drugih odličnih programov, seveda) izredno zabavna strateška igra **Theme Park**, v kateri ste vodja zabavišnega parka. Igra je požela vrsto pohval v številnih revijah, med drugim tudi v Jokerju (glej opis v tej številki). Trenutno jo premoremo v različici za PC in PC CD ROM, lahko pa naročite tudi verzijo za amigo 1200.

Ker se začena šola, spet opozarjamo na vrsto naših izobraževalnih in kreativnih programov za šolarje vseh starosti, pa tudi starejše. Tistim, ki jih pesti matematika, bo prav prišel program **Algebra**, prijazen tečaj za osnovno in srednjo šolo, z vrsto poučnih vaj, rešitev, namigov, risb, grafikonov, celo z zvočnimi učinki!

Risarijem sta na voljo dva izredno kvalitetna programa. **Deluxe Paint Animation** je program iz znamenite serije Deluxe Paint, ki premore tudi animacijo in posebne učinke. S pomočjo obsežnega in kvalitetnega priročnika boste z lahko obvladali skrivnosti računalniškega likovnega ustvarjanja. Za mlajše pa je tu **Kid Pix** z množico presenetljivih grafičnih in zvočnih učinkov, ki spodbujajo k ustvarjanju. Program je na voljo tudi v različici za Windows.

Med drugimi kreativnimi programi naj kot novost omenimo še softverski paket za učenje elektronskih klaviatur **Miracle Piano**. Odslej je torej sistem Miracle Piano na voljo tudi samo v **softverski različici**, kar pomeni, da ga lahko uporabljate s svojo klaviaturo MIDI (in računalnikom seveda)!

Prednaročila

Zaradi čim hitrejših oskrbe naših članov in gostov kluba Joker z novostmi, uvajamo tudi možnost prednaročil, torej naročil na programe, ki so pred izidom. Vaša naročila bomo lahko torej upoštevali takoj ob izidu, laže pa bomo tudi ocenili zanimanje za posamezen program. Seznam tokratnih prednaročil boste našli na koncu tokratne ponudbe.

IGRE ZA PC



THEME PARK: Ustvarite in gradite svoj sanjski zabavišni park! Zabavajte (ali dolgočasite) obiskovalce parka, se razvijajte in tekmujte z drugimi parki! Svetovna uspešnica takoj po izidu!

138 t.

AL QADIM: Fenomenalna SSI-jeva igra, ki zelo spominja na Quest for Glory.

85 t.

EVASIVE ACTION: Simulacija različnih tipov letal z možnostjo

92 t.

modemske povezave.

GENESIA: Popolous v novi preobleki.

92 t.

IGRE ZA PC



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

108 t.

sanj v izometrični 3D grafiki visoke ločljivosti.

KASPAROV'S GAMBIT: Naučite se mojstrovati šah s pomočjo vele mojstra Kasparova.

114 t.

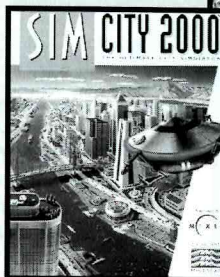
GRAND SLAM BRIDGE II: Odlični partner za vse igralce bitiča

114 t.

FLASHBACK: Preprosto super kinematična arkadna pustbošča

90 t.

ULTIMA VIII-PAGAN: Svet-



ovna uspešnica - najbolj dodelana Ultima doslej.

125 t.

SENSIBLE SOCCER: Ene najboljših nogometnih simulacij lanskega leta.

87 t.

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

108 t.

SHADOW CASTER: Originova 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 množico

114 t.

ULTIMA VII-THE BLACK GATE: Prvi del najobsežnejšega poglavlja največje serije

101 t.

ULTIMA VII, PART TWO-SERPENT ISLE: Nadajevanje Črnih vrat.

114 t.

ULTIMA UNDERWORLD I: Revolucionarna igra na področju iger FRP.

101 t.

THE TERMINATOR 2029: 3D arkada po filmu.

95 t.

JURASSIC PARK:



Po spektakularnem filmu še dobra Oceanova arkadna pustolovščina.

55 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.

STRONGHOLD: Privlačna mešanica strateške

IGRE ZA PC

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-je, 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:

vs 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 avventura, narejena po istoimenskem filmu-LucasArts.

19 t.

3-D POOL: Zelo igran trodimenzionalen biljard.

24 t.

BARBARIAN ULTIMATE WARRIOR: Arkadno-pretepaško-sablaško- sekljaška 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.

QUEST FOR GLORY 2: Posrečena mešanica avventure in FRP igre.

47 t.

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

40 t.

SPACE QUEST 2: Simpatična vesoljska

KLUB JOKER

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 lestev. **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)



THE PRINT SHOP DELUXE
MAPS 'N' FACTS: Družinski atlas z obilico podatkov. Vključena tudi Slovenija. **105 t.**
DELUXE PAINT ANIMATION: Prijubljen 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 kakovosten 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.**

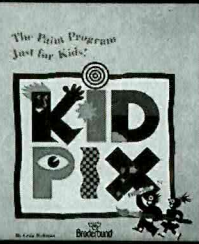
THE BACKYARD: Otroci se skozi igro učijo o naravnem okolju! (od 3-6 let). **101 t.**

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 graфика in zvoki! **88 t.**

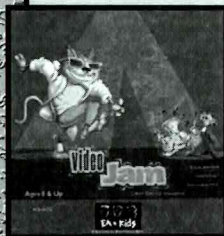
FATTY BEAR'S FUN PACK: Paket zabavnih iger za mlajše in tudi starejše. **76 t.**

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

SCOOTER'S MAGIC CASTLE: Raziskovanje gradu, polnega zanimivih in poučnih iger in zagonetk. **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
- Kabil 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 drugje!

Nova cena: za PC in amigo - zdej samo **780 DEM!**
 za Nintendo **680 DEM!**

Najnovejše!
 Softverski paket Miracle Keyboard Tuition Software. S paketom potrebujete svojo klavijaturu MIDI, vmesnik MIDI (ali zvočno kartico, združljivo z MIDI) in seveda računalnik (286 ali boljši)! Za PC in Macintosh. **248 točk.**

KMALU!

Del tistega, kar kmalu pričakujemo, je predstavljen na koncu naše ponudbe, pri prednaročilih. Od drugih novosti, ki prihajajo, naj tokrat omenimo serijo jezikovnih tečajev Global French, German, Italian in Spanish v petih verzijah: Demo, Beginners, Intermediate in Advanced ter vse stopnje skupaj (slednje na CD-ROMu, drugo na disketah). Tečaji naj bi predvidoma izšli konec septembra. Tudi matematika se seli na CD ROM (kaj mislite, koliko nalog "gre gor"?). Delavnica Mathematic Workshop vam bo na voljo oktobra. Ne smemo zanemariti niti amigostov, katerih legendarni program Deluxe Paint naj bi že septembra izšel v peti različici, prav gotovo polni dobrot, kot tudi prejšnje verzije! Ob koncu naj le naštejemo še nekaj (predvidoma oktobrskih) naslovov Electronic Arts za CD ROM: Harry & the Haunted House, Carmen World Junior, System Shock Enhanced, Counting on Frank, NHL '95, Freddy Fish, No World Order, Arthur's Birthday... Pssst! Pa še to: prihaja 3D0!

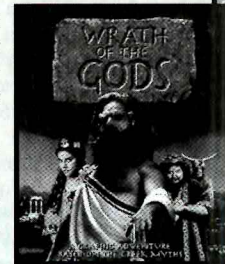
CD - ROM

WRATH OF GODS: Odlična humoristična pustolovščina v svetu starogrških mitov in legend. Fotorealistična graфика v širokem stilu! **107 t.**

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

MEGARACE: Era najbolj spektakularnih iger na PC-ju. **107 t.**

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



THEME PARK: Ustvarite in gradite svoj sanjski zabavišni park! Zabavajte (ali dolgočasite) obiskovalce parka, se razvijajte in tekmuje z drugimi parki! Svetovna uspešnica takoj po izidu! **138 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 HORDE: Nepojemljivo dobra strateška arkada - obvarujte vas pred rdečimi vragi. **110 t.**

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

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

KLUB JOKER

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.**



STAR WARS CHESS:

Šah s figurami iz serije Vojna zvezd. **130 t.**

LABYRINTH OF TIME:

Malo drugačna avantura z izjemno grafiko in zvokom. **101 t.**

TIMETABLE OF HISTORY, SCIENCE AND INOVATION:

Enciklopedična preglednica zgodovine, znanosti in odkritij. **320 t.**

20TH CENTURY ALMANAC:

Multimedijska enciklopedija dvajsetega stoletja. **190 t.**

MAPS 'N' FACTS: Družinski atlas z obilico podatkov.

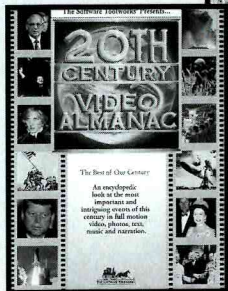
Vključena tudi Slovenija. **105 t.**

1993 GUINNESS DISC OF RECORDS:

Znamenita knjiga rekordov v multimedijski verziji. **98 t.**

THE ANIMALS:

Multimedijski svet živali: slike, video posnetki, zvok... **132 t.**



THE NEW GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

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

DIGITAL LOVE: Prvi priročnik za učenje joge in meditacije na CD ROMu!

88 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 govornim 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

GENEJŠE IGRE

Serijski 10 CD-ROMov s starejšimi a zelo kvalitetnimi uspešnicami. Na vsakem disku so tudi številne demo igre in ohranjen valnik 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)

Na vsakem CD ROMu v seriji je za več kot 600 MB podatkov!

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. Odličen scenarij. **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:

Vžvite se v vlogo detektiva in ujemite zloglasnega moriča. **40 t.**

SPACE QUEST 2:

Simpatična vesoljska pustolovščina čistilca Rogerja. **31 t.**

CALIFORNIA GAMES:

Kotalkanje, rolnkanje, BMX-anje, surfanje... vse na enem mestu. **19 t.**

MURDER: V detektivki najdite Moriča.

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.

Serijski WHERE IS CARMEN SANDIEGO

SAN DIEGO (WORLD, TIME, U.S.A.) (World, Time, U.S.A.):

Poučne in zabavne detektivske igre. V paketih so tudi zajetni statistični almanah. **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

SENSIBLE SOCCER 92/93:

Lani ena najboljših simulacij nogometa. **68 t.**

SEEK AND DESTROY:

Zelo dobra strelška arkaada s helikopterjem iz ptičje perspektive. **68 t.**

FURY OF THE FURRIES:

Arkaadno-logična igra s simpatičnimi dlakavimi krogami v slogu lemingov. **80 t.**

LIBERATION:

Odlična in obsežna FRP pustolovščina v prihodnosti. **93 t.**

ALFRED CHICKEN:

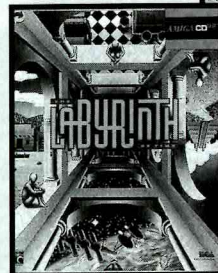
Barvita arkaada s pogumnim piščetom. **68 t.**

D-GENERATION:

Arkaadno-logična pustolovščina z dobro zamišljenimi uganjami. **68 t.**

LABYRINTH OF TIME:

Mega pustolovščina s sapo jernačo grafiko in zvokom!



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) **NOVO!** **Ultima VIII: Pagan** (34 točk)

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:

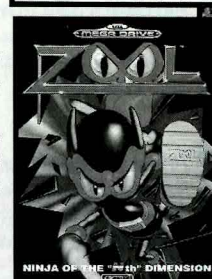
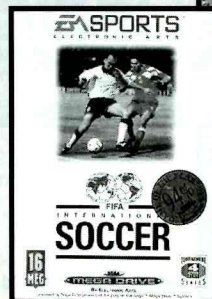
Odlična simulacija košarke z mošči in zvezdami lige NBA! **120 t.**

BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL:

Najboljša simulacija ameriškega nogometa za konzole! **115 t.**

ZOOL:

Izvrstna arkaadna igra s simpatičnim animiranim junakom Zoomom. **105 t.**



NINTENDO

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

KLUB JOKER

Prednaročila

Prednaročila smo sestavili v prvi polovici avgusta. V času izida Jokerja so nekatere izmed navedenih iger morda že izšle. Izidi so napovedani po navedbah založnikov in se utegnejo spremeniti. Nekaterih cen še nimamo, vendar bistvenih odstopanj od drugih cen ne bo. Prednaročila vpišite v naročilnico spodaj. Za vse informacije pokličite številko 061/1321-121 int. 248. Pozor! V primeru preselitve (člani kluba bodo o tem obveščeni) bomo po telefonu in faksu dosegljivi na številko 061/344-744.

Under a Killing Moon



Igra na dveh GIGAbajtih?! Da, z Under a Killing Moon na treh CD-ROMih smo dočakali tudi to "Igrica" je več kot le interaktivni filmski triler, je vrhunska kombinacija

Hollywooda in Silicijeve doline. Vse okolje je generirano s 3D studiem in obdelano do najmanjših podrobnosti. Tu je seveda še bogata zgodba in za nameček - vrhunska igralska zasedba: Margot Kidder (Superman I & II), Brian Keith (Družinske zadeve), Russel Means (Poslednji Mohikanec)! Izide konec septembra!

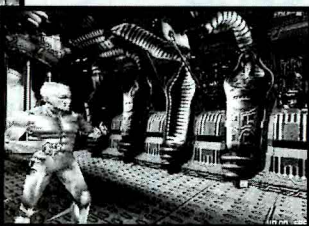
Cena: samo 186 t.

Wing Armada

Nadaljevanke znamenite serije iger Wing Commander, tokrat prvič kot kombinacija vesoljskih bojev in strateške igre! Izboljšana grafika, možnost igre za dva igralca v mreži, prek moderna ali na deljenem zaslonu enega računalnika! Disketna verzija izide konec avgusta, CD ROM oktobra. Zahteve: 486 SX, 4 MB, VGA

Cena: disketna verzija 120 t., CD-ROM 139 t.

