

Maj 1994
Letnik II
Cena: 240 SIT

Super

Revija za

sončno stran računalništva

Joker

N° 10



Špili!
Mr. Nutz
Evasive Action
Darkmere

Megahit!

Ultima VIII: Pagan

Treehouse
Destination: Mars!

KONČNO!

CD-ROM ZA
17.500 SIT

**SAMO V PRAVIH
RAČUNALNIŠKIH TRGOVINAH.**

V MESECU MULTIMEDIJE.

PRAVA RAČUNALNIŠKA TRGOVINA

je tista, kjer lahko preizkusiš, kako računalnik deluje in kako se na njemu obnaša tvoja programska oprema, kjer računalnik lahko kupiš in odneseš in ki je hkrati tudi Microsoft in multimedia demo-center. Zaenkrat so v Sloveniji tri - trgovina Power Plus na Dunajski 113 v Ljubljani, trgovina Power Plus v hotelu Ajdovec v Sevnici in trgovina Power Plus, ulica Šibenik 7 v Šentjurju pri Celju - drugod po Sloveniji sledijo.

MESEC MULTIMEDIJE je čas od 15.4. do 15.5. 1994.

A je to vse, kar imajo? Niti najmanj, zvočnike dobiš za 3.286 SIT, igralno palico QuickShot WARRIOR 5 za 2.910 SIT, QuickShot AVIATOR 5 pa za 7.656 SIT. Vse multimedialne in ostale igre, kot tudi Microsoftove programe lahko kupiš ceneje, kot to priporoča proizvajalec. Zvočna kartica Soundblaster DeLuxe VE je na voljo že za 10.655 SIT, najnovejša Soundblaster AVE 32 pa za 46.428 SIT. V redu, ne?

**PRAVA
RAČUNALNIŠKA
TRGOVINA**



*Enkrat za spremenbo: cena vključuje vse davke in dajatve. Daš in odneseš.

Joker

Izdaja:
Alpress, d.o.o.

Dunajska 5, Ljubljana

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

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
(igre), Milan Erič (strip) Gojko
Jovanović (izobraževanje,
rubrike), Andrej Karoli (glasba),
Jonas Žnidaršič (kolumen)

Tehnični urednik:
Andrej Mavsar

DTP: Igor Vresk

Tajnica: Nataša Dovgan

Tiska:
MS Grafika

Distribucija:
Delo-prodaja in Door to Door

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

Revija izhaja mesečno.

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

Računalniška oprema
uredništva:



Aktualno

Po čem so sanje v konzervah?

Joker: Mama, mama, pomagaj! Samo še tisoč tolarjev mi manjka za igro, ki je stala milijon dolarjev!"

Mama: "No, če je tako, pa primaknem še za knjižico z nasveti!"

Hiti in *hiti

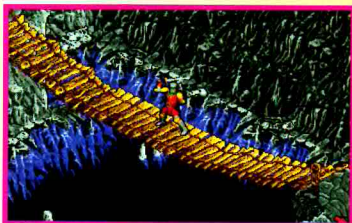
Great Naval Battles Vol. II:
Guadalcanal 8
Dragonsphere;
Puggsy 8
Wizard 9
UFO: Enemy Unknown 10



The Horde 11
Ravenloft: Strahd's
Possession 12
Evasive Action 13
Darkmere 14
Strikes 'n' Spares 15
Mr. Nutz 18
Zool 2 AGA 18
Legacy of Sorasil 19
Beneath the Steel Sky 20
Suburban Commando 20

Hit meseca

Ultima VIII: Pagan



Igre za konzole

Bill Walsh 21
College Football 21
Zool 2 22

Jokerjeva mama pomaga

šifre, triki... 22

CD romar

Denis the Menace 23



Plus

Igralec igralcu 22
Džuboks - na Valu 202 26



Putt Putt
Joins the Parade 23

Izid razpisa išče se! 15

Šomošterware

Destination: Mars! 24
Treehouse 25

AJS! 27
Strip Joker 29
Dr. Ž. 30
Galerija 30
Joker Shop 32

Oglaševalci

Trgovina Power Plus 2
Avtotečna Canon 28
Avtotečna glasbila 27
Infobia 30



Wow - kolega si je priskrbel originalno letalsko simulacijo Super Rambo Wing Commander Deluxe XYZ in se pred teboj postavlja z bleščečim znanjem pilotiranja, pridobljenim iz priročnika. Seveda pri priči skleneš, da si boš program omislil še sam, obenem pa rahlo obupuješ nad skromnim kupčkom svojih prihrankov in se sprašuješ, kdaj bo dovolj cvenka.

V naših logih, kjer žal še krepko domuje in se celo z javnimi oglasi bohota softversko piratstvo, se utegnejo cene originalov marsikomu zdeti nemarno zasojene. Po drugi strani pa je vse več tistih, ki cenijo ne le moralne, temveč tudi praktične prednosti originalov. Gusarska roba namreč vsakemu slejkoprej zagreni življenje.

Toda, oglejmo si, kakšne so stvari v okoljih, kjer je dilema "piratstvo ali legalnost" vsaj v zakonih in javnem delovanju že davno presežena. Najprej cene: v Ameriki se gibljejo (glede na založnika) od 30 do 50 dolarjev, v Angliji pa od 25 do 45 funtov. Toda za nas pridejo v poštev malenkost bližji kraji. V Italiji je treba odšteti okoli 110000 lir, v Avstriji 900 šilingov, malce ceneje pa je v Nemčiji, kjer se dobijo najboljše igre že za 80 mark.

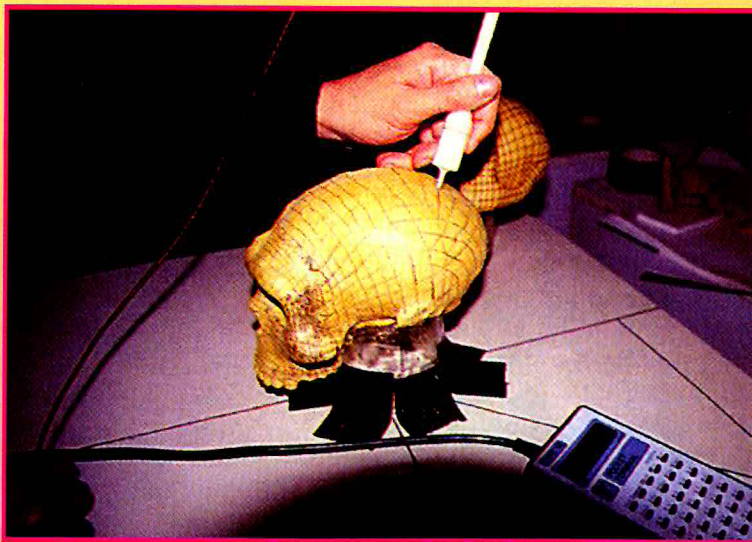
Ker pa je povprečna slovenska plača 600 DEM (za žepnino še ni statističnih podatkov) in vsak mesec izide vsaj pet dobrih iger, si večina tega resda ne more privoščiti (da starševskega nerazumevanja mladine sploh ne omenjam). Vendar nas lahko kljub temu šokira nespodbitno dejstvo, da je pri nas po moji grobo-natančni oceni piratskih vsaj 99,98% iger v računalnikih!

Nikogar ni moč prisiliti, da



David Tomšič

Sanje v konzervah niso zastonj



začne kupovati originale, lahko pa navedem deset razlogov, zakaj imajo igre tako ceno.

Razvojni stroški

Saj veste za reklamne kriticice, kot so na primer na roko narisano, skenirano,

digitalizirano, snemano, rotopirirano, renderirano... Ni vse to le lari-fari za nategovanje strank (upam), temveč za vsako tako strokovno zveščeno besedo stoji kup 'tipov, ki stvar obvladajo' (se pravi, ki tega ne obvladajo zastonj). Razvojni oddelki softverskih

hiš so namreč že precej podobni holywoodskim studiem. Poglejmo, kaj pravijo številke: Syndicate je pet ljudi packalo dve leti, stroški pa so nanesli 300.000 dolarjev, 7th Guest je stal okroglih 1.000.000 USD, najdražja igra, vredna triletnega truda, pa je Strike Commander, težak poldrugi milijon ameriških dolarjev. Si- cer te cifre zbledijo ob

šestdesetmilijonskih stroških za film Jurassic Park, toda film bo gledalo tudi na milijone ljudi, ker je (hvala Bogu) kino (in tudi video kasete) cenejši kot igra.

Igre niso nikoli razprodane

Firme se pritožujejo, da je prodanih premalo komadov iger. To gre seveda lahko na račun cene ali kvalitete.

Ponavadi pa je kriva kvaliteta, ker bi bili ljudje za dobro igro pripravljeni odšteti tudi nekaj soldov več. MicroProse, čigar igre so najdražje, ni prodal niti desetih odstotkov svojega vesoljskega zmazka Mantis (prav mu jel).

Plastika, papir in reklame tudi koštajo

Diskete, knjižice, darilca, zemljevidi, bizarno oblikovane škatle tudi niso zastonj. Največ pa gotovo stanejo reklame in oglasi v revijah, predstavitve na sejmih, demo diskete...

Mogoče bodo CD-romi pocenili igre. Prazen CD

namreč stane manj kot ena disketa, nanj pa gre 500-krat več podatkov. Toda zaenkrat CD igre še niso cenejše.

Prerejanje iger za PC

Predvsem arkadne igre, ki najprej zaživijo na amigah in konzolah, je zelo moderno prikazati še na peceju. Človek bi pomislil, da igra ne bo tako draga, ker je v bistvu vse že opravljeno (design, knjižice...), toda Street Fighter 2 (PC) stane 20% več kot za amigo.

gatejši od soseda, ki ima amigo!?

Pirati so Ahilova peta vseh softverskih firm

Osveščeni ljudje, ki kupujejo originalne igre, morajo plačevati več, ker nemoralen folk na veliko piratizira. Pošteno, ne? Da pa bi veliko več nadebudnežev kupovali originalne, če bi bili cenejši, jim pa ne pride na pamet.

Brez razloga

Točno tako, brez razloga. Dosti iger stane več samo zato, ker pač mislijo, da je toliko vredna in da bo trg sprejel ceno. 7th Guest stane naprimer dobrih petdeset odstotkov več kot Strike Commander, samo zato, ker je pač en gigabajt ogromna ekstravaganca.

Veriga zaslužkarjev med firmo in stranko

Lokalne trgovinice seveda ne naročajo iger direktno temveč od lokalnega dealerja. Le-ta nabavlja pri zastopniku v državi, ta pa od glavnega za Evropo (U.S. Gold, Mindscape). Zato pa pridejo igre, naročene po pošti bistveno cenejše.

Igra je vredna toliko

To je zadnji in edini poštenu razlog. Škoda je le, da to mislijo vse firme za vsako svojo packarijo.

Rešilne bukve

Takoj za državo in avtomehniki so tovarne računalniških iger najboljše specializirane za nategovanje in odiranje nedolžnih potrošnikov. Ne samo, da nemalokrat nesramno navijajo svojim izdelkom, temveč naredijo igre tako zakomplicirane, da se včasih ob njih počuti nemočno celo Jokerjeva mama.

ln tedaj je treba poseči po rešitvi. Na voljo imamo dve možnosti. Prva je, da počakamo na rešitev v revijah, ali kupimo originalno rešitev (po angleško imenovano hint book ali tudi clue book), ki jo ponavadi izda firma, ki je igro naredila. Za navadne pustolovščine je seveda najboljša prva možnost, za najboljše FRPje in simulacije pa so "rešilne bukve" nepogrešljiva literatura.

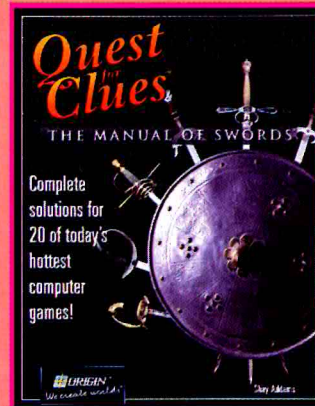
Te zakladnice znanja niso od včeraj, ampak ravno praznujejo deseti rojstni dan. Takrat so se namreč pri Sierrri odločili, da zaradi stalne preobremenitve telefonskih linij izdajo knjige z nasveti in rešitvami. Da pa ne bi strastni igralci prebrali preveč in si s tem pokvarili užitek od igranja, so prišli na zanimivo idejo. Rešitev so podali s kupom vprašanj in odgovorov, s tem da so bili odgovori nevidni. Osvetliti jih je bilo mogoče s posebnim magičnim fiomastrom, ki so ga pozneje nadomestili z čarobno folijo.

Seveda so po vzoru Sierrre začele tudi ostale firme pisati knjižice z rešitvami. Mi pa si pobježimo oglejmo Originove. Te so namreč daleč najboljše in najbolj zanimive, pa še pri nas se jih dobi.

Origin izdaja dve vrsti "klobukov". Prve vsebujejo rešitve njihovih iger, druge, obsežnejše, pa tudi rešitve tujih iger. Slednje bukvice nosijo skupen naslov Quest for Clues in jih je do sedaj izšlo najmanj šest. Vsaka od njih vsebuje dvajset ali več tele grafskih, ampak vseeno popolnih in dovolj jasnih rešitev.

Zdaj pa k ta pravim hint bookom. Podobno kot igre ima tudi vsaka od knjig svoj naslov. Rešitev Ultimate VII prvega dela se na preimer imenuje Key to the Black Gate in drugega dela Balancing the Scales.

Rešitve niso napisane na tak način kot v revijah, se pravi znajdeš se v sobi, poberi ključ, umij si zobe... Vse



skupaj je vsaj stokrat bolj elegantno. Rešitve so v obliki zgodbe ali kot nasveti nadnaravnih bitij. Poleg tega vsebujejo vse zemljevide, našeta so orožja, oklepi in čarobna šara z vsemi lastnostmi. Na koncu je napisana še rešitev v obliki vprašanj in dvojnih odgovorov. Prvi odgovori so za tepce, drugi za popolne bedake. V rešilnih bukvah (vsi so daljši od 70 strani) je napisano tudi mnogo zanimivosti, ki jih v igri ne boste nikoli izvedeli. Za Serpent Isle je na primer razložena celotna orfidijanska filozofija o kaosu, redu in ravnovesju.

Izredno domiselna je prav gotovo knjiga spoštjive dolžine 400 strani z naslovom Adventures of Avatar, ki združuje rešitve Ultimate IV, V, VI in del rešitve za sedmico in Podzemlje. Domiselnost je v tem, kako je rešitev podana. Gre namreč za čiste tretje osebnostne zgodbe, ki jih je mogoče brati kot navadne fantazijske knjige.

Poleg rešitev za FRP-je pišejo rešitve tudi za simulacije. Tako obstaja ogromna knjiga za Wing Commanderja, za Strike Commanderja in Privateerja. V njih so razložene posamezne misije, sovražnike, opisane najboljše taktike, izbira orožja... Cilj je vsem enak; s pomočjo odrešilne knjižice čimprej končajte igro, da boste nato kupili dodatne misije.

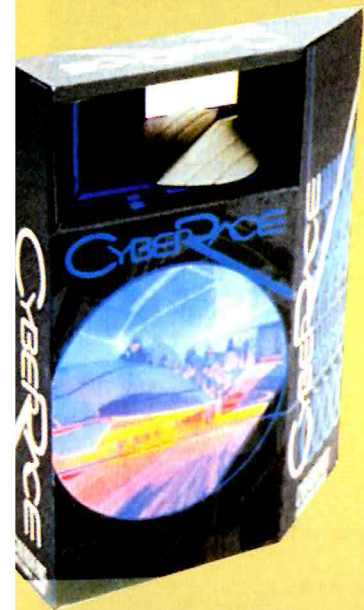
Tako, ugotovili smo, da so rešilne bukve izredno koristne zadevščine. Toda, kako vedeti, kdaj so tudi nujno potrebne. Preprosto. Če pogosto zaideite v težave, podobne tistim pri mavričnem teleportu, ki ga varuje tisočnosa ploščata noga, vi pa nikakor ne morete odvijati zamaška od svojega afteršejva, potem ne odlašajte, ampak nemudoma sežite po odrešilnih knjižicah.

Poštnine in podobne neumnosti

Več kot 90% iger je narejenih v Ameriki. Potrebno je plačati razne uvozne takse, da o hudičevu dragih transportnih stroških sploh ne govorim.

Če imaš računalnik, si bogat

Založniške hiše s tem predvsem mislijo na pecejaše. Ker sem si lahko špogal štiriosemšestko, sem bo-



PC

Virginovci letijo v nebo z dvema novima simulacijama - Overlord D-Day in Werewolf. Prva je bolj ali manj klasična simulacija letenja v 2.



Overlord D-Day

setovni vojni, pilotirate lahko spitfire, mustang ali typhoon proti nacističnim focke wulf 190, junkers 88, heinkel (ni Zlatorog) 111 in messerschmidt 109, trenutno pa sta načrtovani verziji VGA in SVGA. Opravljali boste dobro znane misije za podporo D-day izkrcanju. Avtorji so Rowan Software, ki so naredili Reach for the Skies. Werewolf pa bo simulacija helikopterja, nikakor pa ne bo konkurent popularnemu Comanchu, saj bo uporabljala vektorsko grafiko in bo tudi po sistemu igranja bolj podobna Micro-Prosevemu GunShipu 2000. V tej simulaciji boste lahko pilotirali helikopterje Kamov KA-50 hokum



Werewolf

(katerega kodno ime je hkrati naslov igre), AH-1W supercobra, lynx in transporter MI-8 hip E. Podobno kot v Strike Commanderju vam tudi tukaj misije prinašajo denar, s katerim nakupujete orožje, v načrtu pa sta različici za VGA in SVGA. Obe igri bi iziti nekje do začetka poletja.

Tudi nov FRP je napovedan in nosi ime Ishar III. Silmarils bo tako zaključil svojo trilogijo (vsaj ponavadi se trilogija zaključi z tretjim delom, toda če jim bo prišel na misel še en del, jo bodo pač razpotegnili v tetralogijo). Kakorkoli že, tretji del bo nosil naslov Alliance of Evil. Hudobnež je tukaj ogromen črn zmaj Wohrntax, vaša družčina pa mora zaradi njega potovati skozi čas, srečevati preko 100 dobrih in malo manj dobrih likov in se igrati z 40 čarovnijami. Silmarils pa ne bo za večno ostal pri Isharju. Lotil se je ogromnega projekta imenovanega Robinson's Requiem. Gre za nove vrste pustolovščino. Dogajanje boste opazovali iz prve osebe,



Ishar III

igra pa bo gladko premikajoča. Večina igre je digitalizirane, ostalo (predvsem vam sovražni stvori) pa so izredno lepo narejeni s 3D studiem. Glede zgodbe pa gre baje za nesrečen pristanek na sovražnem planetu. Igra bo izšla, tudi v CD-Rom različici, nekje sredi maja.

Pisijevci veselimo se! Prihajata namreč dolgo pričakovana Desert Strike in Jungle Strike, vsaj tako trdi Gremlin, ki igri napove duje za julij. Prav tako pa smo dobili v roke beta verzijo (to pomeni, da bo v zelo kratkem času izšla tudi finalna) Nintendove uspešnice Wacky Karts (=Mario Kart), igra pa bo tekla v novem VGA7 načinu (=blazno hitro).

