

Svet IGARA 14

CENA 10 DINARA

**PC
i Amiga:**

Ripper
ATF
Leading Lap
Terra Nova
Conquest Of The New World
Charlie J Cool
Star Trek: Deep Space Nine
Warcraft 2 PUD Levels
Hillsea Lido
Fantasy General
Wing Nuts

**Sega,
Sony
i SNES:**

Total NBA '96
Donkey Kong Country 2
Alien Trilogy
Taz Mania
VR Troopers
Destruction Derby
Garfield

YU ISSN 0352-5031



150 DEN, 300 SIT, 6.80 DEM
56 ATS, 6.80 CHF, 35 SEK

COMPUTER ☎ 011/ 627-875
system ☎ 011/ 631-383

Poslovni centar "UŠĆE", 18 sprat, kanc. 454

PC SOFTWARE

Multimedija

- Cd Rom 4x, 6x
- Sound blaster
- Zvučnici 150 W
- Fax-modem 14400



2000

odabranih igara

- Sport
- Ratne
- Auto-moto trke
- Društvene
- Strateške
- Logičke
- 3D grafika
- Pucačke
- Arkadne
- Igre sa automata
- Sah
- Kviz
- Simulacije

2000

uslužnih programa

- Operativni sistemi
- Programski jezici
- Baze podataka
- Dtp
- Kalkulacije
- Tekst procesori
- Matematike
- Elektronika
- Statistika
- Astronomija
- Komunikacija
- Projektovanje
- Medicina

SEGA MIX

- NBA 96
- FIFA 96
- NHL 96
- WRESTLER MANIA
- JUNGLE BOOK.....

GAME MIX 9

- DUKE NUKEM 3D
- DESCENT 2
- FAST ATTACK
- ARCADE AMERICA
- EXTREME GAMES....

SPORT MIX

- S.SOCCER 2
- INDY-CAR 2
- NBA JAM
- SCREAMER
- VIRTUAL POOL...

STRATEGY MIX

- PANZER GENERAL 2
- WARCRAFT 2
- ALLIED GENERAL
- COMMAND&CONQUERO...

CD NASLOVI

- DUKE NUKEM 3D
- CIVILISATION 2
- DESCENT 2
- CYBERIA 2
- RAY MAN.....

WIN95 PACK

- WIN95
- OFFICE95
- COREL6
- WINFAX 7.0
- ACCESS 7.0

ANIMATION PACK

- 3D PACK + EFEKTI +
- DODACI.....

GRAFIKA-DTP PACK

- SVE ZA GRAFIKU I DTP...

CAD PACK

- VERZIJA 12 I 13 SA
- DODACIMA

Kompletna CD usluga. Preko 1300 naslova na oko 40Gb softvera.
 Mogućnost plaćanja preko žiro računa kao i pouzećem.
 Cene snimanja od 35 do 110 dinara !!!

Svetog Save 43, 11000 Beograd (kod hrama)
 Tel/Fax : (011) 4443217, 4441253, 4442918
 Radno vreme : PON-PET od 09-20 h, SUB 10-17h

glam
computers

HARDWARE
36 meseci garancije!!!
 Prodaja, otkup, nadogradnja i servis opreme
 Multimedia
 Najpovoljnije konfiguracije.....

Biće, biće

Pripremio Dragan KOSOVIĆ

U najnovijoj *Star Trek* igri dobijate šansu da rešite zaveru u samom vrhu klingonskog Velikog saveta. Nalazite se u telu mladog Klingonca pred kojim je provera ratničkih sposobnosti. Na svečanosti, među brojnim okupljenim ratnicima pojavio se i Gauron (Gowron), predsedavajući u Velikom savetu. Ali, pri raspakivanju poklona pronađen je Hunter-killer, mala sonda programirana da ubije lično Gaurona. No, atentat ne uspeva jer se vaš otac u poslednjem trenutku bacio pred sondu. Odatle počinje vaša pustolovina – osvetiti smrt oca i razotkriti zaveru unutar klingonskog carstva.

Igra bi se mogla opisati kao interaktivna epizoda „Star Treka”. Na određenim mestima u igri možete pomoću miša da razgovarate sa ličnostima, koristite predmete ili potegnute oružje. Nakon svake akcije je drugačija filmska sekvenca. Izdavač „Viacom New Media” uz igru prilaže i knjigu o klingonskoj kulturi i kasetu za učenje klingonskog jezika, ali ništa od toga nije neophodno za igranje.

Za *Klinton* je u studiju sagrađeno više scena: jedan bar, kuća junakove porodice i neizbežan



Star Trek: Klingon

komandni most klingonske krstarice „Bird of Prey”. U ovom interaktivnom filmu od dva sata, u nekim scenama pojavljuje se i do 12 glumaca. Režiser je **Džonatan Frejks** (Jonatan Frakes), poznatiji kao komandant Vil Rajker (William Riker) iz „Star Trek: The Next Generation”, a jedina ličnost iz serijala koja se pojavljuje u igri je Gauron koji se pojavio u 4 epizode „The Next Generation”. Pored toga što je i sam veliki obožavalac Klingonaca, Frejks je režirao i više epizoda „The Next Generation” i „Deep Space Nine”.



„Viacom” najavljuje i *Star Trek: Episode Guide* sa svim epizodama „The Next Generation” i „Deep Space Nine”, kao i igre *Star Trek: Borg* i *Star Trek: Voyager*. Nove *Star Trek* igre spremaju i „Microprose” – *Star Trek: Generations* i „Acclaim” – *Star Trek Academy* i *Star Trek: Return to Volcano*. **Ka'plah!**

The Settlers 2

Veni Vidi Vici

Brod sa Rimljanima se nasukao na obalu nepoznatog kontinenta, te oni (po logici stvari) odlučuju da ga nasele. Iako je podnaslov igre *Veni Vidi Vici*, *The Settlers 2* je daleko od istorijski korektno simulacije, na svu sreću. Samo iz lepše stilizovanih građevina vidi se da upravljate Rimljanima.

No, oni nisu jedini na novom kontinentu. Još tri naroda prave svoje kolonije: Nubijci, Japanci i Vikinzi. Pripadnici drugih naroda se, naravno, prepoznatljivo razlikuju, ali se najveća razlika ogleda u stilu građevina.

Kada igrate po sistemu slučajnog izbora, možete birati bilo koji

od 4 naroda, ali Campaign opcija je ograničena samo na Rimljane. Campaign je podeljen na 10 poglavlja (nivoa), a na svakom nivou postoji više misija koje treba ispuniti.

Od vojnih noviteta, pored pet vrsta vitezova postoji više ratnih građevina, kao što su toranj za osmatranje ili stacionarni katapult. Od novih civilnih građevina tu je „zgrada za podizanje javnog morala” (čitaj: pivara), štala za zaprežne magarce (da naseljenici ne moraju sami da prenose proizvode), kovnica novca (za plaćanje vojske), bunar (potreban nekim zgradama, npr. pekari) i lovačka kućica (lovci love zečeve, lisice i jelene).

Upravljanje je poboljšano u odnosu na prvi deo. Sada postoje i sistem za obaveštavanje i kamera-prozor za praćenje određenog mesta na karti. Inače, sve komande se nalaze u prozorima koje možete uključivati, isključivati i pomerati po želji. Grafički napredak se brzo primećuje: SVGA grafika od 640 x 480 do 1024 x 768. U „Blue Byteu” navode da je rezolucija od 1280 x 1024 napuštena, jer se primećuje tek kod 21” monitora. Jedna od ozbiljnijih zamerki: nema opcije za igru preko mreže ili modema, postoji samo Split Screen za dva igrača sa dva miša.



Međubroj "Sveta kompjutera"
Broj 14, jun 1996.
Cena 10 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Direktor
Hadži Dragan Antić
Izdaje NP „POLITIKA“ d.o.o.
11000 Beograd, Makedonska 29
Štampa grafičko preduzeće
„Štamparija Politika“
Predsednik Kompanije „Politika“, v.d.
Tomica Raičević

Urednik izdanja:
Nenad Vasović

Stručni urednici:
Tihomir Stančević
Emin Smajić

Likovno-grafička oprema:
Rina Marjanović
Brankica Rakić

Marketing; sekretar redakcije:
Nataša Uskoković

Ilustracije:
Predrag Miličević

Fotografije:
Slobodan Potić

Saradnici izdanja:
Slobodan Macedonić
Gradimir Joksimović
Viktor Todorović
Relja Jović
Branislav Babović
Iliir Gaši
Dragan Kosovac
Vladimir Pisodorov
Srđan Janković
Dejan Kодиć
Uroš Zečević
Željko Matić

Tehnički saradnici:
Srđan Bukvić, Dejan Filipović

Telefoni redakcije:
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191, lokal 369
Fax: 322 0552

BBS: 322 9148 (14400 bps, V42bis)
(SysOp: Vojislav Mihailović)

Pretplata za našu zemlju: tromesečna
27,00 din., šestomesečna 54,00 din.

Uplata se vrši na žiro-račun broj:
40801-603-3-42104, uz obaveznu
naznaku: N.P. „Politika“, pretplata na list
„Svet kompjutera“. Poslati uplatnicu i
punu adresu.

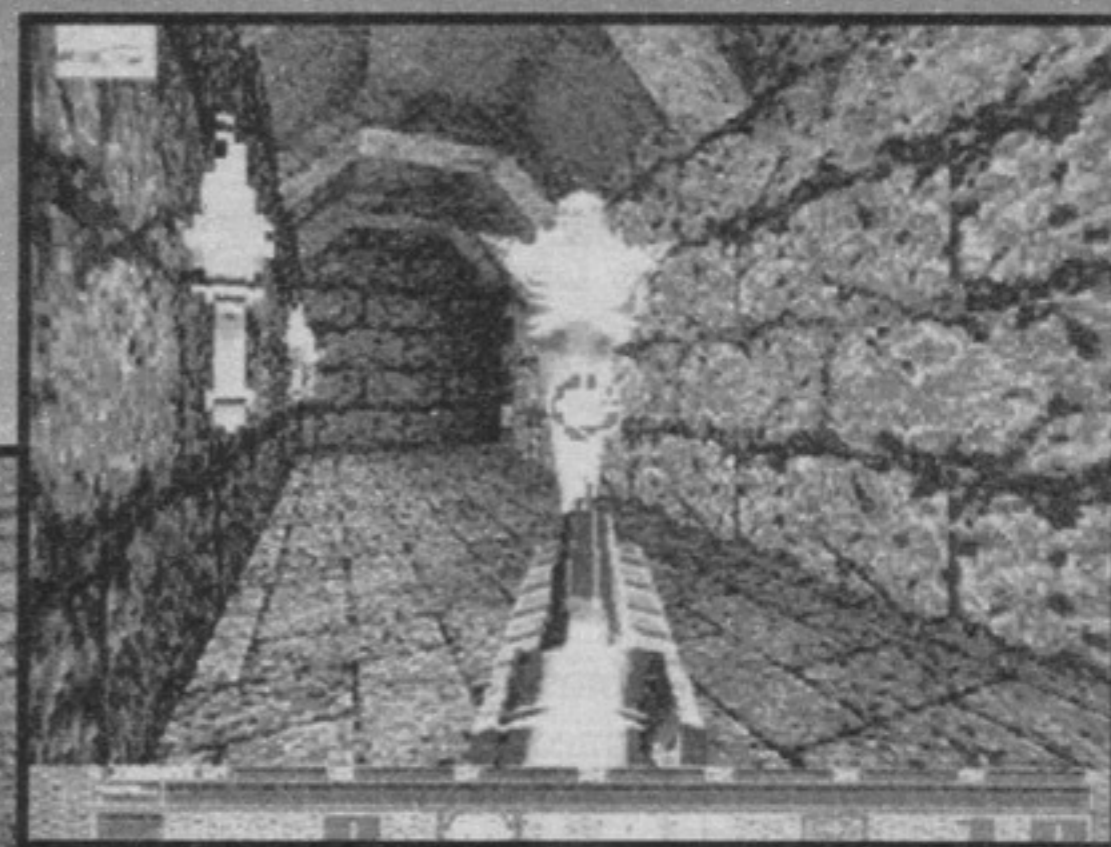
Pretplata za inostranstvo:
polugodišnja - vozom: 20 DEM
ili protivrednost ostalih valuta.
polugodišnja - avionom:
I grupa - Evropa 36 DEM
II grupa - Bliski istok 37 DEM
III grupa - Afrika-Azija 39 DEM
IV grupa - Amerika-Kanada 41 DEM
V grupa - Daleki istok 42 DEM
VI grupa - Južna Amerika 45 DEM
VII grupa - Australija 46 DEM
ili protivrednost ostalih valuta.

Uplata se vrši preko Deutsche Bank AG
Frankfurt/M na račun Komercijalne banke
AD, Beograd broj 9359662, u protivrednosti
valuta USD ili DEM u korist N.P. „Politika“ -
Beograd, devizni račun broj: 70400-6925286
koji se vodi kod Komercijalne banke AD -
Beograd. Kod uplate obavezno navesti: Svrha
plaćanja - Pretplata na list „Svet kompjutera“.
Kopiju uplate obavezno poslati na tel/fax
pretplatne službe: +381 11 322 8776 ili na
adresu: „Politika“ - pretplata, 29. Novembra
24/1, 11000 Beograd.

Rukopise, crteže i fotografije ne
vraćamo

Ilustracija na naslovnoj strani:
Borko Milojević

Biće, biće



praktično moći da se jurite sa ljudima iz celog sveta. „Id“ planira da *Quake* mreža preraste u samostalnu mrežu sa serverima širom sveta povezanih visokopropusnim vezama.

„Id Softwareova“ test-verzija se ni igrački ni grafički ne razlikuje od konkurentskih programa. Maksimalna rezolucija je 360 x 480, ali igrač se više ne

sukobljava sa ravno bitmapiranim protivnicima, nego sa „pravim“ trodimenzionalnim neprijateljima. Protivnici ponekad ipak ne izgledaju dovoljno detaljno i kao da se kreću „skokovito“. No, bar se njihovi posmrtni ostaci tečno stapaju sa podom.

Zašto „Id“ objavljuje test-verziju bez najave i to ovakvu koja lako razbija visoko postavljena očekivanja? U industriji igara obično se veoma pazi da pre zvaničnog objavljivanja ništa ne procuri, jer konkurencija ne spava i svi vole da vide sa čim se nadmeću. Pretpostavka je da *Duke Nukem 3D* od „3D Realmsa“ nudi „sve što se očekuje od *Quakea*“ pa se u „Idu“ plaše da njihov proizvod ne izgubi interesovanje tržišta.

Da li „Id Software“ ne želi da pokloni konkurenciji previše pažnje, ili će finalna verzija *Quakea* biti toliko dobra da je ova test-verzija izbačena kao „pilula za uspavlivanje konkurencije“? Sigurno je samo jedno, bitka za 3D igru godine je tek počela.

Quake

I znenadenje je bilo potpuno kada se prva verzija „Id Softwareovog“ *Quakea* pojavila bez ikakve najave na Compuserveu zajedno sa tri nivoa za više igrača. Shareware od 4,3 MB u „Idu“ opisuju kao verziju za opšte traženje grešaka i napominju da na osnovu ove verzije ne treba izvlačiti pogrešne zaključke o finalnoj.

Na početku se krećete kroz prazne sobe i možete da posmatrate čudnu, poligonima predstavljenu, municiju i eksplozije svojih šest oružanih alatki (jednocevna i dvocevna puška, jednostruki i dvostruki „Nailgun“ i bacači raketa i granata). Kasnije nailazite na protivnike kao što su vitezovi, lebdeći čarobnjaci, bezerkeri sa čekićima i motornim testerama, golemi koji vas gađaju poligonalnim munjama... Javlja se i čudan plavi morfujući objekat koji ne nanosi štetu, ali funkcija mu nije baš jasna.