Bioforge



Cyberpunkovska (inter) akcijska filmska pustolovščina z izredno 3D grafiko in animacijo. V igri vodite 3D cyborga v fantastičnem okolju. Origin je prav za to igro razvil posebno tehnologijo senzorskega gibanja v prostoru. Načrtovan je le izid verzije za CD-ROM. Izide septembra ali oktobra. Zahteve: 486, CD-ROM;

Cena: še ni znana

System Shock Enhanced

Predstavljajte si Ultimo Underworld 2 v znanstveno-fantastičnem okolju, z vrhunsko 3D grafiko in igralnostjo! Producienti trdijo, da gre za prvo igro kategorije navidezne resničnosti za PC! Izide oktobra. Format: CD-ROM;

Cena: 139 t.

Fifa International Soccer

Po številnih sodbah doslej najboljša nogometna simulacija doslej. Izvrstna grafika, igralnost in vzdušje! Od septembra tudi v različici za PC CD-ROM (na voljo tudi v disketni verziji za PC in amigo). Format: PC CD-ROM;

Cena 158 t. (disketna verzija 105 t.)

Wings of Glory Enhanced

Letalska vojna simulacija z elementi kinematične pustolovščine iz



prve svetovne vojne za vse okuse in želje! Kot ameriški pilot v britanski bazi lahko letite s petimi letali, med drugim s trikrilcem

Fokker Dr.1. Na nasprotni strani je petindvajset različnih letal, tudi Zeppelin in baloni! Izide Format: PC CD-ROM;

Cena: 158 t.

Wing Commander 3



Legendarni Wing Commander v preobliki, vredni 4 milijone dolarjev! Da, prav toliko je vložil Origin v napovedano naj-spektakularnejšo vesoljsko igro doslej. Polovica od te vsote je šla v Hollywood, namenjena vrhunskim studiem in igralcem! V glavnih vlogah so med drugim: Mark Hamill (Luke Skywalker iz Vojne zvezd), Malcolm McDowell (Peklenska pomaranča), John Rhys

Davis (Indiana Jones), Thomas F. Wilson (Nazaj v prihodnost!) Drugi komentariji so odveč! Izide novembra.

Format: CD-ROM; Zahteva: min. 33 MHz 486 DX;

Cena: še ni znana

EA* Kids Art Center

Mala šola likovne umetnosti za otroke od 3 do 11 let! Sestavljanka iz že narejenih elementov, slikanje, barvanje, izdelava kostumov... Format: MP3 CD (Windows);

Cena: 139 t.

NAROČILNICA NA REVILJO JOKER

Da, nepreklicno se želim naročiti na revijo Joker, in sicer (želeno obkrožite):

1. za šest mesecev (s 15-odstotnim popustom)
2. za eno leto (z 20-odstotnim popustom)

Naročnino začenjam (navedite mesec):

O prenehanju nadaljne naročnine bom pisno obvestil uredništvo Jokerja.

Ime in priimek:

Naslov:

Telefon:

Podpis:

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 (velja tudi za prednaročila)

IME IN PRIMEK

NASLOV.....

SEM / NISEM ČLAN KLUBA JOKER (obkrožite)

NEPREKLICNO NAROČAM (navedite naslov, format in ceno)

PODPIS (pri mladoletnikih podpis staršev)

Plačilo je po povzetju.

Jokerjevih MEGA 20

Amiga

1. Cannon Fodder
2. Mortal Kombat
3. The Settlers
4. Frontier
5. Gods

Nintendo SNES

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

PC

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

Gameboy

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

Sega megadrive

1. Aladdin
2. Eternal Champions
3. FIFA International Soccer
4. Mortal Kombat
5. Sonic the Hedgehog 3

Izžrebani glasovalci

1. **Uroš Rustja**
Koroškega bat. 5, 61231 Črnuče
Nagrada: CD-ROM Pirates! (s številnimi demo-igrami, "debel" več kot 600 MB!)
2. **Miha Ravbar**
Bratovševa ploščad 21, Ljubljana
Nagrada: igra Jurassic Park
3. **Jure Lampe**
Šorlijeva 7, 64000 Kranj
Nagrada: Hoyle Book of Games Vol. II

Nagrade podarja Alpress.

Mesto	Naslov	Založnik	Prejšnji mesec
1	Doom	Id Software	(3.)
2	Mortal Kombat	Virgin/Acclaim	(1.)
3	Sim City 2000	Mindscape/Maxis	(6.)
4	Formula One Grand Prix	MicroProse	(2.)
5	Dune 2	Virgin/Westwood	(5.)
6	Cannon Fodder	Virgin/Sensible	(8.)
7	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	20.)
8	The Settlers	Blue Byte	(--)
9	Sam and Max Hit the Road	LucasArts	(7.)
10	Megarace	Mindscape/Cryo	(--)
11	Privateer	EA/Origin	13.)
12	Civilization	MicroProse	(10.)
13.	Comanche Maximum Overkill	EA/NovaLogic	(4.)
14	Reunion	Grandslam	(18.)
15	Sim Farm	Mindscape/Maxis	(--)
16	Master of Orion	MicroProse	(12.)
17	Raptor	Apogee/Cygnus	(--)
18	Indy Car Racing	Virgin/Papyrus	(17.)
19	Battle Isle 2	Blue Byte	(--)
20	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte	(--)

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.....

PC CD-ROM

1. Megarace
2. Rebel Assault
3. The 7th Guest
4. Comanche Maximum Overkill

Heimdall 2

84



Luč. Scena: pisalna miza, računalnik, rdečecook ocenjevalec, v ozadju Master of Puppets.) O, ja. Veste, ocenjevanje iger sploh ni preprost posel. Že pol ure si razbijam betico z naslednjim problemom: zakaj bi/ne bi dal pisarju Heimdallu 2 višjo oceno kot amiginemu (84%), ki sem ga opisal pred dvema številčkama? "Ker mi tako paše" ni zelo akademski

odgovor, zato se bom potrudil z mozganjem. Torej, grafika je identična, način igranja tudi (le da je treba na PC-ju uporabljati tipkovnico



namesto igralne palice ali ploščice), glasba prav tako, uvod je isti, samo zvočnih učinkov ni (adlib pač)... Ja, kaj se pa potem pravzaprav sekiram?! 84 posto, pa basta. Ej, saj postajam kar dober v tem! Naslednji! (Se nadaljuje nekje v CD-Romarju.)

Sneti sekira

format: PC, amiga
minimum: 386, 2 MB
založnik: Core Design
zvrst: pustolovščina / FRP

igralnost: 75%
grafika: 80%
zvok: 70%

Theme Park

94



Hmmm, mogoče mi manjka še show delfinov, pa kavbojskega mesta prav tako ne smem pozabiti. Tudi na novo izumljen vrtljak bi gotovo privabil nove trume obiskovalcev. Seveda je samo po sebi umevno, da mali človečki obožujejo piknike in jim bom zato ustvaril jezerce in par dreves. Poleg vlaka smrti pa bom postavil stojnico s hamburgerji, da bojo mali možilcji lahko malo kozlali...

Tako nekako je videti igranje najnovejše Bullfrogove (Syndicate, Popoulus) strategije Theme Park, ki je v bistvu tisoča različica družine iger SimNekaj. Tokrat je Nekaj luna park.



prej kot dobiček, ne pripravite vsega že v prvem mesecu.

Sedaj pa se zabava prične. Postavljate lahko tri vrste objektov. Prva so ...hmmm, ja kako bi reku, mmmm, pa zakaj v slovenščini nkol ni nbenga pamtna izraza za take stvari... aja že vem: igrala. Sicer se res ne sliši najbolje, ampak saj veste, to so vrtljaki po

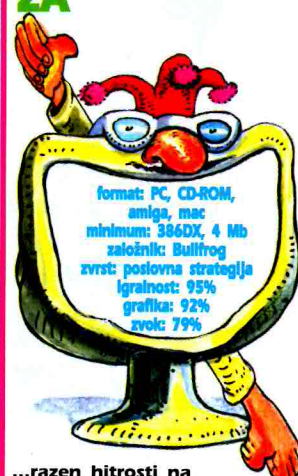
oseh x, y in z, hiše strahov, showi, tobogani, avtomobilčki, vlaki in ostala šara, namenjena čiščenju prebavil skozi vhodno enoto. Pri vseh teh igralih (uf, je to ostudna beseda) je možno spreminjati čas vožnje, število obiskovalcev in norost. Slednjo lahko navijete do konca in bo vzburjenje na višku, toda tvegali boste, da bo stvar eksplodirala (dobesedno). Druga vrsta objektov je namenjena odiranju majhnih ljudi. Sem spadajo take in drugačne trgovine, restavracije, kioski s hrano in pijačo in streljaško ciljaške stojnice. Tukaj lahko nabijate cene po mili volji, prekomerno solite pommes frites, da potem folk šiba po pijačo, v kateri dobi tričetrt vode in ledu... Pri streljaško-ciljaskih paviljonih lahko do-



Dokaj izvorna ideja, kajne? Na srečo pa je tudi izvedba izredno dobra. Kot pri vsaki podobni poslovno strateški igri, tudi tukaj igra glavno vlogo denar. Na začetku ga dobite kar zajeten kupček (pač odvisno od težavnostne stopnje), ampak vedite, da je to le posojilo in da ima računalnik zmeraj najbolj lopovski obresti. Ker bo prvih nekaj let vaš park prinašal vse



ZA vse...



format: PC, CD-ROM,
amiga, mac
minimum: 386DX, 4 Mb
založnik: Bullfrog
vrst: poslovna strategija
igrálnost: 95%
grafika: 92%
zvok: 79%

...razen hitrosti na počasnih mašinah

PROTI

ločite še višino nagrade in možnost zadeika. Sami morate skrbeti tudi za zaloge hrane in pijače, ki jo morate sproti in pravočasno obnavljati.

Tretje stvari, s katerimi obogatite in oplemenitite svoj park, pa so drevesa z vseh vetrov, mlake, ograje, svetilke in latrine. Vseh igral, štacun in restavracij pa ne dobite že koj na začetku, temveč jih morate sproti 'izumljati', kar pa seveda zopet stane. Prav tako tudi niso zastojni službenici. Najeti morate čistilce, mehanike, varnostnike in razne klovne, ki naj bi zabavali nesrečno rajo.

Vse vaše početje kon-



počutje. Vsak mo-
žicelj si o parku
misli kup stvari
(oblaček nad
njim): lahko je
predrag, dolgoča-
sen, umazan, pre-
majhen ali pa tudi
bolj pozitivne
stvari. Predvsem
je zanimivo opa-



ontrolira Svetovalec, ki ima
kar naprej kup pripomb na
vaše poslovanje. Kar na-
prej se spotika ob vaše
cene (enkrat ste Karitas in
drugič oderuh), jamra o za-
starelosti objektov, bluzi o
premajhnih zalogah... Pra-
va igra postane Theme
Park samo, če imate vklju-
čene nasprotnike. Takrat
se začnejo tekmovanja za
najdaljši vlak smrti, za naj-
bolj varen park, za najvišjo
vrednost delnic...

zovati njihove obraze in
kretnje. Nemalokrat se bo
zgodilo, da se bo punčka
izgubila (vaša krivda, ker
niste postavili smerokazev)
in se sredi parka zjokala,
spet druga pa vam bo po-
kazala, da je park čist0
OK. Zanimivo je tudi opa-
zovati njihove zelene ob-
raze, ki so posledice prev-
elike količine kofeina v kavi
ali prehitrih vlakcev. Če pa
boste naravnali hitrost nap-
rav na minimum, se bo

pomanjša. Ker pa teče v
640x480 prepočasi za uži-
vaško igranje in ker je tudi
v nizki ločljivosti zelo do-
bra grafika, vam bi pri-
poročil slednjo. K super
grafiki, ki jo igra premore
(večinoma je narejena s 3D
Studijem), in odličnim zvo-
čnim učinkom (šviganje
vlakca, vreščanje ljudi, plu-
skanje vode...), bi se av-
torji lahko malenkost bolj
potrudili z glasbo. Sicer ni
slaba, toda lahko bi bila
manj moreča. Še en plus
več za Theme Park je CD
verzija igre, ki je hvala Bo-
gu (Bullfrog?) izšla istočas-
no z disketno. Tako bodo
lahko cederomarji uživali v
celoekranskem uvodu in v
200 mega 3D-Studijskih an-
imacijah vlakcev, vrtljakov
in ostalih igral.

Do sedaj je izšlo že ogrom-
no strateških simulacij tega
in onega od zdravja, farme
pa do mesta in celo življen-
ja. Toda večina jih utonila v
pozabo, z izjemo legendame-
ga SimCityja v različici 2000.
Toda tudi SimCity je žal po-
stal prekmalu dolgočasna
igra, saj si lahko pustil račun-
alnik prižgan celo noč in na-
to zjutraj pogledal koliko lju-
di in soldov ti je noč prines-
la. Pri Theme Parku pa se to
na srečo ne dogaja (vsaj ne
tako kmalu). Vedno znova
vas presenečajo novi izumi,
na koncu vsega hudega pa
lahko park celo prodate in
zgradite na Antarktiki nove-
ga. Zato lahko rečem, da je
Park je najboljši izmed iger
tega žanra in je bolj zanimiv
in razgiban kot SimCity 2000.



Febo



Svoje delnice in celo
park lahko prodate ali ku-
pite. Cel park pa ni od-
visen od denarja, ampak
od obiskovalcev. Tem je
namenjena tudi posebna
ikona, ki kaže njihovo

kaj rado zgodilo, da vam
bodo park zasedle trume
škrtih penzionistov. Ne
morete si tudi privoščiti
zasvinjanega parka, ker bo-
do začeli ljudje s transpar-
enti protestirati pred
parkom, v njem se pa se
bodo začele zbi-
rati bande na mo-
torjih.