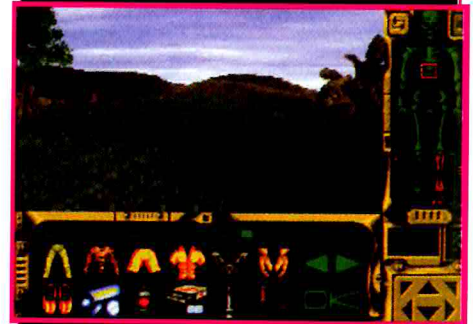
Amiga

Največ amiginih nov(r)osti prihaja tokrat iz angleškega Core Designa. Fantje imajo do avgusta letos v načrtu kar pet iger, tri arkade in dve pustolovščini. Med prvimi največ obeta Skeleton Krew (kewll),

brezpogojna strelska igra v izometrični 3D perspektivi a la Cadaver in D/Generation za amige AGA. Najzlobnejši zlobnež po imenu Moribund Kadaver je zasedel skrajno pomembno tovarno na robu mesta Monstro in ker so posebne enote MAD brez moči, pokličejo na pomoč najemnike iz skupine Skeleton Krew. V igri je šest velikanskih stopenj, polnih streljanja, ubijanja in še enkrat streljanja v odlični grafiki. Skeletonovci vas bodo razveselili na amigi 1200 in CD32 junija, avgusta pa še na Segi megadriveu.

Banshee je klasična igra leti-navzgor-in-sesuvaj-vse-kar-- in tako naprej v slogu Wings of Fury. O zgodbi ne bi, veliko več je vredna izvedba - šest stopenj, animacija s 15 sličicami na sekundo, asteroidi in meteorji, narejeni s sledenjem žarku (kot v Stardust), paralaksno pomikanje zaslona, v verziji za CD32 pa še uvodna sekvenca po standardu Full Motion Video (če imate modul, najbrž) in animacije med nivoji. Banshee bo zunaj maja za amigo 1200 in amigo CD32, za PC pa nekaj pozneje.

Darkstone: Return of the Dragontime pa že pelje v naslednji Corovi pogruntavščini. V tej arkadni pustolovščini v slogu The Chaos Engine, ki pa bolj spominja na kako



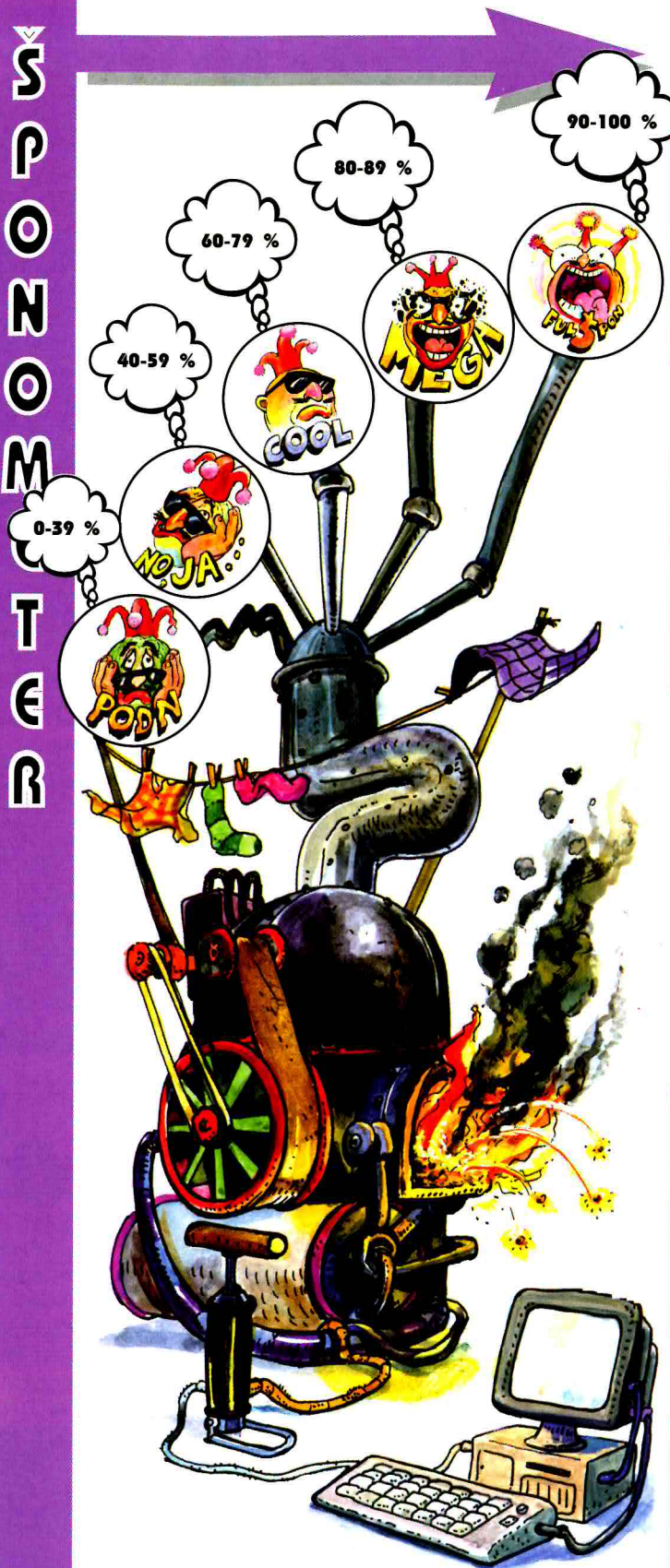
Robinson's Requiem

FRP-jko, se boste prek petih stopenj spotikali ob interakcijo z drugimi osebami, hiter skrol v večih smereh in posebne grafične učinke, ki jih imajo v svoji orožarni npr. SNES in druge konzole. Maja, izključno za amigo.

Končno so fantje spravili skupaj tudi Heimdall 2 in ga bombastično pomenovali Into the Hall of Worlds.

Tokrat je poreden Loki, tanajblj žleht vikinški bog, in ti, ubogi smrtnik, moraš laziti po deželi in iskati šest delov amuleta, ki ga edini lahko spravi za zapahe. Obljubljena nam je prava arkadna pustolovščina s šestimi svetovi, polnimi čudovitih animacij in vizualnih učinkov (bla, bla...), grafiko kot v risanki (avtorji so The 8th Day, ki so spravili na svet tudi prvega Heimdalla in Premiere) ter animiranim bojem. Rogove si bomo lahko nataknil na glavo tako amigaši kot pecejaši predvidoma naslednji mesec. Za konec Corovskega poutpurrija še čistokrvna avantura, naslednica Curse of Enchantia. Universe se bo amigašem brčkone najbolj priljubila zaradi tehnike, ki omogoča prikaz 256 barv na zaslonu naenkrat - tudi na navadni amigi 500! Poleg tega avtorji obljublajo animirana ozadja, arkadne sekvence s 3D animacijami (spet sledenje žarku), glasbo in zvočne učinke, ki ustrezajo dogajanju (nekako tako, kot LucasArtov sistem iMuse), vse skupaj zavito v futuristično zgodbo. Universe bo uletela na amigo, CD32 in PC julija. Zbudila pa se je tudi Sierra. Po umiku z amigaške scene so se tipčki popraskali po plešah in se skesano vrnili z dvema igrama: King's Quest 6 in novo nogometno simulacijo, ki ima zaenkrat še težave z imenom. Slednja je narejena v slogu Goala z malim milijonom moštev in vsem, kar fuzbalskim špilom pritiče, izšla pa bo še pred svetovnim prvenstvom v ZDA (mimogrede: samo za računalnike je trenutno v delu več kot 16 nogometnih simulacij!). Bolj zanimiva je Šesta kraljeva naloga z nemogoče dolgim podnaslovom, ki ga tukaj ne bom zapisal, ker bi gotovo porabil preveč prostora in bi me urednik obesil, ker nam ga že tako zmanjkuje (ups...). Največji čudež ni, da so se Sierraši spomnili na amigo, ampak da bodo izdali posebno različico igre za A1200 (!!!!) Dvaintridesetbarvni demo za A500, ki so nam ga poslali, je sicer videti v redu tistim, ki King's Questa 6 in njegove enkratne grafike niso videli na PC-ju, ostali pa željno čakamo verzijo AGA z identičnimi 256 barvami.

S
P
O
N
O
M
E
T
E
R



Merilci



Sneta Sekira



Febo



Jure



Štajerc



Konzul

S
P
O
N
O
M
E
T
E
R

79

Great Naval Battles Vol. II: Guadalcanal

Ameriško nacionalno geslo je že kakih petdeset let "Samo mrtev ru-menček je mrtev ru-menček!". Najbrž si mislijo, da so vsi Japonarji cesarski podaniki iz druge svetovne, odkar so jih dali v koš Vietnamci, so pa sploh naš-pičeni. Če je torej med vami kdo, ki misli podobno, naj kar pograbi to SSI-jevo novo strateško igro, v kateri lahko podiš trenutke ene največjih pomorskih bitk na Pacifiku v letih 1941-1946, spopada pri Guadalcanalu. Pa tudi, če rad kar naprej revskaš "Domo arigato gozaimasu!", "Anata no namae wa nandesuka?" in "Banzaiiiii!", bo to prava stvar zate - igraš lahko namreč tudi v vlogi kapitana nasprotne strani.



ješ vsako ladjo posebej ali vse skupaj), sovraga naskakuješ ob pomoči zračnih ter kopenskih sil, združuješ moči z drugimi ladjevji, pošiljaš letala na ogleda in tako naprej. Igra teče v visoki ločljivosti, tako da so karte (prenesene iz atlasov) izredno lepe, na zaslonu pa moreš videti po dva ali tri zaslone naenkrat.

Streljaške dele programa se da po želji preskočiti, kar bodo zagrizeni strategji, katerim je program namenjen, hitro storili - pa vsi drugi, razen najbolj osebno zagrizenih krvo- ločnežev, najbrž tudi. Torpediranja in obstreljevanja sovražnih korvet ter letal s kanoni so zelo zamudna, najslabše pa je, da so avtorji vztrajali pri realizmu in se moraš zato zanesti izključno na instrumente in oster vid - GNB nima nobenega križca na zaslonu ali podobnih dudic, samo kup gumbkov in potenciometrov.

Realizem, ki tako dobro dene strateškem delu, je za arkadnega smrt. Program je kar zajeten (13 MB), zdi pa se, da gre večina teh bajtov za hires grafiko in digitaliziran zvok. Poleg petih uvajalnih misij je v programu namreč le devet "pravih" nalog, kar glede na štiri težavnostne stopnje je nekaj, dosti pa vendarle ne. Hvala bogu ima SSI navado metati na trg dodatne diske z misijami kot po tekočem traku.

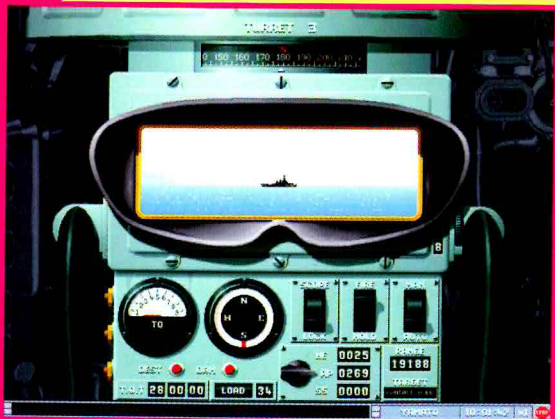
Great Naval Battles Vol. II ni strateška igra za nedelj-



Hej brigade, požgite, razpдите, ...

skega igralca, marveč za tiste, ki uživajo v natančnosti in dodelanosti. Arkadni deli so sicer beda, a če si eden takih, jih programu najbrž ne boš štel v slabo - pa čeprav je kdaj pa kdaj kvalitetno streljanje iz prve osebe kar zabavno opravilo...

Sneta sekira



GNB je zelo čista strateška igra, saj je program v sru klasična SSI-jevka z načrtovanjem, razmeščanjem enot, zarisovanjem smeri napada (in umika) ter drugimi striktno strateškimi poslasticami. Po tej plati je program narejen zelo natančno - ploveš lahko sam ali v formaciji (v kateri nadzoru-

80 Puggsy

Puggsyja, junaka nove Psygnosisove igre, bi lahko imeli za tipičnega sluzavega aliena, ki mu je treba čimprej remodelirati zlobne mu čekane, če ne bi bil tako simpatično počasen in nasmejan. Našemu bitjcu se je nad čudnim planetom pokvarila vesoljska ladja, pot do ladjemehanika pa je kot ponavadi dolga in polna nevarnosti. Kdor nima v nogah, ima pa v glavi: Puggsy za razliko od raznih Zoolov, Sonicov, Mariov in podobne menažerije ne bo hi-

tel, ne bo streljal vseprek, ne bo kosil z mečem, kratkati, predvsem se ne bo telesno utrudil. Bo pa vključil možgančke in se problemov lotil z miselne plati, z le občasnim skakanjem nezaželenim osebkom po glavi. In tako Puggsy hlača po čudnem svetu, pobira predmete in jih uporablja na pravem mestu. To je tudi bistvo igre - pogruntati, kam določena stvar paše. Problemi so kar dobro zamišljeni in so sestavljeni kot veriga, katere členi vplivajo drug na drugega - na-



74

Wizard

zakuhal Hudobni Čarovnik (avtorji so bili tako brez domišljije, da se mu niso dali niti imena, temveč so ga kratko malo opremili z velikima začetnicama), ki je poslal štiri bogove v svet sanj. Edina možnost, da pridejo nazaj, tiči v štirih kristalih, ki jih je Čarovnik raztresel naokoli.

Močno upam, da fantje pri Psygnosisu niso upali, da bi njihov umotvor zasenčil Ultimo Underworld. Pač pa jim je us-

pelo zasenčiti SSljev Dungeon Hack. Wizard namreč vsebuje natanko pet procentov stvari, ki bi jih mogla vsebovati dobra FRP igra. Ima auto-mapping, ima par štacun in standardno frp logiko: ko si lačen - jej, ko je tema - prižgi baklo, ko si utrujen - počivaj.

Pač pa manjkata dve najpomembnejši stvari: prijateljsko komunikativna bitja ter dobre uganke. Je pa zato veliko



več bitij, ki se niso pripravljena pogovarjati. In prav zato, da ne bi skurili uboge miške, so si izmislili samo-boj (auto-combat). Sami lahko upravljate le s čarovnijami, ki pa jih je ogromno.

Vsekakor je Wizard še kolikor toliko zanimiva igra za par dni, nato pa se rajši lotite Ultime.

Febo

Psygnosis poleg svojih megalomanskih arkadnih projektov (Microcosm, Demolition Man...) tipa tudi po še neraziskanih revirjih. Najprej so z Innocent Until Caught udarili v svet pustolovščin, sedaj pa so z Wizardom poškilili še med FRPje.

Gre za novo gladko premikajočo igro te baže, ki je na prvi pogled podobna Shadowcasterju (žal pa le na prvi pogled). Tokrat vodite hrabro četverico, ki jo na začetku izberete iz ne ravno velike palete prosilcev. Še najbolj vam priporočam tri bojevnike in enega čarovnika z urokom Phaze.

In zakaj morate sploh preataktniti 6 gradov z ničkoliko etažami? Rešiti je treba svet. Ja, prav ste prebrali, sam pa sem to tudi napisal že tridesetkrat. Tokrat je vse skupaj



Uporabljajte Dent-a-Med



naprej je treba, denimo, pobrati ključ, z njim odpreti skrinjo, iz nje vzeti kovanec, ga vreči v vodnjak in tako naprej. Program zahteva dobršno mero razmišljanja, predvsem pa vztrajnosti, saj je treba včasih predmete vlačiti z

enega konca stopnje na drugega (recimo kup sodov, da lahko splezaš na previsoko skalo). Gnide, ki te ovirajo, so na srečo razpostavljene na strateških mestih, ne pa da te nadlegujejo kar naprej - zoprnija, ki je ima npr. Bubba 'n' Stix v izobilju. Tako se lahko v miru posvetiš mozganju, čeprav je treba od časa do časa

igralno palico suniti odločneje. Tempo igre je umirjen, prav tak, kakršnega bi si človek, ki gleda Puggsya, želel. Naš vesoljček je odlično animiran in ima v rokavu celo vrsto grimas, da ne govorim o racanju, s katerim izvabi nasmeh iz najbolj zamorjenih tetromanov. Psygnosis je izdal več verzij igre, posebej za navadne prijateljice, tiste s čipovjem ECS ter amige AGA: ogledali smo si verzijo ECS, v kateri je grafika s pridihom Shadow of the Beast res dobra, pa tudi glasbica je cool. Igra podpira navadne igralne palice in take z dvema gumboma, (npr. Segin joypad), ker je narejena tudi za konzole, vdelana pa je tudi možnost vpisovanja (sicer

nemogoče dolgih) kod. V celoti je Puggsy skrajno simpatična igra, ki sicer ne bo povzročila manjše lemingovskih razsežnosti, bo pa čisto gotovo botrovala kar nekaj pordelim očem.



Jest sm tok kul, da me prav zebe!



88



Kdo bi si mislil, da bomo že čez pet let tarča napadov iz vesolja.

Tile alieni pa res nimajo smisla za dogovore, pogovore, resolucije in druge elemente konstruktivnega sodobnega dialoga, s katerim se ne da rešiti še tako lokalnega spora. Očitno so se grdobe iz srca noči tega zavedle pred Združenimi narodi in od takrat gre vse narobe. In če ne bi bilo vas in vaših vojaških enot, bi šla Zemlja z ozonom in delini vred po gobe. Ampak ste.

Osnove so takele: UFO vas postavi v vlogo poveljnika vojaške baze, ki mora z vrečko denarja, v katero vsak mesec prispevajo denarčke največje države pod vašo zaščito, zgraditi spodoben obrambni sistem. Iz vesolja namreč kot večče na luč naletavajo horde alienov, ki jim je hambi iz človeškega mesa posebno pri želodcu.

Z gnusobami se bojujete na dveh nivojih. Najprej poskušate s

UFO: Enemy Unknown



Krožnik je serviran!

Treba je prečesati celotno območje pristanka, kajti čeprav pošljete v krotino deželo vse vesoljčke v letočem krožniku, se lahko kakšen prav fino skrije v pšenično polje ali na podstrešje bližnjega skednja. Vse to pa seveda stane.

Po svetu lahko gradite baze z vsemogočimi oddelki in razdelki, razvijate orožja in opremo, nakupujete kot za stavo in najemate ter odpuščate vojake, inženirje in znanstvenike, a je vse odvisno od tega, kako dobro varujete Zemljo pred vdori. Če postavate naokoli in puščate vesoljce, da vam pristajajo pred nosom, vam bodo prizadete dežele ročno privilegije finančno pipico. Kar ni niti najmanj dobro, če ne zaradi drugega, pa zato,

ker ne boste mogli kupiti super orožij v slogu tanka in raketo-meta, ki ju skupaj z borci naložite v transporter in pokažete alienom, kdo je taprava opica.

Namig: zgradite bazo v ZDA, ki je vaš največji donator (koga briga Pakistan). Igra se razvija blazno hitro in prav kmalu boste pred vdori branili tudi mesta (alieni imajo zopmo navado, da streljajo civiliste kot za šalo), ko boste

preučili zaplenjeno tehnologijo, pa boste lahko gradili vse boljše in učinkovitejše bojne stroje. Velike živine bodo najbolj zadovoljne, ko bodo na secirni mizi videle razčetverjenega vesoljčka in podatke o njegovi sestavi, boljši pa bodo postali tudi vojaki, ki ga bodo dostavili: s plenjenjem in ubijanjem obvezniki namreč postajajo vse močnejši in samozavestnejši. V enoti je prav cool imeti kake tri polkovnike, ki invaderje bombardirajo bolj od zadaj, medtem ko zelenice postavite v sprednje vrste za kanonfuter. Saj so poceni.