Ova verzija *Quakea* ima mogućnost igranja preko mreže, a uz mali patch i preko modema. Odmah se primećuje realističnost i životnost pokreta likova koji se kreću realnom brzinom, a ne jure kao u *Hexenu*. Iako su kompjuterski likovi realniji, mnogo su zabavnije DeathMatch borbe. Džej Vilbur (Jay Wilbur), jedan od programera *Quakea* naglašava da će se DeathMatch igrati preko posebne mreže, pa ćete



Biće, biće

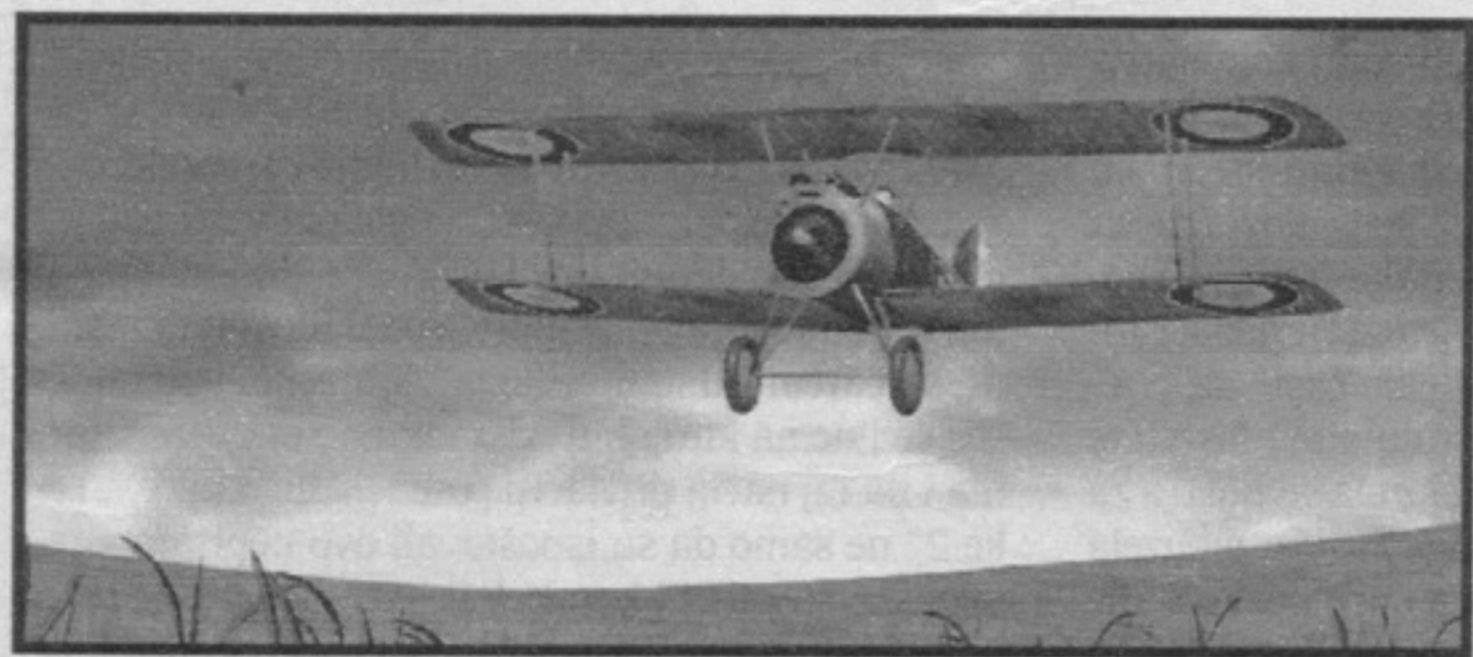
Urban Runner

Francuski „Coktel Vision“ ne napušta proizvodnju interaktivnih filmova. Dok je *The Last Dynasty* bila igra sa filmskim delovima, *Urban Runner* (nekađasnji *Lost In Town*) je pravi interaktivni film. Opet ste u ulozi junaka kome je prikazano ubistvo koje nije počinio, tako da vas juri i policija i gomila plaćenih ubica dok vi sami rešavate ubistvo.

Urban Runner nosi potpis Muriel Tramis koji je stajao i na avanturama *Geisha* i *Fascination*, a i seriji *Goblins*. Ali, *Urban Runner* ima potpuno novi koncept igre: mešavina avanture i akcione igre koje se neprestano prepliću i zavise jedna od druge. Tako prvo rešavate tipične zagonetke, a onda jurite kolima kroz grad. Vizuelno se *Urban Runner* sastoji potpuno od filmskog materijala, a za približavanje igranom filmu je odgovorno 25 glumaca, koji su radili na snimanju nešto manje od pola godine.



„Coktel Vision“ najavljuje da je za SVGA verziju u 32000 boja i full-screen video potreban Pentium na 90 MHz, i četvorobrzinski CD-ROM drajev, a da je za VGA verziju dovoljna i 486-ica.



Flying Corps

Od programerskog tima „Rowan Software“ igrali smo već nekoliko zapaženih simulacija letenja – *Overlord*, *Dawn Patrol* i *Air Power*. *Flying Corps* predstavljaju prvu u novoj seriji simulacija letenja sa 3D modeliranjem i pejzažima. Na osnovu rogovskih mapa iz Prvog svetskog rata (zahvaljujući Udruženju zapadnog fronta) i savremenih snimaka terena francuskih bojišta sačinjen je realističan 3D prostor u kojem se odvija igra. Za zvuk se koriste autentični snimci buke motora na različitim visinama i mitraljeskih rafala.

Sem što je rezolucija 640 x 480 piksela, još jedna od specijalnosti *Flying Corps* jeste kreiranje oblaka u nekoliko slojeva (layera), što omogućava igraču (ali i protivničkim pilotima) da se praktično sakrije u oblacima. Ovo je prava igra za taktičare – u Prvom svetskom ratu nije bilo „lokovanja“ cilja i ispaljivanja rakete po sistemu „fire & forget“, već je bitka zavisila od umešnosti pilotiranja i stra-

teške veštine. Nije bilo zanemarljivo ni prisustvo pešadije, odnosno puca-nje sa zemlje, pa tako i u igri *Flying Corps* morate voditi računa o uznemiravanju „mrava“.

Od aviona kojima se može upravljati prisutni su: za nemačkog pilota – Albatross DIII i Fokker Dr 1 Triplane; za Britanca – Se5a ili Camel; za Amera – Spad 13 ili Nieuport 28. Šareniš ostalih letelica koje ćete susresti u igri je imponzantan: Albatross CV, Fokker

DVII, Aviatik C, Halberstadt Dii, Pfaiz D#, Rumpler C, Zeppelin R, Be2C, Bristol F2A, DH9, Fe2b, Re8...

Tolika detaljnost prilikom izrade, kako bi se postigla što veća realističnost, ima i svoju cenu – 2 kompakt diska. Da li je opravdana, saznaćemo u oktobru kada distributer „Empire Interactive“ planira plasman igre. (nv)



U OVOM BROJU

BIĆE, BIĆE

Flying Corps	5.
Quake	4.
Star Trek:Klingon	3.
The Settlers 2	3.
Urban Runner	5.

OPISI

Advanced Tactical Fighters	13.
Alien Odyssey	15.
Alien Trilogy	58.
Charlie J Cool	62.
Conquest Of The New World	8.
D	9.
Destruction Derby	60.
Diddy's Kong Quest	59.
Fantasy General	10.
Foreman For Real	64.
Garfield	62.
Hillsea Lido	65.
Hilt 2	57.
Leading Lap	58.
Ripper	6.
Rise And Rule Of	
The Ancient Empires	19.
Sea Legends	16.
Star Trek:Deep Space Nine	12.
Super Mariokart	64.
Taz Mania	61.
Terra Nova	17.
Total NBA '96	63.
Transport Tycoon Deluxe	18.
VRTroopers	60.
Warcraft 2 PUDlevels	14.
Warhawk	66.
Wing Nuts	11.

PREDSTAVLJAMO

Team 17	20.
---------	-----

POZAJMLJENI INTERVJU

Kris Roberts	21.
--------------	-----

OSVRT

Championship Manager 2	22.
Fatal Racing	23.
Fury3	24.
FX-Fighter	24.
Hammer Of The Gods	24.
Hi-Octane	23.
MechWarrior 2	22.
Pitfall	23.
Pizza Tycoon	23.
Shivers	24.
Silent Steel	23.

OGLASI

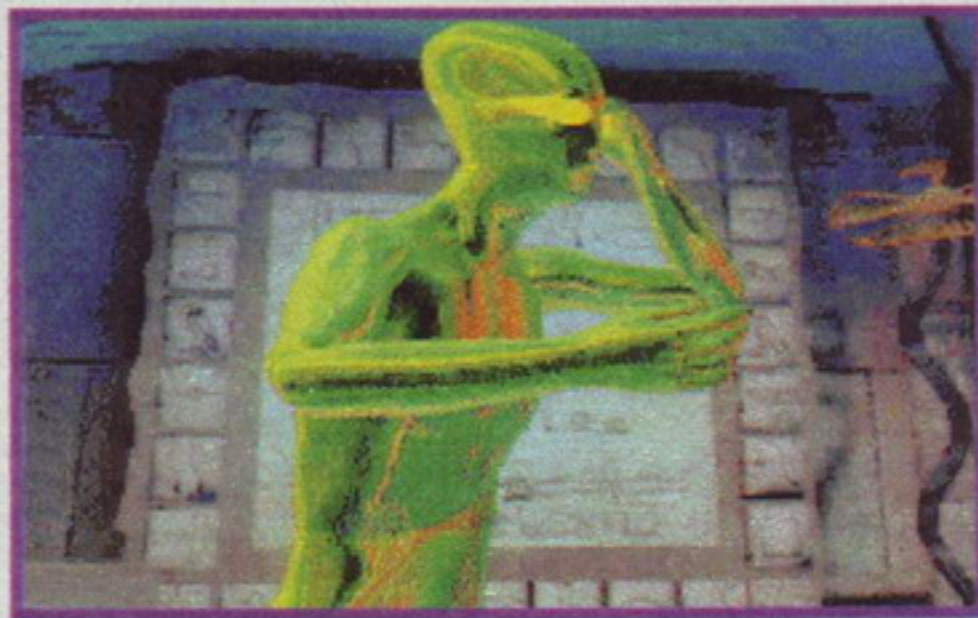
ŠTA DALJE?	
Kompilacija 5	31.

KORAK PO KORAK

Darklands	56.
Flight Simulator 5.1	54.
Indiana Jones And	
The Last Crusade	44.
Indiana Jones And	
The Fate Of Atlantis	46.
Stonekeep	40.
Woodroof And	
The Schnibble Of Azimuth	51.

CVETKOMPJUTERA

	50.
--	-----



Kada je Vilijem Gibson (William Gibson) napisao „Neuromancera” i postavio temelje novog pravca u SF književnosti nazvanog *cyberpunk*, verovatno nije ni slutio da će se iz toga izroditi čitava subkultura koja danas ima mnogo poklonika, posebno među mladim ljubiteljima računara. Činjenica da je cyberpunk veoma popularan ne izaziva posebno čuđenje, jer već danas su globalne računarske mreže, virtual reality, kompjuterski (i ostali) kriminal, tehno muzika, droga i sl. postali stvarnost.

U čitavoj toj stvari, međutim, postoji jedan paradoks. Iako je kompjuterska tehnologija neodvojivi deo cyberpunka, do sada se nije pojavila nijedna **ozbiljnija** igra koja bi bila namenjena upravo onima koji čitaju cyberpunk literaturu, slušaju odgovarajuću muziku, hakuju u slobodno vreme i, uopšte, misle na taj način. No, dragi naši hakeri, surferi, sajberpankeri, svi koji organski ne podnose *Doom* i *Mortal Kombat* konačno se desilo nešto i na tom planu. Evo nečega što je namenjeno prvenstveno vama – *Ripper*.

Najpre bi trebalo da definišemo šta je zapravo *Ripper*. To je prilično težak zadatak, zato što je u pitanju igra koja u sebi objedinjuje toliko toga da joj se žanr ne može precizno definisati. Čini nam se, ipak, da bi najadekvatnija odrednica bila da se radi o „interaktivnom cyberpunk trileru sa elementima horora”. To je mešavina logičke igre, avanture, arkadno-pucačke igre, strategije i, konačno, pravog pravcatog filma. Šta više od toga čovek može poželeti?

Ne želimo da zvučimo zlorado, ali moramo priznati da od „Gametekovog” ogranka „Take 2” nismo očekivali posebno kvalitetnu igru. Prethodne avanture ove firme (*Hell: A Cyberpunk Thriller*, *Bureau 13*) jesu bile originalne po nekim karakteristikama, ali su na tržištu prošle relativno nezapaženo zato što su objavljene u trenutku kada su neke druge, daleko bolje igre bile aktuelne. Videvši valjda da sa prosečnim avanturicama neće daleko dogurati, ljudi iz „Take 2” su „sakupili na gomilu” četiri miliona dolara, zasukali rukave i započeli rad na projektu koji je, po njihovim rečima, trebalo da pomeri dosadašnja shvatanja o izgledu kompjuterske igre na pragu 21. veka. Logično je da se odmah nameće pitanje: jesu li uspeali da ostvare svoj cilj? Sa zadovoljstvom možemo konstatovati da je odgovor na ovo pitanje



RIPPER

potvrđan i da posle *Ripper*a, u domenu kompjuterskih igara, više ništa neće biti kao pre.

Radnja *Ripper*a se odvija u Njujorku, sredinom novembra 2040. godine. Nalazite se u ulozi Džejka Kvinlana (Jake Quinlan), novinara „Virtual Herald”, kome je „pripala čast” da izveštava o brutalnim ubistvima koja su šokirala javnost, a za koje je odgovornost preuzela nepoznata osoba koja se predstavlja kao Trbosek, očigledno aludirajući na misterioznog londonskog ubicu s kraja devetnaestog veka. Posle svakog obavljenog „poslića”, Trbosek se videofonom javlja Džejku, kazuje svoje impresije o onome što je uradio i indirektno najavljuje sledeći zločin. Ne znajući zbog čega je baš on izabran da prenosi javnosti monstruozne Trbosekove planove, Džejk se zadatka prihvatio više iz radoznalosti nego da uđe u trag ubici.

Međutim, preokret nastupa posle trećeg ubistva kada je Trbosek u okviru standardnog „obraćanja javnosti” najavio da će sledeća žrtva biti Džejkova koleginica i devojka, Ketrin Pael. Čim je primio ovu poruku, izbezumljeni Džejk se uputio do Ketrininog stana kako bi je upozorio na ozbiljnu opasnost. Stigao je relativno kasno – Trbosek, doduše, nije dovršio svoj naum, ali je Ketrin pretrpela toliko snažan šok da je pala u duboku komu iz koje, po mišljenju lekara, povratka najverovatnije nema. Besan zbog toga, Džejk

samoinicijativno započinje istragu mimo ustaljenih policijskih procedura u pokušaju da otkrije koja se poremećena osoba krije iza pseudonima „Trbosek”.

Da bi se neka igra uopšte mogla podvesti pod još uvek nejasno definisanu kategoriju „interaktivnog filma”, ona mora biti napravljena u filmskom maniru, sa barem jednom velikom glumačkom zvezdom čije će ime na kutiji biti odštampano masnim slovima i na taj način privlačiti potencijalne kupce. „Take 2” ne samo da su ispoštovali ovo nepisano pravilo, već su otišli i korak dalje. Za uloge u *Ripper*u angažovali su većinom profesionalne glumce koje ste gledali u mnogim filmovima, ali im imena verovatno ne znate zato što nisu u pitanju holivudske „top zvezdice”.