Igra lahko teče
v nizki ali visoki
ločljivosti (imeti
morate 8 Mb
RAMa), ampak
podobno kot pri
Settlersih se vse
skupaj samo



VELIKA NAGRADNA IGRA GREMLINA IN JOKERJA

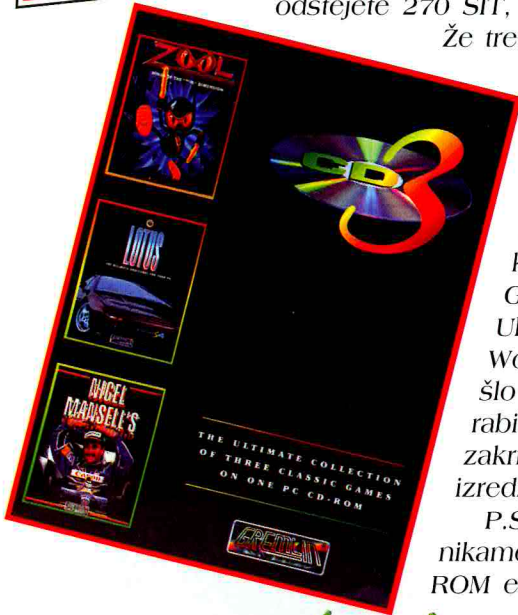


V Zoolovem gnezdu (III)

No, pa smo spet tu. Počitnice in dopusti se bližajo svojemu bridkemu koncu, tudi Joker se je že vrnil z zasluženega dopusta. Hja, zdaj vam ni več potrebno odpreti tuje revije, da bi se udeležili kakšne fenomenalne nagradne igre, ob kateri se vam poredijo sline do tal. Stopite do prvega prodajalca časopisov, odštejete 270 SIT, odprete Jokerja in.....

Že tretjič je velemenjeni Joker združil moči z znano angleško hišo Gremlin Graphics in sad tega je nova nagradna igra. Tokrat talamo cedejčke in pakete neizmernih dobrot (lačni ne pridejo v poštev). Gre za Gremlinov najnovejši CD, imenovan tudi CD3, na katerem so tri že kar legendarne Gremlinove uspešnice: Zool, Lotus the Ultimate Challenge in Nigel Mansell's World Championship. Seveda pa ne bo šlo tako lahko. Najprej boste morali uporabiti svoje, od počitnic in dopustov malo zakmele sive celice in odgovoriti na tri izredno zvita vprašanja. Ready, steady, gulp!

P.S. Dotičnega CD-ja se ne da vtakniti (!!!) nikamor drugam, kakor v za to namenjeno CD-ROM enoto.



Nagrajenci iz prejšnje številke:

1. Peter Konda, Steletova 25, 61240 Kamnik
2. Tomislav Gregorič, Dekani 228/b, 66271 Dekani
3. Peter Božič, Horjuljska 71, 61356 Dobrova pri Ljubljani
4. Gabrijel Jurančič, Poljanska 75, 61101 Ljubljana
5. Andrej Golob, I. Suliča 14/c, 65290 Šempeter pri Novi Gorici

Čestitamo!

1. Za katero računalno je bila najprej narejena platformska arkada Zool?

- a) abacus
- b) ZX Spectrum Multimedia Kit
- c) amiga
- d) mikrovalovna pečica

2. S katerim od naštetih avtomobilov lahko dirkate v Lotus the Ultimate Challenge?

- a) Lotus Esprit
- b) Skiro 16V
- c) Tricikel turboD
- d) Lada Niva

3. Za koga je Nigel Mansell nazadnje dirkal v Formuli 1?

- a) Renault Williams
- b) Billy the Kid
- c) Francka Mansell
- d) Joker Racing Team

Odgovore napišite na dopisnico ali razglednico (pisma odpadejo!), in vse skupaj pošljite na naslov uredništva **Joker, Dunajska 7, 61000 Ljubljana najpozneje do 16. septembra** - upoštevati 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 prejšnji številki so bili pravilni odgovori: 1. a, 2. b, 3. c (Naj vam zaupamo, da tokrat ni ista kombinacija!)

V naslednjih številkah pričakujte nove nagradne igre!

Al-Qadim

Igranje se začne v labirintu, na koncu katerega vas čaka teleport v Zaratan, rodni kraj junaka. Po pogovoru s starši zveste, da je sosedova hči bolna. Obiščite jo in se nato podajte v oazo. Naberite zdravilnih rožnatih jagod. Vodna deklica vas prosi, da odnesete sporočilo županu mesta. Ko se vračate v mesto, se bo pojavil učitelj in vam izročil zvitek s čarobnimi besedami. Sosedu prodajte jagode, nikar pa mu ne povejte o sireni. Nakupite si ogromno zdravilnih napitkov. Pri županu boste dobili mirovno pogodbo, ki jo mora podpisati vaš oče in oče sovražne družine. Z vašim atijem ne bo težav, medtem ko bo drugi zahteval še podpis vaše sestre. Našli jo boste v najbolj jugozahodni hiši. Skupaj oddite na trg. Podpisan dokument vrnite županu, predajte pa mu tudi sporočilo iz puščave. Nesite njegov odgovor nazaj v oazo. Za plačilo se boste v oazi lahko kadarkoli zastoj pozdravili.

Vrnite se v mesto. Medtem se je zgodila katastrofa. Ladja z vašo nevesto, bratom in kalifom je potonila. Tecite na obalo iskat preživele, a našli boste samo kalifa in njegovo skrinjico. Ker je ladjo razbil vaš hišni duhec, je seveda obtožena vaša družina, vaša naloga pa je, da najdete princesko in pravega krivca. Prosite sireno za pomoč. Povedala vam bo geslo za vstop v čarovnikov grad in kraj, kjer se nahaja magična ladja. Pojdite na JZ del obale in pokličite orjaško želvo, ki vas bo prepeljala na otok z ladjo. Tam boste poleg kupa sovražnikov našli še dragulje, denar in dve skrinjici z velikim in malim ključem. Pri enem od zombijev boste dobili še zelen ključ. Na ladji ubijte lokostrelca in se spustite po stopnicah. S tremi ključi odklenite vrata, sesujete čarovnico z ognjeno kroglo in na zadnji steni se bo pojavil teleport. Razbite zeleno kroglo in ladja je rešena temnih sil.

Vaša prva postaja: glavno mesto Bandar al-Sa'adat. V palači vezirja povprašajte o svoji družini in kalif vam bo

odobril pogovor z očetom. Plačajte stražarju in vstopite v podzemne ječe. Bolnemu očetu dajte zdravilni napoj, potem pa obiščite še sestiro in mater. Vrnite se v Zaratan in obiščite čarovnikov grad ob mestu. Preden stopite pred čarovnika samega, morate premagati labirint poln pasti, ugank in sovražnikov, ki pa vam ne bi smeli delati večjih težav. Čarovnik vam pove za knjižnico in vam da ogledalo, njegova žena pa vas zaprosi za kip golobice. Kupite ga pri lekarnarju v glavnem mestu.



Vrnite se k čarovniku in podarite golobico njegovi ženi. V zahvalo dobite nov zvitek s čarobnimi besedami.

Druga postaja: knjižnica na otoku Shibaz. Tam najdete tri zviteke in knjigo. Levemu kipu preberite prisego iz knjige,

Zvesti Rogaški bralec Uroš mrzlično išče čit moud za Jurski parčič za gejmbolja. Naj mu za Febotovo voljo nekdo pomaga. Tudi Damirju iz jesenic nadvse in sploh modro (in predvsem pozabljivo) uredništvo ne zna pomagati pri Goblinskih 3. Zataknilo se mu je v alikimistovi sobi, kjer ne zna pobrati palice pri smrdečih podganah.

Pač pa znamo pomagati najbolj Komendskemu Gašperju, ki kljub visoki stopnji agresije vseeno ne zna s Kanom pri Mortal Kombatu izpuliti srca. Recimo, da bi pomagala kombinacija nazaj, nazaj, dol, naprej in nizek udarec. Liu Kangov helikopterski žvajz pa gre takole: naprej, dol, nazaj, gor in naprej. Scorpionov sad-ga-vidiš-sad-ga-ne-vidiš storiš na sledeči način: dol, nazaj in visoki direkt.

Čisto drugačne probleme pri isti igri ima Naš redni bralček Matjaž. Po pisavi sodeč, bi mu prisodil kakih 10 let, toda ob njegovem pismu smo vsi v uredništvu (in v radiju peideset metrov) izbuljili oči in hlasiati za zrakom. Pobič si je namreč kupil Mortal Kombata za mega driva, (ciiiiram) ker je slišal, da je igra zelo krvava. Ampak potem je na svoje razočaranje ugotovil, da ni v igri prav nič krvi, temveč pri končnih udarcih ekran samo posivi. Zato Matjaž (a si preveč gledal Petek 13.) prosi vse krvnike, naj mu izdajo skrivno šifro (ki baje obstaja) za kri. Mi šifre sicer ne vemo (ali pa ti je nočemo povedati, ha, ha), lahko pa ti malo pomagamo. Prvič: a si zih, da ne igraš na čmobei televiziji? Drugič: pojd k mesarju in vzemi eno svinjsko srce in z njim namaži televizijo, joypad in roke do kornolcev.

Anonimno bijte iz okolice Kammika pesti zdravje jemajoč problem. Čisto na koncu Gabriel Knighta v glavnih prostorih voodoo bande zaman čaka na detektiva Moselyja. Nasvet: palico, s kateri si aktiviral(a) dvigalo v spovednici, spravi pod klop.

Obupan HELP prihaja iz Vrhnike ali bolj natančno od tamkajšnjega Andreja. Nikakor ne more ugotoviti kode za Dr. Fredov set v igri Day of the Tentacle. Najboljši nasvet, ki ti ga lahko dam je sledeč: pojd v sobo Fredove žene (Helga?) in jo porini (to je PUSH, da ne boš imel pomislekov). Vstavi kaseto v video in posnemni Freda. Počasi predvajaj posnetek in si zapomni kombinacijo.

Vse, ki vam Ultima VIII dela težave, pa naprošam, da počakajo do naslednje številke na kompletno rešitev ali pa naročijo hint book. Mimogrede: imamo še enega na zalogi. Zagrebite se!

desnemu pa dajte zvitek z naslovom srce iz kamna. Sedaj boste lahko govorili s puščavnikom Rashidinom. Pojdite za njim v podzemne hodnike. V labirintu najdete šest vijoličnih znakov-stikal, nakar se vam bo odprl prehod naprej. Z preprogo odletite do novih stopnic, ki vodijo v knjižnico. Da izveste za ime otoka, kjer živijo duhovi, obstajata dva načina. Lahko porabite eno uro z branjem vseh zvitek v knjižnici, ali pa preprosto izročite Rashidinu ogledalo in vam bo sam povedal ime.

Tretja postaja: otok Jaza'ir Jiza. Duh na otoku vas ne bo spustil naprej dokler zanj ne opravite kupa neumnih nalog. Najprej mu prinesite najpametnejšo kačo iz trgovine v Bandarju. Druga stvar, ki si jo zaželi, je najbolj vroč premog. Kupite ga prav tako v Bandarju. Potem se pogovorite z Daom, ki predlaga, da duhu prinesete najstrašnejše orožje. Prosite čarovnika, da pogleda, kje leži pojoči handžar. Medtem prinesite duhu še slavno tančico prav tako iz glavnega mesta. Mimogrede kupite nekaj krem proti ognju.

Četrta postaja: otok Senat. Uporabite kremo za sončenje in najdete skrinjo na sredi otoka. Orožje nesite Dau in prehod bo odprt. Prišli boste do šahovnice. Po rdečih poljih pridete do Gubishbuskina, po modrih k Beyi, violična vas pripeljejo k sestrama Bubishah (modra) in Satarah (rdeča) in zelena k Azizu. Najprej povejte sestram svojo zgodbo. Aziz je edini, ki vam lahko uredi sestanek z glavnim duhom Gubishbuskinom. To-

da v zameno zahteva svojo prijateljico, ki mu jo je glavni duh vzela. Povprašajte Gubija po njej. Ker jo je poklonil Beyi, pojdite k njej. Beya zahteva za pripovedovalko zgodbi moder dragulj. Dragulj dobite pri dvojčicah. Pojdite po punco in jo peljite k Azizu. Dal vam bo napoj, ki ga morate zaužiti na Gubijevi šahovnici in ogenj vam ne bo mogel doživega. Gubi vam pove, da duhove krmilijo Gospodarji brez imena, katerih član je tudi vaš oče.

Vrnite se v palačo in govorite z vezirjem. Kalif je zaseden, zato se vrnite do vhodnih vrat, kjer vas bo čakal eden od služabnikov, ki vas povabi na gostijo. Govorite s Sumio in povedala vam bo za skrivni tunel do ječ. Pojdite do menjalnice, kjer vam pove trgovec, da ima ključ pek Omar. Nesite ključ Sumiji in nato z njim odklenite skrivna vrata v desni sobi. Spustite se v ječe. V prvem prostoru levo najdete star ključ. Osvobodite zaprtega kiklopa, ki pa ga more Sumia obvezno odišaviti. V zahvalo vam pove za otok zakladov.

Vrnite se v ječe. V celicah morate poriniti skale na šest talnih stikal in premakniti šest stenskih ročic, da se vam odpre prehod naprej. Ročice so skrite za plesnijo na steni. Naprej boste brez večjih težav prišli do novih ječ, ki jih iščete. Priti morate do očetove celice, kar pa sploh ni lahko zaradi trume stražarjev. Nekateri človeške paznike lahko podkupite, medtem ko se morate robotov skrbno izogibati.