Del v izometrični 3D grafiki je hkrati najmočnejša in najšibkejša točka igre. Najmočnejša zato, ker je vzdušje sijajno in nagraje velike (ej, počutim se kot voditelj TV kviza...) - grafika se spreminja glede na območje, kjer je NLP strmoglavil (poljedelsko v osrednjih ZDA, puščava v Severni Afriki itd.), menjavata pa se tudi dan in noč; čeprav med akcijo ni glasbe, so tu odlični učinki, ki vas spravijo pokonci in gledat pod posteljo, ali je tam še kaj poleg pršic in včerajšnjih nogavic (to je vic); za uspeh ste nagrajeni z vsemi predmeti, ki ležijo na območju

padca, plus z dodatnimi dolarčki in napredovanju vaših čet. Je pa tale strelski poligon v kvazi 3D precej neroden.

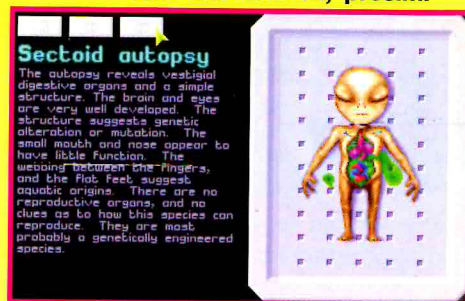
Vsakega borca je treba premikati posebej (pa kje je "group option"?), pol ure je treba iskati enega samega nesrečnega aliena, ki se je zalezal med škatle v kakem zakotnem skladišču, koliko polj se lahko tipčki premikajo, morate oceniti na oko, miška se ne odziva najbolje. Vse skupaj lahko postane dolgozvezno, če nisi potrpežljiv, in katastrofa, če ne snemaš kar naprej - kot strela z jasnega se ti pred nosom namreč kar prerad nariše kak zagoveden alien s kanonom 356 milimetrov in ti pol tedaj že zmagovalnega moštva odpihne v sončni prah. Skratka, UFO: Enemy Unknown je več kot dostojna naslednica Laser Squadra, če bi jo avtorji še malček dodalali, bi bila pa res enkratna. Tako ni ravno špil meseca, je pa vsekakor blizu.

Sneti sekira

Eno kilo ledvičk, prosim!



prestrzniki preresetati NLP-je že v zraku, kar se navadno posreči, če imate dovolj močne rakete. Če krožnik vseeno pristane, četudi popolnoma razsut (nasvet: čeprav morate malo počakati, poskusite sestreliti sovraga vedno nad morjem), pa bo treba v boj krvavi poslati vojaščino. Tukaj se pogled iz globalnega satelitskega spretni v izometričnega 3D in rekruti čakajo na vaš ukaz.





Vsako leto morate plačevati dvoru davke, lahko pa tudi nakupite kup stvari, ki branijo vas (zidovi, vitezi, lokostrelci...) ali pa vam pomagajo pri boju (buzdovan, ognjobacač, hitri čevlji, zmaj...). Denar seveda dobite od vaščanov, nekaj pa vam ga prinesejo tudi grede,

format: PC, 3DO
minimum: 386DX
založnik: Crystal Dynamic
zvrst: strateška armada

igralnost:	90%
grafika:	86%
zvok:	85%

V dobrih starih časih so uboge, nič hudega slu-teče prebivalce zakot-nih vasic strašile smešne dre-vesne pošasti, ki so vsakemu s svojo s hemeroidi razbraz-dano ritjo pognale smrtni strah v nohte. Toda drevesne pošasti so zaradi pomanjkan-ja suhih češpelj skrivnostno izginile neznano kam. Prišle pa so - horde.

Vsaj tako so si izmislili no-vo zabavo kmetov pri firmi Crystal Dynamic. Dotična fir-ma je na področju pcjev nez-nana, pač pa je mnogo bolj uveljavljena na 3DO igrišču. Tudi Horde so bile naj prej narejene za Panasonicov minček, nato pa je postala prva 3DO igra predelana za peceja. Temu primerna sta tudi grafika in zvok, saj so uvod, zaključek in vmesne scene opremljene z digital-izirano grafiko in govorom. Glavnega igralca, sira Chaun-ceya, igra celo Kirk Cameron, znan igralec satelitskih limon-adnih serij.

Prej omenjeni sir pa se ni rodil kot sir. Tako ga je oklical kralj, ko ga je Chauncey rešil zanesljive smrti (zadušitev z rižoto). Poleg naziva pa si je mladenič prislužil tudi ozemlje, na katerem mora ustanoviti vas. Seveda je to vse prej kot lahko, saj vas štirikrat na leto obiščejo nič kaj prijetni turisti - horde rdečih krea-tur, katerih cilj je požreti in demolirati vse, kar je višje od trave.

Vaše igranje je sestav-

The Horde 90



drevesa in krave. Toda vse to je potrebno ubraniti.

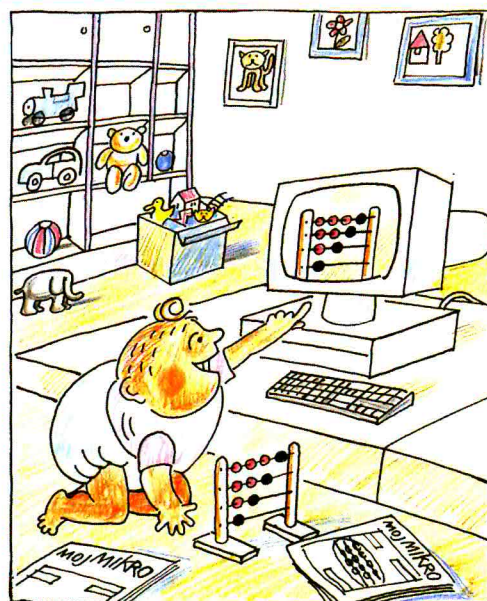
Horde so prav gotovo za vse, ki pač radi igrate dobre igre. Poleg izvrstnih zvočnih efektov se namreč ponaša tudi z super humorno ani-macijo, tako da vam dolgčas ne bo (mali plazilci se tako ostudno dobro razpočijo, da bi človek po njih udrihal cele dneve).

Febo

ljeno iz dveh delov. Prvi je preventivni. Takrat lahko v miru opazujete rast svoje va-sice, kako uspevajo gredice, postavljate ograje, zidove in pasti, sadite drevesa...

Drugi del je seveda kurati-va. Zasllišijo se oddaljeni ne-artikulirani kriki približujočih se vražičkov. Takrat je pot-rebno potegniti sabljo in pre-mikastiti stvore, preden vam vas zravnajo z zemljo (in to je zelo hitro).

Igra je videti nekako taka, sestavljena pa je iz ogromno let. Toda dolgčas vam goto-vo ne bo nikoli. Vsakih par let, ko vas stoji in so mon-strumi uničeni, ste premeš-čeni na novo ozemlje z novim scenarijem (gozd, močvirje, puščava...) in z novimi tipi sluzavcev.

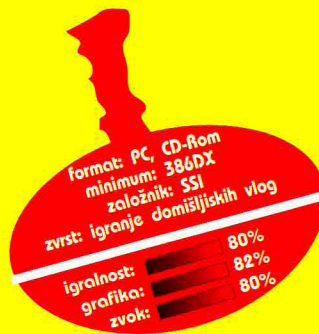


mojMIKRO

Delo - Revije



Mogoče malo česnja, gospod Strahd?



Taxi!!

Ravenloft: Strahd's Possession



SSI je ena redkih (če ne celo edina) firm, ki je znana po tem, da se drži rokov. Ravenloft je bil napovedan za april in takrat je tudi izšel. Sicer je to gotovo njihov petdeseti FRP, zato je hitrost čisto upravičena, saj jih fantje delajo miže.

SSI-jevci bi me me seveda takoj popravili, češ, Ravenloft ni FRP in oni v življenju niso naredili nobene FRP igre, ampak samo (fanfare!!) AD&D igre. Ravenloft je seveda AD&D druge generacije. Kaj to pomeni? To pomeni, da vse SSIjeve igre poganja isti muzejski program (najbrž napisan v quick basicu), ki postane posebno aktiven med bojem, ko sto na uro meče kocke po procesorju in potem sešteva, množi, troglava stonoga, zarjavel meč, Peko gojarji... Mrtev si.



Seveda je nato vse skupaj obdano z grafično lupino in prav s tem se lahko pohvali Ravenloft. Teče namreč v nekakšni kvazi visoki ločljivosti 320x400.

Tokrat v igri vodite duo junakov, ki si ga na začetku izberete iz širokega spektra SSIjevih poklicev in ras. Prva naloga: eliminirati neuspešnega atentatorja na kralja. Ne mine minuta, ko se nesojeni morilec že valja v lastni omaki. Toda v istem trenutku vas objame megla in hip-hip-hip, strašni trik, znajdete se v svetu,

ki mu vlada daljni sorodnik grofa Drakule Strahd. Seveda bo potrebno tipa hinrihtati, preden boste zopet ugledali domači dvorec. Do takrat pa je potebno rešiti še kup nalog, streti malo morje orehov in pomagati ničkoliko ostarelim ženicam čez cesto.

Pri mnogih avanturicah in nalogah se vam pridruži jo najrazličnejši ljudje, na katere pa se ni preveč dobro zanašati, kjer vas zapustijo takrat, ko jih najbolj potrebujete.

Seveda se igra ponaša z gladkim premikanjem, kar pa je zdaj že standard, zato ni več vprašanje,

gladko ali ne, temveč kako gladko. Čeprav dela igra kljub enkrat gostejši grafiki tudi na triosemšestki zadovoljivo hitro, pa imate tudi možnost 'hrapavega' premikanja (EOB, M&M), ki je zaradi hitrosti zelo uporaben za že raziskana ozemlja.

Da pa nam ne bi postalo prehitro dolgčas, poskrbijo cela krdele volkodlakov, zombijev, kostkotov in podobnih de-ja vu strahcev iz najbolj cenenih hiš strahov. Proti njim se lahko ubranimo s tono različno oblikovanega železja ali pa z (leta 1980 patentiranimi) SSIjevimi coprnijami, ki se delijo na svečeniške in čarovniške.

Slaba stran Ravenlofta pa je preveliko dolgočasnega ozemlja, ki ga je seveda treba raziskati, saj mogoče ravno tisti ključ, ki ga iščem že deset ur, tiči v špajzi najbolj oddaljene hiše...

82

Evasive Action

Mrežni Red Baron je na Sierrini modemski mreži že dobro leto najbolj igrana igra. Seveda ni lepšega kot sklatiti svojega mlajšega bratranca, ki ti že od malih nog ob vsaki priliki ostudno pokaže jezik. Toda za nas so bile to le sanje, dokler ni vzel stvar v roke Mindscape.

Točneje, za nas plebejce je poskrbel Glyn Williams, avtor igre Evasive Action. Ko so ga vprašali, zakaj je sploh naredil igro, je odgovoril, pazite, kaj je napihnjenec izjavil: zato, ker bi jo rad igral, pa je ne morem kupiti. Važi!

Pa pogledimo, za kaj sploh gre. Evasive Action je letalska simulacija malce drugačne sorte (Glyn odločno zavrača naziv simulacija in jo imenuje letalska arkada - ampak Glyn my man, še zmeraj sedi v avionu in streljaš, se pravi simuliraš letalo!).

No ja, kakorkoli že, rekli smo malce drugačne sorte. Za razliko od zaresnih simulacij, kjer opravljate misije z najrazličnejšimi cilji, tukaj tega ni.

Gre le za letalske dvoboje in to v štirih različnih obdobjih. Kot predstavnika prve svetovne vojne si lahko izberete Fokkerja ali Sopwithovo kamelo, nato sledi Pacifik 1942 z Mitsubishijevimi zeroti in wildcati, leto 1995 ponuja F-18 in MiGa 29, nato pa je še globoka prihodnost z vesoljskimi ladji-cami.

Evasive Action ima kar nekaj stvari, ki jih najdemo tudi v pravih simulacijah. V kabini imate radar in vse inštrumente, lahko spuščate in dvigate kolesa, kri vam



Mami, lej drevesa!

Mami, lej morje!



Oči, lej zvezde!

lahko butne v noge in glavo... Po drugi strani pa imate mali monitorčič, kjer vidite sovražnika in njegovo oddaljenost (Privateer - stil), ko pa

dolgčas, zato lahko igrata na istem računalniku dva igralca z vertikalno razdeljenim zaslonom. Toda pravi desert pa je povezava dveh mašin prek kabla null-modem ali prek modema. Pika na i pa je možnost pošiljanja verbalno provokativno žaljivih izjav nasprotniku.

Evasive Action je igra za vse, ki so do nezavesti preigravali Street Fighterja 2, zraven pa včasih vrgli uč na Red Barona ali kakšno drugo lažje vrste simulacijo.

Febo

vam le-ta pride v vidno polje, se nad njim z rdečimi očkami pokaže napis enemy (bistro!).

Dvoboj pa ni zmeraj mišljen tako, da nasprotnika razblinite v prafaktorje. Z njim lahko tudi dirkate po določeni progi in spotoma opravljate kup kaskaderskih trikov.

Seveda postane tekmovanje z zabito kišto kmalu



85

Darkmere

Ne morejo in ne morejo nas nehati zasipavati s plejadami palčkov, trolov, orkov, zmajev in ugrabljenih kraljičen, da o zlobnih druidih in njihovih uničujočih urokih sploh ne govorimo. Da, spet si bo treba pripasati najboljši blesteči meč iz orožarne svojega ostarelega in betežnega očeta, dobrega kralja, ki pa niti približno ni več kos diplomatskim in drugačnim naporom in vodenja bivšega "najsrečnejšega kraljestva na Zemlji". Pred vstopom v igro obiščete še najbližji fitness studio in se nabildate do postavnega mla-



vsakim dnevom čedalje bolj pogrezajo v temo in razkroj. Za vsakim voglom preži kak ostudni smrdljivi ork ali pa, kar je še hujše, leteči zmajček, ki nepredvidnega popotnika v trenutku z ognjem pošlje na neizbežno srečanje s svojim stvarnikom. Ljudje so izgubili voljo do borbe in upora, pretepaški barbari s severa (med pogovorom z njimi boste nad vse hitro spoznali, da so vsi prevzetni in neotesani bebci) so na pomoč prišli prepozno - ostanete le še vi, Ebryn, edinec in ponos senilnega kralja.



deniča na ekranu, ki mu mlade čvrste mišice v vsakem trenutku grozijo, da bodo pretrgale tenko tuniko, s katero je prekrito njegovo Apolonovo telo. Težko je življenje profesionalnih hackerjev. Ahem.

Darkmere je naslov programa in hkrati tudi ključna beseda v igri (če odštejemo kill, kill in kill). Tako se namreč imenuje urok, ki ga je neznano kdo poslal nad idilčno Kraljestvo. Prej lahkotne in svetlobne ulice se zdaj z

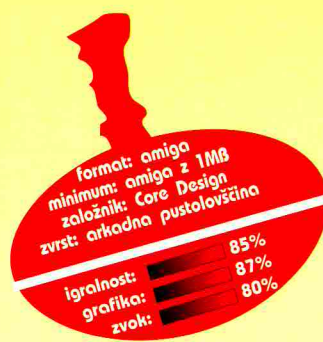
Način igranja je standarden za arkadne avanture. Pregarjate se po starodavnem mestu, pobirate in raziskujete predmete ter občasno zakoljete kakšnega orka, zmaja ali barbara (njihova trupla potem dolgo časa razpadajo, kar zna biti za ljubitelje grozljivk vsaj nekaj prvikrat zanimiv prizor). Imate eno samo življenje, energijo pa obnavljate s hrano in mesarjenjem hudobcev.

Vse skupaj popestri interakcija z dobrimi liki, ki jih lahko



povprašate o tem ali onem. Ker očitno niste študirali na Sorbonni ali Harvardu, imate na začetku sila omejen slovar (tri besede). Po srečnem naključju pa vas je mati narava obdarila z visokim inteligentnim kvocientom in ob pogovoru sila hitro osvojite nove pojme. Vsakogar povprašajte o vsem, saj je lahko na prvi pogled še tako nekoristna informacija kasneje življenjskega pomena. Med igro lahko za pomoč z nasvetom ali magijo zaprosite svojega očeta (proces, ki mi gre osebno močno na jetra, saj godrnjanju stare mumije ni in ni konca). Preciznost njegovih nasvetov bi lahko primerjali le še s prerokbami starodavnih svečenikov v Delfih, ki so bili

večino časa pijani ali v transu. Pomaga vam le osemkrat, potem se verjetno olajšano zgrudi v grob, kamor tudi spada. Igro lahko posnamete le, če je v vašem inventarju poseben napoj (Time Reverse Spell), ki je relativno redek in vam odvzame veliko energije. Uporabite ga le, ko to res morate. Vse predmete preiščite in jih čimveč poizkusite uporabiti. Kovanci za berače in ključi, ki ležijo po tleh, pridejo vedno prav. Tiste občutljivejši bo na začetku verjetno malce motila mestna panorama, ki je obilno založena z najrazličnejšimi kostmi (vse se da raziskati, a nima smisla, razen če vaš življenjski cilj ni postati mriški oglednik), a se hitro navadiš. Kaj še reči? Gre za tipičen primer arkadne avanture v FRP okolju. Igra zaseda štiri diskete in je zadosti solidna, da si jo je vredno priskrbeti. Zanima pa me, kaj se zgodi z vsemi temi mogočnimi junaki, ko opravijo svoja poslanstva. Mislite, da živijo do konca polno in veselo, tolsti in srečno zaljubljeni? Dvomim...



Dragi in velecenjeni udeleženci našega razpisa "Išče se"! Res - in če rečemo res, tedaj to tudi mislimo, prmejduš - nismo pričakovali, da se vas bo oglasilo toliko piscev, ki bi se bili pripravili z neznosno lahkostjo pisanja v Jokerju zavihetati med zvezde. Več kot 50 vaših kvalitetnih prispevkov nam je naložilo prijetno-utrudljivo-delikatno nalogo, da med njimi izberemo najduhovito-informativno-zabavno-slovničnejšega, upoštevaje pri tem naše trenutne širitvene zmogljivosti. Na koncu je padla takšnale odločitev: k sodelovanju bomo za zdaj povabili še dva Šponometraša, množice drugih pa se bomo spomnili o priliki, ko bo (rastoči) Joker potreboval novih okrepitev. Vsem udeležencem se prisrčno, kaj prisrčno, može, ne bodimo šleve, NAJPRISRČNEJE zahvaljajujemo za vaše kvalitetne in zabavne prispevke. Vsak bo od nas prejel skromno darilce - Jokerjev plakat (če kogar po naključju izpustimo, naj nas obvezno obvesti!).

Zdaj pa tisto najbolj dra-

matično: nova Jokerjevca sta - traraaaa, traraaaa, traratararaat-ataaaa:

BLAŽ MARC, Pohorskega bataljona 211, Ljubljana, in JAKA JAKŠIČ, Retnje 5, Križe.

Oba sta nam poslala treh-jemajoča opisa Day of the Tentacle. Za pokušino vam predstavljamo dva odlomka.

Tole je spesnil udami Blaž.

Evo jih! So že nazaj, da nam osivijo podlasne celice in zapletejo čreva v nočeh hahljanja in zvi-



janja po pručki pred kiblo. Govorim (pišem) o klanu Edison, teh je čuda, pa o Bernardu, Laveme in Hoagieju. Poleg seveda spadata tudi oba cmokajoča bizgeca (zvok je tak kot pri razta-

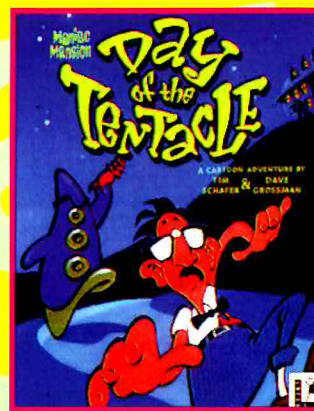
pljanju ocvirkov) v podobi zelene-ga in viola tentakla. O.K. Dovolj u nastopajočih, sledi uvod.