Najzvučnije ime koje se pojavljuje u *Ripper*u je bez ikakve dileme **Kristofer Voken** (Christopher Walken), prava holivudska legenda koga smo, između ostalog, gledali u filmovima „The Deer Hunter”, „A View to a Kill”, „Batman Returns”, „Pulp Fiction” itd. On glumi policijskog inspektora Vinsenta Magnotu koji vodi slučaj „Trbosek”. Međutim, iako je u službi pravde, Magnota nije ni najmanje prijatan čovek – nadmenost, arogantnost, čak i nasilničko po-

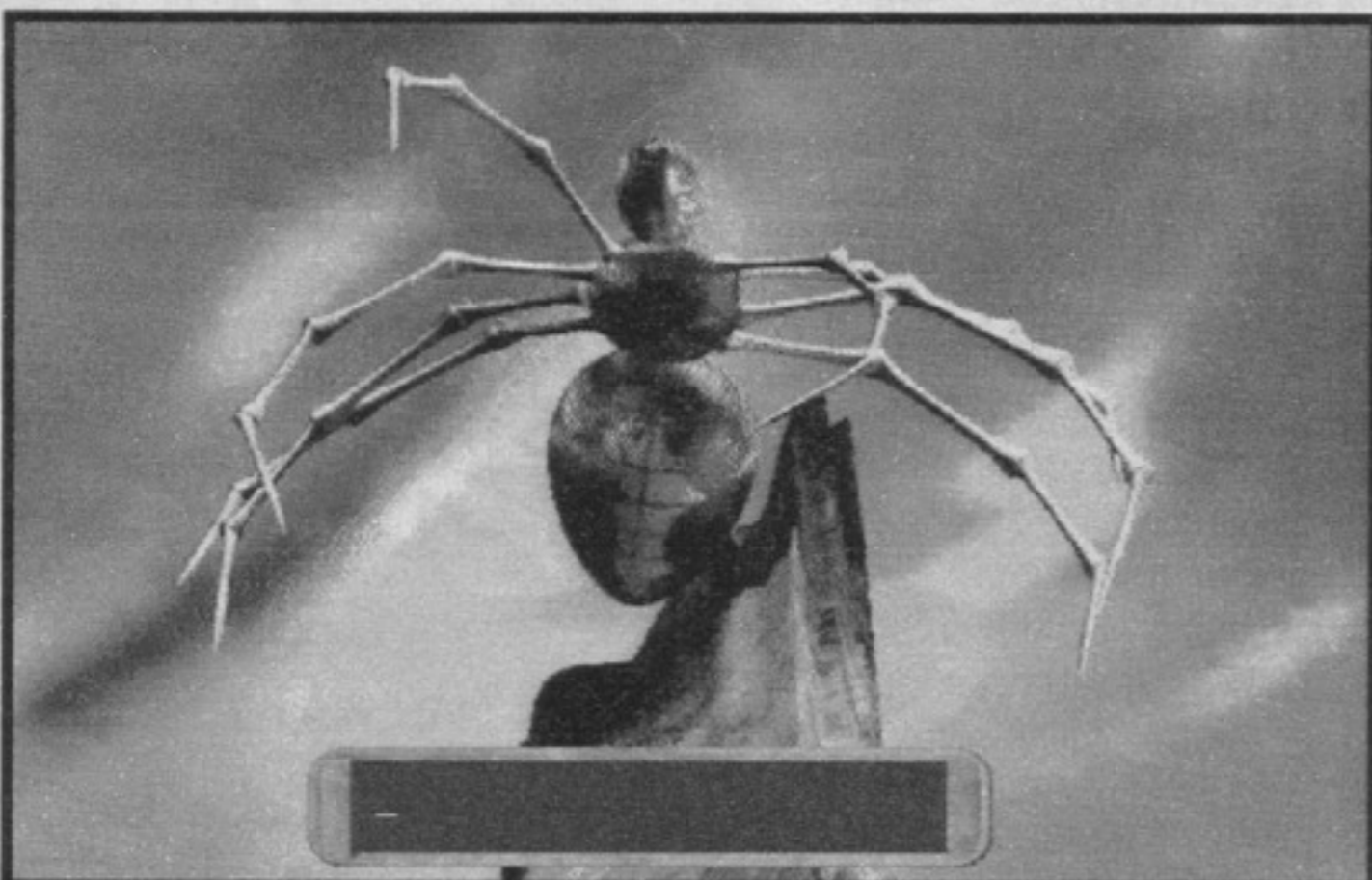


našanje, osnovne su osobine koje ga krasi. Kako se igra bude razvijala, ispostaviće se da je inspektor nekada bio „sa one strane zakona” i da iz nepoznatih razloga krije krunske dokaze koji su bitni za istragu.

Sledeće ime koje bi trebalo da vam bude poznato je **Karen Alen** (Allen), glumica čija je karijera početkom osamdesetih bila u usponu, a onda naglo prekinuta. Pamtim je po ulogama u „Raiders of the Lost Ark”, „Starman” i „Malcolm X”. Karen Alen se pojavljuje u ulozi doktorke Kler Barton, upravnice klinike na koju je u komatoznom stanju doneta Ketrin Pael. Bartonova je poznati neurosajber-hirurg, ali i naučnica čiji eksperimenti ne spadaju baš u red dozvoljenih. Između nje i Magnote postoji vrlo čudan odnos.

Džon Rajs Dejvis (John Rhys-Davies) („Raiders of the Lost Ark”, „Indiana Jones and the Last Crusade” itd.) već se odomacio u „kompjuterskim filmovima” (*Wing Commander 3 i 4*), pa njegova pojava u ovoj igri ne predstavlja posebno iznenađenje. Ovog puta on ne igra svemirskog heroja, već okorelog mafijaša Viga Hamana preko koga se ubistvo može naručiti poput crne kafe u restoranu. On je čovek kome se rad Džejka Kvinlana nimalo ne dopada.

Još jedna bitna ličnost u *Ripperu* je Džoi Falconeti u tumačenju **Dejvida Patrika Kelija** (David Patrick Kelly) koga ste „milioni” puta gledali u filmovima, najčešće u ulogama negativaca („The Warriors”, „48 HRS”, „The Crow”). Falconeti je profesionalni cyberspace surfer koji najveći deo svog života provodi privezan za različite vrste VR uređaja i s(t)imulatore.



Nekada davno bio je u braku sa Kler Barton. Inače, omiljeni hobi mu je sakupljanje noževa (!).

Konačno, bilo bi nepravедno ne pomenuti debitanta **Skota Koena** (Scott Kohen) koji je odigrao glavnu ulogu – Džejka Kvinlana, **Tani Velč** (Tahnee Welch) (glavna vanzemaljka u filmovima „Cocoon 1 i 2”) u ulozi Ketrin Pael i **Bardžsa Meredita** (Burgess Meredith), večitog Rokijevog trenera. Pored ovih ličnosti u igri se pojavljuje i veliki broj drugih. Uzgred, šta mislite, ko je od navedenih likova Trbosek?

Iako *Ripper* predstavlja jedinstvenu i zaokruženu celinu, koncepciju igre ćemo objasniti na taj način što ćemo je uslovno podeliti na dva dela – deo koji se događa u realnom svetu i onaj u cyberspaceu.

Način igranja i kretanje kroz realni svet su, u principu, već viđeni. U pitanju je subjektivno kadriranje, dakle igrač vidi ono što ispred sebe vidi Džejk Kvinlan. Animacije kretanja su zaista perfektno napravljene (čak i pokretanje glave), s tim što odličan utisak malo kvari činjenica da se ove animacije ne mogu prekinuti. Sigurno će svakome biti interesantne prvi,



možda čak i drugi i treći put, ali posle toga umeju da postanu dosadne.

Problemi na koje ćete nailaziti u realnom svetu su logičke i avanturističke prirode. Potrebno je obići brojne lokacije u Njujorku, detaljno razgovarati sa ljudima, iskoristi

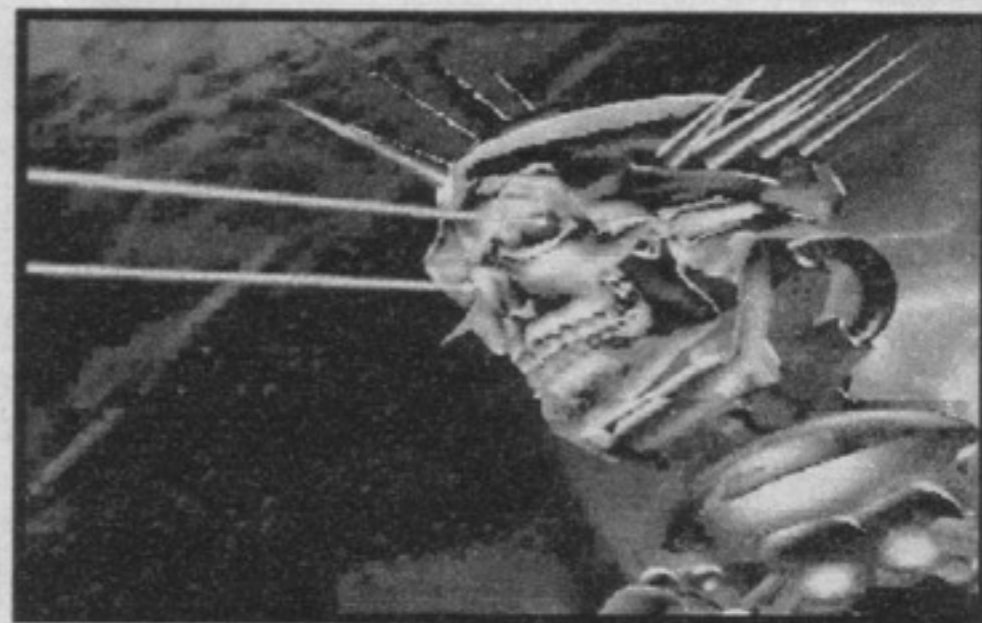
stiti određene predmete na odgovarajućim mestima i sl. Sve je to zamišljeno i napravljeno izuzetno realistično tako da, naprimer, u inventaru nikada nećete imati više od 4-5 predmeta i to uvek malih dimenzija koji se i u stvarnom životu mogu nositi po džepovima. To znači da sa sobom nećete nositi merdevine, kamenje, police i slične gluposti. Naravno, da bi avanturistički deo tekao glatko, moraćete se suočiti sa brojnim logičkim problemima (obijanje elektronskih brava, provaljivanje šifara, popravljanje kompjutera itd.).

Specijalitet *Ripper*a je svakako cyberspace koji čini drugu veliku celinu igre. Cyberspace je zamišljen kao prostor u kome postoje brojni „izvori” (wells) kojima surfer može pristupiti ukoliko poznaje odgovarajuću šifru. Ulaskom u određeni „izvor”, korisnik zapravo ulazi u virtuelni svet koji je kreirala osoba ili organizacija kojoj „izvor” pripada. Ovde će se igrač ponovo susresti se velikim brojem logičkih zagonetki, ali i sa strateškim problemima,

pa čak i arkadno-pucačkim sekvencama koje podsećaju na *Doom* ili *Creature Shock*. Zahvaljujući mogućnostima komuniciranja unutar cyberspacea, Džejk će, takođe, moći da ostvari kontakt sa umom Ketrin Pael i sazna zanimljive informacije. Konačno, veliko finale *Ripper*a će se odigrati u cyberspaceu i to u virtuelnom Vajtčepelu (Virtual Whitechapel) koji zapravo predstavlja simulaciju londonskog kvarta u kome je „ordinirao” pravi Džek Trbosek.

Ripper je ekstremno teška igra čak i na „Easy” nivou te-

žine. To se pre svega odnosi na izuzetno složene logičke probleme za čije rešavanje će vam biti potrebno odlično znanje engleskog jezika (poznavanje sinonima i fonetičkih ekvivalenata), znanje matematike, fantastična moć opažanja i razdvajanja bitnog od nebitnog, odlično pamćenje i, najvažnije, dar za logičko razmišljanje. Autor ovog teksta se ne seća da je ikada video igru koja je imala toliko kompleksne,



ali i zanimljive zagonetke kao što je to slučaj kod *Ripper*a. Tvrd orah naročito predstavlja problemi u cyberspaceu – neki su na prvi pogled potpuno nerešivi. Prema tome, svi „ozbiljno” orjentisani korisnici računara koji za sebe veruju da spadaju u inteligentne Homo Sapiense, trebalo bi da se suoče se ovom igrom. Na veći izazov do sada garantovano nisu naišli. Upravo zato smo i rekli da je ovo igra za programere, hakere i ljude sličnog kova. Čvrsto stojimo na stanovištu da onaj ko završi *Ripper*a bez konsultovanja bilo kakvog rešenja, može sebe smatrati natprosečno inteligentnim čovekom.

Tehničke strane igre su, kao što možete pretpostaviti, vrhunske. Digitalizovane video sekvence su nešto najbolje što je do sada viđeno na kompjuterima. U zavisnosti od hardvera koji posedujete, digitalizovane scene možete pokrenuti u niskoj rezoluciji (ceo ekran) ili u visokoj rezoluciji (polovina ekrana, „interlace” mod i ceo ekran).

Da je *Ripper* kojim slučajem urađen u True Coloru, po kvalitetu se uopšte ne bi razlikovao od filma koji gledate na televiziji. Moramo još pomenuti da su „Take 2” za naslovnu kompoziciju odabrali dve decenije staru pesmu „Don't Fear the Reaper” grupe „Blue

Oyster Cult”, koju je svojevremeno i **Džon Karpenter** iskoristio u svom filmu „Noć veštica”.

I na kraju jedno upozorenje. Na Zapadu je *Ripper* (iz opravdanih razloga) ocenjen kao nepodoban proizvod za ljude mlađe od 17 godina, pa se tamo i prodaje sa takvim „pedigroom”. U domaćim cedeteka-ma slična ograničenja ne postoje, ali je naša dužnost bila da ukažemo na ovu činjenicu.

Slobodan MACEDONIĆ
CD-ROM ustupio „Espro”

ŽANR: logička igra/avantura/interaktivni film

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 6 kompakt diskova



Pa...
(skoro) sve!

Preteška igra
za običnog
smrtnika.



Conquest Of The New World

Verovatno su svi koji uživaju u ovom tekstu imali prilike da u udžbenicima istorije pročitaju o „otkriću Amerike, i herojskoj kolonizaciji od strane hrabrih pionira evropske kulture...” i druge slične bjuvotine. Izgleda da je ljude iz firmi „Quicksilver” i „Interplay” (posle 504 godine) počela da grize savest, pa su pristupili ispravljanju istorijske nepravde. Igra *Conquest Of The New World* zasigurno ne predstavlja ništa novo na planu upravljačkih simulacija. No, raduje mogućnost da igrač odabere neki od danas gotovo potpuno istrebljenih indijanskih naroda (Inke, Maje, ...) i potom očita propisnu lekciju onima koji se danas po enciklopedijama kite slavnim imenima avanturista, istraživača i misionara (u stvari nisu bili ništa drugo do obične barabe i pljačkaši na čelu hordi svojih poluinteligentnih sunarodnika čiji je jedini cilj bio da ognjem, mačem i krstom sažežu civilizacije koje su vladale Amerikom, a u svoje matične zemlje vrata brodove pune orobljenih dragocenosti. Naravno, tu je i demokratska mogućnost da zastupate i drugu stranu, uz sve opcije koje uz to slede (širenje glasina o ljudožderstvu lokalne populacije tj. medijski rat, spaljivanje sela i gradova – jednom rečju, širenje evropskih moralnih vrednosti).

Posle uvoda stavljeni ste pred delikatatan zadatak izbora nivoa težine, broja igrača i načina igranja (modemska verzija podržava do 6 korisnika). Kada obavite sve birokratske procedure (unos imena, prijava poreza...) vaš vladar će vam poželeti dobrodošlicu u već poznatom maniru humaniste („...a ako se ne budeš pridržavao naređenja, umesto državne penzije dobićeš državne lance, ...”).

Celokupna radnja igre se odvija na glavnom ekranu (3D mapi vrlog Novog Sveta) i to preko komandnih pendžera. U gornjem desnom uglu su opcije koje ćete i sami shvatiti (zumiranje, traženje gradova po imenu...). Većinu opcija u igri ćete lako razumeti, mada za neveste postoji i fenomenalno urađen Tutorial u kome vas kralj, postavljajući vam razne zadatke, provodi kroz sve bitne elemente same igre. Ono čuveno „...or you will be back in chains, if you get back at all” možete u Tutorialu slobodno da zaboravite, tu je samo da vas isprepada i motiviše na što bolje savladavanje lekcija). I pored sve jednostavnosti, evo ipak nekoliko saveta:

1. Nemojte da koristite opciju Deattach All koja vam je ponudena kada kliknete na nekog od svojih vojskovođa. Ako vam se to desi, ostade vam vojvoda bez vojske, pa vam preostaje da jedinice „ručno” vraćate pod komandu nekog od generala – odaberete dotičnog, otvorite prozor Units, zatim odaberete jedinicu i približite je komandantu. Trebalo bi da se jedinica pojavi na listi, a da nestane sa mape. Ipak, ova procedura neretko zakaže, pa vam se posao može odužiti – zato ipak ne dirajte pomenutu opciju.

2. Na način sličan prethodno opisanom postupate u slučaju prebacivanja ljudi i dobara na brodove.

3. Autori igre su evidentno dobro potkovani u oblasti ekonomije pa su poseban akcenat sta-



6. Igra radi po principu poteza. Po odabiranju End Turn, kompjuter malo računa, odigraju se bitke (ako ih je uopšte bilo), zatim sledi izveštaj o postignutim rezultatima (u prethodnom kvartalu), eventualne poruke i... novi potez. Neophodno je da stalno pregledate pristigle poruke jer u njima mogu biti i veoma značajni obavestajni podaci.