Očeta vam pove vse o Gospodarjih brez imena in vam da čarobno besedo, ki jo boste uporabili proti njim. Vrnite se v palačo, oddajte oba ključa in pojdite proti izhodu. Tam vas čaka povabilo na skrivni sestanek. Vsekakor se ga udeležite. Izvedeli boste, da vezir upravlja kalifove misli. Toda, da ga obtožite, potrebujete dokaz. Pojdite v sobo za meditiranje in uporabite prstan, ki vam ga je dal vohun. Teleportirani boste v vezirjeve privarne sobane. V haremu kontaktirajte z najbolj desno punco in dala vam bo ključ. Z njim odklenete skrivna vrata v vzhodni zakladnici.

Tam dobite vezirjev dnevnik. Dajte ključ pod blazino na postelji in se vrnite v mesto. Pri vходу se skrite za voz in opazujte vohuna. Potem ga zaslišite.

Peta postaja: otok Al'Katraz. Tam sta dva sprta tabora: Razifi in Ganlati. Nikar ne ubijte nikogar izmed njih, temveč svetujte voditeljema premirje. Nato poiščite dva ključa v navideznih ognjih na severu. Odklenite obe kapelici in meditirajte. Obe čarobni besedi izustite pri odnjaku in prikazale se bodo stopnice. Spustite se v podzemne ječe. Najdite vodjo morilcev in ga ubite. Razbite tudi zelen kamen na mizi. Pod čarovnikovo posteljo je ključ, ki odpira celice. Osvobodite brata in ostale zapornike. Odpeljte brata v spalnico pod palubo.

Šesta postaja: otok Aballat. Izpustite bratov glas iz steklenice in se vrnite na ladjo. Govorite s Tarikom. S pomočjo čarobne besede vašega očeta rešite vašega hišnega duha. Sedma postaja: Al-Naqqil, otok Gospodarjev brez imena. Znajdete se v njihovi palači. Ubite čarovnike in dobili boste dve verižici. Skozi nevidne prehode v stenah boste prišli do teleporta. Uporabite ga. Hodite s ploščadi na ploščad in razbijajte zelene kamne, dokler ne osvobodite prekletstva tudi vašega kapitana. Vrnite se na ploščad, ubijte še zadnja dva Gospodarja brez imena z uporabo vseh treh čarobnih zvikov in osvobodite princeso Karo.

Inherit the Earth

Za začetek prodajte srebrno medaljo trgovcu v enem izmed šotorov. Potem obiščite svetišče, kjer vas bo svečenica poslala h gozdnemu kralju. Pojdite v gozd, kjer dobite zlato jabolko, nazaj grede pa se ustavite v vasi. Tam poiščite najbolj zakotna in naugledna vrata, za katerimi se seveda skriva trgovina. Kupite vrečo mavca in se vrnite v svetišče. Svečenici dajte jabolko in poiščite v vrtu zgoraj levo (zdaj odprta) vrata, ki vodijo na vrt svetišča. Tam boste našli vedro, jagode in stopinjo. Pojdite se malo mavčarje in naredite odtis stopinje. Nato skočite v



grad divjih prašičev in se malo namočite v blatu. Tako dobite prstan, ki ga skupaj z odtisom in jagodami odnesite v podganji labirint. Po pogovoru s Sistem obiščite zvezdogleda Tycha in se dogovorite z njim, da vam da zemljevid severnih dežel, če mu popravite lečo. Razbito lečo odnesite v vas in jo pokažite steklarju. Ko odide iz delavnice, pojdite v sobo z veliko mizo in kaminom. Tam vam bodo povedali vse, kar morate narediti, da vam bodo lahko popravili lečo. Vmes boste morali še enkrat skočiti v grad divjih prašičev na kratko blatno kopel...

Popravljeno lečo nesite Tychu, ki vam bo dal zemljevid. Z njim greste na sever v pasji grad. S temi psi ni šale in ko pristanete v ječi, poiščite skledo. Uporabite jo na vratih in ječarja pro site za hrano in žlico. Pojejte hrano in z žlico odstranite razrahljani zidak. Ko se rešite iz labirinta (vsekakor pojdite čez trhlo brv), obiščite vas. Govorite s kraljico in se pozani majte za zdravje njene hčere. Potem pojdite do kočice in govorite z vrati. V lino, ki se bo odprla, toliko časa tlačite Elarino pismo, da se vrata odprejo. Elarina sestra vam bo povedala, kaj ji morate prinesiti, da bo lahko naredila zdravilo. Govorite z njo tako dolgo, da vam da skledo za med. Pri potoku naberite zelišča, na eni od gozdnih čistini pa s trgovcem zamenjajte prstan za iglo in nit. Poiščite vhod v rudnik in tam poberte vrv in košček kremenca. Ko najdete votlo drevo s čebelami, poberte naokoli ležečo suhljad in uporabite žlico s kremenom. To bo pregnalo čebele, da boste lahko nabrali nekaj medu. Potem se vrnite nazaj v kočico in dajte Alammi stvari, ki jih potrebuje. Z narejenim zdravilom pojdite v vas

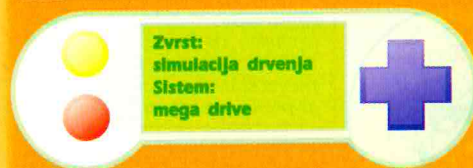
in ozdravite kraljevo hčer. Hvaležni vaščani vam bodo pomagali priti mimo pasjih stražarjev nazaj v grad, kjer še vedno tičita vaša dva sopotnika. Iz glavne dvorane vodijo desna vrata do labirinta, kjer je pasji princ, leva pa do ječe in ven. Ključ ječe drži v rokah speči pasji princ. Da mu ga lahko vzamete, morate iti do njega po deskah, ki ne škripljejo. Potem lahko končno rešite svoja prijatelja. Ko najdete pot iz gradu, pojdite v rudnik in toliko časa poizkušajte izpuliti manjši kristal, dokler ga ne dobite. Potem spet poiščite trgovca in zamenjajte kristal za prstan. Pojdite do gorskega prehoda in uporabite vrv. Ko pridete do splava, plačajte vožnjo s prstanom. Na otoku poiščite taborišče. Tam si prilastite trofejo ki jo najdete zamenjat za oljno svetilko k trgovcu v pristanišču. V veliki starodavnih ruševinah odprite kovinska vrata in poberte svitek žice. Če že imate oljno svetilko, jo uporabite za odpiranje delno zarjavelih vrat. Za njimi boste našli izvijač. Žico potrebujete, da lahko dosežete kartico-ključ, ki leži v gnezdu na morskih čerch. Za steklenimi vrati v starodavnih ruševinah so vrata, ki jih odprete s to kartico in ki vodijo v labirint, v katerem morate najti trikotno ključavnico. Ko se rešite iz labirinta, si ogledite vodni slap in zatem je jez. Vrata stavbe na vrhu jezu odprete s to kartico in ki vodijo v labirint, v katerem morate najti trikotno ključavnico. Z njo lahko odprete vrata, ki se skrivajo v slapu. Ko ste enkrat v notranjosti čudne stavbe, morate samo še malo plezati po lestvah in prehoditi nekaj stopnic, potem pa se lahko naslonite nazaj in uživati...

Virtua Racing

tudi dirka dveh igralcev, program pa podpira tudi igralno ploščico s šestimi gumbi, s katero laže menjavate poglede. Po izvedbeni plati je Virtua Racing sicer daleč pred vsemi Lotusi, Road Rashi in podobnimi klasiki, so pa avtorji naredili par resnih spodrslijajev. Najhuje je, da so na voljo samo tri (3) proge - absolutno, absosmrkno premalo. Za prek 200 DEM ali 1500 šilingov, kolikor stane Virtua Racing, sem pričakoval vsaj šest ali osem prog, če ne več. Tiste tri boste obvladali v par-

ih dneh, kaj pa potem? Poleg tega je ponovljeni posnetek preveč lesen, saj nimate nad njim skoraj nobenega nadzora, samo tri poglede lahko menjavate - kje je previjanje, sukanje kamere in podobno, najbrž ve samo glavni programer. Sploh pa si lahko posnetek ogledate samo, če pridete skozi cilj v danem času - kot da bi bila to neka posebna nagrada ali kaj jaz vem, kaj. Avtomat pa ima še eno prednost: povezavo do osmih igralcev, ki lahko dirkajo istočasno. Konzolna verzija česa takega kajpak ne pozna. Virtua Raicing šiba kot sneta sekira in je res prava paša za oči in čute, vendar mu pravkar naštetki kiksi precej zmanjšujejo vrednost. Če ljubite dirke in si lahko privoščite strošek 200 DEM, ga kar kupite - sicer pa raje premislite.

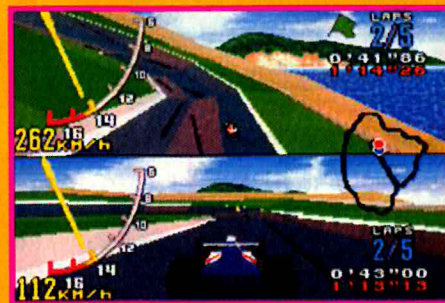
Sneta sekira



83

Virtua (brez I, morda zato, da se lepše sliši) Racing je avtomat, s katerim je Sega vstopila v igralnice in si nagrabila še pa še novcev. Folk je namreč dobesedno znorel, ko je sedel za volan svoje formule in se z divjo hitrostjo pognal po pisti, mašina pa se je nagibala, tresla in zibala kot pravi bolid. Domača verzija tega sicer nima (lahko pa skačete po postelji), tisti fenomenalni občutek hitrosti je pa še vedno prisoten.

Nič čudnega. V modul je poleg gigantskih 20 MB igre zapečen tudi posebni Segin čip SVP (Sega Virtua Processor, ekvivalent Ninendovemu SFX), ki pomaga švohotni motorolci v mega drivu. Zaradi tega je tridimezionalna poligonska grafika, ki bi sicer lezla po polžje, super hitra in animacija neverjetno gladka, tako da je hišni Virtua Racing videti skoraj tako dober kot tisti v igralnici. Dirkate lahko v štirih različnih pogledih, od "tapravega" v vozilu do ptičjega, kjer vidite daleč naprej po progi, edini cilj pa je prevoziti progo v določenem času - če zmagate, toliko bolje. Za nagrado se lahko vpišete na lestvico in si ogledate ponovljeni posnetek svoje vožnje v filmskem slogu, iz različnih kamer in zornih kotov. Seveda je mogoča



Kirby's Pinball Land

stopnje, vas čakajo še cele ure napetega igranja. In ko boste nazadnje premagali hudobnega kralja, boste lahko uživali ob misli na srečne prebivalce Pinball Landa, ki ste jih obvarovali pred vsesplošnim uničenjem.

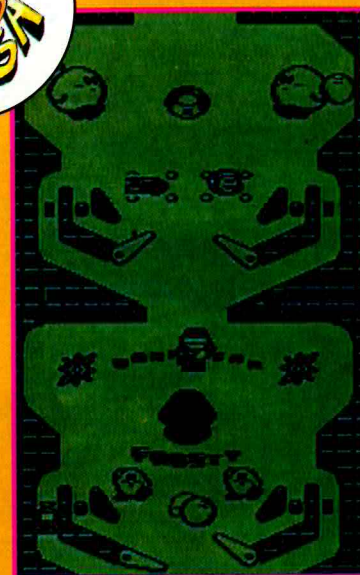
Konzul



Tokrat je pred mano eden najboljših fliperjev, ki pa je malce nenavaden. Zadeva je nekakšna mešanica fliperja in pustolovščine. Zgodba, kot smo že navajeni, ni nič posebnega, gre pa približno takole: rešiti je treba tri svetove, ki jih nadleguje utelešena hudoba kralj Nickerchen. Naš mali junak Kirby je malo precenil svoje sposobnosti, saj se je sam lotil reševanja treh fliperskih svetov, in je seveda zašel v težave. Ker pa je slišal (od koga le?), da smo ljudje dobrosrčna bitja, se je za pomoč obrnil na nas. Tako s fliperjem vodimo Kirbyja do hudobnega kralja. Igra je sestavljena iz cele kopice svetov, podsvetov in raznih sob. Čisto na vrhu vsakega sveta ždi šef. Tu pa se začne tisti pustolovski del igre. Seveda je program, kot se spodobi, poln raznih zvijač, bonusov, pasti in še bi lahko našteval (pa ne bom, ker sem dobrosrčno bitje). Premagati je treba vse tri šefe in šele po treh napornih bojih z varuhi sveta zlobe in nasilja vas ocenijo za dovolj spretnega za spopad s samim kraljem celotnega temačnega podzemlja. Preden pa prilezete do te



81



CD-ROM MARCH Wrath of the Gods

Vse premalo je cedejaških iger, ki bi poleg tega, da gigantske količine prostora na laserskem disku zapolnijo s kupi digitalizirane grafike in zvoka, bile tudi zabavne in v užitek pri igranju.

Primeri takih programov sta Myst (J11, 75%) in Outpost (75%), absosmrkno pa Critical Path (J12/13, 59%). Luminaria pa je pod okriljem Maxisa spravila skupaj program, ki ima skoraj vse - ko ga igraš, se zaradi grafike in zvoka počutiš, kot da bi gledal dober film, pa tudi zabavaš se tako.

Wrath of the Gods temelji na starogrških mitih in legendah, ki sicer niso najbolj zabavna snov na



Wrath of the Gods me po strukturi najbolj spominja na Lucas-Artsove pustolovščine. V igri namreč nikoli zares ne umrete, ampak vas Zeus po redkih nesrečnih slučajih vedno reinkarnira v Hadu, glavni junak je zmeden in vržen v situacijo kot riba v ponev (točno tako kot Guybrush Threepwood iz Monkey Island), vseskozi pa vas spremlja zanimiv humor, ki je po izkrivljenosti nekje med Day of the Tentacle in Sam and Max. Vse to lahko Luminarijini avanturi štejemo samo v dobro in hvalimo svetnike, da fanje niso posnemali sicer prvovrsne, a tudi vse prevečkrat zamorjene, enolične in pixel-huntaste Siere.

je tam zaprta vaša mati, zato je ta postaja neizogibna. Res pa je, da lahko probleme večinoma rešujete v poljubnem vrstnem redu in tako njeno herojsko odfirčanje ni nujno zadnja, ampak lahko tudi tretja stvar, ki jo v igri naredite.