Na začetku je, tako kot pri TV dnevniku, slaba novica. Tako v uvodnem delu, ki bi znal biti boljši od razvedrilnega TV programa, izvemo, za kaj neki sploh gre. Gre se izključno za to, da se nekam pride, in tu gre družina treh pomagat doktorju Fredu Edisonu. Tip je namreč malo preveč šušmaril in tako zašuštral zadevo, da se mu sedaj po vrtilčku sprehajata dve lovki (d tentakl). "O.K.", boste djali, "so what!" Marš nazaj, gledat do konca!...

In takole začne svoj spis bogaboječi Jaka.

Pred leti mi je Moj mikro povedal nekaj o špiču, ki naj bi bil ful mega, ime pa naj bi mu bilo Maniac Mansion. Rekel sem si: "To moram dobit!"

...in sem dobil, naložil, izbral dva heroja, šel skozi vhodna vrata, zavil v kuhinjo, tam je stala Edna... "Aaaa, lovi meee!" se je zaslislalo iz moje sobe, nato pa še klik tipke reset in tako sva se



poslovala s starim Maniakom. (Dobro, da tisto ni bol kak Doom).

Zaradi izkušenj iz prvega dela si Dneva lovke niti nisem nevem kakoblazno želel, a usoda mi je v disketnik hočeš-nočeš vstavila prvo diskto, vtipkala 'install', pa sem bil tam, kjer ni muh, so pa zato lovke...

Ni slabo za predjed, kaj pravite. No, glavne jedi pridejo na vrsto v naslednjih številkah Jokerja!

Strikes 'n' Spares

72

Format: amiga
Minimum: amiga z 1 MB
Založnik: Beyond Entertainment
Zvrst: športna simulacija

Igralnost: 75%
Grafika: 73%
Zvok: 70%

V nedeljo zvečer zleknjeni v najljubšem naslanjaču s steklenico Union piva v roki (in tremi ali štirimi v želodcu) premišljujete, kako je vsa ta življenska monotonija že prehuda, kako vse ni- ma več nobenega smisla, treba bo drugače... Postajate vse bolj in bolj zamorjeni in tudi najboljši erotični filmi na satelitski televiziji vam ne popravijo razpoloženja. Vse kaže, da si bo treba kar prerezati žile, ko... "KEGLJANJE!" - vam divje zazvoni v utrujeni glavi in napolnjeni z valom nove, čudne energije skočite v zrak in ugasnete TV. Zdaj, ko ste končno nasli dolgo iskani novi smisel vašega življenja, za vas ni več ovir. Nemudoma zgrabite telefon in pokličete nekaj najboljših prijateljev. Čeprav je ura že dokaj pozna, se vašemu fanatičnemu navdušenju seveda nikakor ne morejo up-



reti in kot bi mignil ste zmenjeni pred najbližjo celonočno kegljalnico. Ker pa v našo majhno pluralistično državo svetovni val celonočnih kegljalnic še ni vdril z vso svojo neustavljivo močjo, se vam utegne zgoditi, da boste morali pri zasledovanju svojih najglobljih nagonov uporabiti računalnik. Kot naročen vam bo pri tem prišel program Strikes 'n' Spares, ki je po vsej verjetnosti (ne bi namreč mogel reči, da sem kegljaški veteran) zelo spodobna simulacija tega markantnega športa. Čeprav morda v rokah res ne čutite prave teže črne krogle in je zvok padajočih kegljev le senca pravega poka, se vseeno hitro nalezete užitka ob uspešnem metu. Prav zanimivo, kako lahko tako preprosto koncept popolnoma obsede multikompleksno možgansko tkivo.

Ena izmed lepih strani programa je prav prisrčno pomankanje vsakršnih komplikacij. Tu je krogla, tam so keglji - Bum! Resda je moč spreminjati malo morje vseh vrst parametrov (hitrost, posevnost krivulje meta, začetna pozicija krogle), vendar pa so ti, če vam jih ne uspe zares kardinalno zmešati, skrajno marginalnega pomena. Vse rezultate vam računalnik servira tako rekoč na srebrnem pladnju, v popolnoma razumljivi obliki. Kaj še reči? Prav simpatična igrlica, solidno izdelana, skrajno nalezljiva. Zaseda eno samo disketo, tako da za vaš žep ne bo predstavljala kakšne hude obremenitve. Poskusite, videli boste, da bo v vasemu življenju v trenutku zavladovalo novo, šarmantno načelo: Tu je krogla, tam so keglji - Bum! Srečno!

Ultima VIII: Pagan

H
I
T
M
E
S
E
C
A

92

Ultima 8, Ultima 8! Samo še en komad Ultime 8! Dobi jo, kdor da veči! "Konzervo fižola dam!" "Kozarec paprika!" "Kilo starega papirja!"



"Ljudje kaj mate zdej tuki eno neprijavljeno zborovanje? Kva pa ti skrivaš tisto škatlo? Dej sm! Paganultimaviii. To je zihir kodirano sporočilo namenjeno ogožanju in spodkopavanju sistema. Možakar, vidimo se pri Lordu Brit...ahem ...sodniku."

He-he-he, sem vedel, da mi bo ta obleka še kdaj prišla prav. Zdej pa brž domov.

Deset minut kasneje. Install.exe. You need 35 Mb to install Ultima VIII. EEEEE...?

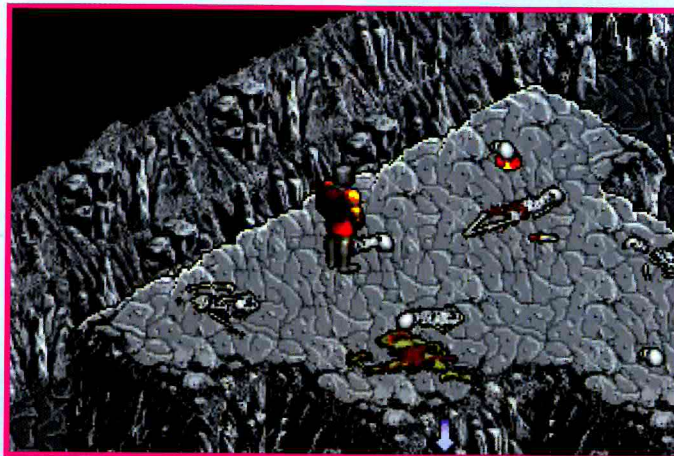
Erase, del, pkzip, move..., ah ku*c, format d.. Po četrh ure dela se Ultima skupaj z govornim zavitkom usede na disk in jasno zasede placa še pa još.

Sedaj pa za predjed skočimo nazaj, ko Richard Garriot še ni imel brade in je bil vsaj za pet ničel lažji.

Mali Riči je takrat najrajši prebiral fantasy bukve in igral igre D&D. Zaradi angleškega naglasa se ga je kmalu oprijel vzdevek Lord British (njegova mama vztrajno zatrjuje, da angleški raz-



Tri kile kosti za juho, prosim!



našalec mleka ni imel nič pri tem). Po končanem študiju je spackal prvo svojo računalniško igro Ultima 0: Akalabeth. Nato so prišli še trije deli Ultime, vse pa se je zares začelo z Ultimo IV: Quest of the Avatar, kjer se prvič pojavi Avatar, Britanija in Lord British. Sedaj pa je leto 1994, izšla je Ultima VIII, Richard se prevaža v Lambourghini diablu in živi v vili, ki jo vsako leto spremeni v hišo strahov.

Pa dajmo za začetek pri-merjat osmi del s sedmico. Najbolj očitna razlika je seveda v grafiki in animaciji. Nič več ni stare helikopterske perspektive, temveč se vse skupaj gleda poševno kot pri The Summoning. Lik Avatarja, ki je bil prej velik 16 piksljev, je zdaj dosti večji. Najbolj pa je izboljšana animacija. Iz prejšnjih 32 sličic je Avatar prešel na slabih 1500. Tudi ostali liki imajo okoli 400 slik animacije. Richard je prav tako

Jokerjevih ME

Amiga

1. The Settlers
2. Cannon Fodder
3. Dune 2
4. Frontier
5. Civilization

ST

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

Sega megadrive

1. Aladdin
2. Street Fighter 2 Special Championship Edition
3. Sonic the Hedgehog 2
4. Mortal Kombat
5. Ecco the Dolphin

PC

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

Nintendo SNES

1. Super Mario Kart
2. Super Mario All-Stars
3. Super Star Wars
4. Street Fighter 2
5. Starwing

Gameboy

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

Izžrebani glasovalci

1. Domen Butina, C. II. grupe odredov, 61261 Ljubljana
Nagrada: igra Mario is Missing

2. Boštjan Ferš, Zg. Duplek, 148/b, 62241 Sp. Duplek
Nagrada: igra Warlords

3. Kristijan Turk, Jožeta Pahorja 4, 66210 Sežana
Nagrada: igra Tank Platoon

Nagrade podarja Alpress.

L
E
S
T
V
I
C
E

HIT



ugotovil, da je bila Ultima VII (oba dela) definitivno prevelika, zato je Pagan skoraj štirikrat manjši po teritoriju in po osebah, s katerimi lahko govorite. Nič več ni ogromnih klavstrofobičnih podzemnih labirintov. Sicer so še zmeraj podzemni hodniki, toda so prav kraljevsko široki in dokaj preprosti.

Če je lahko v prejšnjem delu

Avatar lahko le hodil in se tepel, lahko v osmem delu tudi pleza, skače, se plazi, teče... (plavati pa le ne zna!?)

Če je kdo končal Serpent Isle, se spomni roke gospoda Guardian, ki zgrabi našega junaka. Prav ta roka vrže Avatarja na otok Pagan, kateremu vladajo štirje Titani: Lithos (zemlja), Hydros (voda), Stratos (zrak) in Pyros (ogenj). Preden lahko Avatar pride do Guardian, mora obračunati z dotičnimi božanstvi.

Čeprav si je v prejšnjem delu Avatar nabral celo tono najboljših opreme, od orožja in oklepa pa do čarobnih predmetov, začnete igro bosonogi, gologlavi in praznoroki. Zato spet jovo na novo

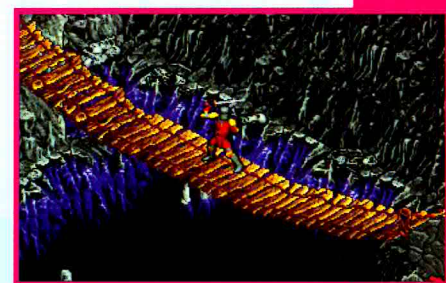
ropanje po hišah (kot je v ultimih navada). To je zdaj še toliko lažje, ker zna Avatar tudi plezati. Seveda pa je potrebno paziti, da vas kdo ne vidi, ker se boste kaj hitro znašli v šestih kosih (dobe sedno). Nasploh je ta del Ultime poleg vseh ostalih najev tudi najbolj krvav. Že takoj na začetku ste lahko priča zelo nemoderni usmrtitvi vaškega grešnika (in ne zaandjič).

Vsa vaša krvava in miroljubna početja spremlja odlična glasba in še boljši zvočni efekti, če imate instaliran Speech Pack, pa boste uživali še v provokativnem govorjenju Guardian in Titanov.

Največji problem prejšnjih dveh delov je bila hitrost in za

format: PC
 minimum: 386DX, 4 MB
 založnik: Origin
 vrsta: Igranje domišljjskih vlog

igrálnost: 95%
 grafika: 86%
 zvok: 89%



osmi del so objubljali, da bo najmanj 20% hitrejši. Res je, da ne šari več po disku ravno ob vsakem koraku in da se premikate dokaj hitro (Avatar zna teči), toda med bojem vse to na počasnejših mašinah odpove. Celó, če je na zaslonu poleg Avatarja še nekaj malo večjih stvorov, se na 486/40 mašini to pozna. Zato bi lahko rekli, da je idealen računalnik za Ultimo VIII 486/66 ali boljši.

Febo

SECA

LESTVICE

GA 20

Izpolnjeno glasovnico pošljite do srede meseca. Vsak mesec bomo z računalniškimi igrami in drugimi nagradami nagradili tri izžrebane glasovalce. Za jokerjevih Mega 20

Tri igre, ki jih v zadnjem času najraje igrate:

1. (tri točke)

2. (dve točki)

3. (ena točka)

Vaš računalnik

Ime in priimek

Naslov.....

Mesto	Naslov	Založnik	Prejšnji mesec
1.	Dune	Virgin/Westwood	1.
2.	Doom	Id Software	2.
3.	Mortal Kombat	Virgin/Acclaim	8.
4.	Sim City 2000	Mindscape/Maxis	14.
5.	Sam and Max	LucasArts	9.
6.	Formula One Grand Prix	MicroProse	7.
7.	Civilization	MicroProse	3.
8.	Day of the Tentacle	LucasArts	11.
9.	X-Wing	LucasArts	-
10.	The Settlers	Blue Byte	14.
11.	Comanche Maximum Overkill	EA/Novalogic	-
12.	Cannon Fodder	Sensible Software	5.
13.	Indiana Jones 4	LucasArts	-
14.	Police Quest 4	Sierra On-Line	10.
15.	Prince of Persia 2	EA/Broderbund	19.
16.	Privateer	EA/Origin	-
17.	Syndicate	EA/Bullfrog	4.
18.	Wolfenstein 3D	Apogee/Id Software	6.
19.	Fury of the Furries	Mindscape/Kalisto	-
20.	Pinball Fantasies	21st Century	18.

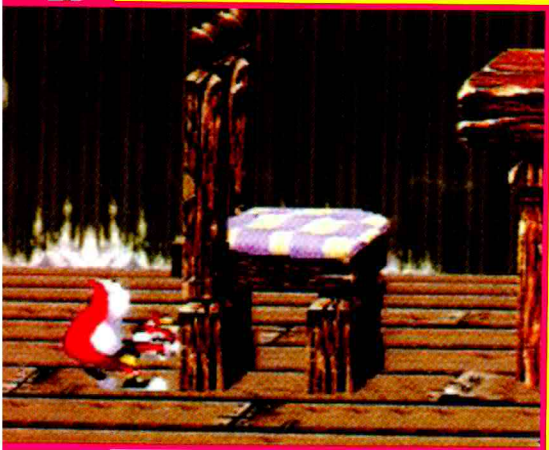
92

Mr. Nutz

Primojduš, da je v Oceanu narobe svet. Vse tamkajšnje ribice na vrat na škrge silijo v filmske konverzije, plačujejo goldinarjev za manjšo armado in nato izdelujejo prava skropucala (Dennis the Menace), potem pa useka-

tem, kako so planet, na katerem uživa počitnice superveverica Mr. Nutz, napadle nagnusne kokoši, ki hočejo zasužnjiti vso lokalno perutnino. Mr. Nutz seveda ne okleva niti za žir in se ročno in repno poda v lov za rdeče označenimi

Nutzevo glavno orožje so noge, ki sovrage ob pristanku na njihov prav fino zmeljejo, ima pa zviti veвериčnik v šapi še nekaj ukan: spremeni se lahko v pravi nič prijazen mehko dlakavo kroglo, s pomočjo treh čarob-



jo v temo in kojci najdejo zrno. Saj ne, da bi jih licenca stala tolar in pol: Mr. Nutz, simpatična rdeče-bela veverička, je v Veliki Britaniji superzvezda TV kanala Sky. Bolj je problematično to, da živalic v supergah, rutičah in podobni bižuteriji v igrah zadnje čase kar mrgoli. Gospoda Nutza (v prostem prevodu: g. Nori lešnik) čaka kar ostra konkurenca: na amigi Zool in James Pond, na Super Nintendo brata Mario, nekje v ozadju pa kot ponavadi preži Sonic the Jež.

Mr. Nutz zatorej ni smela biti navadna arkada, ki jih imata amiga in SNES v izobilju. Tako je nastala posrečena mešanica avanturice in klasične igre "skači-jim-po-glavi-in-jim pokradi-vso-zlatnino", ki se igra kot pesem in je narejena tako dobro, da komaj čakaš na naslednjo stopnjo. Skrajno samozafrkantska zgodba toži o

piščančjimi bazami, ki jih je po pet na vsakem od štirih ogorženih svetov (Narava, Podzemlje, Morje in Inka).

Pustolovski del igre se odvija na manjšem zaslonu, po katerem kopitlja naš Nutz, stika po skrinjah, se pogovarja z različnimi bitji in na vse kriplje išče skrite baze. Morda se bo tak prijem nekaterim zdel nepotreben, a vseeno da igri poseben "okus" in je prijetno svež. Pot do baz še zdaleč ni linearna - tu so teleporti, skakanje po gobicah in prevažanje s splavi na bližnje otoke, kjer se morda skrivajo perutninske kanalle, vse skupaj pa je ovito v prijetno zgodbo, za katero se zdi, da se odvija kar sama. Ko Mr. Nutz najde rdečo zastavico (modrih ni nujno obiskati), se začne pravi žur. Cilj je kajpak najti izhod, po poti pa pobrati čimveč draguljev, ki se na koncu spremene v priboljške. Mr.

nih peres se more spreletavati po zraku, z masko dihati pod vodo, najhujši pa je, ko se spremeni v strelco - takrat se ga ne more dotakniti nihče. Ko Nutz fenta vseh pet baz, se mora prebiti še skozi Techno City, robotizirano mesto, opraviti še malo šolo zabijanja v zidove in nato pogubiti še big bad bossa.

Tisto, kar Mr. Nutza dviguje nad goro drugih arkad, je izvedba. Igra ima tako enkratno grafiko, da to ni res: pomikanje zaslona je gladko kot namažano in zdaj v dveh (kot Oscar), zdaj v najmanj desetih ravneh (Lionhert), vnesenih je cel kup posebnih učinkov, od prekrivanja sličic do povečevanja in pomanjševanja bitnih kart (šef na koncu prvega Techno Cityja me je takoj spomnil na Doom in SNES-ov Axelay), ves čas raztura glasba in trobentajo dobri zvočni efekti. Skratka, izvedba

je taka, da se mi je skoraj strgalo, pa sem videl že ničkoliko tovrstnih iger, opisavseh učinkov pa ne bi spravil na tri Jokerjeve strani. Fino je tudi, da je tempo nekoliko upočasnjen - čas ni omejen, lahko si vzamete čas in premislite naslednjo potezo (ampak ne predolgo).

Čeprav ima Mr. Nutz ničkoliko igralnih lastnosti, ki so skopirane od že znanih likov, največ od Sonica (krogla, ponovno pobiranje energije), ga lahko igrate še pa še časa (za spremembo ni kod, ampak lahko položaj posnamete), izvedba pa je... no, saj zdaj že veste, kako dobra. Mr. Nutz je brez dvoma ena najboljših amiginih arkad vseh časov - lahko me primete za besedo!

The Legacy of Sorasil

56

Gremlin, ki je za licenco Hasbrojeve namizne igre Hero Quest plačal mastne denarce, namerava vložek očitno izkoristiti do konca. Po začetnih verzijah Hero Questa za računalnike je tako zdaj na vrsti serija Hero Quest Masters, ki naj bi bila pravi izziv za izkušenejše igralce te fantazijske avanture.

The Legacy of Sorasil, prvi iz niza Mastrov, pa žal ne prinaša ničesar novega. Največja pomanjkljivost igre je togost, ki je zapuščina namizne različice. Kar od začetka: v boj krvavi lahko pošljete štiri izmed ponujenih osmih likov, ki so v bistvu stereotipi svojih poklicev (barbar, paladin, coprnik) in jih lahko le za silo popravljate z dodajanjem točk.