7. Bitke se odvijaju (kako je već pomenuto) između poteza. Izvedba podseća na šah. Jedinice ne mogu da se kreću dijagonalno, a artiljerija gađa samo polja koja su tačno ispred nje, dođuše na bilo kojoj udaljenosti. Sa desne strane je slika glavnokomandujućeg vaših snaga, od čije veštine zavisi koliko napada možete izvesti u jednom krugu. Ako su jedinice bez komandanta, imate samo tri napada. Ukoliko ste jači okružite neprijatelja konjicom i iskoristite prednost napada sa više strana (mnogo više neprijatelja gine), a ako ste slabiji sve skoncentrišite u sredi-

dinu i gledajte da zarobite neprijateljske simbole (zastava, ratni totem...) jer u tom slučaju dolazi do rasula u protivničkom taboru.

8. Ako vodite neku od evropskih nacija, prilikom napada na indijanska sela i gradove ne postoji opcija zauzimanja već samo sravnjivanja sa zemljom. Da li je u pitanju bag ili još jedno neprijatno istorijsko podsećanje?

9. Dosta čitanja! Instalirajte i snalazite se dalje sami!

Viktor TODOROVIĆ

vili na trgovinu. Postoje naturalna razmena (direct trade), pretplata na neku robu (pending) koju onda čekate da stigne (u zavisnosti od efikasnosti PTT-a), kao i stalni trgovinski aranžmani (market trade, persistent trade...) kojima mesečno dobijate novac u zamenu za neku robu. Savet autora teksta: sa drugim igračima i nekim manjim indijanskim plemenima (ne odnosi se na one koje možete odabrati da vodite), trgujte samo po principu tante za tulumbe (jer se prečesto dešava da vas zavrnju), a sa svojim trgovcima isključivo sklapajte ugovore (inače su cene izuzetno nepovoljne)!

4. Nijedan objekat u vašem gradu neće napredovati, ako prvo ne unapredite administrativno sedište. Napredovanje ne podrazumeva samo lepši izgled i veću produktivnost, već obično i neke do tada nepostojeće opcije, pa gledajte da uvek budete „u trendu”. Naravno pazite na održavanje stambeno-komunalnih objekata, jer nedostatak životnog prostora katastrofalno utiče na zajednicu.

5. Objekte za trgovinu (i turizam) ne možete da izgradite bez početne količine repromaterijala kojim se posluje (goods). Pomenuti goods na početku igre nemate, niti ga možete dobiti bez komercijalnih objekata, pa ćete, nažalost morati debelo da ga platite trgovcima (oko 10 puta skuplje od svega ostalog).



ŽANR: upravljačka simulacija

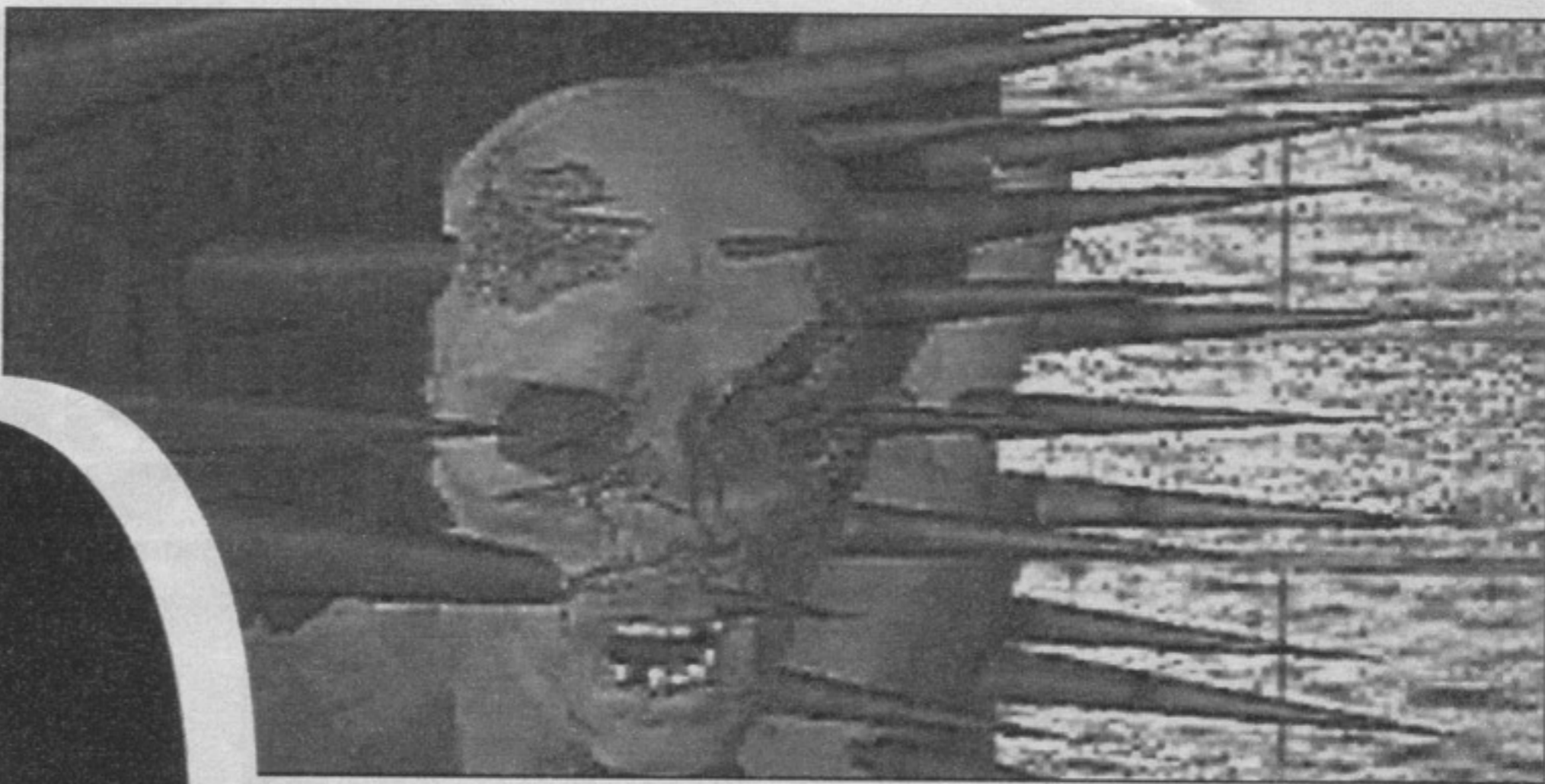
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



➔ Drugačiji pristup tematici osvajanja Amerike.

➔ Već viđeno izvođenje i način upravljanja.



Garantovano nema čitaoca „Sveta kompjutera“ koji nije čuo za firmu „Acclaim“. Serija borilačkih igara *Mortal Kombat* doživela je, slobodno možemo reći, opšteplanetarnu popularnost i izbacila ovu kompaniju u red onih koje se izuzetno visoko kotiraju kod igračke populacije. Međutim, postoje i oni koji „Acclaim“ smatraju trećerazrednom firmom koja objavljuje isključivo poludebilne platformske i borilačke igre čija je jedina svrha zaglupljivanje širokih narodnih masa. Do sličnog zaključka došli su izgleda i sami „Acclaimovci“, pa je možda upravo to razlog zbog čega je u poslednje vreme došlo do značajnog pomaka u izdavačkoj politici ove firme. Posle veoma uspešne i neobične avanture *Bad Mojo*, „Acclaim“ je u saradnji sa malo poznatom kućom „Rozner Labs Software Groups“ objavio još jednu šokantnu avanturu, i definitivno oborio sve rekorde kada je u pitanju dužina naslova neke igre.

Iako horor igre vuku korene još iz doba ZX Spectra, tek ekspanzijom šesnaestobitnih računara (prvenstveno Amige) pojavili su se kvalitetniji naslovi koji su se mogli pohvaliti sablasnom atmosferom dovoljnom da u pojedinim momentima zaista zaplaši igrača. Verovatno najdalje su otišli programeri „Horror Softa“ koji su pod okriljem danas već pomalo zaboravljenog „Accoladea“ objavili tri veoma

D

uspešne igre: *Elvira, Elvira 2: laws of Cerberus* i *Waxworks*. Međutim, tek uvođenjem CD-a kao nosioca velike količine informacija u kompjutersku tehniku, stekli su se uslovi da se na tržištu pojave multimedijalne igre visoke realističnosti poput one koju srećemo kod filma. U takvim uslovima horor igre su doživele pravi procvat (uzmimo za primer „Sierrinu“ *Phantasmagoriu*).

Već na osnovu uvoda u igru može se zaključiti da je *D* avantura bogata prizorima koji neće prijati svakom. Priča je smeštena u blisku budućnost, Los Angeles 1997. godine. Rihter Haris, upravnik poznate klinike i čuveni lekar, zatvara jedne večeri „iz čista miša“ bolničku zgradu i počinje hladnokrvno da ubija sve koji su se našli u njoj. Njegova kćerka Laura na poziv policije stiže na lice mesta i uspeva da nagovori odgovorne da je puste u bolnicu kako bi pokušala da na miran način nagovori oca da se preda. Na samom ulazu zatiče stravičan prizor, ali to nije ništa prema onome što je čeka kada bude krenula u detaljno istraživanje zgrade.

Sa tehničkog stanovišta, *D* je odlična avantura. Igrač vodi Lauru Haris gledajući na okolinu iz njene perspektive, pri čemu je kretanje uvek praćeno kontinualnom animacijom. Kompletna igra je renderovana na profesionalnim grafičkim radnim stanicama (nema ni jedne jedine digitalizovane scene), s tim što

je posebna pažnja posvećena animaciji Laurinih pokreta i mimici njenog lica. Upravo zato kadrovi u kojima se ona pojavljuje ostavljaju zaista izvanredan utisak. Takođe, izuzetno efektno su urađene scene u kojima se Laura priseća svoje prošlosti. Nasuprot mračnim i turobnim bojama koje su korišćene da bi se dočarala unutrašnjost bolnice, ovi flešbekovi su obojeni neprirodnim nijansama narandžaste i crvene boje što izaziva još veći šok kod igrača koji je već ionako zbunjen prizorom na ekranu. Naravno, da bi ovakve animacije današnji kompjuteri mogli da „progutaju“, čitava igra je izrađena Interlace tehnikom koja se u poslednje vreme često koristi kod digitalizovanih igara.

Pošto smo propisno nahvalili ovu avanturu, bio bi sada red da objasnimo

zbog čega smo joj dali relativno skromnu ocenu. U nekoliko navrata potpisnik ovih redova je pojedine igre ocenjavao nižom ocenom od adekvatne (recimo, *Full Throttle* ili *Beavis & Butt-head*) zato što su, jednostavno, prekratke i lako se završavaju u izuzetno kratkom vremenskom periodu.

Ako bismo sada, recimo, uporedili dužinu *Full Throttle* i avanture *D* zaključili bismo da stoje u približnom odnosu kao „Rat i mir“ i japanska haiku poezija (što možda i nije slučajno, jer su igru pravili Japanci). Zvuči neverovatno, ali dužina avanture *D* je proporcionalna dužini njenog naslova. Drugim rečima, igra je toliko kratka da igrač neće stići ni da zagreje stolicu, a već će doći do njenog kraja. Recimo, da bi se prešao prvi CD potrebno je uraditi svega 14 radnji (!).

„Epska“ dužina ove avanture je verovatno osnovni razlog zbog čega je karakterišu osobine danas praktično nespojive sa pripadajućim žanrom. Najpre treba reći da je *D* igra koja se odvija u realnom vremenu. To znači da vreme jednako protiče i za Lauru Haris i za igrača. S obzirom na ovakav koncept i na činjenicu da je u pravom životu nemoguće „snimiti poziciju“ ili „pauzirati“ događaje (mada bi to ponekad zaista bilo zgodno), opcije Save/Restore Game u ovoj avanturi uopšte ne postoje. Dakle, ako želite da završite igru, morate odvojiti nekoliko sati koje ćete bez prekida provesti uz ekran monitora. Čitava stvar je dodatno zakomplikovana time što *D* ima nekoliko različitih završetaka od kojih je samo jedan pravi. Stoga vam se može lako desiti da igru završite, ali da na kraju dobijete poruku „Bad Luck“. Posle toga vam ne ostaje ništa drugo nego da sve igrate iz početka.

Avantura *D* je poput injekcije ili flastera, namenjena za jednokratnu upotrebu. No, ako treba da bira između kratkog kompjuterskog i dugog televizijskog horora oličenog u opšteobrazovnim emisijama tipa „Uticaj magle na stranački život u pomoravskom regionu“, onda je izbor više nego jasan. Iznajmite *D* u nekom od CD klubova i odigrajte ga. Zadovoljstvo jeste kratko, ali je zaista jedinstveno.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „T.M. Comp“

ŽANR: avantura

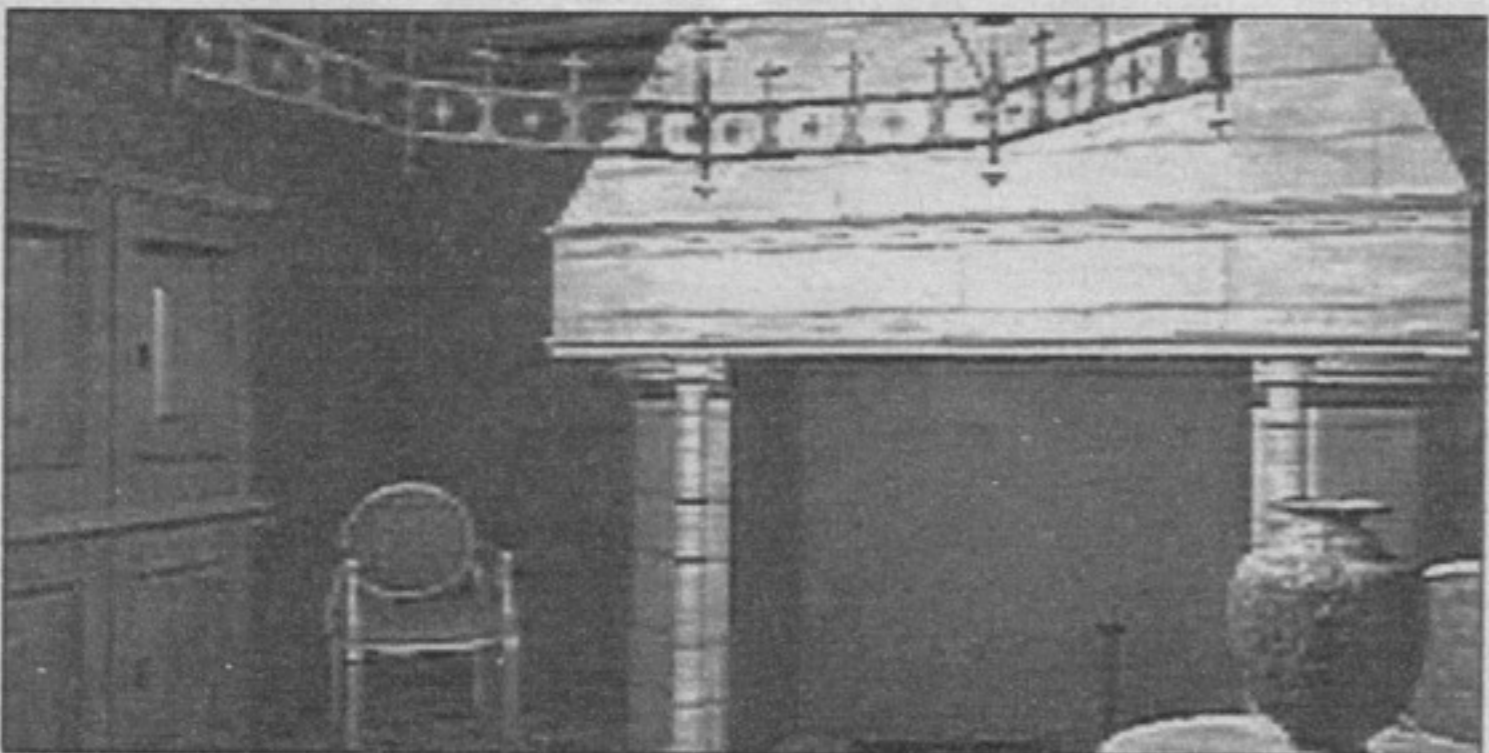
PLATFORMA: PC; PlayStation

MEDIJUM: 2 kompakt diska



Napeta atmosfera. Izuzetne animacije.

Postoji li kraća avantura?