Točke v igri prinaša reševanje nalog, s katerimi so se morali spoprijeti antični junaki, niso pa tu

svetu, a so pri Luminarii na srečo zaposleni sami duhoviteži. Tako Grčijo in njene legende spoznavate skoti oči malce zmedenega in nerodnega junčka, ki ga ob rojstvu zaradi prekrobnosti, da bo nekoč prevzel prestol svojemu dedu, prepustijo smrti na travniku, a mu dojijo na srečo zaigra prijazen kentaver. Pri osemnajstih se tip končno poda po pripadajočo mu krono, a ga na poti čakajo same težave ali bolje, same legendarne težave. Seveda je tu multiglava hidra, ne manjka Kamenko Meduza, Jasonovo runo čuva trimetrsko ščene, iz zmajevih zob zrasede problematični "dudes", najhujše pa je na Kreti, kjer nista samo Dedal in perje, ampak tudi progrozni minotaver. Po naključju



ZA fotorealistična grafika in dodelan scenarij, svoboda pri reševanju problema...



slaba sinhronizacija govora

PROTI

format: PC CD-ROM
minimum: 386/25, 4 MB, SVGA
založnik: Maxis/Luminaria
vrst: pustolovščina
igralskost: 89%
grafika: 91%
zvok: 80%

Gabriel Knight: Sins of the Fathers

Gabriel Knight smo sicer že opisali v sedmi številki Jokerja, toda ker so se Sierrinci odločili igro razpečevati še na CDju in ker je to ena najboljših Sierrinih avantur, laserski Gabriel vsekakor zasluži kakšno vrstico v našem kajtengu. Če igre ne poznate, ne bi



bilo odveč povedati, da gre za psihološko pustolovščino, v kateri mora lastnik majhne knjigarnice Gabriel Knight razrešiti svojo preteklost, da bi zavaroval prihodnost. Voodoo prekletstvo, ki se vleče iz generacije v generacijo Gabrielu namreč ne da spati in mu grozi s smrtjo. Tako morate Gabrielu pomagati raziskati življenje svojih prednikov in korenine voodooja, da bo našel ključ prekletstva in rešil svoj obstoj.

Poleg izredno globoke zgodbe igro odlikuje tudi odlična grafika in, sicer ma-

lo spremenjen, toda vseeno standardni Sierrin vmesnik.

CD verzija se od disketne loči po audio efektih, saj je poleg izboljšane glasbe tudi ves tekst govoren. Glas za detektiva Moosleya je celo prispeval Mark Hamill alias Luke Skywalker iz Vojne zvezd.

Po grafični plati je igra videti zelo enaka izvorniku, čeprav lahko pri inštalaciji izberete visoko ločljivost. V 640x480 so nato le kurzor, uvod in ostali vložki, ampak še to le na račun majhnosti in ne detajlov. Je pa res, da je dodanih kar nekaj animacij, ki jih v disketni verziji ni. Kot vse ostale Sierrine cedejade, tudi Gabriel teče tako pod DOSom kot tudi pod Okni. Za Windowse je dodana tudi

odlična reportaža o izdelavi igre. Igro morate jasno imeti vsi, ki ste disketno verzijo pomotoma izpustili, sprašujem pa se, zakaj ne morejo izdati obeh verzij naenkrat.

Febo



format: CD-ROM, PC
minimum: 386DX, 4MB
založnik: Sierra
vrst: pustolovščina
igralskost: 81%
grafika: 90%
zvok: 88%



samo za okras. Za pet točk si lahko namreč privoščite namig pre-ročišča v Delfih, ki vam večinoma poda rešitev po stopnjah nasvet - nasvet za bukove - nasvet za ljudi z IQ, ki ustreza številki njihovih čevljev - popolna procedura. Dodatne namige dobite pod opcijo Info, ki vam izpiše podatke o mitih, lokacijah in podobni šari, s katero se v igri ukvarjate, in iz katere se lahko povrhu tudi česa naučite. Poleg tega nima vsaka uganika v igri samo ene rešitve, marveč večinoma dve ali celo tri. Odličien sistem, ni kaj.

Zgodba se odvija kot v filmu, je pa taka tudi videti. Po fotorealističnih SVGA ozadjih se namreč sprehajajo posneti igralci, ki govorijo kot za stavo, avtorji pa niso skoparili z denarjem za kostume in opremo. Edina težava je z digitaliziranim govorom, ki je nasploh zelo slabo usklajen s premikanjem ustnic, na našem sound blasterju pro pa je sploh štrajkal in po največ petnajstih minutah obvezno dokončno crknil. Na sound blasterju 16 je sicer deloval OK, toda kljub 8 MB pomnilnika in pogonu z dvojno hitrostjo se je še vedno obnašal kot pobegla divjad. Škoda. Ampak te tehnične težave na stran, Wrath of the Gods se lahko že samo zaradi zgodbe, sistema pomoči in izobraževalnih kvalitet kosa z najboljšimi disketnimi avanturami, CD grafika in zvok pa iz nje naredita pravo multimedijsko poslastico. In še poslastica po poslastici: Wrath še zdaleč ni kratka avanturica, pri kateri bi cel disk zapolnile lepe slike in zvokci, temveč orenk dolga pustolovščina, ki je tudi z neprenehnim sitarjenjem Delfom ne boste rešili v manj kot dveh dneh.

Snetá sekira

Zool 2

(Je nadaljevano neke od prej.) Ah, evo naslednjega. Zool 2. Yo, a nisem jaz tebe že neke videl? (Špil z zelo čivka-jočim glasom): "Jjjjaa, ste mi dali 90 posto v verziji za amigo, pa 90 posto pri A1200, pa 91 na CD32... Aaaaaaaane, da mi boste dali tudi zdaj toliko? Ploooooosim?" (Konec Masterja.)

E, otroci, otroci. Okej, naj ti bo, ker imaš super pomikanje zaslona pa de best ozadja pa dober zvok pa mnogo stopenj pa veliko barv pa igrat se te da še pa še in si sploh ena najboljših arkad na pisijih in na CD-Romu imaš za 30 MB animacij. (Z zelo gro-movniškim glasom): Ampak če mi prideš pod roke samo še v eni verziji, te lastnoročno predelam za ZX81, da boš videl, kako je biti zaprt v 1 KB pom-nilnika. Marš nazaj na disk! (Zatemnitev. Tišino motijo samo oddaljeni soundblasterski zvokovi in preklinjanje.)

Snetá sekira



CD ROM

Izbor uspešnic - avgust 1994
Pokličite za katalog in ostalih 700 naslovov!

10 - PACK (KQ5, ATLAS, DOOM...)	8,500
1001 Utilities	3,990
3-D Dinosaur	5,990
Animals! San Diego Zoo	5,990
Battle Isle 2	9,100
Burn Time	9,990
Butterflies of the World	5,990
Chessmaster 4000	5,450
CICA Windows	2,400
Comanche	10,990
COMPUDISC DOS GAMES	3,500
Conspiracy	10,190
Cyberace	5,990
Corel Art Show 2+3+4	15,990
Day of the Tentacle	10,980
Desktop Publishers Dream Disk	4,660
Dinosaurier Adventure	4,450
DUNE	9,990
Dr. Games Expert	3,990
F-15 Strike Eagle III	5,990
GIGA Games	3,500
GLOBAL EXPLORER	14,930
Goblins 2: The Prince Buffoon	10,990
Groliers Encyclopedia V 6.0	8000
Guinnessbook of records	6,000
INCA II - Wiracocha	10,990
Just Grandma and Me	5,990
Kings Quest VI	9,990
KYRANDIA 2, Hand of Fate	9,990
Labyrinth of Time	9,990
Lands of Lore	11,770
Lord of Rings	11,770
Lost in Time 1 & 2	10,990
Mad Dog McCree	5,990
Mad Dog II	8,990
Man Enough 2CD	6,990
Mega Race	5,990
MegaGames	2,200
MS ART GALLERY	10,990
MS Bookshelf 94	6,500
MS ENCARTA 94	14,900
MS Cinemania 94	9,990
MS Dinosaur	9,990
MS Golf	7,990
MS Musical Instruments	8,990
Night Owl's 12	4,440
Night Owl's Games	2,550
Our Solar System	5,990
PC-SIG World of Education	3,400
PC-SIG World of Games	3,100
PC-SIG World of Utilities	3,100
PeCellinis	3,590
Powerrangers	6,990
Rebel Assault	9,990
Return to Zork	9,990
Revell (Porsche 911)	9,990
ROCK, RAP'n ROLL	10,990
SAM and MAX hit the road	9,990
Secret Weapons of the Luftwaffe	4,000
SHUTTLE - Space Flight Simulator	10,980
SIMTEL 20 MSDOS-CD	2,400
Strike Commander	10,500
Star Trek 25th Anniversary	6,990
The 7th Guest	8,990
Tornado	10,990
Ultima Underworld I + II	10,990
W C II/Ultima Underworld	7,990
Windows Games 1	3,090
Wing Commander/Ultima VI	6,000
World Atlas 4.0	5,000
WorldCup USA 94	6,500
COREL DRAW 3.0	13,990

Panasonic 562 & Encarta & 7th Guest 43,900
Mitsumi 2-S & Groliers Enc & 7th Guest 33,900
CD DRIVE NEC 3XI TRIPLE SPEED 66,600
UGODNI POGOJI ZA NADALJNO PRODAJO !!!

V prodaji imamo vso standardno PC opremo!
Novi ceniki na BBS 061 302-581 (16^h-08^h)

AUTRONIC

Kardeljeva pl. 17, 61109 Ljubljana
☎ 061 302-990, 1683-333/322 fax: 346-298

Outpost

74



Česa vsega nam Sierrovci pri propagiranju Outposta niso obljubljali: dih jemajoče tridimenzionalne grafike v ločljivosti SVGA, čudovitih animacijskih sekvenc, relističnosti, privlačnosti in zvrhane merice igralnosti. Večino tega so fantje izpolnili, ni kaj. Jim je pa, vsaj za tiste manj potrpežljive med nami, pri zadnji postavki pošteno spodrsnilo.

Outpost je čisto preprosto čisto zaresna simulacija razmer, kakršne bi nastale po nenadnem koncu Zemlje, s katere bi se uspelo rešiti le peščici ljudi. Igralec igra vlogo glavnega poveljnika, ki naj vesoljsko ladjo z ubežniki najprej založi z vsem potrebnim, jo popelje na poprej izbran planet in tam zgradi kolonijo, zameitek nove zibelke človeštva. Na voljo ima le tisto, kar pripelje s seboj, in zaloge rud na novem svetu.

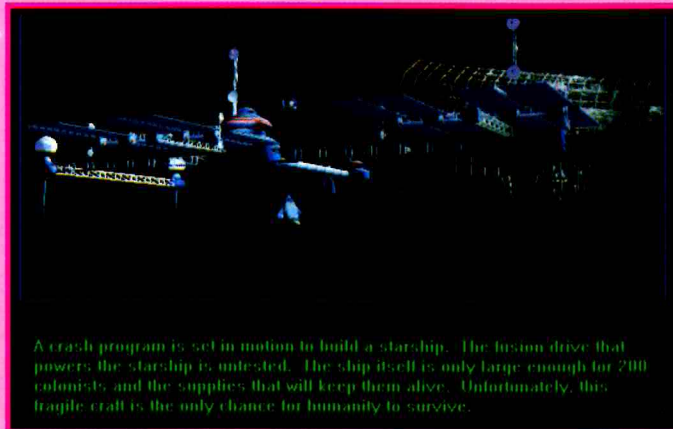
Igranje Outposta je kot že tolikokrat doslej kopanje

bodočih Nasinih igračk. Planet ima svoje ozračje in ustroj kamenin, najdišča rude so blizu ali daleč, robotje se lahko meni nič, tebi nič pijano zvrnejo v kak prepadič, mimosgrede vas zasuje meteorski dež, prej ali slej se prebivalstvo okuži s kugo in tako dalje in tako naprej. Skratka, vse, kar bi se vam lahko zgodilo v podobnem položaju, se vam tudi bo.

Ta realizem, ki je naj-



da začnete igrati, vas stane deset do petnajst minut nakladanja stvari v ladjo in sondiranja galaksije. Ne bom rekel, da je Outpost dolgočasen, je pa brez dvo-



močnejša točka Outposta, pa je hkrati pravi Damoklejev meč. Program je namreč zapet kot stara devica, saj trmasto vztraja pri svojem "tako je, pa nič drugače." Kar poslovite se od lepih izletov v neznano, srečevanj s tujimi bitji in gradnje mega postaje ter bojnih plovil v orbiti. Srečni boste lahko, če vam bo tovarnica pridelala dve enoti železja na dan in vam meteorji ne bodo uničili z muko ustvarjene naselbine v prvih tridesetih dneh, vrhunec vznemirjenja pa je pogovarjanje z uporniško kolonijo. Poleg tega teče igra počaaaasi in nataaaančno, da se ti strže - že samo to,

ma daleč od razgibanosti in zabavnosti Theme Parka in Sim Cityja 2000.