V igri sami nato tipčke premikate sem in tja v okviru njihovih gibalnih točk in sekljate nebodijhtreba. Vrstnega reda ne morete zamenjevati, torej boste vedno, denimo, premikali najprej druida, nato htarja, lokostrelca in na koncu še avanturista (!), pa basta. In



tako lazite po hodnikih in tratih (končno so se avtorji spomnili in se preselili na površje) ter upate, da bo naslednji met kocke v vašo korist. Skratka, igra je preveč omejena in preveč odvisna od naključja, da bi v njej užival še kdo razen največjih navdušencev nad to zvrstjo. In le zakaj se ne da pomikati zaslona in je treba kar naprej buljiti na karti, da veš, kakšne kanalle so v bližini? Novih deset misij je sicer dobro zamišljenih in sploh, a kaj, ko je izvedba tako slaba.

posebne tipke (levo/desno + gor ne dela ali pa zagradi v nepravem trenutku!), ko je na zaslonu veliko likov, pa se igra prav nemarno upočasnjuje. Skupaj: kljub temu je različica AGA

še boljše kot navadna, še posebej, če imate HD. Ljubitelji razgibanih arkad, ne oklevajte!

Sneti sekira



Takole, plusi in minusi v telegrafskem slogu. Plusi: Zool 2 AGA ima dodana barvita ozadja, zaradi česar je zdaj igra videti res super, pusti se prenesti na trdi disk (čestitke, Gremlin!), igrate lahko s tipkovnico. Minusi: nadzor slednje je slab, saj morate za diagonalne skoke pritiskati



Sneti sekira

Beneath a Steel Sky

85

Se še spomnite filma Blade Runner? To je gotovo najtemnejši film, kar so jih kdaj posneli. Bil je tako temen, da je moral ubogi Harrison Ford še dva meseca po snemanju skrivati svoje zenice pred sončno svetlobo.



Zgodba je standardno kibernetična. Svetovne vlade ni več (kdaj pa je bila) in svet vodijo ogromne multinacionalke. Ker je pač onesnaženost zraka 99%, so se bogataši preselili pod zemljo, medtem ko proletariat gara v klavstrofobičnih stolpih visoko nad tlemi. Toda poleg enega od takih mest leži puščava, poseljena z vsemi, ki jim mestna klima ne prija. In tam živi tudi naš junak Robert Foster. Toda lepega dne ga ugrabijo, helikopter se zruši in Foster se ves

miško v roki.

Beneath a Steel Sky je videti povsem standardna avantura, saj po tehnični plati ni prav nič posebnega. Toda igralno je igra izredno zanimiva. Uganke so enormno interesantne, prav tako tudi njihove rešitve. Pol igre temelji na komunikaciji z drugimi osebami, na razpolago pa imate tudi robotka Joeya, ki ga sesta vite na začetku igre in je ravno pravšnji za pogovarjanje in odpiranje elektronskih ključavnice.

Igranje je tako privalčno prav zaradi tega, ker nimate pojma, kaj sploh morate narediti. Na začetku imate samo en cilj: čimprej priti na trdna tla. Toda to sploh ni lahko, če je pol dvigal zastraženih, pol pa pokvarjenih. In ko vam bo končno uspelo priti na tla, boste vedeli veliko več in tedaj vas bo pot vodila v podzemlje, kjer se bo igra začinila



Nekako v podobnem cyberfuture okolju se dogaja najnovejša Virginova techno-triler avantura Beneath a Steel Sky. Igrico pa so dve leti packali avtorji srednjeveške avanturice Lure of the Temptress.

nebogljen najde na vrhu ene od stolpnice s pol mestne policije za petami. Seveda ne ve ne on ne vi, zakaj so ga ugrabili, kje je, zakaj ima odvezane vezalke... Ve pa, kako bo vse to zvedel - z vašo pomočjo. In sedaj nastopite vi z



še s ščepcem Total Recalla.

Če je bilo komu všeč okolje Bloodneta, ne pa tudi igra, potem igrajte Beneath a Steel Sky.

Febo

Suburban Commando

35

No ja, saj poznate tisto staro, zguljeno štorijo: zamaščeni mogotci v razkošno opremljenih Hollywoodskih mansardah se nekega sončnega popoldneva zberejo v z mahagonijem obloženi sejni sobi, pokadijo šop havank, pijejo šampanjec in se v končni fazi dogovorijo za naslednji megafil, ki bo podri vse prodajne rekorde in jim na račun nas ubogih izstradanih gledalcev prinesel nove kupe bogastva. Od tu gre vse kot po maslu: toleste, s prstani ovesene roke primejo telefonsko slušalko, opravijo nekaj klicev in zadeva je kaj hitro prepuščena moštvu sposobnih in prodornih strokovnjakov. Naslednje pomembno vprašanje je izbira glavnega igralca/igralke, ki bo z snežnobelim nasmeškom oziroma jeklenimi mišicami pričaral/a denar v že tako prenapolnjene žepe. Če imajo veliko srečo, bodo to na primer Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone ali Hulk Hogan.

In prav zadnji se nam z dobro znanim psihopatskim nasmeškom veselo reži z naslovnega plakata filmske uspešnice Su-

burban Commando. Film je igral tudi pri nas in požel precej dobro gledanost. Seveda niso mirovali niti mladi nadebudni programerji in zdaj prisrčni Hulkster kaže svoje zobe tudi z uvodnega ekrana igre z istim naslovom (kolesje ameriške komercialne industrije je na moje veliko začudenje očitno zamudilo enkratno priložnost za izdajo CD plošče na to temo, recimo serijo duetov v stilu Hulk Hogan & Eddie Vedder: " And I Weep For My Head Is Bald ", ali pa: Hulk featuring Cher: " Plastic Surgery Makes My Life Complete ").

Žal pa so wunderkindi velikih programerskih firm bržkone prepričani, da so naoljene mišice prve zvezde ameriške wrestling federacije že same po sebi zadosten razlog za nakup igre in se jim torej sploh ni treba potruditi glede sprejemljivosti izdelka. Program je namreč kataklizmično slab. Ko sem svojo drago Amigo prvič posilil z njim, dobesedno nisem mogel verjeti svojim očem. Vse skupaj še najbolj

spominja na tako imenovano spectrum-paletiko (mavrica v najslabših dneh), ko smo morali svojo igralsko žejo gasti z najprimitivnejšimi izbljvkami popolnih amaterjev.

Kaj sploh povedati? Hja, hudo je. V prvi stopnji je treba z debilno izrisano vesoljsko ladjico premagati plejado celo slabše izdelanih nasprotnikov, ki še najmanj spominjajo na objekte, ki bi jih našli v našem univerzumu. Na tej poti sta vaša najhujša sovražnika dolgočasje in gnus nad pomilovanja vrednim dogajanjem na zaslonu. Ko prizehate še skozi zadnjo meglico omejenosti dandanašnjih programopiscev, smete pristati in se izkrcati. zdaj naš idol na sceno končno stopi in persona, zato so naslednje sekunde rezervirane za občudovanje te popolne božje stvaritve. Če preživite, morate modernega Apolona spraviti čez zapleten labirint na vesoljski postaji neznanu kje. Pri tem vas bodo ovirali slabotni stražarji in laserski topovi. Hulkster ima na voljo tri udarce in prav pri vseh pride do izraza neskončna gracioznost njegovega bitja. Slabše in slabše. O stopnjah bi vam lahko pravil še v nedogled, vendar pa ima

moj drugače močan želodec resne pripombe, tako da...

Spet smo lahko pričra popularnemu trendu, da vse prej kot neoporečnemu filmu sledi še dosti slabša igra. Škoda, saj sem prepričan, da se iz se tako moronskega koncepta da narediti vsaj soliden izdelek (torej tudi iz Hulka Hogana). Če pa ste slučajno njegov oboževalec, si raje v petek zvečer na kakšnem satelitskem programu oglejte urico Wrestlingmania: zagotavljam vam, da se boste počutili dosti bolj... ahem, potešeni.

Jure

Format: amiga
Minimum: amiga z 1 MB
Založnik: Alternative Software Ltd.
Zvrst: arkaдна igra

igralnost:	40%
grafika:	40%
zvok:	30%

Bill Walsh College Football 81

Zvrst:
športna simulacija
Sistem:
megadrive, mega CD, SNES



Slovinci smo v primerjavi z Američani prav ljubek narod, z vinčkom v himni in veselicami kot nacionalnim športom. Čez lužo so pa bolj divji in predvsem radi norijo za jajčasto žogo ter pri tem ne prizadeto zamižijo na eno oko, če (ko) odleti kak zob, roka ali noga. Šport se imenuje ameriški nogomet ali po domače ragbi (čeprav so Angleži užaljeni, ko njihovo vlačenje za gate po blatu zamenjaš za tisto barbarsko treskanje s čeladami) in je prava zlata jama za pisce video iger. Bill Walsh College Football je zadnji iz vrste simulacij hiše Electronic Arts, ki za promocijo svojih programov strašno rada najema vse-mogoče slavne osebnosti. Tip, po katerem je igra dobila ime, je tako eden najboljših univerzitetnih trenerjev v ZDA (nekaj takega kot John Madden med profesionalci), med premori pa komentarije sipa iz rokava Ron Barr, slavni ameriški televizijec, ki ima z EA očitno trajno



pogodbo (videli smo ga tudi v Michael Jordan in Flight in NHL Hockey za PC). Seveda pa zvezde ne naredijo igre in če BWCF ne bi bil dober, mu ne bi pomagal niti Janša. Torej. Program je precej klasična simulacija ameriškega nogometa, ima pa dosti opcij, ki ga naredijo pestrejšega. Najnaj je, da lahko uporabiš dodatek, imenovan 4-Way-Play (dokupiti ga je, kaj pa, treba posebej), s

katerim se lahko na en megadrive priključijo štirje igralci naenkrat; BWCF dopušča igro dveh proti enemu, dveh proti dvema, treh proti enemu (božček) in celo štirih proti konzoli. Res super stvar, če se zbere kup navdušencev nad ragbujem. Za lažje igranje lahko vnaprej nastaviš tri obrambne in tri napadalne taktike, kočljive podaje pa si ogledaš v ponovljenem posnetku. Igranje je mogoče v petih vremenskih razmerah, poleg ekshibicijskih tekem lahko tekmuješ tudi za pokal EA Sports (ahem...). Igra do potankosti upošteva pravila univerzitetnega nogometa, ki se nekolikaj razlikujejo od profesionalnih, pa tudi sicer je BWCF narejen pazljivo in natančno, z grafiko z velikimi liki in digitaliziranim zvokom. Ruvanje na zelenem polju je zelo zabavno, saj je na voljo šest različnih gibov, s katerimi se nasprotnika otreseš ali pa ga zmelješ v projo. Žal je tempo malce počasen, ne moreš igrati v ligi in ne moreš izbirati resničnih moštev in igralcev, ker program nima licence univerzitetne lige NCAA. Za igranje posameznih tekem in nore tekme v štirih pa je Bill Walsh College Football vsekakor zelo dobra izbira.

Zool 87

Zvrst:
arcadna igra
Sistem:
Sega megadrive, game gear



Pred kakima dvema letoma je Gremlinovo geslo za amigin Zool na ves glas trobilo, da je prav to in čisto nič drugega najboljša igra sezone in oh in sploh. Vsaj enkrat pa se je hvalabogu izkazalo, da propaganda sploh ni bila tako daleč od resnice. No, medtem se je na amigi pojavil že drugi del igre, prvega pa so predelali za mali milijon formatov, od PC-ja do avtomatov. Med zadnjimi je prišla na vrsto Sega. Takoj na začetku stripovska zgodba Zoolu naprti kup težav. Naš ninja iz n-te dimenzije strmoglavni na neznani planet, prvega izmed petih, ki jih je podse spravil najzlobnejši izmed zlobnih, najgrozovitejši Krool. Naloga: preobjesti se sladkarij, ki jih na teh svetovih mr-



goli, in po možnosti prepričati Kroola, naj se prekrsti v kaj manj nagnusnega. No problemo. Zool s sabo sicer nima ne Poldija ne polentojedožera, da bi mu v slogu Hrabrega miška pomagala do lovorike, zato se mora zanesti na bridki meč, še bridkejši pihalnik in hitre noge. Naš junak tako brzi na vse štiri strani neba kot navit, spotoma nabira predmete, ki jih potrebuje kot čolnino na naslednjo stopnjo in seklija predrzneže, ki jim je nekam vroče in mislijo, da je Zool steklenica kokakole. Kot v trgovinah s porcelanom ne marajo slonov, pa je tudi naše živinče pri Kroolu precej neprijubljeno. Tip se zato na koncu vsakega sveta mačistično našemi v kaj neizmerno groznega (polomljen kasetar, čebela z dvema šumizavroma na hrbtu) ter se poskuša ninje odkrižati s poceni granatami, sendvičnimi izjedki in podobno bižuterijo. Kot da bi mu lahko uspelo. Nič posebnega torej; kar navduši, je izvedba. Igra je absozoolno hitra, grafika in zvok sta odlična - ozadje se pomika paralaksno (po stopnjah), kar naprej nabija dobra glasba. Stopnje so sestavljene z veliko domišljije, saj se podiš po vsemogočih svetovih, od smetanastega prek glasbenega do Sonicovske džungle in mehničnega Lego planetka, zelo lepo pa je tudi, da so na koncu nekaterih nivojev majhne priprave za naslednjega. Ko, denimo, prideš do konca tretjega dela prvega sveta, te tam čaka majhen izsek četrtega - slapovi kreme, po katerih je treba skakati. Vse to priča, da so pri Gremlinu v Zoola vložili dosti truda. Igra je precej težka, zato bi bilo mogoče dobro, da bi založnik vanjo vdela možnost vnašanja gesel, tako pa moraš zmeraj od začetka. Ampak u'redu, Zool je tudi brez tega vrhunska (čeprav zelo klasična) arkada, ki je bo vesel vsak sonicovsko/aladdinski navdušenec. Čeprav za nekatere Sega ni ful mega, je njen Zool res mega cool!



Dragonsphere

Joker: "Mami, mami, praaaaavljico!!!"

Jokerjeva Mama: "Sinček, povedala ti bom pravljico o dobrem kralju in hudobnem čarovniku. Nekoč davno je v deželi Callahach živel kralj Callash. Kraljevini je grozil zlobni čarodej Sarwe in zato se je kralj odločil, da ga uniči. V svojem gradu je najprej z mize pobral svoj meč in čarobni kamen. Nato je vzel še kelih v jedilnici in se odpravil na trg. Pri prodajalcu je dobil sadje, se pogovoril z vsemi in se nato odpravil k hribu, na katerem stoji čarovnikov grad. Tam je srečal prijateljico, ki mu je podarila amulet. Splezal je na polico in spotoma še pobral par peres iz gnezda. Toda na polici ga je napadla pošast, ampak ga je rešila prijateljica, ki se je skupaj z zverjo zakotalila v doli no. Kralj je hitro splezal dol in tam našel ostanke pošasti. Njegova prijateljica je ležala v nezavesti puščavnikovi votlini. Pred njo je kralj našel še kepo zlata.

Nato je odpotoval v deželo oblikospreminevalcev. Stražarjema je v dokaz, da je navaden človek, izročil svoj prstan. Pri jezeru, kjer je nanj prežala vodna pošast, je uporabil čarobni kamen. Okoli hobotnice se je naredil ščit in ji odrezal par lovk. Te je kralj skrbno spravil. Pred votlino je našel starega oblikospreminjevalca, ki mu je povedal mnogo koristnih informacij o ostalih ljudstvih. Potem je kralj obiskal votlino sanj, kjer je videl svojo prihodnost. Dobil je tudi lutko. Stari pa mu je dal čarobni kamen, ki se zna spremeniti v katerikoli predmet.

Sedaj se je odločil kralj obiskati

Prva pomoč,
rešitve, nasveti, šifre, zvižaje, namigi, triki,
goljubije, vprašanja, priporočje, odpustki...



deželo vil. Tam se je moral toliko časa hecati z mlado vilo, da se je prehod odprl. Toda pred seboj je imel novo uganko. Pred njim je bil kup govorečih in barvo spreminjajočih lučk. Rdečega Ralfa je vprašal, če je prehod prost in pot se mu je odprla. Na drugi strani hodnika je našel kralja metuljev, s katerim se je prav tako moral pogovoriti (3,1,2,3,3), da je dobil enega od barvnih kamnov in figurico ptiča. S travnika je kralj odtrgal še kristalno rožo in se podal v puščavo.

Tam je našel kost, nato pa se je pogovoril s prodajalcem v jeziku, ki se ga je naučil od starega oblikosprem-

inevalca. Prodajalec mu je povedal pot do vladarja. Pri modrecih pred šotorom je kralj dobil še en barvni kamen. Nato je vstopil v šotor, kjer je z vladarjem igral zanimivo igro. Trikrat je zmagal in si prislužil tri nagrade: zlat kipec, prstan in dateljne.

Sedaj je napočil čas, da se kralj odpravi v čarovnikov grad. Zopet je plezal in plezal. Spotoma je na polici pobral pest blata. Pri vratih je povedal, da ima čarovnik rdeče oči, braz gotino na nogi in da najraje je govejo čorbo. V grajski predsobi je z blatom namazal oko. Nato je šel desno in tam pobral glasbeno skrinji-

co ter kamen za shranjevanje čarobne moči. Tega je upora bil eno sobo naprej na vrvi, ki jo je nato tudi pobral. Stekleničko je nato kralj z mize prestavil pod pipo in odprl cevke na kemičnem eksperimentu. Dobil je polno steklenico kis line. Mimogrede je še osvobodil podgano iz kletke. Mrtvo podgano pa je postavil za trenutek v zmrzovalnik in dobil globoko zmrznjeno podgano. Nato je šel kralj skrajno levo v ječo. S stene je snel baklo, vrata na tleh pa polil s kislino. Vrv je privezal na verigo na steni in jo spustil v luknjo. Z dvigalom se je spustil v klet in tam zataknil baklo na steno temne sobe. Vrnil se je v ječo in se spustil po vrvi navzdol. Tam je dobil še tretji barvni kamen.



Z dvigalom se je potem kralj odpejal v prvo nadstropje. Razbeljen okvir teleporta je ohladil z zmrznjeno podgano in nato teleport snel s pomočjo lovk. Teleport je podstavil pod izvir vode, da so se vroča tla ohladila. Nato se je kralj lahko brez problema podal po hodniku do konca v čarovnikovo spalnico. Tam je... Joker ali spiš? Pa saj nisem prišla niti do polovice. No ja, pa naslednji naprej.

Amiga

Jurassic Park AGA: 2.
B5A48352, 3. D5F4A8B62, 4.
95B48B42, 5. 85A4834A, 6.
85B48B42, 7. F54C6FAA, 8.
C57C7782, 9. D56C7FBA,
10. A5149F5A.

Game Boy

Turrican: na naslovnem zaslonu pritisnite A, B, B, A, B, A, A, B, A, B, A, A in postali boste neranljivi. Ko vam to uspe, lahko pritisnete Start in nato Select ter izbirate stopnje.

PC

Lethal Weapon:
1. ASCUOL, 2. MEPBPF, 3.
TOUOVB, 4. IFYSEE.

SNES

Prince of Persia: vnesite geslo V68B1+B in začeli boste na dvajseti stopnji. **Street Fighter 2:** ko se prikaže logo Capcom, pritisnite dol, R, gor, L, Y in B zaporedoma (igrali boste lahko z dvema enakima likoma). Nato izberite 2. stopnjo in ko premlatite M. Bisona, pritisnite Start in R skupaj, preden zaslon potemni. Videli boste končno sekvenco.