Fantasy General

Z davna, pravadna vremena, srećno i berićetno življaše narod u zemlji Aer. Savet petorice (Council of Five) pokrivaše sve socijalne potrebe novcem iz primarne emisije i ljudi bejahu zadovoljni. Ipak i toj idili iznenada dođe kraj. Iz neke daleke (ali srodne i nesvrstane) države u Aer banu Shadowlord i protivustavno se proglasi za njenog Guvernera. On odmah zavede strogu i restriktivnu monetarnu politiku, a da zlo bude još veće, njegova nezakonita delatnost zapreti i samom kontinuitetu države Aer. Savet petorice se suprotstavi takvoj samovolji i na dramatičnoj noćnoj sednici izglasa nepoverenje Shadowlordu i pozva narod na ustanak, a za glavokomandujućeg postavi... koga drugog nego vas!

Eto nama radosti. Iz SSI-jeve i „Mindscapeove“ kuhinje u poslednje vreme dolaze samo prave poslastice. Ni *Fantasy General* nije izuzetak. Autori su se odlučili za već oprobani recept. U odnosu na *Panzer General* i *Allied General* ništa se bitno nije promenilo u načinu igranja. Izgled mapa i grafika su potpuno isti, sve stare opcije i dalje postoje (sem što su drugačije ilustrovane), ali ono što ovu tortu čini posebnom nisu kore, već glazura.

Od startovanja igre, pa sve do izdavanja famozne komande Exit to DOS, igrača prati neverovatno dobra muzika komponovana od strane **Rika Roudsa** (Rick Rhodes) i **Denija Pelfrija** (Danny Pelfrey), u izvođenju hora i simfonijskog orkestra. Postoji čak 16 melodija u trajanju od 43 minuta, a možete ih slušati i na običnom audio CD uređaju. Autor ovih redova priznaje da nije (od kada je pre deset godina prvi put seo za računar), čuo ovako dobru muziku napisanu za neku igru. Atmosferu upotpunjuju i odlični zvučni efekti tokom borbe. Jedina zamerka programerima je neshvatljiv izostanak animacija prilikom sudara jedinica za vreme bitke. Umesto toga, ratnici se tabaju na mapi, ali je zbog 2D pogleda slika prilično neuverljiva.

Jedna od zgodnih osobina igre je što jedinicama možete promeniti imena po sopstvenom nahođenju, što u određenim trenucima može situaciju učiniti ve-

oma zabavnom (kao što će to, recimo, biti sa autom teksta kada ga pozovu na „informativni razgovor“ zbog njegovih baptističkih poduhvata koje možete videti na priloženim slikama, prim. ur.).

Mada pretpostavljamo da je većina čitalaca odavno apsolvirala strategije ovog tipa, evo ipak nekoliko saveta za one koji se po prvi put susreću sa SSI-jevim ostvarenjima.

Veoma je bitno koji ćete lik odabrati na početku (četiri su ponudena). Izbor zavisi od vašeg stila igre. Ako ste, naprimer, pobornik agresivnog nastupanja i „blickrig“ te-



se da osloboditi, komotno ga odbijte, jer se prilikom zauzimanja nekog mesta obično dogodi nešto povoljno za vas (priključi vam se dobrovoljačka jedinica ili heroj željan slave, možete pronaći novac ili kakav magični predmet...). Kako vreme odmiče, biće vam dozvoljena sve veća sloboda u odabiru bitaka na strateškoj mapi, pa i tu primenjujte isti princip – bolje osvajajte „mic po mic“ i skupljajte pene, jer ako strelovitim jurišem dotučete slabijeg protivnika, jači će da vas nepripremljenog dokusuri.

Magija koju primenjuju vaše jedinice je defanzivnog karaktera, a ofanzivne magije mogu se pronaći u karakterističnim objektima (i potom koristiti tokom bitki). Lik koji vodi armiju može da ima i svoje magije. Njegovu magiju pozivate iz glavnog menija, a ne iz menija jedinice. Tokom bitke čuvajte kao oči u glavi jedinice kojima ste dali neku dodatnu opremu, jer ako oni zaginu, oprema nestaje u nepovrat, a kako je reč mahom o

unikatima – šteta je neprocenjiva.

Stalno snimajte stanja! Početak igre nagoveštava da će obračun sa zlim momcima biti lak, ali...

Viktor TODOROVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“

ŽANR: strateška igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Fenomenalna muzika.

Suviše lak početak i suviše težak kraj; nema animacija.



hnike, najbolje će biti da odaberete konjičkog vojvodu. To će vam omogućiti da odmah na početku igre dobijete neke jedinice (teška i laka konjica...) koje biste morali da naknadno razvijate kao neki drugi lik. Likovi koji poseduju magijske moći mogu ponekad da prizivaju i vrlo čudnovate saveznike (koje regularnom kupovinom trupa ne možete nikada dobiti) – leteće vile, oklopne insekte i sl..

Ulogu protivavionske i defanzivne artiljerije iz prethodna dva dela ovde preuzimaju strelci (Archers). Ofanzivna artiljerija (Siege Engines) ima i jednu posebnu osobinu; ako je dovučete dovoljno blizu protivnika, a zatim napadnete nekim drugim jedinicama, artiljerija će vam automatski pružiti podršku, čak i ako ste je prethodno koristili za gađanje.

Obavezno osvajajte sva mesta označena na mapi. Ako vam protivnik ponudi predaju, a niste oslobodili sve što



Sa priličnom skepsom započeo sam instalaciju igre *Wing Nuts*. Ni u jednom stranom časopisu nisam pročitao ni retka o toj nepoznatoj igri čudnog naziva i nisam imao pojma šta me očekuje. Uvodna sekvenca predstavljala je digitalizovani filmski insert. Mladi američki pilot, vojnik u Prvom svetskom ratu, upravo je objašnjavao zgodnoj Francuskinji (tipična intelektualka plave kose) teoriju o spojenim sudovima. Prekinula ga je uzbuna – otpočeo je napad nemačke avijacije. Dotrčao je do svog aviona i vinuo se u vatreni okršaj. Strpljivo sam gledao sekvencu, žalio za Francuskinjom koja je ostala sama na drugom minutu, i nisam tačno ni primetio kada se usred digitalizovanog materijala pojavio nišan kojim sam mogao upravljati. Da stvar bude gora, po ekranu mi se motao plavi aviončić sa nemačkim oznakama, snimljen filmskom kamerom, a pritiskom na levo dugme miša otvorio sam vatru na isti. Tako je otpočeo moj prvi susret sa spektakularnim interaktivnim filmom pod naslovom *Wing Nuts*.

Trenutno se proizvode dve varijante takozvanih interaktivnih filmova - avanturističke i akcione (arkadne). Kod avanturističkih (*Phantasmagoria*, *Under A Killing Moon*, *Ripper*, *The Daedalus Encounter*, *McKenzie & Co.*) uglavnom teče filmski insert posle kojeg se mišem klikne na neki deo ekrana, kako bi se insert nastavio na odgovarajući način, eventualno snimljen iz drugog ugla ili sl. Ono što je dominantno u ovoj varijanti interaktivnih filmova je da se priča zaustavlja sve dok igrač ne povuče potez (bio on pravilan ili ne) i potom se nastavlja projekcija. Po mom mišljenju, nedovoljno dinamično za video igru, premalo atraktivno za film. Doduše, to jesu počeci i ne treba ih preoštro kritikovati, a sem toga igračima avantura je verovatno ritam smenjivanja inserata sasvim odgovarajući. Stvar ukusa.

U drugu grupaciju, koju smo nazvali akcionim interaktivnim filmovima, uglavnom spadaju ostvare-



Wing Nuts

nja „American Laser Gamesa” (*Mad Dog McCree 1 i 2*, *Who Shot Johnny Rock?*, *Crime Patrol...*), uz nezaobilaznu „Originovu” seriju o *Wing Commanderu*, ali je bilo i fenomenalnih, mada nedovoljno eksploatisanih primera drugih firmi – recimo, *Slam Dunk With Scottie Pippen*. Specifičnost ove kategorije interaktivnih filmova je u tome što oni teku i ostavljaju gledaocu bukvalno par sekundi da reaguje u pravom trenutku. U zavisnosti od toga kako on iskoristi dato vreme, priča teče pozitivno ili ne.

Wing Nuts firme „Rocket Science” spada u ovu drugu kategoriju interaktivnih filmova. U toku uvodne sekvence nesvesno se poistovećujete sa glavnim junakom (pogotovo dok se smuca po travi sa Francuskinjom), tako da lako uskačete u njegovu kožu kada otpočne sekvenca igranja. Pošto su ti delovi igre takođe sačinjeni od digitalizovanih filmskih inserata (docrtan je samo nišan kojim upravljate), prelaz između pasivnog gledanja i aktivnog uticanja na dalji tok priče je izveden glatko, skoro savršeno. Međutim, s obzirom da smo slične stvari videli i u ALG-ovim igrama, postavlja se opravdano pitanje, po čemu je *Wing Nuts* tako poseban. Štos je jednostavan – u *Mad Dog McCreeu*, naprimer, protivnici su statični – uvek se pojavljuju na istoj tački ekrana i već u drugom igranju znate gde da ih čekate. U par sekvenci sa više protivnika, njihovo pojavljivanje se odvija po sistemu slučajnog izbora, što donekle razbija monotoniju. Specifičnost *Wing Nutsa* je u tome što nišanom jurite neprijateljski avion po ekranu i ne postoji šablon po kojem ćete znati gde će se avion pojaviti i gde će otići. Naravno, posle dovoljno dugo igranja uvežbaćete se da nišanom pratite avion bez većih odstupanja (ali tek posle do-

voljno dugo igranja). Jedini interaktivni film koji smo do sada videli da je imao tu vrstu raznovrsnosti jeste *Slam Dunk* basket, koji takođe teče na različit način i teško može dosaditi posle jednog igranja (što je, nažalost, odlika svih dosadašnjih ALG-ovih izdanja). Pozitivna strana *Wing Nutsa* je i pregršt kratkih kadrova koji se smenjuju u brzom montažnom ritmu, držeći pažnju gledaoca/igrača stalno prikovanu za ekran. Praktično, gledate „Partizansku eskadrilu” u kojoj možete postati Dalibor za tili čas. Parčiči jurenja neprijateljskog aviona bivaju presečeni momentima kada se Švaba nađe iza vas, pa ga treba vešto eskivirati. U sve to su vešto umontirani kadrovi pilota sa osvrtaњem i nišanjem, i letачkih bravura koje pojačavaju iluziju, što i jeste svrha filma.

Perfekcionisti će možda biti nezadovoljni što se uloga igrača svodi samo na pucanje, a ne i na let (princip igre je kao u *Rebel Assaultu 1 i 2* i *The Chaos Controlu*). Međutim, bojim se da bi dodatne funkcije samo otežale igru, a pretpostavljam da ni realizacija takve igre nije baš jednostavna (i ovako sve deluje strašno skupo – puno uništenih aviona, statista, kostima...). Moje glavne zamerke upućene su nepostojanju povezivanja više računara i međusobnih obračuna, kao i malom broju nivoa – svega šest. Doduše, možda bi više nivoa postalo vremenom dosadno. Ovako, taman srušite most, uništite izviđački balon, kresnete jedan cepelin, uništite Crnog, zatim Crvenog barona i... puna kapa. A pošto se Crveni baron (simpatični brkati pijanac) spasao na kraju iskočivši iz svog zapaljenog aviona, možemo se nadati nastavku.

Nenad VASOVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro”

ŽANR: pucačka igra/interaktivni film

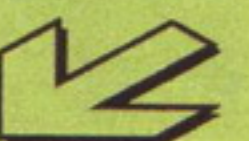
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Korak bliže ulasku u filmski ekran.

Nedostatak opcije za povezivanje više računara i igrača.



Star Trek: Deep Space Nine

Harbinger

Izgleda da je otkupljivanje prava za izradu kompjuterske igre bazirane na poznatoj TV seriji „Star Trek” postao popularan sport među firmama koje se bave ovim poslom. Ako zanemarimo nekoliko bleđih pokušaja koji datiraju još iz doba osmootbitnih računara, prva ozbiljnija igra na ovu temu bila je „Interplayeva” avantura *Star Trek: 25th Anniversary*. Posle solidnog uspeha koji je zabeležila ova igra usledio je i nastavak po imenu *Judgment Rites*. Štafetu palicu je potom preuzeo „Spectrum Holobyte” i napravio izvanrednu avanturu *A Final Unity* inspirisanu drugim velikim ciklusom ove serije „Star Trek: The Next Generation”.

Kao što verovatno znate, treći ciklus serije „Star Trek” je stavio tačku na avanture posade svemirskog broda „Enterprise”, i centralnu radnju preneo na orbitalnu stanicu „Deep Space Nine” pod komandom kapetana Bendžamina Siska. Međutim, nove epizode su kod televizijske publike prošle daleko lošije nego što se očekivalo, pa su producenti već posle dve sezone prikazivanja bili primorani da stopiraju ovaj projekat. No, i pored toga što „Star Trek: Deep Space Nine” nije dostigao popularnost svojih prethodnika, neki likovi iz serije su ipak ostali upamćeni. Verovatno da je zbog toga firma „Viacom Newmedia” rešila da okuša sreću sa istoimenom igrom.

Igrač koji iznajmi (ili, ne daj Bože, kupi) ovu igru dobiće dva maksimalno popunjena CD-a što bi u današnje vreme još uvek trebalo da garantuje da se radi o ostvarenju koje može obezbediti dobru zabavu u časovima dokolice. Ali, umesto željno očekivane zabave i zanimljivih svemirskih avantura, jadni vla-