Po grafični in zvočni plati je Outpost pravi biser, saj dobite na cedecu za dobrih 190 MB grafike in animacij v ločljivosti 640*480 v 256 barvah, svoje pa dodate tudi krepkih 140 MB digitaliziranih glasov in orkestralne glasbe. Morate pa za to plačati ceno v hitrosti, saj igra teče pod Okni. Tudi na odličnem sistemu 486 DX2/66 z 8 MB pomnilnika, VLB grafično kartico in kontrolerjem, pogonom CD-ROM z dvojno hitrostjo in 35 MB osnovnih datotek na trdem disku mi je Outpost z vključenimi po-

drobnostmi tekel počasi, saj se je zaslon obnavljal v pasicah, premori med operacijami so trajali po več sekund, program pa je kljub obilnemu smartdrivu kar naprej šaril po disku. Komaj si upam pomisliti, kako bi bilo vse skupaj videti na 386 s 4 MB... Outpost je izjemno natančna vesoljska



strateška igra ter dobra demonstracija zmogljivosti laserskega diska, torej prava stvar za CD-ROMarske strateške natančneže in ljubitelje odličnih animacij iz 3D Studia. Kdor ob dobri meri mozganja išče tudi zabavo in sprostitev, pa naj raje seže po Theme Parku ali Sim Cityju 2000.

Sneta sekira



surovin, postavljanje zgradb in poti, skrbenje za srečo prebivalcev in povezovanje s sotrpini, le da nad vsem visi neusmiljena macola realizma. Igra namreč temelji na najnovejših pogruntavščinah Nasinih laboratorijev in zato so vozila, stavbe, roboti, sonde in sploh vse, kar lazi ali stoji naokoli, kopija zdajšnjih ali

ZA izjemna SVGA grafika, brezkompromisna natančnost...

format: PC CD-ROM, PC minimum: 386/25, 4 MB, SVGA, Windows 3.1
založnik: Sierra
vrsta: strateška simulacija
igralnost: 72%
grafika: 90%
zvoč: 75%

...ki pa nepotrpeživega in akcije željnega igralca kaj hitro spravi ob živce **PROTI**



Mad Dog II: The Lost Gold

American Laser Games (a ni zanimivo, da se laser izgovori podobno kot leisure) še pred pol leta ni pomenil na pisiju prav nič, ne pri nas, ne drugod po svetu. Ampak časi so pač taki, da nekdo čez noč utone v pozabo, drugi pa prav tako hitro zablesti. In z dotično tvrdko se je zgodilo prav tako. Izdali so namreč Mad Dog McCree na cedēju. Igra je sicer na avtomatih stara vsaj dobro leto, toda verzija za računalnik je bila za zabite američane pravi boom. Zaslepljeni od uspeha so kmalu izdali še eno podobno igro z malce spremenjenim scenarijem Who Shot Rocky John. Ker v smokinge oblečeni švercerji viskija pri današnji mulariji očitno ne vžgejo tako kot kavboji, so modeli presedlali nazaj na divji zahod. Drugi del kavboji-jade nosi naslov Mad Dog II: The Lost Gold.

Za tiste, ki iger te vrste ne poznate, naj povem, da gre

za popolnoma posneto igro z igralci, kostumi, tajnico, in ostalo filmsko rajo. Dogajanje opazujete iz prve osebe, moto igre pa je: oddaj svinec, preden ga dobiš. Avtorji so igram dodali celo bleščeč naziv interaktivne arkade, kar pa ne pomeni čisto nič drugega kot ustrelj me, sicer bom jaz tebe. Od prejšnjega dela fantje niso naredili korenitih sprememb. Grafika je še ved-

74



ZA dober test refleksov

format: CD-ROM
minimum: 386DX, 4Mb
založnik: American Laser Games
zvrst: strelska arkada
igrainost: 75%
grafika: 75%
zvok: 70%

slaba digitalizacija

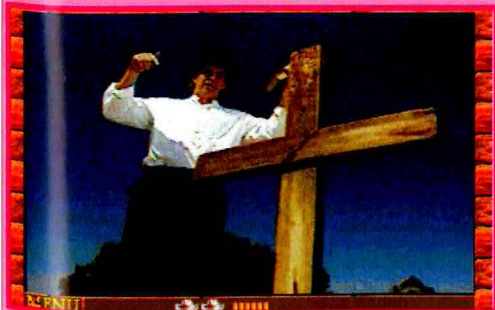
PROTI

rov, prepotentnih revolverašev... Na koncu vas seveda čaka capo di banda mister universum gospod Mad Dog osebno. V prvem delu vam je ušel, tokrat pa poskrbite, da bo lahko samo še cedilo v lokalnem vodnjaku. Da igra ne bi bila preprekatka, se takoj na začetku razcepi na tri povsem različne poti, pač odvisno od vodiča, ki ga najamete. Mad Dog II je vsekakor še ena izmed solidnih cedjevskih arkad in s tem obvezna oprema vseh arkadnih CD-Romarjev.

no v ločljivosti 150x100, le da so jo tokrat razpotegnili čez cel zaslon, dodali pa so še malce na hitro skupaj zmetanih melodij morja in sonca.

Zopet nastopate v vlogi samotnega v leviske oblečene-

ga, Marlboro kadečega in viski pijočega kravjega dečka, ki namesto da bi si krajšal čas v bordelu, raje strelja ne vse, kar se zadesi da. Tokrat lijejo potoki krvi zaradi zaklada, za katerega ste si vtepli v glavo, da bo vaš. V napoto so vam vsi, ki mislijo drugače. Tako boste imeli priložnost narediti pravi pokol in masaker v trumah rdečkožcev, gringo-



Great Naval Battles Vol. 2: Guadalcanal

Samo mrtev Japonček je dober Japonček! smo (za natančneže: naj bi zatulili v desetem Jokerju in Great Naval Battles Vol. 2 podelili 79 odstotkov za tehnično dovršenost in natančnost izvedbe, preostalih enaindvajset pa smo prihranili na račun dolgovčnosti in dolgočasnih arkadnih vložkov. Laserska verzija je po igralni plati popolnoma enaka disketni, v grafiki SVGA se dvainštiridesetega pojate po Guadalcanalu in okoli njega, podrobno načrtujete smeri napada in umika ter s kanoni, torpedi in letali uničujete



sovrage, bodisi Američane bodisi Japonce. Raj za stratege, vendar pa tisti s pogonom CD "disketarjev" ne bodo mogli gleati zviška. Edina prava izboljšava so namreč melodije, ki vas kot normalna CD glasba spremljajo skozi igro. Poleg tega pa so pri SSI-ju ustrelili prvovrstnega kozla: igre ne morete poganjati neposredno s CD-ja, ampak morate trinajst megabajno pošast odARlati na trdi disk. Človek bi si mislil, da jim je manjkalo prostora....

Če že imate disketno različico, vam cedejaška prav nič ne koristi, sicer pa glejte na ceno. Če boste kje videli, da je Great Naval Battles Vol. 2 na CD-ju dražja kot običajna verzija, imate vso pravico pretepsati prodajalca.

Sneta sekira

format: PC CD-ROM, PC
minimum: 386DX/33, 4MB,
SVGA
založnik: SSI
vrst: strateška igra
igranost: 75%
grafika: 70%
zvok: 75%

Sam and Max Hit the Road

Najboljše je pravkar postalo še boljše. Disketna verzija Sama in Maxa je sicer že bila opisana (bila je igra meseca) v januarski številki Jokerja in si prislužila zavidljivih štiriindevetdeset procentov.

Vizuelno se obe različici prav nič ne razlikujeta, zato pa razliko občutijo ušesa. CD verzija se namreč lahko pohvali z boljšo glasbo in kar je najpomembnejše, z govornikom skozi vso igro. To sicer ne bi bilo nič posebnega, če ne bi večina glasov pripadala sadistično naspidiranemu zajcu in melanholično flegmatične-

mu psu. Ker igro gotovo vsi poznate, mi na kraj pameti ne pade, da bi razlagal, kako dobra detektivska pustolovščina je to in da se lahko pohvali z obilo dobre grafike in prvovrstnega humorja.

Na CDju je poleg igre še demo za Rebel Assault, čeprav sem potihem upal na demo nastajajoče pustolovščine The Dig. Kot pri ostalih CD predelavah, pa se tudi pri Sam&Maxu poraja vprašanje, zakaj ne izideta obe verziji hkrati.

Febo



format: PC, CD-ROM
minimum: 386DX
založnik: LucasArts
vrst: pustolovščina
igranost: 91%
grafika: 94%
zvok: 95%



90



The Horde

Yo, Febo dej Horde opiši! A moram? JAAAAAA! Pa kaj ne najpišem? A je sploh kakšna razlika? Ma napiši de ma ful moušn video. OK. Sam si hotu. The Horde na cedeju ima full-motion video. In to petintrideset minut. Ha, vesel!

Ampak za blagor občinstva bom še malo več napisal. The Horde je ena najboljših arkadno-strateških iger. Pod strateški del, ki je komaj omembe vreden, spada opremljanje vasi z pastmi, ograjami, kravami in vojščaki. Nato sledi pretepaški del, pri katerem je potrebno uničiti majhne in tudi velike rdeče sluzavce in gmizavce. Pri tem nadvse bogoslužnem

početju imate na razpolago kupe različnih orožij, pač odvisno od kvote soldov, ki jo premorete. Za več informacij pa popraskajte po Jokerju numero 10, kjer je bila predstavljena disketna verzija.

Febo



format: PC, PC CD-ROM, 3DO
minimum: 386DX, 4MB
založnik: Crystal Dynamix
vrst: strateška arkada
igranost: 90%
grafika: 87%
zvok: 85%

Battle Isle 288

Cedejaška verzija drugega Battle Isla se od disketne pravzaprav ne razlikuje veliko. Tistih bombastičnih 650 MB so Blue Bytovci poskusili napolniti s 3D Studijskimi animacijami vozil, dodatnimi animacijami, sličicami itd, etc, itd, pa jim je uspelo samo 200 MB. Glasba sicer na disku je, le da menda zadeva zafrkava, zato je priložena posebna disketa, ki jo eliminira. Ampak, kakorkoli že, če imate CD, se vam splača kupiti to verzijo, če ne in imate disketno, pa tudi ni treba pretirano žalovati.

Sneta sekira



format: PC CD-ROM, PC,
amiga 1200
minimum: 386DX, 4MB
založnik: Blue Byte
vrst: strateška igra
igranost: 75%
grafika: 82%
zvok: 70%

SERGEJ HVALA

Video Jam

Marmelada za režiserja

Če malčke dandanes pobarate, kaj nameravajo postati, ko bodo veliki, dobite kaj različne odgovore. Prednjačijo seveda še vedno zdravniki/medicinske sestre, piloti, balerine in ostale klasike naše in vaše mladosti. S prodiranjem Hollywooda in televizije v najmanjše pore civ-

- planine, mesto, morda peščena plaža za te vroče poletne dni, spomin na Novo leto z jelko in darili, vedno aktualni Mars in tako dalje, vsega skupaj petindvajset slik. Nato se predstavijo igralci. Avdicija želvakov, trobent, morskih deklic, napih-njenih kalifornijskih dudov, vesoljčkov, sond in česar je še norega v vašem si-



liciranega obstoja pa je vse več tistih, ki hočejo biti čimbolj podobni osebam z velikega platna in malih zaslonov. Med temi imajo največji naskok kajpada igralci in igralke, so pa vedno manjša eksotika tudi režiserji, scenaristi in ostale zakulisne figure.

Video Jam iz Electronic Artsove otroške serije programov EA Kids, kamor spadajo predvsem zabavno-izobraževalni izdelki, meri prav na take želje. Z njim lahko namreč nadobudneži od osmih let dalje sprostijo svoje spretnosti režiranja, postavljanja scen, določanja gibanj igralcev in njihovega najemanja ter izbiranja primerne glasbe - nekakšnega kvazi filmanja, skratka.

Njam!

Video Jam deluje kot oder, na katerem lahko otrok zgradi prizor, ki si ga je zamislil. Najprej je treba izbrati ozadje

- planine, mesto, morda peščena plaža za te vroče poletne dni, spomin na Novo leto z jelko in darili, vedno aktualni Mars in tako dalje, vsega skupaj petindvajset slik. Nato se predstavijo igralci. Avdicija želvakov, trobent, morskih deklic, napih-njenih kalifornijskih dudov, vesoljčkov, sond in česar je še norega v vašem si-licijevem Hollywoodu zna biti kar zabavno opravilo. Pomemben del filmov pa je seveda tudi glasba, zato urno izberemo melodijo izmed številnih rokovskih skladb, klasičnih partitur, otroških pesmic in uspavank, nacionalnih melodij etc., da bo vzdušje karseda cool. Liki namreč hodijo v taktu glasbe, tako da je hitrost dogajanja odvisna od tempa. Igralce je treba zdaj postaviti na sceno in izbrati primerno gibanje. Vsak izmed njih se je napičil nekaj gibov, ki jih na vaš ukaz ponavlja v nedogled. Vsakemu se da določiti smer in hitrost premikanja, če se komu to zdi preveč dolgočasno, pa ima program v rokavu nekaj posebnih učinkov - raztreščevanje v eksploziji, izginevanje v "notranjosti" zaslona, divjanje po ozanju levo in desno... Tu je tudi vrsta dodatkov, ki naredijo vašo sceno privlačnejšo in so različni za vsako ozadje. Na plažo lahko tako namečete palme, nad katero krožijo galebi, v veselju

so na voljo sonde in roboti, po ukleti hiši pa strašijo duhi in netopirji.

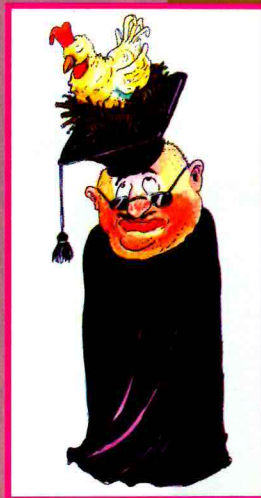
Vaša umetnija ni omejena samo na vaš PC ali macintosh, ampak jo lahko s priloženim predvajalnikom zavrtite tudi na prijateljevem računalniku, četudi nima Video Jama.