NES

Captain Planet:
geslo za konec je 506 210.
Castlevania 3:
vnesite geslo HELP ME za 10 življenj.

Megadrive

M-1 Abrams: med demom pritisnite B, B, C, B, C, C, B, C, B, B, C in postali boste neranljivi. **Sonic the Hedgehog 2:** pojdite v meni "Sound Test" in z gumbom B izberite zvoke 19, 65, 9 in 17. Pritisnite Start za vrnitev v glavni meni, nato pa skupaj Start in A. Lahko si boste izbirali stopnje.

Igralec igralcu

Murskosoboški Iztok bi prosil, naj mu nekdo pove, kako naj pri Indiana Jones 4 Sofijo v Alžiriji prepriča, naj pomaga metalcu nožev. Namig supermodrega uredništva: porini jo!

Janez iz Ljubljane prav tako igra Indy 4 in ne ve, kakšna je za vraga kombinacija treh kamnov v Atlantidi. Nasvetič: preberi Sokratovo knjigo.

Ljubljanski Miha pri igrici The Legend of Kyrandia 1 pride v grad, pa ne more izveliči drugega zlatega ključa izza slike. Heeeelp!

Anže iz Zg. Kungote roti vse bralce Jokerja, naj mu pomagajo pri igri Quest for Glory 4. Nikakor ne zna prepričati lobanje pred hišo Jage babe, naj ga pusti vstopiti. Ključna beseda: kljubuk!



Bazooka is the best!

Putt-Putt Joins the Parade

83



Za majhne otroke pravijo, da imajo čebele v zadnjici, ko se nikakor ne morejo umiriti. Putt-Putt, vijoličen avtomobilček, teh v prtijažnikú sicer nima, se pa tam notri najde marsikaj drugega, od kosilnice prek cekinov do psička. Seveda, kot Guybrush Threepwood in čarovnik Simon, ki vlačita za sabo polno malho predmetov, je tudi naš Putt-Putt pravi pus-

tolovec - komaj se je vmil z Lune, že se mora pripraviti na vsakoletno parado v Avtomestu. Putt-Putt Joins the Parade je klasična otroška pustolovščina izpod peres Humonguosocev, na las podobna Fatty Bearu in Putt-Puttu na Mesecu - preprosto zapletena in odpletana zgodba, kup točk na vsakem zaslону, ki jih lahko poklikate in potem dol padate ob zabavnih animacijah, govoreče osebe.

Škatla pravi, da je v verziji za CD več animacij in govora

kot v disketni, kar rad verjamem, saj je je za krepkih 30 MB. Fino je, da so igrice kar izvirne (vsekakor bolj kot v Putt-Putt on the Moon), a še zmeraj zaostajajo za tistimi v Fatty Bear's Birthday Surprise, ki ostaja najprisrčnejša igra v seriji Junior Adventures. Poleg roza CD-ja pa najdete v paketu še frizbi, voščénke in svinčnik, da vam potem, ko boste poklikali čisto vse v igri, ne bo dolgčas. Je pa v Putt-Putt Joins the Parade grozen spodrsrlaj: položaja nikakor, ampak čisto nikakor ne morete posneti, tudi če vso igro presnamete na trdi disk ali pa z monitorjem raztreščite tip-



kovnico. Res brezvezna pomanjkljivost, ki sicer skrajno dobri otroški avanturi jemlje nekaj vrednosti. Ne dosti, malo pa vendarle.

Snetá sekira

Dennis the Menace



60

Kaj več, kolikor sem napisal v predprejšnjem Jokerju, pravzaprav nimam povedati. Ocean se je odločil, da bo v prihodnje podpiral amigo 1200 in CD32, torej je na laserskem disku pristala tudi povprečna arkadica Dennis the Menace, ki je z Zoolom 2 in Second Samuraiem približno v takem razmerju, v kakršnem je film s stripom o navihanem Dennisu. Prvi je v redu, če nisi bral narisanih epizod. Fantje pri Oceanu se niso niti malo potrudili, da bi iz filmske licence naredil res dober špil, niti jim ni prišlo na pamet, da bi v vse tiste megabajte prostora na

CD-ju spravili še kak dodaten zvok ali akord. Dennis the Menace CD32 je tako praktično enaka disketni verziji, ki pa tudi ni posebno dobra. Oh, ja.

Snetá sekira



O tem, ali so izobraževalni programi golo posiljevanje nadobudne mladine ali pa gre vendarle za takšno uporabo računalnika, ki združuje prijetno s koristnim, je bilo povedanega in napisanega že marsikaj. Starši, pedagogi, psihologi, babice in dedki so seveda z dušo in telesom za to, da



znanja ni nikoli preveč in če le-to curlja iz računalnika, toliko bolje. Mularija... dajte no, mularije se pač ne sprašuje, kadar gre za tako vzvišene stvari, kot so znanost, kultura, šolstvo in drugi stebri družbi. Proizvajalcev in prodajalcev izobraževalnih programov omenjena dilema prav nič ne skrbi, celo več. Prepričanje staršev, da je računalnik lahko koristen le, če se med stotinami iger na njem valja tudi kaj poučnega, kaj takega,



da bo mulc ob konferenci prinesel domov količek ali dva manj, je zadostno zagotovilo, da se bodo poučni programi prodajali. In to dobro prodajali, kot nam dokazuje velikansko število naslovov, ki se bohottijo v tujih softverskih katalogih. Med to poplavo je zagotovo marsikaj obupno slabe

ga, a ko voda odteče, ostane tanka plast rodovitnega blata, kot so ugotovili že stari Egipčani. Brskanje po softverskem močvirju, ločevanja zrnja od plev je pravzaprav tudi glavna naloga računalniških revij.

Eno od zrn, ki ga ne odnese že prvo vejanje, je zanimiv izdelek podjetja CompuTeach. Imenuje se Destination: Mars!. Čeprav ni nastal prejšnji teden, so skušali avtorji izkoristiti vse, kar je mogoče iztisniti iz multimedijske tehnologije. Torej obilico grafike, glasbe, video animacij, digitaliziranega govora in še česa, kar je mogoče stlačiti na disk CD-ROM.

Destination: Mars! je v bistvu klasična vesoljska pustolovščina, le da se namesto z bolj ali manj groznimi predstavniki ne-

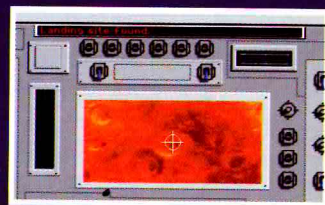
Smer:

Gojko Jovanovič

zemeljskih ras spopadamo z raznovrstnimi nalogami s področja astronomije, fizike, kemije, geologije itd. Da bi bila zadeva čimbolj verodostojna so se avtorji obrnili na ameriško vesoljsko agencijo NASA. Med odgovarjanjem na vprašanja si zato lahko ogledujemo fotografije vesoljskih plovil in njihove notranjosti, površin planetov, posnetke vesoljcev pri delu in še kaj.

Pustolovščino sestav-

lja 18 vesoljskih odprav, ki se dogajajo v 21. stoletju. Izkoriščanje vesolja je postalo hudo donosna zadeva, podjetja besno tekmujejo za čimvečji kos ve soljske pogače. Najmi-



kavnejši cilj predstavlja planet Mars, v katerega

Za mlajše:

75



The Treehouse

Broderbund je ena od tistih osveščenih firm, ki vedo, da je prihodnost odvisna od otrok in zato pospešeno izdelujejo otroške programe tipa edutainment (več o takih programih si lahko preberete v Jokerju No. 8). Ali pa so mogoče samo ugotovili, da se od Perzijskega Princa ne da živeti. S takšnimi programi se otroci izbražujejo skozi zabavo (buuu, ko sem bil pa

jaz majhen, pa tega ni bilo!).

The Treehouse je njihov najnovejši izdelek na tem področju namenjen pa je starosti od 5 do 8 let. Gre za drevesno hišico, kjer lahko otroci kot v resnici počnejo vse mogoče. Lahko pišejo po tabli, gledajo skozi teleskop, poslušajo radio ali pa se igrajo eno od štirih iger.

Prvi je muzikalični kotichek, kjer lahko skladate lastno glas-

bo s pomočjo kar nekaj instrumentov, lahko se učite not ali pa za zabavo stopite v glasbeni labirint.

Druga igrlica je nekakšna matematično usmerjena dirka avtomobilov, katere cilj je dobiti čimveč denarja.

Živali lahko otroci spoznajo v živalskem vrtu, kjer lahko gledajo živalski album ali pa po opisu ugibajo skrite živali.

Še najbolj zanimivo pa je

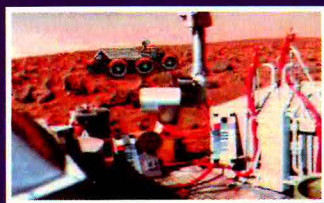


Mars

nedrih se skrivajo neslutene količine dragoce-
nih rudnin. Kot astronaut-
pripravnik se pridružimo
eni od posadk. Končni
cilj: postavitev postaje na
planetu Mars in vsega
potrebne za komercial-
no izkoriščanje marsov-
skih dragocenosti. Rdeči
planet seveda ni za prvim
vogalom, njegova osvo-
jitev zahteva cel kup pri-
prav. V ta namen se
naprej dvignemo v zem-
eljsko krožnico, kjer je
treba uspešno postaviti

orbitalno postajo. Sledijo
priprave za polet in pris-
tanek na Marsu. Ko se
naše plovilo mehko do-
takne rdečkastih puščav-
skih tal na Marsu, smo že
na konju. Lahko se lahko
lotimo temeljitih geološ-
kih raziskav in gradnje
postaje, kjer bodo prebi-
vali vesoljci.

Tako nekako se odvija
zgodba v glavnih obrisih.
Vsak polet se začne in
konča s kratko filmsko
animacijo ter raketnim
manevrom, s katerim
svoje plovilo utirimo v or-
bito. Po kakih desetih po-
letih postane zadeva hu-
dičevo utrudljiva, a kaj
hočemo, življenje vesolj-



cev ni posuto z rožicami.
Med poleti doživljamo raz-
lične nezgode, ko na
primer crkne komuni-
kacijski sistem ali se
nevarno poveča količina
ogljikovega dioksida v
kabini. Takrat je treba
hitro ukrepati. Na pomoč
lahko pokličemo kontrolo
na Zemlji, se posvetuje-
mo z drugimi člani posad-
ke ali pobrskamo po bazi
podatkov v hišnem računalniku. Precej znanja
potrebujemo tudi pri opa-

zovanjih, saj nam računalnik zastavlja precej neprijetna vprašanja o sestavi geoloških plasti, poreklu vulkanov, hitrosti plovila itd. Brez osnovnih pojmov iz naravoslovja se bomo hitro znašli na Zemlji, Mars pa bo počakal na kakega sposobnejšega Zemljana. Med rutinske naloge, ki jih opravljamo med vsakim poletom spada lov na pobegle satelite. Ko je satelit ujet, je treba zapustiti plovilo in satelit parkirati v posebno ležišče. Tu nam običajno zmanjka kisika ali pa goriva. Uspešno opravljeni nalogi sledi nagrada v obliki višjega čina. Od vesoljca začetnika se lahko povzpemo do samega poveljnika z dvema zvezdicama.

Če se za hip pomudi-
mo pri izobraževalni vse-
bini marsovske odprave,
je treba priznati, da
Destination: Mars! iz mu-
larije ne bo naredil kakih
vesoljskih genijev. Mno-
žica naravoslovnih podat-
kov je za to pač premalo.
Sicer pa to zagotovo ni
njegov namen. Omogoča
predvsem to, da se na
udoben in prijeten način
seznamimo s tem, kako
približno izgledajo in
potekajo poleti v vesolje,
kaj vse utegnejo početi
astronavti, v čem je smisel
vesoljskih opazovanj,

Osebnostna izkaznica

Naziv programa: Destination: Mars!
Založnik: CompuTeach
Zahteve: pogon CD-ROM, 570 Kb RAM, 2 Mb razširjenega pomnilnika, zvočni vmesnik, zaslon EGA/VGA
Cena: 60 USD



kakšna znanja so potrebna za uspešno opravljanje nalog. Ob opazovanju digitaliziranih fotografij iz arhiva NASA, prepričljivih simulacijah težav, ki se pojavljajo med poleti ter med brskanjem po obsežnih podatkovni zbirki, dobi človek občutek, da je Destination: Mars! precej več od običajne vesoljske igre.

Kaj pa sama računalniška izvedba? Pohvaliti velja množico kakovostnih fotografij, dobro spremljajočo glasbo in veliko posnetkov človeškega glasu. Zaradi velike



količine tovrstnega materiala potrebujemo čim hitrejši pogon CD-ROM. Po potrebi si lahko večji del programa naložimo na trdi disk, tako da preklinjanje polzastih Mitsumijev ne bo potrebno.



gledališče. S pomočjo vprašalnic kdo, kaj dela, kje in kdaj otroci sestavljajo stavke, ki jih nato tudi grafično ponazorijo, računalnik pa jih medtem različno izgovarja.

The Treehouse vsekakor ponuja ogromno zabave (več kot na prvi pogled), lahko pa bi se avtorji malenkost bolj potrudili z grafiko, ki programu ni ravno v ponos.

Febo



Lepo pozdravljene in lepo pozdravljeni, najprej drage moje in potem še dragi moji. Spet se beremo in občutek pri tem je z moje strani več kot očiten? Beremo se torej nekaj dobrih ur po drugi oddaji, ki ste jo (če ste redni ali pa izredni bralci rubrike) vsekakor morali slišati v petek 15. 04. 1994 na Valu 202. Če ne, vam je lahko žal. Oddaja je bila in to po mojem skromnem mnenju, ki pa se vsekakor lahko in včasih mora razlikovati od vašega, zelo dobra. Jonas (voditelj) je bil stari dobri ON, kar pa nekaj pomeni. Pomeni, da je stresel nekaj pikrih, a resnično živjenskih resnic, ki se jim kot zagrizeni uporabniki takšnih in drugačnih računalnikov ne morete ogniti. Med vsem stresanjem, pa je bilo slišati tisto stvar, zaradi katere se sploh beremo in potem enkrat na mesec slišimo, VAŠO GLASBO. Šest stvaritev je slišalo ogromno ljudi in nekaj od ogromnega, si je vzelo toliko časa, da je poklicalo na VAL 202 in o slišnem povedalo svoje mnenje. Niso bila vsa pohvalna, nekaj jih je bilo tudi nestrpnih, a najbolj pomembno pri vsem je to, da smo bili slišani in to v STEREO tehniki. In naslednjo oddajo boste vsekakor slišali, če boste tako hoteli, kajti karavana ima zeleno luč, torej gre naprej. In



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

kdaj bo naslednja oddaja. Kmalu, mesec dni bo hitro na okoli, konkretnije, spet se slišimo v PETEK, 20. MAJA, OB 18.30! In naslednja oddaja bo nekakšen THE BEST OF... kasetnih posnetkov, ki ste jih pošiljali na naslov, ki ga tudi lahko najdete v tej rubriki. Strmili jih bomo v **Pet veličastnih** in jih v studih Vala 202, kar najbolje očistili vse šumeče in skrajno nepotrebne podlage in potem ob spremljavi žametnega Jonasovega glasu zvrtili v naslednji ediciji radijskega džuboksa. In v končni fazi, zakaj pa sploh utrjujate svoje možgane, stroje in ročice z ustvarjanjem glasbe, če le-te potem ni nikjer slišati, razen v ozkem krogu vaših najbolj vdanih oboževalcev in oboževalcev. **NAJ SE SLIŠI MOJ IZDELEK !!!!** To naj bo vaš moto in če boste vztrajni, dovolj vztrajni in upoštevati deset zapovedi za opremo kasete, bo moto meso postal. Deset zapovedi se glasi takole :

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 .*

Tako, s formalnostmi smo opravili. In olajšanje je nepopisno. Torej lahko začnemo z delom. Kot ste že lahko prebrali, sledi danes v pisni, kmalu, zelo kmalu pa tudi v radijski obliki nekaj, kar sem se odločil poimenovali PET VELIČASTNIH . Naj ostali, ki ne bodo vpleteni v peterico, ne počutijo oguljufane, vedno pri vsakem izboru je pač tako da nekdo ostane zunaj. Vzroki so različni. Včasih tehnični, včasih časovni, vedno in povsod pa je vmešan tudi SUBJEKTIV . V današnjem primeru moj. In tako pač je. Sprijaznite se. Drugič morda na vrsto pridete Vi, ki vas tako močno spoštujem zaradi ustvarjanja vaših del, da mi je že kar nerodno. Ampak čisto zares.

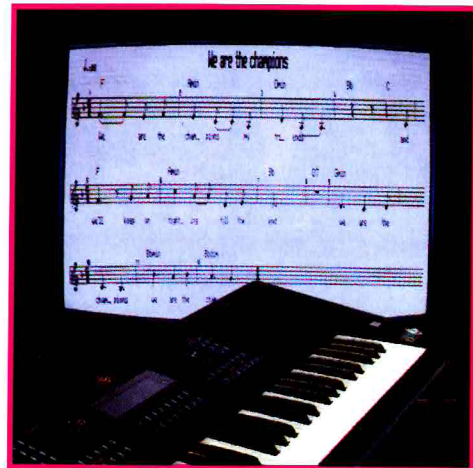
Pet veličastnih za današnjo rubriko in nasledno radijsko oddajo : **1. PC KREATORS 2. SYNTHESIS LTD. 3. XYZ 4. PHATEON 5. SLO 1**. In naj bo že na začetku jasno kot kristal. Prvega mesta tokrat ni. Vsi so pred mano in BOGOM enaki. Vseh pet, vsak

po svoje sicer, so najboljši. Eden zato, drugi za ono. Vsi skupaj pa se tokrat lahko pohvalijo (ali pa tudi ne), da so se uvrstili v peterico. Sledi o vsakemu nekaj malega in malo večjega.

1. Najprej se odberemo v Velenje. Velenje je lepo mesto . V Velenju živijo lepi ljudje. V Velenju je doma četverica, ki si je nadelala ime **PC KREATORS**. Kreatorji na PC-ju, ali za tiste, ki vam strokovni izrazi delajo težave : ustvarjalci s PC-ji. Ustvarjalci so : Aleš, Matej, Borut in Rudi. In fantje se gredo zares. Delo so si razdelili tako, da Aleš opravi komponiranje, Mateju so prepuščene ideje, Borut vse skupaj kritično oceni, na koncu pa Rudi izdelek posname in posnetek v lični škatlici grafično obdela. Band in pika. Danes se bom povsem ubranil subjektivnih ocen in zapisal le resnice, ki jih o sebi pošljejo avtorji. Torej "DON'T KILL THE WRITER ". Fantje so ljubitelji techno glasbe, kar je kot pravijo "razslišno" iz poslanega. Vzorniki pa se postavljajo z znanimi imeni : 2 Unlimited, Culture Beat in The Prodigy. Oprema govori sama zase, naj torej govori : PC 486 DX2 / 66 , Mod Edit 3.01 , Sound Blaster itd, itd. V peterico se uvrščajo s kreaturo : Night at the Graveyard.