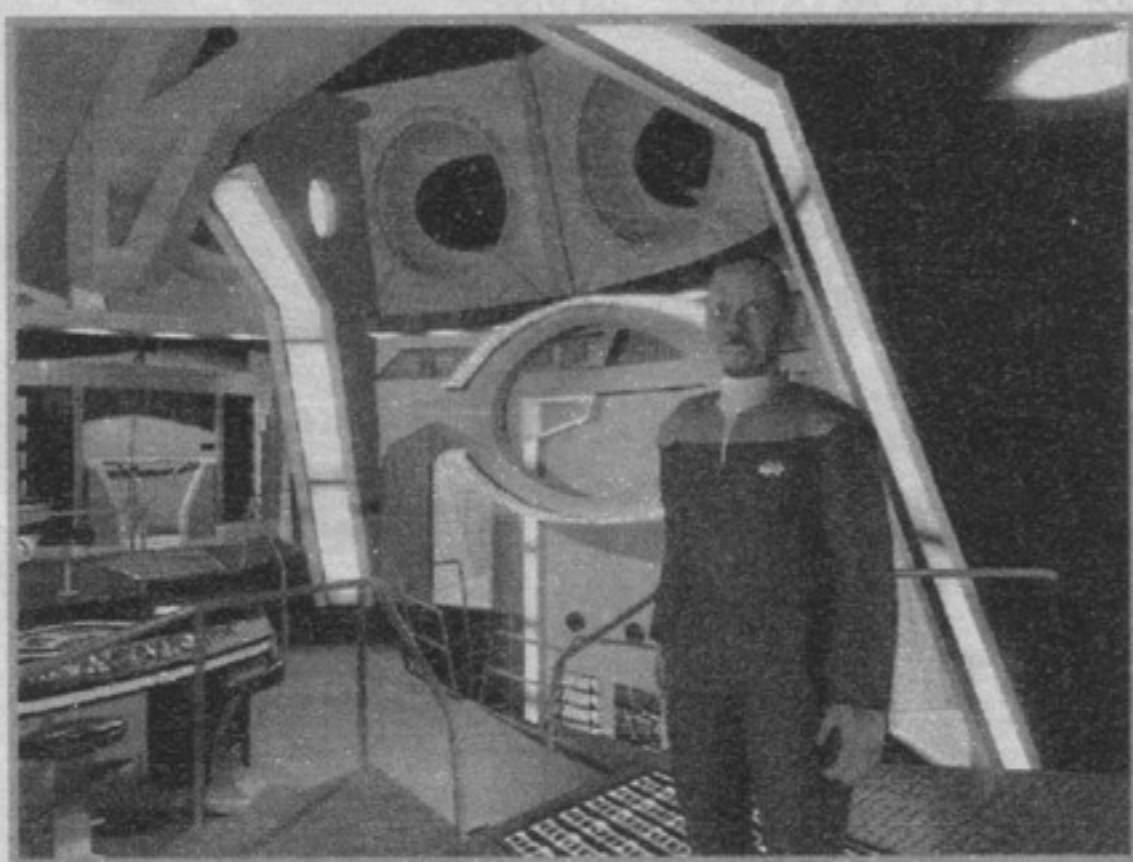
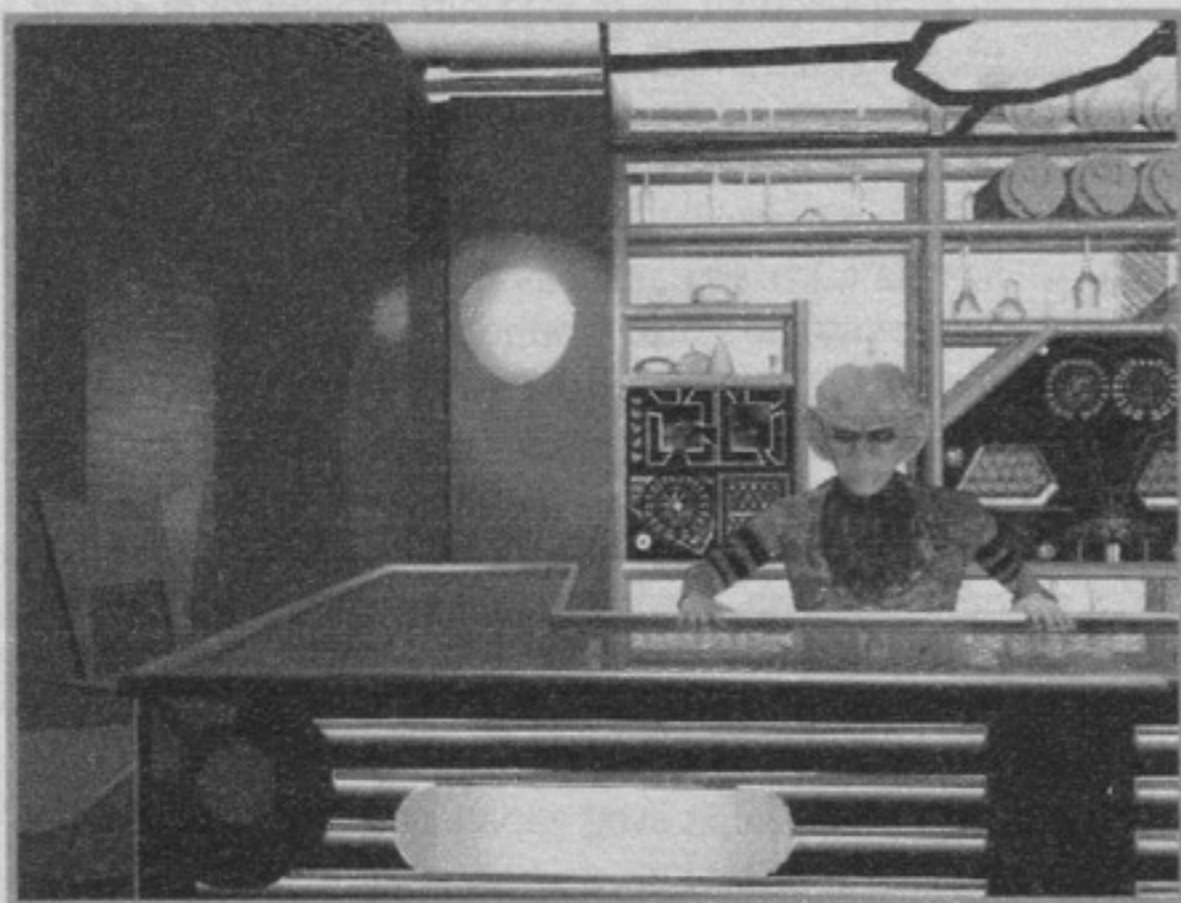
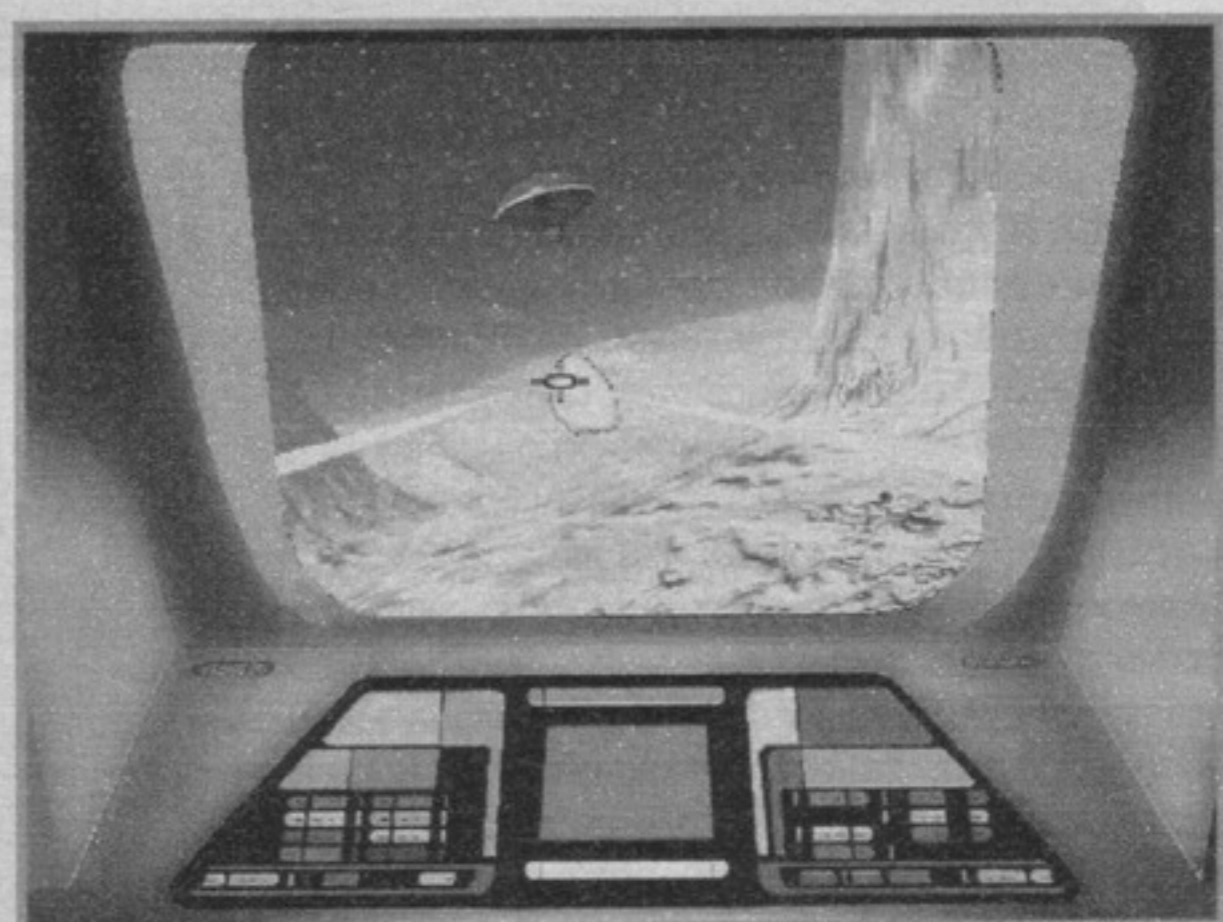
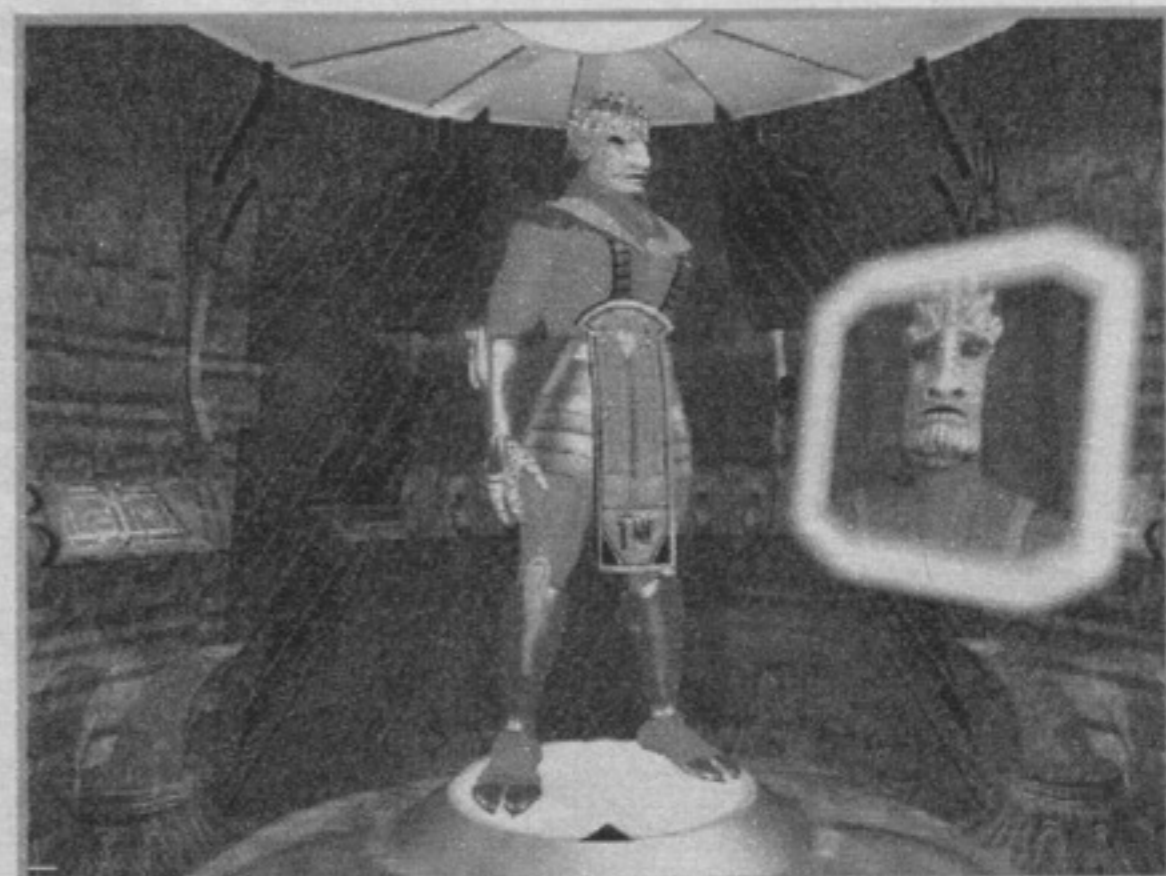
snik ovog 1,2 GB dugog materijala biće preko svog monitora bombardovan 90% koncentratom dosade koji će ga uspavati bolje od bilo kog medikamenta. Moramo reći da smo igru (jedva) završili i da utisci koje iznosimo odslikavaju pravo stanje stvari.

Centralna ličnost avanture *Harbinger* je diplomata Envoj Benik koji dolazi na stanicu „Deep Space Nine” kako bi pomogao izvesnom ambasadoru Karigu u zakazanim pregovorima sa novootkrivenom rasom Sitijana (Scythians). Međutim, neposredno pred sletanje na stanicu, Benikov brod napadaju siti-janski dronovi i teško ga oštećuju. Glavni junak, naravno, izvlači živu glavu i obaveštava kapetana Siska o onome što se dogodilo. Pošto se situacija konačno smirila, Benik odlazi do ambasadorovog apartmana, ali tamo zatiče njegov leš. Ko je i zašto ubio ambasadora Kariga pitanje je na koje se hitno mora naći odgovor.

Od tog mesta *Harbinger* počinje da „plete rolku oko igračevog vrata”. Igranje ove avanture se skoro isključivo svodi na beskrajne dijaloge između Benika i ostalih likova koji odgovore na pitanja većinom daju u obliku na kome bi im pozavideli i profesionalni političari („govori puno, a ne reci ništa”). Jedini akteri koji ne pate od logoreje su pripadnici rase Sitijana, ali oni zato predstavljaju krajnost u drugom pogledu – sporazumevaju se isključivo izgovaranjem pojedinačnih reči između kojih prave pauzu od dvadesetak, pa i više sekundi (!). Možete zamisliti kako onda izgledaju pregovori sa njihovom delegacijom kada posle svake reči sledi „piš-pauza”. Još jedan od bisera je i potpuno odsustvo inventara, što se, očigledno, idealno uklapa u Talk Show koncepciju ove igre.

Posle iscrpljujuće dosadnog prvog dela avanture (čitaj: prvi CD), radnja se seli u tajanstvenu tvrđavu koju su nekada izgradili daleki preci Sitijana. Ovde, na sreću, nema toliko praznih priča, ali su se zato za monotoniju pobrinuli lavirinti i liftovi od kojih se tvrđava sastoji. Ipak, drugi deo igre jeste nešto zanimljiviji i od igrača zahteva da upotrebi mozak. Za promenu.

Malobrojne svetle tačke u mraku zvanom *Harbinger* su pre svega grafika (veoma lepa i šarena, zaista dostojna hvale) i arkadne sekvence koje po svom obliku donekle podsećaju na pojedine nivoe iz *Rebel Assaulta*, odnosno njegovog drugog nastavka. Igrač će u pet navrata tokom igre biti u prilici da isproba svoje streljačke sposobnosti uništavajući neprijateljske svemirske brodove. Dođuše, učešće u akciji se isključivo svodi na nišanje i pucanje (praćenje protivnika kontrolniše kompjuter), ali sudeći prema visokom kvalitetu ovih pucačkih sekvenci, programerima *Harbingera* bi najbolje bilo da se okanu „ćorava posla” (mislimo na pravljenje avantura) i da svoje znanje i umeće iskoriste na polju arkadnih igara (verovatno bi u tom slu-



čaju njihovi proizvodi zabeležili daleko bolje rezultate). Pohvalno je i to što su glavnim likovima u igri glasove pozajmili glumci koji su glumili i u seriji.

Ono što je na kraju i dalje ostala apsolutna misterija jeste zbog čega je avantura dobila podnaslov *Harbinger*. Naime, „Harbinger” je ime bespilotnog svemirskog broda koji u prvoj polovini igre napada stanicu „DS9”. Brod se jednostavno pojavljuje u jednoj sceni, igrač ga potom u arkadnoj sekvenci uništava i to je sve. Zaista nam nije jasno odakle autorima ideja da igru nazovu po nečemu što čini 0.5% njenog scenarija.

Star Trek: Deep Space Nine – Harbinger je promašaj kakav skoro nije viđen. Igru vam možemo preporučiti jedino u slučaju da vam je potreban efikasan lek protiv hronične nesanicice. Ako, pak, nemate takvih problema, onda...

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Espro”

ŽANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 2 kompaktna diska

57



Odlične arkadne sekvence. Dobra grafika.

Beskrajno nategnuti dijalozi. Nezanimljiva priča.



Advanced Tactical Fighters

Problem borbenih simulacija letenja je uglavnom relativno siromašna grafika i sputana mašta. Prave se kao više-manje pucačke igre, s tim što je glavni junak postavljen u enterijer kokpita aviona (za razliku od sve popularnijih *Doom*čina). U *ATF-u* je stvar prilično drugačija.

Na CD-u zauzima preko 600 MB, a ukoliko se instalira na hard disk razbaškari se na skoro 40 MB. Zahteva prilično brzu mašinu (barem 486DX ukoliko niste skloni mazohizmu). Zavisno od kvaliteta grafičke kartice može raditi na svim rezolucijama do 1024 x 768, što je svojevrsna retkost.

Po startovanju programa otvara se meni koji podseća na komandni pult avionskog računara. Na izboru vam je let pojedinačne misije, ili ceo scenario – Egipat 1998. ili Rusija 2002. godine. Imate mogućnost da pregledate sve avione NATO flote koji su vam na raspolaganju tokom igre, i to kroz zaista mnogo aspekata. Tu je 3D model, fotografija, fotografija kokpita, shematski prikaz aviona, prikaz motora aviona kao i tekstualni opis letelice. Pored ove opcije imate mogućnost da dobijete osnovne podatke i o vazduhoplovima koji nisu direktno uključeni u igru, doduše sa nešto manje podataka: 3D model, fotografija i opis.