Malo manj njam

Video Jam je zelo ljubeč program, s katerim se da z dobro voljo ustvariti čuda. Žal pa je tudi kar omejen. Kaj več kot preprostih zgodbic o srečanju med tem in tem likom se z njim ne da spacati, saj mu manjka možnost vstavljanja lastnih sličic. Kombinacij je pač le toliko, pesmic tudi in ko bo otrok n-tič zanimal srečanje med prazgodovinskim človekom in kanto za smeti, bo 7 MB programa najbrže obležalo na disketah, na prestol pa se bosta spet povnila Doom in Mortal Kombat. Tudi učinkov bi lahko bilo več, sploh pa so tudi priloženi še kar medli in v glavnem obračanje in približevanje/oddaljevanje sličic. Skratka, manjka možnost dodajanja lastnih štosov in fino bi bilo, če bo pri EA programu priložili kak priročen editor.

Ampak še vedno Jam!

Če vas to ne moti preveč, bo vašim otrokom in vam Video Jam gotovo v zabavo - treba je reči, da je program praktično edini svoje vrste, narejen profesionalno in naphan z dobrotami. Bergman sicer ne boste postali, a kaj veste - morda ministrstvo za kulturo odrine kak tolarčič za razvoj novega umetnika...



(R)
(E)
(K)
R
E
A
C
I
J
A





Hej, vsi ! Se vam zdi normalno, da neke sedite, ležite ali pa čepite in prebirate zadevo pri recimo 34 stopinjah Celzija ? Ne... Meni tudi ne, vendar, kot kaže, počnete ravno to, sicer ne bi prišli do konca tega stavka, ki se bo čez nekaj besed končal s piko. Nekaj besed in . (pika)

Lahko nadaljujete in preberete še nekaj manj verjetnega. Recimo tole. Neke sedim, ležim ali čepim in pisem te oslarije. In še vedno je najmanj 34 stopinj Celzija. Če je to normalno, potem sem jaz bebec. In kot kaže, sem bebec...ampak služba je služba in če niste ravno sin ali hčerka kake extra ŽIVINE, (ki pa so v avgustu, ko to skladam na dopustu), potem se s službo ne gre igrati. Kajne, o vsemogočni, edini in sploh najbolj usmiljeni šef, ki te ljubim, spoštujem in hkrati pre... pričujem, da ostani tak še naprej.

En teden dopusta. Samo en teden dopusta sem si v času, ki mu pravijo "kisle kumarice" privoščil jaz, jaz, ki delam od svojih ranih let, se borim za pravice in enakost, jaz ki sem najbolj skromen človek na svetu in se nikoli ne hvalim, čeprav imam res najboljšo majico s kratkimi, po meri krojenimi rokavi na svetu. Zakaj po meri krojenimi rokavi se sprašujete ? Se ne sprašujete? Okey, potem pa ne bom odgovoril. Kaj vas pa zanima, če imam bolj smešno obliko rok ?

Vau, sem zabluzil. Joker Džuboks je ime igre in igra se imenuje glasba. Kako izločujoč stavek, seveda samo pomensko, sicer pa čista in sveta resnica. Glasba, ti edini in najbolj pomemben faktor (izbral sem pravega) v mojem življenju. Glasba, to je en sam smisel, ena sama uživancija, nekaj neopisnega in potem se ti najde nekaj tipov, ki pravijo, da bodo glasbo delali z računalniško

opremo in to doma. A ste čist ponorel v tej vročini ? A nimate kaj bolj pametnega za počet ? Upam, da ne !!! Ker če ne bi bilo vas, bi ne bilo Džuboksa. Mislim, bi bil ampak, vsekakor ne tak, kot je. Razgiban, kratkočasen, na momente ob poslušanju vaših izdelkov sicer padam v nezavest, vendar si prav kmalu opomorem, ko pomislim na njo, ki je najbolj pomemben faktor v mojem življenju. Glasba me reši vsakokrat, ko me vi pripeljete na rob. In potem je treba storiti korak naprej. In v Jokerju smo ga in vas povabili k sodelovanju in vi ste množično pridrli s svojimi izdelki in potem je bilo treba zadeve dati na posluh in smo privabili se VAL 202, ki je dobrohotno namenil nekaj svojega programskega prostora vašim neizbranim delom in to je to. Računalnik, lastna soba, nekaj poguma, nekaj znanja (ki pa ni vedno prisotno), kasete, pošta, jaz in že ste lahko na Valu 202, ki ga posluša tako ogromno ljudi, da se vam lahko rilci dvignejo od ponosa, ker so vas tam zrolali!!! Ampak nekaj pa je treba upoštevati, da pridete do konca prejšnjega stavka, in sicer tole:

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 .

Toliko o administraciji. Sicer pa lahko avtorju tega članka, dekleta avtorjev, ki pošiljajo svoje kasete, pošljejo tudi kako svojo fotografijo s počitnic, da bi mu ne bilo dolgčas ob poslušanju glasbe njihovih dragih. Sicer pa vem dekleta, da ste z njimi samo zato, ker se je njihovo ime pojavilo v časopisu in na radiu in to v istem tednu!! Resnica pač boli, je pa edini izhod v tem kaotičnem svetu.

Dovolj nalaganja, veselo na delo in delo je danes portret enega od mnogih, ki je v času odkar se DŽUBOKS sliši poslal svoje res izbrano delo v posluh mojim rahlo ovalnim usesom in ob kon-

cu te kalvarije pristal tudi na radiu. In ne samo s svojo glasbo, prav osebno je bi s strani mojega žamentnega glasu povabljen kot Special Guest Star (po slovensko Posebni zvezdni gost) v oddaji 15. julija in se nato dolgih 22 minut potil pod istimi lučmi kot Jonas. Si morete mislit, kako se je počutil, sedaj že lahko spet izdam njegovo ime, M.C. CURARIO alias MATJAŽ iz Ljubljane, ko ga je v svoje roke vzel zgoraj omenjeni voditelj radijskega DŽUBOKSA. Bil je totalno usran, tako usran, da skoraj ni odprl ust, čeprav je bil ravno to namen, oddaje. Ampak, kaj zato . Tip dela dobro muziko in zato smo delali malo več muzike in malo manj besed. Vse skupaj bi lahko bilo tudi slabše, ampak telefoni po oddaji so potrdili, da je bila zadeva čisto O.K.

Toliko o oddaji in sedaj spoznajte Matjaža alias M.C. CURARIO. Kaj za vraga pa sploh pomeni ta Curario. Jaz se spominim samo dveh povezav : prva je ta, da je nor na CURE (kure in podobno perjad), in druga: morda ima Matjaž nepotešeno željo videti RIO de ...in tako naprej tam v Braziliji. Ubijte me, če vem, kaj je res!! Res, spoznajte Matjaža z njegovimi lastnimi besedami.

P.S. Kar bo napisano s odelbenim tiskom, so bolj ali manj nepotrebni komentarji vašega zvestega Kolumnista.

"Moja glasbena pot se je začela leta 79, ko sem dobil pianino. VEDNO SEM MISLIL, DA SO PIANINA SAMO ZA P....V četrtem razredu osnovne šole sem se vpisal v glasbeno šolo, ki sem jo obiskoval tri leta, ker nisem bil dovolj vztrajen pri vadbi. PRAV TI JE, MORDA PA BI SE KAJ NAUČIL. Že takrat sem raje igral moderne skladbe. Ko sem bil star 16 let, sem imel prvič priložnost miksati glasbo, JAZ PA MIKSATI Z ŽENSKO, ko pa sem v roke dobil prvega m.k., JAZ PA PRVO PROFESIONALKO, sem se hitro naučil miksat po ritmu., kajti že od nekdaj sem imel odličnen posluh in smisel za ritem. Potem sem bil tri leta d.j. po raznih plesnih prireditvah in v manjši diskoteki...

Toda zmeraj sem si želel sam ustvarjati glasbo, ker sem vedel, da sem tega sposoben. O TI SKROMNEŽ! In tako sem končno lansko leto oktobra imel priložnost kupiti sintesizer in odločil sem se za gem 2. In pravilno sem se odločil, O TI SALOMON, kajti ta mašina, ki je v

Val
202

Radio Slovenija

Stereo RDS/ Frekvence:

87.8/ 92.4/ 93.5/ 94.1/ 95.3/

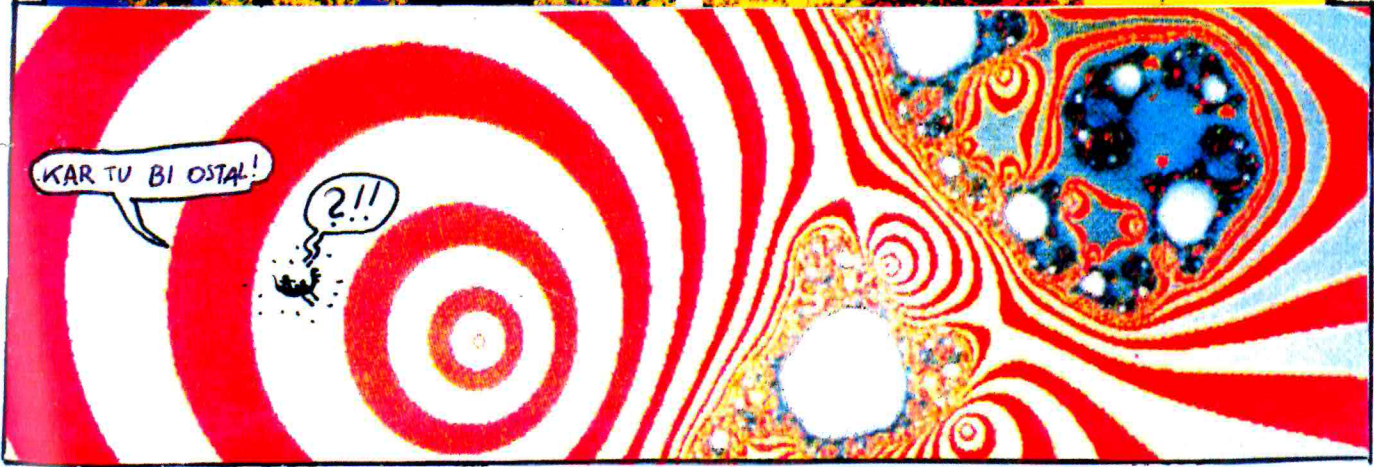
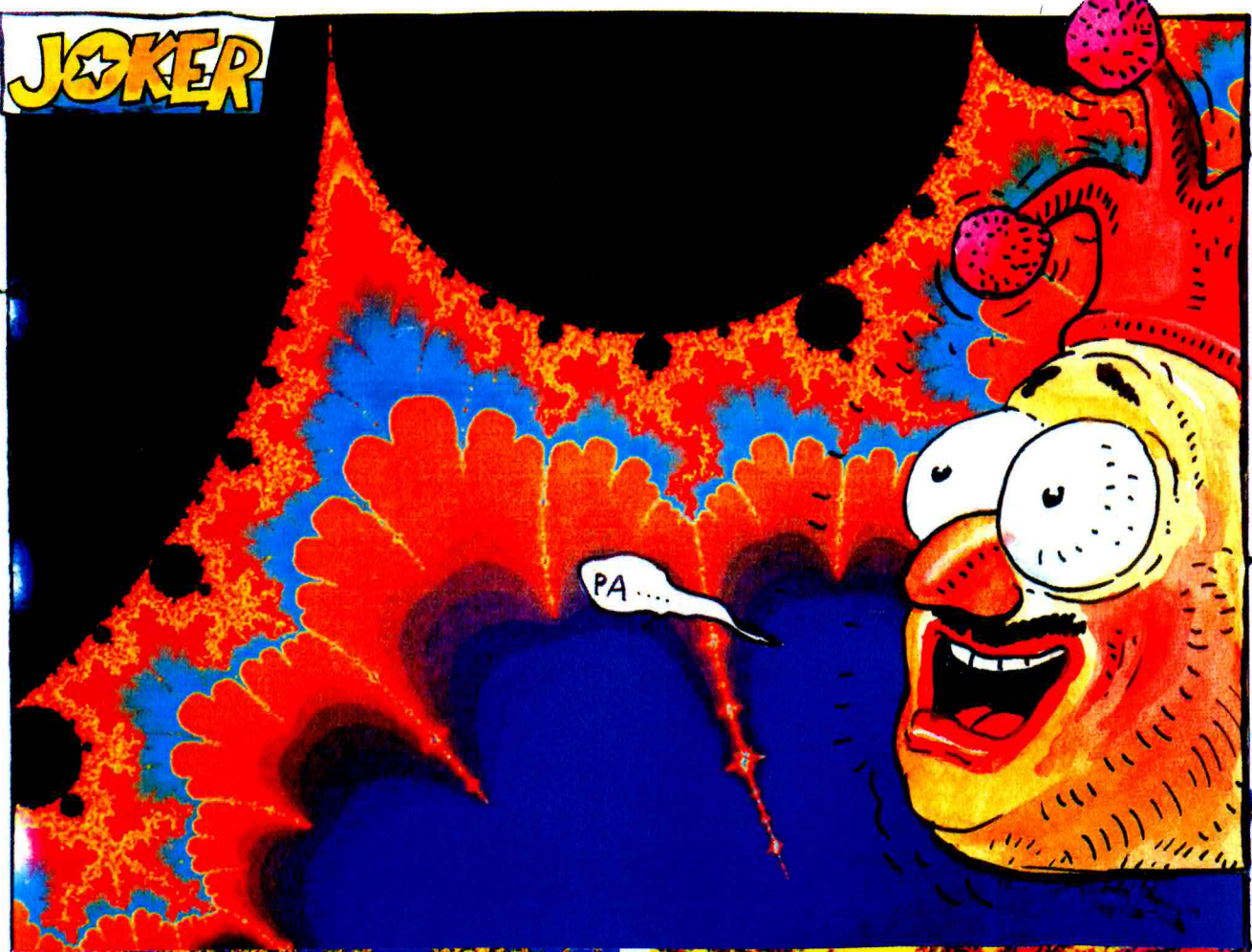
96.9/ 97.7/ 98.9/ 99.9/ MHz

bistvu računalnik, je sposobna res veliko. Tako sem začel delati glasbo in skladbe. Zmeraj mi je bila vseč glasba MENI PA ŽENSKA z veliko ritma: od disko stanc prek housa do techna in undergrounda. zato tudi sam delam muzko te zvrsti...RES JE.