2. Kraj drugega zločina med peterico je Dravska dobrava ali natančneje Maribor. Tomaž je, tako pravi bolj debel kot ne, (kar sploh ni ovira), rad po svetu teka oblečen, nad svojo frizuro ni najbolj navdušen, sicer pa tipičen 19 -letnik s svojimi kompleksi in problemi. In kar je najbolj pomembno v tej rubriki : zagrizen amigaš. In techno je zanj ZAKON. Vzornike išče med bolj ali manj znanimi hard core in trance technoidneži. O opremi pove vse že njegova zapriseženost, sicer pa si pomaga še z Oktalyzerjem, ki premore 8 kanalov, MIDI vmesnik, ki ga pa ne zna uporabljati, za ostalo pa poskrbi s preigravanjem Yamahine PSS - 680 klaviature. Nekje v daljni prihodnosti bi Tomaž (umetniško ime **SLO 1**) rad postal lastnik discoteke ali pa vsaj Jahalec plošč . Med peterico prihaja z zanimivo priredbo pred časom zelo priljubljene pesmi Jona Secade Just Another Day. SLO 1 jo je naslovlil: Instrumental Tekkno Remix.

3. Iz Maribora skok v Portorož, oj



Portorož, la la la la . Sledi današnja najkrajša predstavitev, ne po moji krivdi, ampak Miran je bil pri pošiljanju kasete zelo skop s podatki. Tudi **PHATEON** prisega na Amigo. in se v istem stavku huduje, da je vsega o Amigi premalo. V redu, on že ve. Sicer pa kot ljubitelj italijanske in belgijske techno glasbe prisega na - tako je, pravilno ste ugotovili, na Techno. Ob tem pa ne pozabi povedati, da tu Elvis in Vangelis nista za v koš. Oprema, ki se ne upira njegovim prstom sliši na imena: amiga 1200 (100 Mb HD + zunanji disketnik, da se ve) s skromno pomočjo softvera ; Otamed 5.00 . Osebnost prisega na izdelek z naslovom Ovce čuvam, vendar med peterico prihaja s 1. izdelkom na A strani svoje kasete z naslovom : Bom bom boy.

4. Kako naslednji v pleadi peterice veličastnih končuje svoje predstavitveno pismo ? Takole : AVTOR SE OPRAVIČUJE ZARADI SLABE KVALITETE POSNETKA ! KASETOFON MI ZADNJE CAJTE NEKAJ ŠROTA, KAJ TE JAS VEM ZAKAJ, VERJETNO NEKAJ Z GLAVO NI V REDI (kasetofonovo), PA KASETA JE TUT BOL BOGA, MORM SI ZDAJ ENKRAT NOVE IZ KUPIT, TISTE KROMDIJOKSIDNE HAJ POZIŠN... Lepo ni kaj. Verjetno ste že ugotovili, da tudi Taras prihaja iz Maribora z več kot svetovljanskim umetniškim imenom : **SYNTHESIS LTD**. Taras je študent EPF v MB in se rad naslaja ob poslušanju J.M. Jarrea, Kraftwerk, Depeche Mode in tako naprej. Svoja zbrana dela je posnel med majem in novembrom preteklega leta in pri tem pritisikal na Roland D-20, atari 1040 STFM, Cubase ver 1.00 in Fisherjev stolpč. Želi si izdati CD in postati bolj slaven kot Zlatko Dobrič. Visions of Buddha je naslov kasete, ki je res lepo opremljena, med peterico se je uvrstil z Under the Boddhi Tree.

5. Zadnje, a ne nazadnje. Številka pet mi ne da miru. Vse, kar morate

vedeti o avtorju in glasbi XYZ - Free Space, ste lahko prebrali že v zadnji številki Jokerja. Če je nimate, vam je lahko žal. Zakaj ne bom še enkrat opisoval vsega? Zato, ker je predobro, da bi bilo za reprizo. Res se bere malce neverjetno, a je res. Free Space je nastal na 8 kosih več kot odlične opreme, sestavljen pa ga je Zoran, ki se lahko pohvali tudi s glasbeno akademijo. NEED I SAY MORE??

Tako se je torej bral pregled PETERICE VELIČASTNIH. Danes samo bral, prav kmalu jih bo moč tudi slišati. Ne pozabite. Vaša dela so več kot dobrodošla, ob upoštevanju zapovedi, seveda. Praksa, praksa in še enkrat praksa. To naj bo vaše vodilo in morda se vas bo slišalo bolj in bolje, kot si lahko v tem trenutku predstavljate. Seveda, če si tega želite. Nikogar ne bomo prečevali na VALU 202, če tega ne bo želel. Vaša želja je moj ukaz.

Naj ob koncu zapišem, da zdravila proti AIDS- u še vedno niso našli. Torej imejte se lepo in pazite nase. Prav tako toplem priporočam, da se izogibate virusom, takšnim in drugačnim.

Z odličnim spoštovanjem do naslednjic, vaš Andrej.

Ajs! Akademski Jokerjeu slovar

Narodna univerzitetna knjižnica se že šibi pod težo novega in novega gradiva v Akademskem Jokerjevem slovarju, znanim pod udarnim imenom AJS! Leto 2025, ko bo izšel v 25 enciklopedičnih zvezkih (kakšen morda že prej) se nezadržno bliža, vendar tako zelo hudo se pa spet ne mudi: langzamo ma zihero, kot bi rekli naši vrli kolegi esperantisti.

Kolega akademik Sašo Šketa iz Rimskih Toplic se je specializiral za dandanašnji več kot potrebne definicije, prevode in razlage kratic. Slovar je tokrat obogatil z naslednjimi izvirnimi prispevki.

Allen Breed - *Vesoljska žemlja*

Alone in the Dark - *O šit, kva je že spet zmanjkalo štroma*

Igralci pustolovščin - *Klošarji*

PC - *Ponoreli computer*

RAM - *Revolucionarni apostol matije*

Kdor ima Commodore - *Prehistorik*

Jurassic Park - *Parkirišče dinozavrov*

Starosta našega akademskega slovarja Jurečlovk, alias Jure Svetičič iz Celja je poslal kakor iz kamna izlesano epohalno pesnitev o podnu, temu bavbavu vseh pravih igralcev.

PODN

Če ma GRAFIKO, kot bi se dojenček z barvicami igral, ZVOK, kot bi pračlovka poslušala in IGRALNOST, kot bi s podgano šah špilu, si pa ta igra res zasluži PODN!

Z nami je še nekdo, ki se je zmeraj vpisal v anale računalništva, in sicer (fanfare!) nihče drug kot sam Matjaž Mutec iz Ljubljane. Med laureate zgodovine se je zavhtel z naslednjimi znanstvenimi razlagami.

Kdor ima PC - *Autoexec.bat & Config.sys (Stan & Olio)*

Kdor ima osembitnik - *Tiranozaver Igra FRP - Ultimaš*

Igralec s področniki - *Delaven človek*

Zvok ima tak - kot bi Axl Rose igral z Avseniki

Pregovor: Ni zime za Eskime! (P.S.: Odkar igrajo

Sierrine pustolovščine).

Kamniški bard compupoezije Dušan Matičič je skomponiral kratko, a udarno, da narečemo preudarno pesnitev z naslovom Pesmica.

*Amiga j' ena figa,
atari larifari,
pece (PC) je za v vece (WC),
ostanejo konzole,
ki so pa res tabole!*

Seveda smo kolegi akademiki takoj razumeli, da je treba za čimboljši učinek to kremenito kamniško poezijo na ves glas jodlati med prepadi visoko v gorah, najbolje kar v Kamniških Alpah! Še zlasti mora na koncu gromovito odmevati tisto: "taaboooooleeeeeee!!!"

Nekolikanj drugačne baže je kongenialno vzvišeni Sonetni venec velecenjenega akad. prof. dr. Jemeja Feguša iz (kolega, pošljite nam naslov). Takole se vije:

*Programer tvoj nov kompjutrom venec vije,
Ran mojih bo spomin in računalnikove hvale,
Iz mikroprocesorja svoje so kali pognali,
Mokro cvetochi čipi poezije.
Iz krajev niso, ki v njih sonce sije;
Cel čas so blagih programov pogreš'vale,
Obdajali so utrjeni jih disk,
Viharjev jeznih mrzlih programerjev.
Laserjeti, diskete so jih redile,
A moč jim dale rasti neveselo,
Printerjev termnih so zatirale jih sile.
Torej polno njih trazinistorjev velo!
O, pošlji ti ekrana žarke mile
Pa gnali bodo nov ram bolj veselo.*

(Opomba uredništva za manj pesniško podkovane: Začetnice izdajo, da je pesem navdahnil PRIMICOV LAPTOP!!!)

*Jemej konča v doslednem slogu:
Sem dolgo upal in se bal,
slovo sem Avatarju, Lordu dal,
trli disk je prazen, srečen ni, nazaj si Ultim vseh želi.*

Za konec naj izrazimo rahlo upanje, da se bo do naslednjic nemara le kdo domislil odgovora na zadnjic zastavljeno vprašanje, ki se je glasilo:

"V nedeljo popoldne na vsem lepem nenadoma začutite, da sse vas skuša zahrbrno polotiti občutek dodigočasja in malodušja. Pri roki vam je naslednje: zavitek selotejpa, košček smirkovega (t.im. 'šmirgl') papirja, pokvarjen računalnik XT, sveže iztisnjen pomarančni sok oz. po želji hladno pivo ter najnovejša številka revije Joker. Kako se boste z naštetim ubranili nadloge?!"

Posebno nagrado, enoletno naročnino na Jokerja in Jokerjev plakat, tokrat zaslužno prejme Jemej - "Dr. Čip" - Feguš, vsi drugi akademiki pa dobite "samo" Jokerjev plakat.

P.S.: Prosimo našega nagrajenca Jureta Gradišnika iz 6. številke, naj nam sporoči svoj naslov, ki je po čudnih poteh usode nenadoma poniknil.

YAMAHA

glasbeni instrumenti

Kvaliteta, ki je ne boste preslišali!

NOVI
MODELI:

NOVO

PSR 110

PSR 310

PSR 210

PSR 410

PSR 510

Za
najzahtevnejše
glasbenike!

PSR SQ16

PSR 5700



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

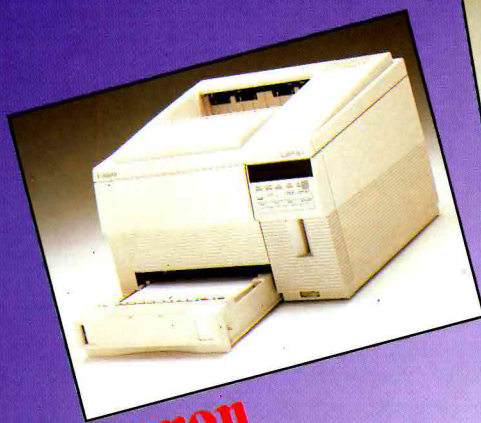
INFORMACIJE: Tel.: (061) 1317 144 int. 19 ali 03, (061) 301 614,
Ljubljana, Slovenska c. 54 in v prodajlnah AVTOTEHNE po vsej Sloveniji

Generalni zastopnik:

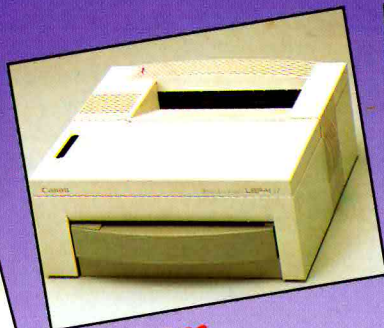


skupina
avtotehna d.d.

BREŽŠUMNI CANON LASERSKI IN BUBBLE JET TISKALNIKI:



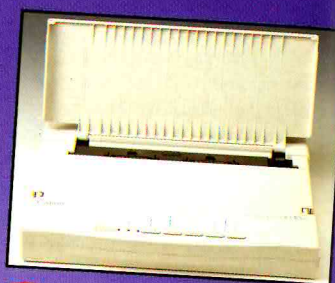
Canon
LBP 8 mark IV



Canon
LBP 4 U

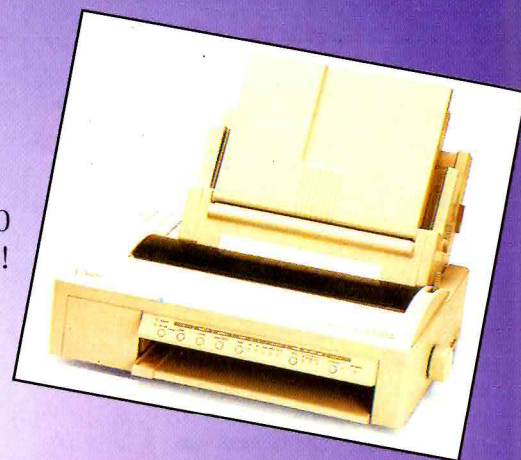


Canon
BJ 200



Canon
BJ 10/SX

TUDI ZA A3 FORMAT: **Canon** BJ300 /330
SOČASNO TUDI RISALNIK A2 FORMAT!



MUČI VAŠ POSEL BARVNA SLEPOTA ?

Učinkovita komunikacijska sodobnost pomeni barve. Barve ne le izgledajo lepo, predvsem dajejo sugestivni poudarek vsemu vašemu delu. In čeprav že široko uporabljamo barvne monitorje, večina še vedno tiska črno-belo! Barvno tiskanje je bilo prekomplicirano ali pa predrago.

No, sedaj je tu **Canon** BJC 800, ki bo naredil vtis na vaše partnerje!

Za namizno založništvo pa je na razpolago še CLC-10, ki je barvni tiskalnik, sočasno pa še skener in barvni fotokopirni stroj!

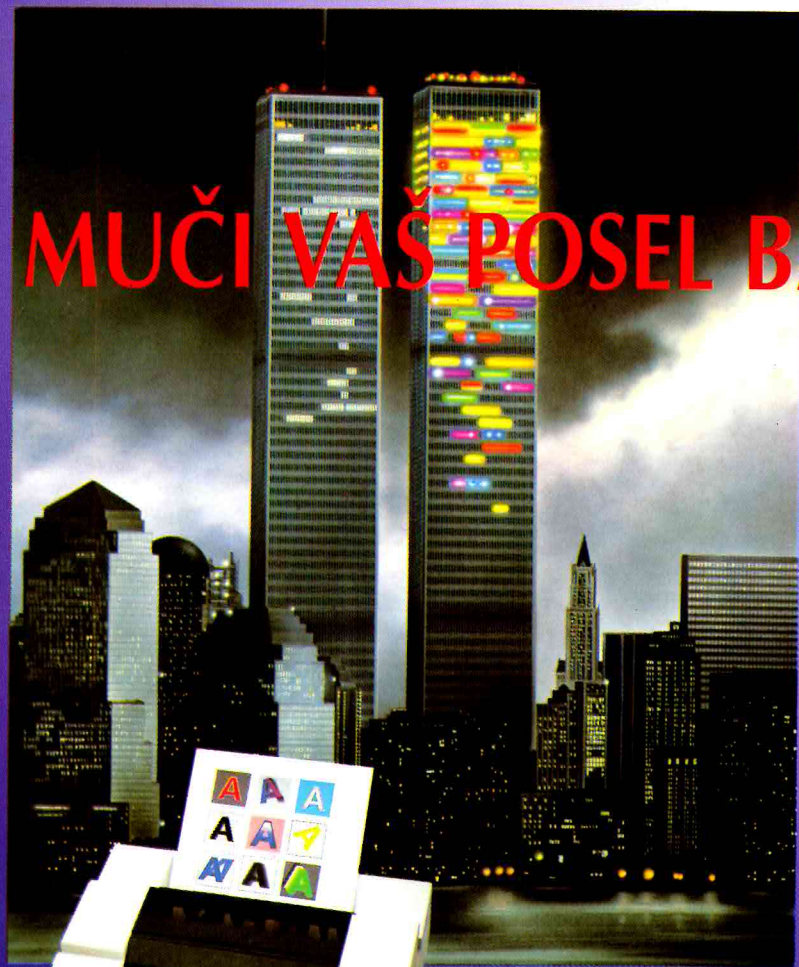
CANON PRINAŠA BARVE V VAŠE PISARNE!

Canon

URADNI ZASTOPNIK IN DISTRIBUTER:

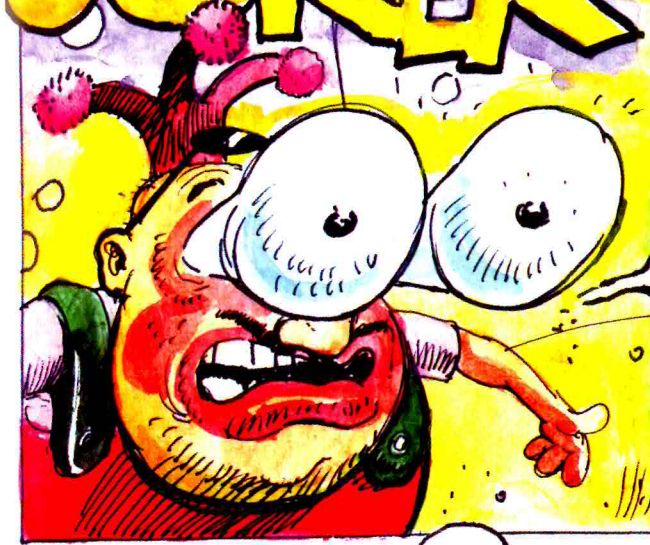
avtotehna d.d.

61000 Ljubljana, Celovška 175
telefon: 061/159-33-41, telefax: 061/552-563

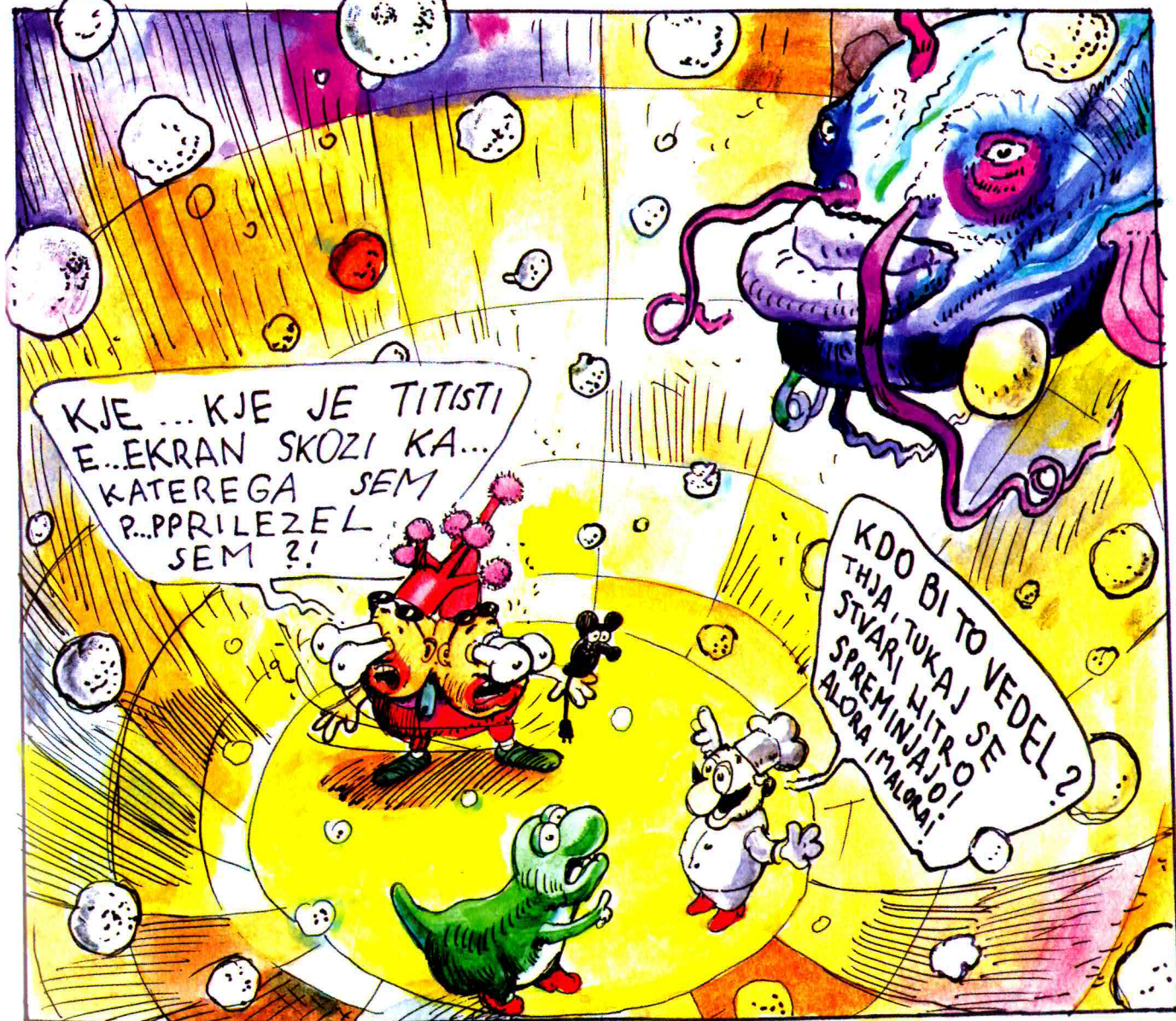


JOKER

7 KONČNO DOJAME:



HOČEŠ REČI,
DA... DA... DA...
NN..NE MMORĚM
V.VEČ DODO...MOV ?!
V...V...SVOJO SSSOBO.?