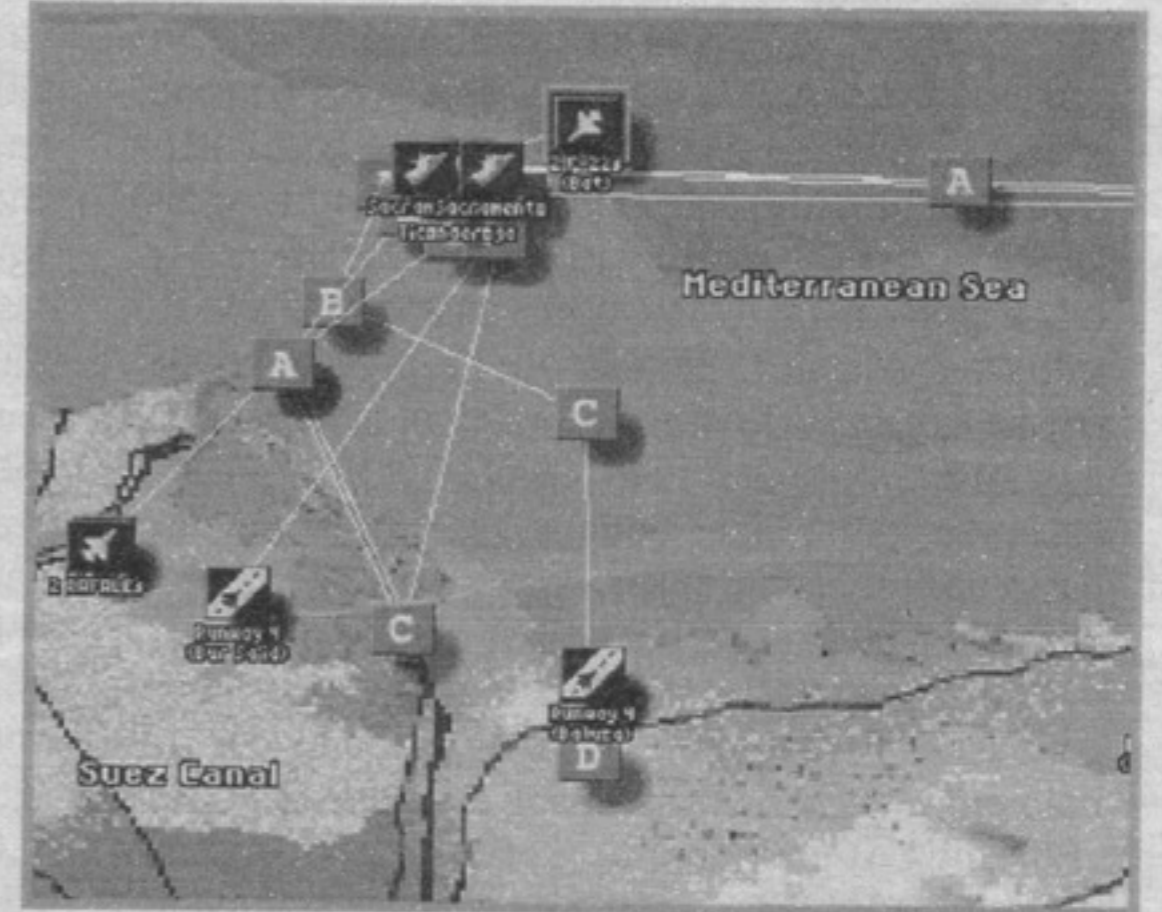
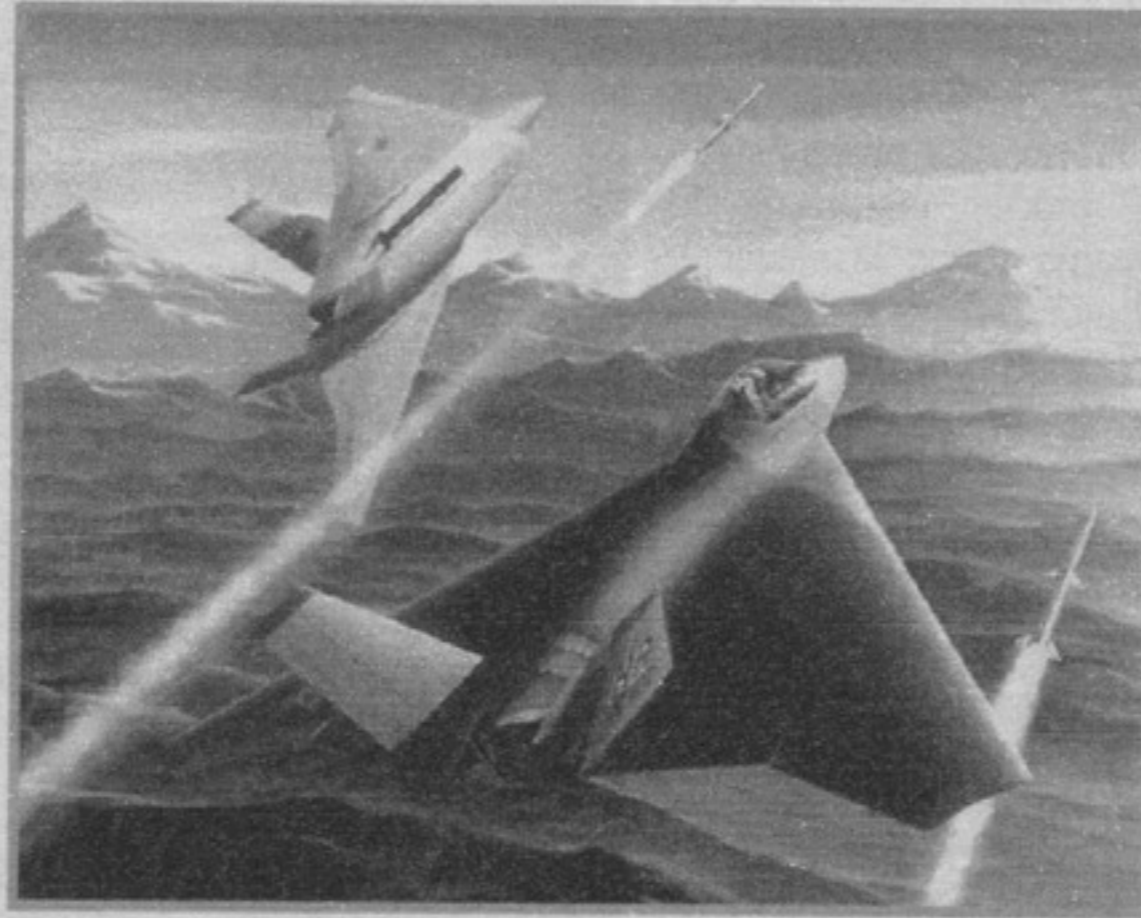
Ukoliko se odlučite da igrate celi scenario, potrebno je da se registrujete kao pilot. Unosite svoje ime i Callsign, što mu dođe nešto kao nadimak (za naše prilike prigodno bi bilo da se nazovete Avala-1, ali izbor je ipak samo vaš). Sledi opis situacije (koja nije složena i komplikovana), zatim mapa misije na standardnom taktičkom stolu i odabir letelice nakon čega vršite opremanje oružjem i gorivom.



Zavisno od misije naći ćete se na zemlji ili u vazduhu. Letenje je (kao uostalom i cela igra) praćeno izuzetnom grafikom, ali velika zamerka čini komandovanje pravcem, koje je pomalo neprecizno. Odgovori na ostale komande, kao i ponašanje aviona su uglavnom dobri.

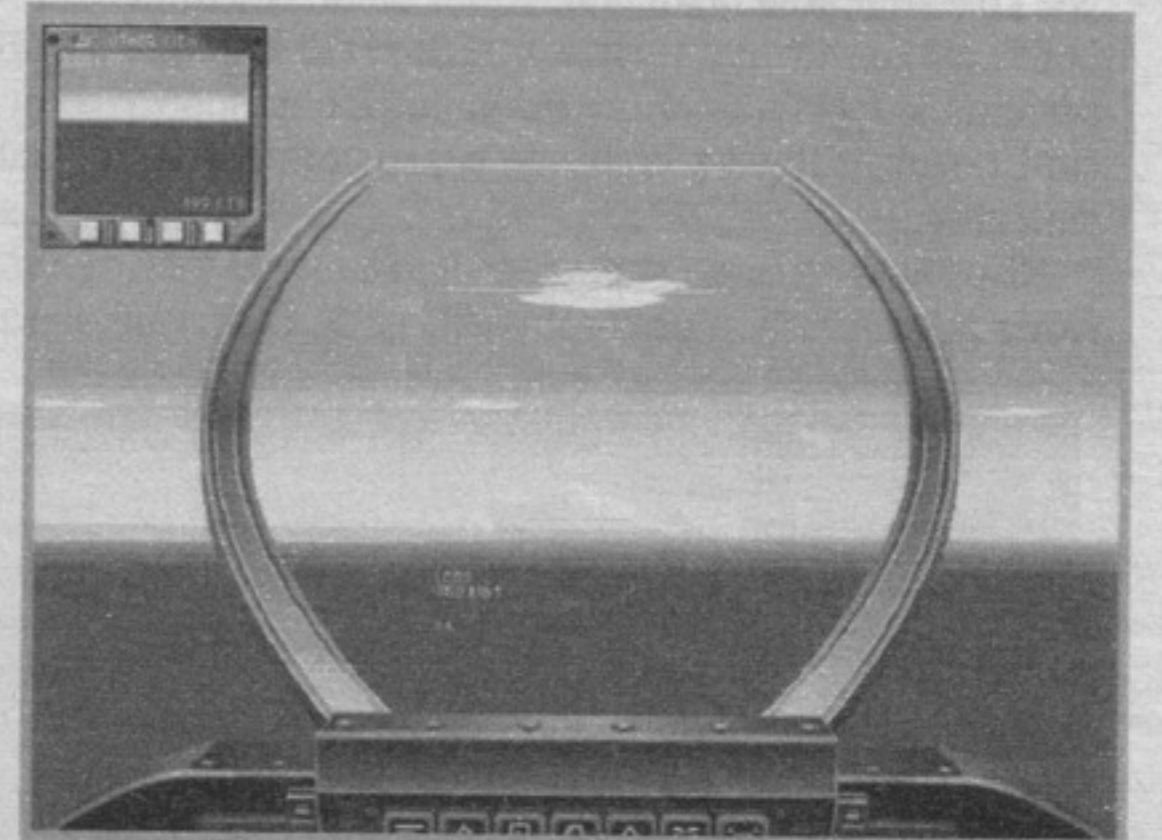
Pritiskom na 'Esc' u kokpitu otvara se padajući meni u kome možete podesiti sredstvo upravljanja (tastatura, džojстик ili nešto drugo). Tu je i određivanje ugla gledanja – iz kokpita, van njega, u vrhu rakete... Još možete podesiti prikaz na HUD ekranu i/ili uključiti opcije za varanje.

Kada se sve sabere i oduzme, *ATF* je više nego dobar medijum za iskaljivanje besa uz prilično korišće-



Komande sa tastature:

↑	Increase Radar Rng
↓	Decrease Radar Rng
←	Thrust
'1'-'6'	Next Weapon
⇐	Previous Weapon
'A'	Autopilot
'B'	Speed Brakes
'C'	Time compression
'F'	Flaps
'G'	Gear
'H'	Hook
'J'	Jammers on/off
'N'	Nav Hud
'O'	Bay Doors open/close
'R'	Radar
'U'	IFF Squawk
'W'	Next Waypoint
'F1'	Front View
'F2'	Rear View
'F4'	Virtual Cockpit
'F5'	Player income missile
'F7'	Player to Target
'F9'	Flyby View
'F12'	Missile Camera
'Esc'	Menu
'Backspace'	Cockpit off
'Ins'	Chaff
'Del'	Flares
'Tab'	Fire Gun
'Ctrl-P'	Pause
'Alt-D'	Disengage
'Alt-E'	Engage my target
'Alt-P'	Protect me
'Alt-W'	Engage tgts same class
levi 'Shift-4'	Target View
levi 'Shift-5'	Radar Warn Window
levi 'Shift-6'	Nav Window
levi 'Shift-8'	System Window
levi 'Shift-9'	Radar Window
levi 'Shift-E'	Eject
levi 'Shift-W'	Previous Waypoint
levi 'Shift-X'	Vector Thrust 90%
levi 'Shift-Z'	Vector Thrust 0%



ŽANR: simulacija vožnje

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Više nego kvalitetna grafika.

Pomalo neprecizno komandovanje sa tastature.



nje mozga, fenomenalnu grafiku i sjajan osećaj. I ne samo to – zahvaljujući njemu možete saznati štošta o borbenoj avijaciji SAD.

Relja JOVIĆ

CD-ROM ustupio „M & S Soft”

Warcraft 2

PUD Levels

Dlična igra *Warcraft 2* obeležila je prošlu godinu, paralelno sa *Command & Conquer* koja je urađena po sličnom principu. Ako ste imali mogućnost da igrate *Warcraft 2* i u društvu, ugođaj je bio još jači. Igru sa dva igrača moguće je realizovati preko mreže ili modema, a igrači mogu biti suparnici ili saveznici koji zajedničkim snagama pokušavaju da poraze neprijateljske trupe i budu ovenčani večnom slavom. Recimo, autor teksta je prešao *Warcraft 2* prvo predvođeci orke, zatim ljude, onda se sa svojim kolegama bacio na mrežno igranje... Posle izvesnog vremena dosadilo nam je pa smo izmišljali spostvene nivoe...

Kad smo konačno pomislili da smo se otarasili „napasti“, stiglo nam je 50 novih nivoe koje je trebalo preći. Istini za volju, nivoe nisu pravili ljudi iz „Blizzard Entertainment“ (koji su pravili originalnu igru). Jedna strana piratska grupa je skupila nivoe koje su pravili razni ljudi širom sveta, objedinila ih i obnarodovala. Uostalom, „Blizzard Entertainment“ je baš zato sa originalnom igrom isporučio i *Level Editor* za kreiranje sopstvenih nivoe i smicalica.

Nivoi nam stižu na samo jednoj disketi (doduše, skroz popunjenoj), a nakon instalacije se rašire na

čitavih 9 MB. Ako ste mislili da ćete se lako prošetati kroz njih, grdno se varate jer toga ima „ohoho“. Za one koji ne znaju, proces instalacije i startovanja nivoa je sledeći: raspakujte disketu u direktorijum gde se nalazi *Warcraft 2*, startujte igru, izaberite **Single Player Game**, zatim **Custom Scenario**, izaberite jedan od ponuđenih 50 scenarija i startujte igru.

Ako smo za originalne nivoe rekli da su teški, kako igra odmiče (autor teksta mora da prizna da se namučio na 13. i 14. nivou sa ljudima i 14. nivou sa orcima), za dodatne nivoe možemo reći da variraju od strašno lakih i debilnih, do neverovatno teških i suludih. Ipak, dodatni nivoe su uglavnom zamišljeni kao borba prsa u prsa do



totalnog istrebljenja, što u originalnim nivouima nije uvek bio slučaj. Doduše, svaki od ovih novih nivoe predstavlja *Warcraft 2* u malome, jer sadrži na jednom mestu sve smicalice koje mogu da se pojave. Tako imate nivo gde samo sa seljacima treba da srušite celo neprijateljsko selo (i to bez ikakve dodatne gradnje), da uništite Dark Portal sa samo jednim čarobnjakom (a setite se poslednjeg nivoa sa ljudima i uništavanja tamošnjeg Dark Portala)...

Globalno gledajući, nivoe su sasvim dobro osmišljeni, s tim što se vidi da su pravljani kao želja pojedinaca da nadoknade neke propuste i neispunjene želje iz originalnog pakovanja. Međutim, ako ste prešli *Warcraft 1* i *2*, verovatno vam je već preko glave i

orkova i ljudi, pa možda nećete izdržati i odigrati svih 50 nivoe. S druge strane, ako niste preterano zaljubljeni u *Warcraft 2* i ne ide vam od ruke, ovi nivoe će biti prava stvar jer ćete možda moći da pređete i više nego što ste u prvi mah pomislili. Investicija od jedne HD diskete (pod uslovom da već imate *Warcraft 2*) nije nikakav problem da probate ovu kompilaciju novih nivoe.