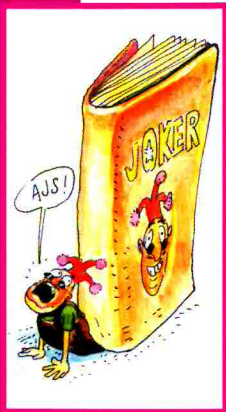
Moje želje pa so dobiti dobro pevko, POSODI MI JO KDAJ, narediti par dobrih komadov s petjem, ne samo instrumentalov kot sedaj, izdati komade na raznih kompilacijah, kasneje mogoče poiskusi z izdajo lastne plošče (USTAVI KONJE, O IZDAJALEC). Zelo vesel bi bil kakšne ponudbe, uglasbiti kak film, nadaljevanke in podobnega, kar bi mogoče prineslo kaj zaslužka, da bi si naredil lasten studio za snemanje....IN TAKO JE SREDI MISLI KONČAL OZIROMA DOŽIVEL SVOJ KONEC MATJAŽ. SPOMINJALI SE GA BOMO Z NASMEŠKOM NA OBRAZIH!

Zanimiv tale poba, kajne. Kaj vse je doživel v 25 letih. Vau!! Sicer pa ga ob tej priliki toplo pozdravljam in mu pošiljam koš.... Počasi bo treba zaključiti, vendar ne pozabiti najvažnejšega. Berite JOKER in poslušajte VAL 202. Zakaj? Zato da boste izvedeli kdaj bo moč slišati naslednjo iz serije oddaj o računalniški glasbi, na tej spet in se vedno najbolj poslušani radijski postaji v Sloveniji (za nas in vas samo najboljša, kajne). Pri svojih najboljših močeh in znanju vam zaenkrat še ne morem razkriti datuma naslednje oddaje, ker se pripravljajo spremembe in podobno. V glavnem poslušajte in berite, da ne boste živeli v zmotii!!

Do naslednjic vam želim vse, kar si želite.



Se nadaljuje...



Akademijski Jokerjev Slovar

Ajsovci ste med počitnicami zasluženno uživali svoj ajs! cream, nekateri pa vendarle niste pozabili na častno zgodovinsko delo, ki nas vse čaka tam do bližnjega nam leta 2025, kakšnega več ali manj. Še posebej naj čestitamo reševalcem težavne inteligenčno-kvocientne naloge iz prejšnje številke. (Če jo na kratko ponovimo - kaj bi ukrenili na prvi počitniški dan, v katerem vam je po naključju na voljo le naslednje: klobuk bistre studenčnice, najnovejši prenosni XT, komplet orodja "Napravi si sam", par rolerjev, lavor, šmirgl papir, selotejp, komplet Jokerjev in 100.000 USD?).

Akad. dr. prof. phil. iur. Marko Potočnik, s Cankarjeve 52, Radovljica, je za brezkompromisno akcijo. "Pridem domov, vržem torbo v kot in prižgem XT-ja. Po petnajstih minutah me začnejo boleti oči in računalnik raje ugasim. Ker mi je dolgčas, se grem vozit z rolerji. Že na prvem ovinku se rolerji polomijo. Stečem domov po orodje in jih začnem popravljati. Po eni uri rolerje popravim in potem jih še malo pošmirglam s šmirgl papirjem. Grem domov in hočem vzeti klobuk, pa vidim, da je brat studenčnico iz klobuka nalil v lavor, klobuk pa vzel sam. Tako se brez klobuka podam k prijatelju. Ko se pozno zvečer vmem domov, me nahruli matka, zato jo hitro podkupim s 100.000 dolarji. Za tišino pa poskrbi selotejp, s katerim matki zamašim usta. Nato se v miru umijem s studenčnico in v postelji prebiram Jokerje."

Marko, še Aleksander Veliki ga ni tako lomil z gordijskim vozlom!

Rimskotopliški akademik starosta Matej Spevan pa v skladu s svojim spevnim priimkom na isto temo ubira drugačne, domačno frajtonarske viže.

"Poletje je, ni dela, ni nič. Bi 100.000 USD porabu, bi Ferarija nabavu. Šmirgl papir pride vedno prov, bi iz Ferarija Joker napis izšmirglu. Bi svoj laptop v Ferarija posadu, si vzel orodje ("napravi si sam") in igrice napravo. Lavor za raufnik buporabu. Namest prednih koleščkov rolerje purabu. S selotejppom Jokerje na predne šajbe zalimu, ter se prepustu užitku vožnje."

No, no, kolega doktor, danes pa ste na hece, kajne? Kaj? Tudi balado "Pogrešani Joker" da imate za AJS! Na dan z njo!

Pogrešani Joker

Vsi so prišli,
le Jokerja ni bilo.
Ko bi le vedel,
kako mi je bilo hudo,
da ga ni bilo.
Prijatli so hotli Jokerja met,
pa je bil razprodan.
Pa so men težil,
ga niso dobil.

Da, da, potrpljenje je božja mast, to trdi tudi AJS!

Pa se za trenutek z AJSlom preselimo še v onstranstvo. Da, prav ste slišali, kajti profesor Grega Berginc, Siemenova 17, Vrhnika nam je poslal tole pretresljivo pismo.

"Pozdravljeni, Jokerjevci!

Tole pismo sem dobil julija, lansko leto iz, ne boste verjeli, Nebes. Ne vem, kako sem ga mogel pustiti ležati skoraj celo leto. Končno sem se odločil, da ga preberem. Začudil sem se, ko sem na žigu prebral "Heaven". Prav tako pošina številka, ki se je glasila takole: 851352. Prav zares me je zanimalo, kdo mi bo pisal. Odprl sem pismo in zagledal hieroglifom podobne črke. Komaj sem jih razvozlat. Povedal vam bom vsebino, ker se nanaša na vas. Takole je pisalo:

Pozdravljen moj pra, pra, pra... nečak. Pišem ti to pismo iz nebes, ker ga nisem mogel napisati, ko sem bil še na trdnih tleh. Nikoli nisem imel miru pred sovražniki, saj veš. Končno pa ssem našel čas, da ti pišem. Piše se leto 1816, eno leto po moji smrti. Nek sedmi čut mi pravi, da se bo leta 1993 rodila zvezda. Toda ne v človeški obliki, temveč kot revija. Da prav si slišal. Računalniška revija. Če me tisti čut ne bo zapustil, potem se mi zdi, da bo tej zvezdi ime JOKER. V njej boš imel kaj videti in prebrati, boš videl. Novosti in opisi iger, Hitov in Shiiov meseca.

Tvoj pra, pra, pra... dedek Napoleon.

P.S.: Takoj ko prebereš to pismo, ga uniči. Časi niso vami moj dragi pra, pra, pra... nečak.

Objava tega pisma je res herojsko dejanje vrlega resnicoljubnega znanstvenika, ki se ni ni oziral na pritlehne nevarnosti, na katere ga je dobrohotno opozarjal njegov prapraperaded Napoleon.

Za nameček je dr. Berginc navrgel še nekaj prevodov za slovar.

NBA Jam - Mameladni NBA

Megarace - Megastične race

NBA Showdown - Prikazovanje NBA

No, to je to - za tokrat! Ja, čakajte, čakajte, še nekaj! Ugledna in najbolje založena ljubljanska knjigarna Mladinske knjige na Slovenski 29 se je velikodušno odločila, da podpre snovalce našega veleprojekta tako, da vsakič nagradi po dva akademika z eno izmed knjižic v zbirki "blefsikonov"! Za podporo se vrli knjigami toplo zahvaljujemo. Tokrat prejmeta Univerzitetni blefsikon dr. Berginc ter dr. prof. Potočnik. Čestitamo!

KNJIGARNA  KONZORCIJ ltd.

Slovenska 29 ■ p.p.49 ■ 61108 Ljubljana
telefon +386-61 212 167, 1250 196 ■ fax +386-61 224 057

Univerzitetni
Blefsikon

SVETOVNA
PESNICA



G
A
L
E
R
I
J
A

Dragi galeristi, voščimo vam srečne minule kot tudi prihodnje počitnice! A ker so počitnice zaenkrat mimo, tokrat začnimo z neizprosno kritiko vsega obstoječega iz ust pesnika: "Če neobstoječi otok ne bi obstajal, tedaj bi vsi obstoječi obstajali!" Seveda nimamo pojma, kaj je hotel pesnik s tem povedati, zato poskusimo stvar preoblikovati v nekaj uporabnega za našo Galerijo. Ali še raje - kar preidimo k stvari.

Torej: v zadnjem času se krepijo nesporazumi o tem, kaj v Galerijo sodi in kaj ne. Nekateri namreč izkoriščajo megatone že obstoječih tujih slik iz različnih skladovnic, da nam jih z nekaj kozmetičnimi popravki "uvalijo" kot svoje, zanašajoč se na to, da sami seveda ne moremo poznati vseh obstoječih slik. Nekateri galeristi se nad tem upravičeno zgražajo, drugi pa zahtevajo, naj jim v zameno objavimo tudi njihove plagiate. Zato od avtorjev odslej najodločneje zahtevamo, naj nam kar naravnost povedo, če so si kak del slike kje izposodili (in se tako izognejo sramoti), mi pa bomo presodili, ali je zadeva še dovolj avtorska za Galerijo (namreč, tudi Mono Lizo z brki so že z uspehom razstavljali...). Kot rečeno, za plagiate sicer še vedno odgovarja vsak sam, kritiki pa nam kar sporočite, če veste za kak primer v Galeriji.

Med vrhunskimi umetniškimi deli se je tokrat tebi nič meni nič znašla pijača Joker Up, ki jo je "zmiksala" Janez Zakošek, Slomškov trg 4, Celje. Grega Vek, s Prešernove 18 Maribor, se je iz ustvarjalne krize izmazal z delom Power-Cyber Sky. Že dodobra uveljavljeni Galerist Marko Rodošek (kolikokrat bomo morali še ponavljati in lenim zanamcem vbijati v glavo, da je njegov dom Morje 144, 62313 Fram?) pa je Jokerja ustoličil kot svetovnega nogometnega prvaka! Janezu in Gregu gre zaenkrat Jokerjev plakat, Marko pa je deležen darila ljubljanskega podjetja Infobia, CD- ROMA Windows Wonder.



Power-Cyber Sky
Grega Vek



Joker Up
Janez Zakošek

Joker Cup
Marko Rodošek



Made by Marko Rodošek on AIZOO in 1994

V tej rubriki smo in bomo objavljali vaše grafične mojstrovine, narejene z računalnikom. Pošljite jih na disketah, najraje v formatih TIFF, PCX ali GIF. Na straneh Jokerja bomo objavili najboljša dela, in podelili priložnostne nagrade. Ko se bo nabralo dovolj del, bomo priredili razstavo.

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

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

YES, NOVO POČITNIŠKO LETO JE PRED VRATI !

Ker vemo, da je bilo počitnic premalo (kot vedno), smo ti pripravili seznam počitnic in prostih dni v novem šolskem, ups, počitniškem letu. Koledar (izreži po črticah) ti bo v pomoč ob kriznih dnevih in ob splošnih trenutkih slabosti.

KAJ JE
TOREJ ŠOLA?
ČAS MED
ENIMI IN
DRUGIMI POČITNICAMI.

Da pa ti bo čas do prvih prostih dni hitreje minil, ti ponujamo tabelco v premislek. V njej je predstavljen POWER PLUS-VISION MediaPack, ki je uporaben pred, med in po počitniškem času (npr. za izdelavo tabelc, malih priročnih listkov z znanjem, ki nikakor noče v glavo, ipd...).

29.10.-6.11.	JESENSKE POČITNICE
24.12.-31.	BOŽIČNO NOVOLETNE POČITNICE
8.2.	SLOVENSKI KULTURNI PRAZNIK (hvala Prešernu)
18.2.-26.2.	ZIMSKE POČITNICE (za kraje izven LJ in MB)
25.2.-5.3.	ZIMSKE POČITNICE (za Ljubljano in Maribor)
4.4.	VELIKA NOČ
27.4.-25.	PRVOMAJSKE POČITNICE
23.6.-3.9.	POLETNE POČITNICE (od 15.6. za osmošolce)

VISION MediaPack 486 DX/40

199,900.00

- 486DX-40 w/CPU AMD
- Hladilnik za procesor 486
- 4 MB RAM pomnilnik
- S-IDE krmilnik 2S+1P+1G
- Disketnik 1.44 Mitsumi
- Trdi disk 210 MB CONNER
- VGA ET 4000 W32 VLB 1-2MB 45ns
- Ohišje desktop
- Miška
- Slovenska tipkovnica
- MS-DOS 6.22+Windows 3.1 EE
- Barvni zaslon 14" CTX color MPR II 1024 i.
- Navodila za Power Plus

Multimedija

- QuickShot Warrior 5
- Zvočniki za soundblaster
- Sirius 10 pack CD ROM-i
- SoundBlaster Deluxe VE
- INTERNI CD-ROM

ZNAČILNOSTI:

- Kompletan multimedijški PC
- Odličen odnos med ceno in zmogljivostjo
- Nobenih težav z dokupovanjem ali instalacijo
- 10 CD ROM-ov izobraževanja, iger in drugega softvera za takojšnje uporabo
- in seveda že instalirana DOS 6.22 in Windows 3.1 EE ter opravljeni Microsoft hardware compatibility testi!

POWER PLUS



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