KJE ... KJE JE TITISTI
E...EKTRAN SKOZI KA...
KATEREGA SEM
P...PPRILEZEL
SEM ?!

KDO BI TO VEDEL?
THJA, TUKAJ SE
STVARI HITRO SE
SPREMINJAJO!
ALORA MALRA!

Računalniki včeraj

Tista moja Seikosha je potem pridno tiskala ovitke za piratske kasete (saj se še spomnite zgodbic izpred nekaj številk?), prva pri tem tiskalniku je bilo to, da ni bilo treba pred tiskanjem nalagati nikakršnih krmilnikov, ampak je zadeva delala direkt, brez dravjerjev ali vmesnikov. Na jetra mi je šlo edino to, da so bile slike razpotegnjene in Seikosha ni znala risati pravih krogov ali kvadratov. Ampak za piratske ovitke je bilo okej. Konkurenca na bolšjaku je pa samo fotokopirala ovitke, ampak ti niso bili tako profesionalnega videza kot naši. Še en dokaz, da se zmeraj splača investirati v dobro opremo, in da nima smisla šparati pri osnovnih sredstvih (podjetniki, pozor!).

S prilivom novih denarcev pa so se kmalu povečali tudi apetiti. Nekateri kolegi v uredništvu Mojega mikra so se že nekaj časa hvalili z novimi tiskalniki, tistimi tapravimi namreč, ki so mleli liste A4 in neskončne obrazce. Epsoni so bili predragi, zato pa so bili tiskalniki Star Micronics za tisti denar naravnost briljantni, modela Delta in Gemini pa sta bila najbolj razširjena na tej strani meje. Gemini je bil moj cilj, ko pa sem ravno našparal dovolj denarcev, se je na trgu pojavil nov model - Star SG-10! Se mi pa zdi, da je bil to tudi zadnji trenutek v moji računalniški karieri, ko sem dejansko z denarjem pičil direkt v najnovejši tip nekega izdelka - ali se vam kdaj zazdi, da ravno v tistem trenutku, ko kupite kakšno stvar, vržejo na trg povsem nov model s sto izboljšavami za točno isto ceno? Meni se zdi, da je to zgodba mojega življenja. In pri računalnikih in pri hišnih pripomočkih (v momentu, ko sem si nabavil Kirbyjev sesalec, so mi čez nekaj dni veselo sporočili, da so pa zdaj izboljšali sesalno vrečo, ki je pa zdaj res šus!) in pri avtomobilih (ja, ja, Chevrolet Corvette ima zdaj poleg ABS tudi ASR in Selective Ride Control med standardno opremo in ne le kot dodatek!) in v restauracijah (a ni hec, da pri tvoji mizi zmeraj nekdo naroči nekaj boljšega?).

Z resnim tiskalnikom se pa kajpak pojavijo tudi resne težave. Naj dobrohotni bralec ne pozabi, da so bili to še vedno časi ZX Spectruma, tiste male črne škatlice z radirkami namesto tipk, hišnega računalnika, ki ni imel niti tipke za reset, kaj šele stikala za vklop in izklop, ali pa (o, sanje prečutih noči!) priključka za igralno palico! Tako je bilo treba na njegov hrbet priklopiti nekakšen vmesnik, in ker sem bil toliko prebrisan, da sem ob nakupu tiskalnika zahteval dodatno kartico RS-232, je bil to lahko Sinclairov Interface 1, tako da večjih težav s kompatibilnostjo ni bilo (pa še mikrotračno enoto se je potem dalo priklopiti brez dodatnih stroškov). Je pa bilo še vedno nalagati nekakšne dravjerje, če si hotel tiskati recimo grafično kopijo ekrana. Ja, to so bili tisti zlati časi računalništva, ko so se komodorjevci režali spektrumovcem, ker so ti morali nalagati program s kasetofona, medtem ko so oni že lahko uživali v disketnem pogonu, ki je zmožgal na eno disketo spraviti celo nekaj več kot 100 K podatkov (naj mi CBM-ovci oprostijo, ker ne vem točne številke, dolgo je že tega). Časi, ko se je dalo na Sinclairju povsem solidno urejati besedila s programoma Ines in Tasword, pa čeprav sta bila dolga le tam okoli 10 K (deset kilobajtov)... Hecno ne? Tehle nekaj ušvihov vrstic pa pišem z Microsoftovim Wordom za Windowse, ki mi na disku zasede okroglih 25 Mb (petindvajset megabajtov)... Hudiča, kam smo prišli, a je to zdaj napredek, hej programerji!, jebenti, razvadili smo jih, čim poceniš pomnilniške čipe in trde diske, pa ti že skočijo v hrbet in začnejo razmetavati z megabajti, a sploh še kdo zna pisati programe, kot je treba?, očitno ne, vse je eno samo sranje, ta velike firme imajo po tisoč programerjev, eden piše podprograme za premikanje kurzorja, drugi za grafiko, tretji pa za izpisovanje sporočila "Are you sure?"... Skratka, Černobil. Hudič nas jemlje, kajpak...

Jonas

G
A
L
E
R
I
J
A

Velespoštovani galeristi, še posebej pa prav ti, ki se zdaj tako zavzeto sklanjaš nad to pisano stran, krepak kreativni pozdrav! A kakšen da je krepak kreativni pozdrav? No, na primer "Kaktus te gleda!" Ni dovolj? Kaj pa "Robo-kaktus te gleda!" Da ne razumeš prav povsem? Ja, potem pa "Jokerjev Robo-kaktus s sosednje strani te gleda!" Ah, zdaj se ti je pa posvetilo, mar ne? Prav pobliškati se je moralo **Marku Videčniku iz Velenje**, ko ga je navdahnila ideja za njegovo Joker-Robo-kaktusovo umetnino, nad katero bo strmelo še mnogo rodov. Seveda si je z njo v tokratni Galeriji prislužil najčastnejše mesto in prvo nagrado: program za neznosno lahko delanje napisov Bannermania bo romal na naslov Lipa 45, Velenje.

Pa tudi drugi se niste izneverili tradiciji - niste bili od muh! **Marko Rodošek** (z Morja 144, 62313 Fram), je zavriskal Juhuhu! in zalučal svoj Joystick tako daleč, da je priletel kar do nas. Klavn **Boštjana Kodriča** (Gradiška 170, 62211 Pesnica) je povsem očitno sad poglobljene meditacije ob naši reviji. Naš stari znanec **Darko Lovko** (iz Form 24, 64209 Žabnica) je ubral drugačna pot - kontemplacijo (no, malce kukanja v slovarje ne more škoditi), in sicer na nam vsem dobro znanem Bledu. O tem nam sicer vse pove že sama slika, da pa bi razblinil morebitne zadnje dvome, je Darko to tudi odločno napisal pod njo. Res humana poteza vrlega galerista!

Seveda - za takšne in podobne geste dobite vsi galeristi Jokerjev plakat!

INFOBIA

INFOBIA d.o.o.

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



Klovn
- Boštjan Kodrič

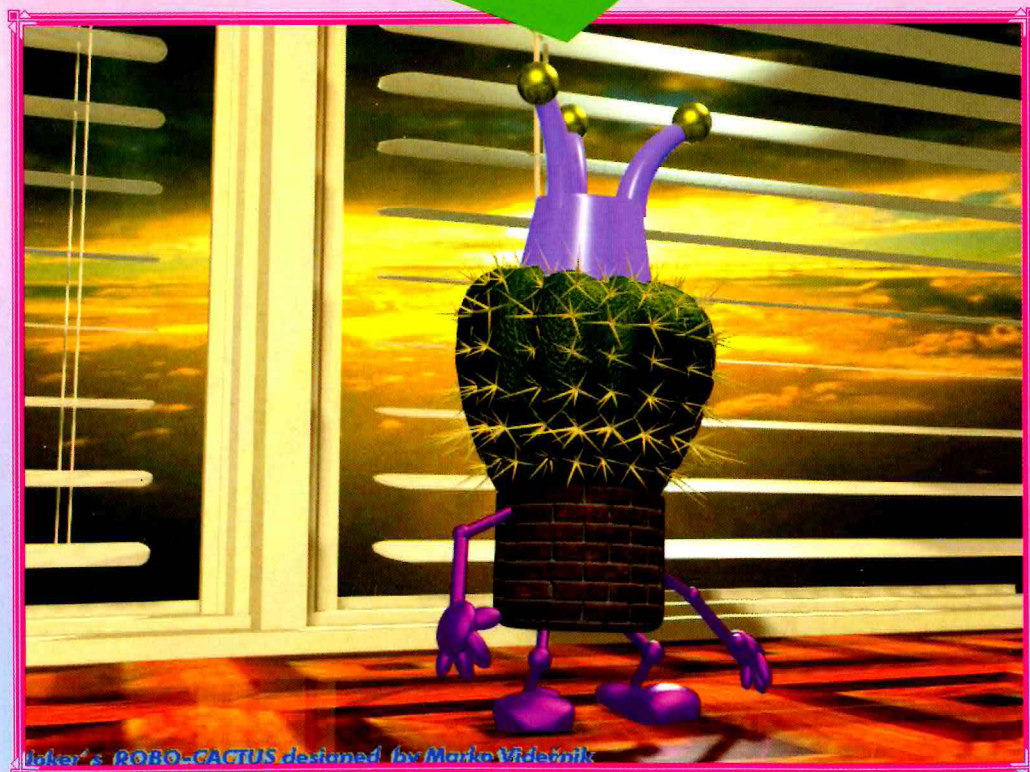


Bled
- Darko Lovko



Joker-Joystick
- Marko Rodošek

Joker's Robo-Cactus
- Marko Videčnik



Joker's ROBO-CACTUS desktop by Marko Videčnik

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

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

SNES

UPER NINTENDO	
igrice Super Mario World	33.400 SIT
per Mario All Stars (štiri igre!)	10.680 SIT
ttletoads in Battlemaniacs	9900 SIT
stic Quest Legend	9150 SIT
e Lost Vikings	9900 SIT
y Toons	10.860 SIT
gel Mansell's World Championship	9900 SIT
es Brothers	12.200 SIT
my ConnorsTennis	12.200 SIT
per League Hockey -	Povprašajte!
ve druge igre in oprema!	

Najnovjšel Za SEGA Megadrivel

Walsh College Football: Sapojemajoča simulacija priškega nogometa!	115 t.
l - Super arkadna akcija ninje Zoola!	105 t.
International Football : Najboljši nogomet!	120 t.
L Hockey 94: Najboljši hokej!	120 t.
vo v Sloveniji! Knjižice z nasveti za igral	
st for Clues IV in V (rešite več kot 60 iger),	
rateer, Serpent Isle, Shadow Caster, Strike	
nmander, Ultima VII, Ultima Underworld, Ultima	
Avatar...	Povprašajte!

Game Boy

Game Boy z igrice Tetris s slušalkami in baterijami	16.900 SIT
Mortal Kombat	6870 SIT
Garfield	5780 SIT
Legend of Zelda	6000 SIT
Battletoads in Ragnarok	6000 SIT
Gargoyle's Quest	5340 SIT
Dr. Franken	5340 SIT
Top Gun	5780 SIT
Nigel Mansell's World Championship	5100 SIT
Indiana Jones	6000 SIT
Top Ranking Tennis	5100 SIT
Yoshie's Cookie	6330 SIT
Ninja Boy 2	5780 SIT
Tom & Jerry	5780 SIT
Duck Tales	5340 SIT
Asterix	6330 SIT
Super Mario Land 2	5800 SIT
Mario & Yoshi	5100 SIT
Mystic Quest	5100 SIT
Kirby's Pinball Land -	Povprašajte!
Super Mario Land 3 -	Povprašajte!

+ vse druge igre in oprema!

Joker Shop

Sim City 2000: Dovršena naslednica legendarne simulacije Sim City!	98 t.
Carriers at War 2 - Nadajevanje ene najboljših vojnih pomorskih simulacij!	
Sim Farm: Zabavna in poučna simulacija kmetovanja! Format: (PC)	98 t.
Igre iz serije Ultima	
(Underworld, Ultima VII, Serpent Isle U7-Part II, Black Gate...).	- povprašajte!
Might & Magic V:	
Dark Side of Xeen: Najboljši del znamenite FRP nadaljevanke. (PC)	98 t.
Privateer Rightous Fire:	
Odličen dodatni disk za igro Privateer! (PC)	44 t.
B-Wing: Dodatne misije za X-Wing! (PC)	44 t.
Silver Seed: Pogrešljivi dodatek igri Ultima VII	44 t.
Part Two: The Serpent Isle. (PC)	44 t.
Jurassic Park: Akcijska pustolovščina po filmskem in knjižnem megahitu! (PC)	samo 55 t.

Izobraževalni, otroški in drugi programi za PC

Print Shop Deluxe: Izjemno zmogljiv, priročen in prijazen program za izdelavo in tiskanje posterjev, znakov, vizitk, koledarjev, čestitk! Za domačo in poslovno rabo!	140 t.
Dodatna paketa za Print Shop Deluxe:	
PSD Sampler Graphics Collection in PSD Business Graphics Collection:	po 52 t.
Deluxe Paint Animation: Najboljši risarski in animacijski program za PC	198 t.
Discover Space:	
Odličen astronomski program.	Samo 98 t.
Algebra:	
Zlahka do šolskega znanja algebre!	170 t.
Kid Pix: Najboljši risarski program za otroke s posebnimi likovnimi in zvočnimi učinki!	92 t.
Kid Pix Companion:	
Prezentacijski dodatki za Kid Pix!	80 t.
Kid Cuts: Otroški program za tiskanje in izdelavo likov, mask, posterjev...!	92 t.
Bannermania: Program za izdelavo učinkovitih napisov in znakov vseh vrst! Samo	75 t.!
Treehouse: Prijazen izobraževalni otroški program za učenje glasbe, angleščine, glasbe in drugih znanj skozi igro!	98 t.
Odlične izobraževalne igre iz serij Putt Putt in Fatty Bear!	Povprašajte!
Maps'n'Facts:	
Kvaliteten, ažuriran družinski atlas!	105 t..

GD ROM

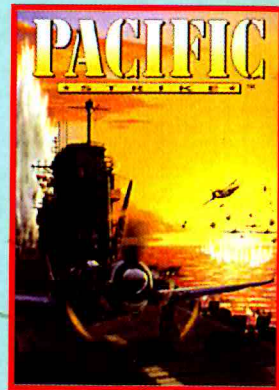
Sherlock Holmes Consulting Detective 3	
Interaktivna video detektivka!	130 t.
Labyrinth of Time: Mega pustolovščina z odlično grafiko in zvo kom!	Samo 98 t.
Carmen World Deluxe	
Poučna detektivka!	155 t.
Maps'n'Facts:	
Kvaliteten, ažuriran družinski atlas!	Samo 105 t.
Timetable of History, Science and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



Ultima VIII - PAGAN

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

Cena: 125 t. (SAP 44 t.)



Pacific Strike

Akcijska letalska simulacija z zgodovinsko avtentičnostjo! Bitke pri Pearl Harbourju, Guadalcanalu... Odlična grafika in zvok (tudi SAP!) (PC)

125 t. (SAP 44 t.)

Kmalu: Seawolf, System Shock, Serija EA'Kids (Video Jam, Cuckoo Zoo, Eagle Eye...), Castle Pines

NOVO!

Igre in programi za Amigo

Where in Time is Carmen Sandiego:	
Serija izobraževalnih iger Carmen Sandiego (Time, World, USA): Poučne in zabavne detektivke! V paketih so tudi zajetne statistične knjige Books of Facts! Vsaka igra samo	92 t.
Warlords:	
Odlična strateška igra za samo	68 t.
Populus II Plus: Super strateška igra!	92 t.
Kid Pix:	
Najboljši risarski program za otroke!	92 t.
Deluxe Paint IV AGA: Izredno zmogljiv grafično-animacijski program!	190 t.
Deluxe Music Construction Set 2.0:	
Odličen glasbeni program z notacijo, sampli, podporo MIDI...	190 t.
Deluxe Video III:	
Bodite sam svoj mojster videa!	190 t.
Pozor! Imamo tudi omejene količine drugih iger za PC in Amigo, med njimi: Eye of the Beholder 3, Wizardry 7, Day of the Tentacle, Loom, Comanche Maximum Overkill, Flashback, Indiana Jones III in druge.	Pokličite!

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

POZOR!

Iščemo prodajalce, zastopnike, komercialiste!

ČUDEŽNA KLAVIJATURA - MIRACLE PIANO!



Miracle Piano je sistem za samostojno učenje klaviatur! Profesionalna elektronska klaviatura z 49 velikimi tipkami, občutljivimi na pritisik; 128 + 100 odličnih zvokov

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

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

rat klaviaturo po treh tednih učenja? Čudež? To opravi za **Miracle Piano**, sistem s profesionalno elektronsko klaviaturo in softverom za interaktivno učenje za PC, amigo konzolo Nintendo. Celoten tečaj obsega 36 stopenj in 30 lekcij. Igrajte rock, jazz in klasko sami ali z orkestrom. snamite glasbo v osemkanalnem studiu! Učite druge!

ISTOPNI KUPON

ni kluba JOKER imajo najmanj 10odstotni pupust pri celotni ponudbi (trenutno več kot 400 lofov), dobijo brezplačni katalog in nagrado - brezplačno naročnino na revijo Joker! Posebne rade za pridobivanje članov! Najnovjše hit igre, izobraževalni programi, CD-ROMi! reznost vsakega člana je le nakup vsaj enega artikla iz kataloga na vsake tri mesece! Članstvo a najmanj 6 mesecev.

a, nepreklicno se včlanjujem v klub Joker.
elim samo več informacij o Klubu Joker (Ustrezno obkrožite)

IN PRIIMEK

ROST..... RAČUNALNIK

ŠLOV.....

SPIS (pri mladoletnikih podpis staršev):.....

on pošljite na naslov: Alpress d.o.o., Dunajska 5, 61000 Ljubljana

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

in priimek:

ov:

Nepreklicno naročam:
Dpis artikla

Cena:

želim samo informacijo o:

računalniških iger so v točkah (t.). Ena t.a je toarska protivrednost 1 DEM na dan plačila.

is (pri mladoletnih osebah podpis enega staršev ali skrbnika).