Vladimir PISODOROV

ZANR: strateška igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk (nivoi 1 flopi disk)

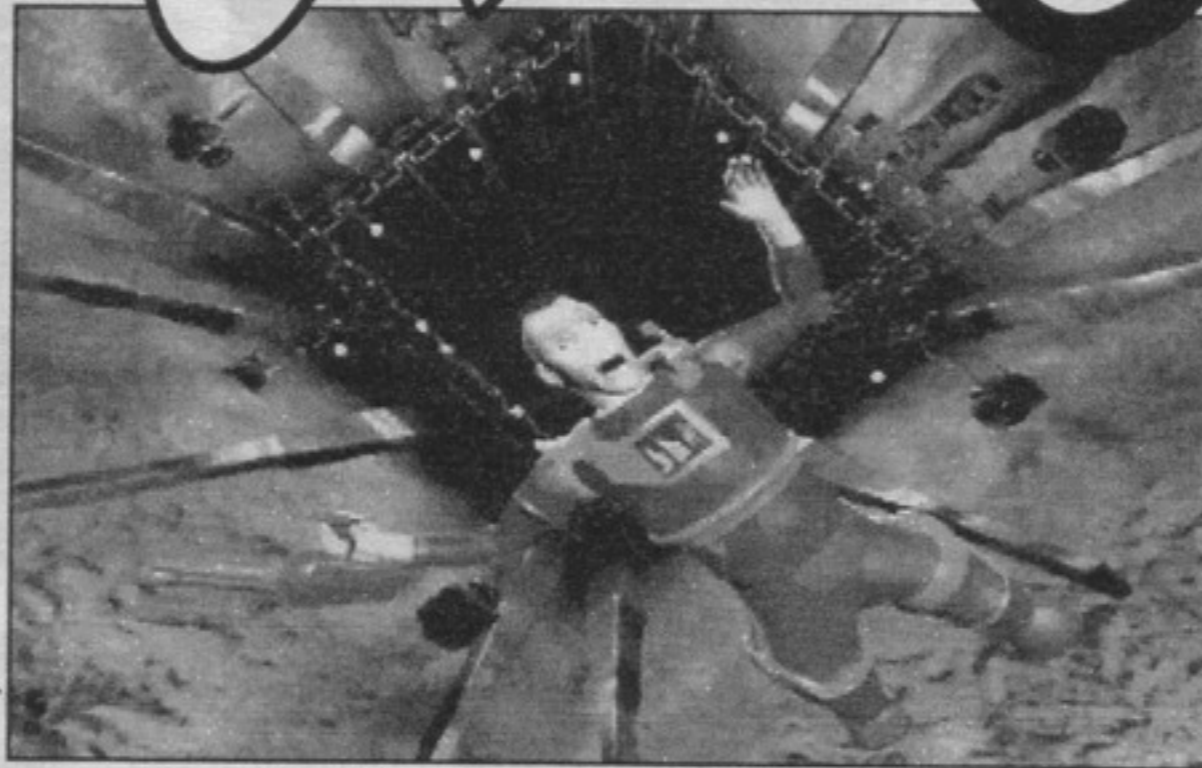


Domišljata i inventivna scenarija.

Ima i „bisera“ koji su smešno jednostavni.



Alien Odyssey



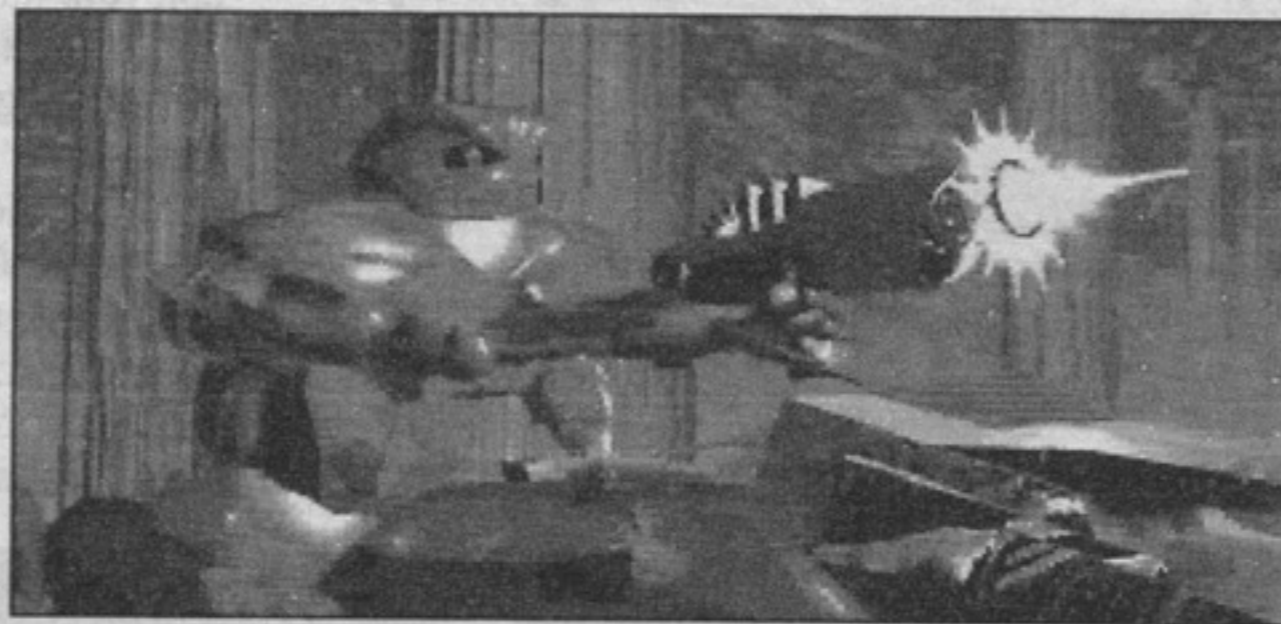
Posle uspeha čuvene trilogije *Alone In The Dark*, zatim igara *Ecstatica* i *BioForge*, iz „Philips Media“ stiže nova igra sa sličnim izvođenjem i 3D renderisanim likovima – *Alien Odyssey*. U dubini svemira uzlećete letilicom sa ogromnog svemirskog broda. U Betan sistemu (gde se inače nalazite) treba da izvršite analizu planete za pet dana (običan rutinski zadatak). Navigacioni kompjuter vam saopštava da zbog atmosferskih nepogoda nije u mogućnosti da izvrši dalje skeniranje i jedino što sigurno znate je da postoje oblici života. Spuštajući se niže kako biste obavili dalja istraživanja, vašu letilicu udara grom. Naglo gubite visnu, otkazuju vam glavni, a zatim i pomoćni motori i ostaje vam da konstatujete kako će sletanje „da boli“.

Posle nesreće nalazite se u polumrtvom stanju. Stanovnik planete na kojoj ste se našli posmatrao je vašu nesreću i stiže do vas nekom vrstom lebdećeg motora (kao iz filma „Return Of Jedi“). Izvlačeći vas „iz mrtvih“ nekakvom ljubičastom kuglom, i ubijanjem neprijateljskih vojnika koji su u međuvremenu pristigli, domaćin vas poziva da ga sledite. Sedate za motor i tako počinje prva misija. Upravljanje je najlakše pomoću miša, pa savetujemo da ga izaberete u opciji za nameštanje kontrola. Nemojte ni pomišljati da igrate preko tastature ili džojstika, skoro je nemoguće i nećete uspeti da smaknete nijednog „lošeg momka“.

Prvi deo igre ima izvođenje kao ti *Wing Commander* i *Rebel Assault*. Na neprijatelje pucate sa dva mitraljeza. Pazite, jer kada se zagreju ne mogu pucati rafalnom paljbom. Njihova temperatura predstavljena je u vidu skale koja se nalazi na komandnoj tabli motora. Na tabli se nalazi i skala za oštećenje motora čije narušavanje trebate da sprečite. Neprijatelji vas napadaju bacajući bombe u koje treba da pucate kako biste izbegli gubljenje energije. Pored svoje, morate da vodite računa i o energiji vanzemaljca koji vas je spasao – ne da biste mu se odužili, već što ako ga slučajno (a možda i namerno) pogodite više puta, ginete nekoliko sekundi posle njega. Izbegavanje gađanja vanzemaljskog prijatelja nije uopšte lako, jer se on stalno upliće

između vašeg nišana i neprijatelja (kao da to radi namerno). Svaki put kada uništite neprijatelja prikazaće se drugačija animacija, koja tokom igre postaje sve dosadnija i dosadnija. U normalnom nivou težine lako je završiti ovaj deo igre, čak i za one koji nisu najveštiji u ovakvom tipu igara.

Sledeće što vas čeka jeste pohod na neprijateljsku bazu. Uništavate neprijateljskog čuvara i ulazite u građevinu kroz neku vrstu ventilacije. Po ulasku,



vaš prijatelj nestaje i ostajete sami. Počinje arkanod-avanturistički deo igre. Upravljanje se vrši preko tastature. Pomoću strelica se krećete, taster 'Z' je za čučanj, 'X' za skok, tasterom '1' uzimate stvar (oružje) u ruke, 'Ctrl' za pucanje, a 'Space' služi za aktiviranje liftova, kompjutera i sličnog. Pritiskom na 'Esc' dobijate meni sa opcijama za podešavanje zvuka, ispisivanje reči, snimanje i učitavanje stanja itd. U gornjem levom delu ekrana je predstavljena preostala energija u procentima i preko pokazivača rada srca.

Krenite prema kraju hodnika. Pre nego što skočite u rupu, sa leve strane se nalazi neka vrsta kompjutera. Aktivirajte ga sa 'Space'. Na ekranu koji će se pojaviti, vertikalni taster je nešto kao 'Esc' kod „ovozemaljskih“ kompjutera, a pritiskom na gornji horizontalni taster dobijate statistiku o

bićima i letilicama koje menjate strelicama u donjem delu prozora. Pritiskom na donji horizontalni taster dobijate mapu okolnog područja koju skrolujete strelicama u donjem desnom delu prozora. Dobijate (bar za sada) samo informacije o ventilatoru. Skočite u rupu i izvadite pušku (tasterom '1') i pucajte u ventilator.

Ubijte stvorenjce (najbolje je sa razdaljine) i opet skočite dole. Naći ćete na podni ventilator koji morate da preskočite (u suprotnom odgledaćete surovu animaciju postepenog otkidanja nogu, tela i otpadanja glave u lokvi ljubičaste krvi). Opet ubijte stvorenjce. Startujte kompjuter i aktivirajte mapu, obeležite vrata i stisnite crvene trougliće u donjem levom delu prozora. Vrata će se otvoriti. Napustite kompjuter, sagnite se i ubijte stvorenjce (u čučućem položaju – držite sve vreme taster 'Z').

Došli ste do generatora, pucajte u njega dok ga ne uništite. Uskočite u rupu i ubijte životinju. Idite do vrata. Ubijte robota i stanite na lift. Sidite dole (na taster 'Space'). Kada sidete dole, uništite burad. Vratite se liftom i nastavite dalje. Ubijte leteću loptu i zaobidite baru ispod ventilatora, jer oduzima energiju. Prođite kroz vrata i ubijte robota. Idite kroz leva vrata i opet ubijte robota. Pokupite njegovu otkinutu ruku (samo se sagnite iznad nje). Vratite se u prethodnu sobu, pa idite u desnu sobu, ali pazite – nemojte sasvim ući, već sa vrata ubijte robota da ne biste aktivirali sistem za zaključavanje vrata. Preskočite zrake i aktivirajte kompjuter. Pritisnite treperavu crvenu tačku, a potom trougliće u donjem desnom delu. U levoj prostoriji će se otvoriti otvor. Uđite i uništite napravu koja se nalazi unutra. Idite u sledeću sobu, ubijte robota i sidite liftom. Naći ćete se na visećem mostu u obliku kvadrata. Poubijajte dva robota i većeg na spratu niže. Na mestu gde se klima most nalazi se tečnost. Preskočite je, jer će vam u suprotnom oduzeti energiju.

Kako bi vam igra i posle opisa bila zanimljiva, bolje da ostalo otkrijete sami. Igra je mnogo lakša od *BioForgea* i ne bi trebalo da predstavlja veliki problem. Grafika je na višem nivou od sličnih prethodnika, a ni zvuk nije loš.

Minimalna konfiguracija za igranje ove igre je, po proizvođaču, 486 DX2 na 66 MHz sa 8 MB memorije, local bus VGA, CD dvobrzinac, opcionalna zvučna kartica i 15 MB slobodnog mesta na hard disku. Sasvim dobro i bez zastajkivanja radi na DX4/100 sa 12 MB RAM-a i CD drajvom četvorobrzincem.

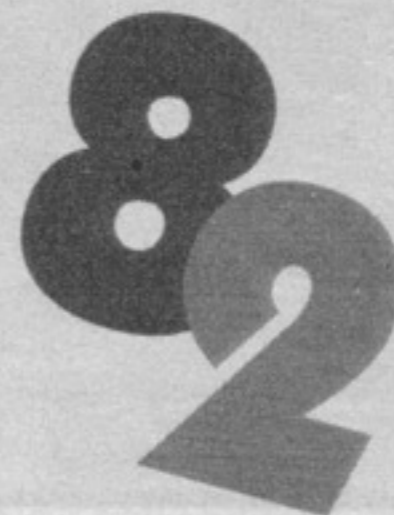
Dejan KODIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“

ŽANR: istraživačka igra

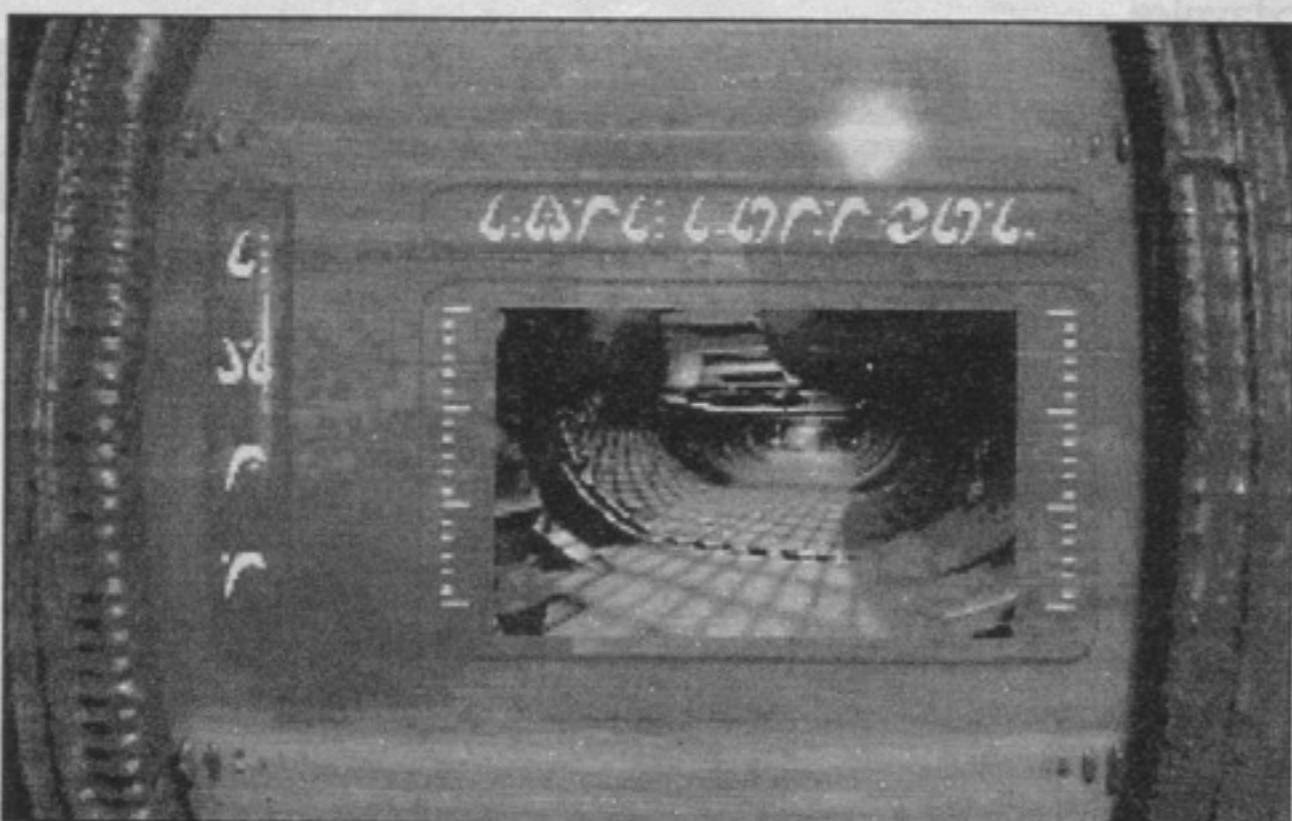
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Pokušaj izrade avanture po ugledu na *BioForge*.

Previše podseća na *Creature Shock*.

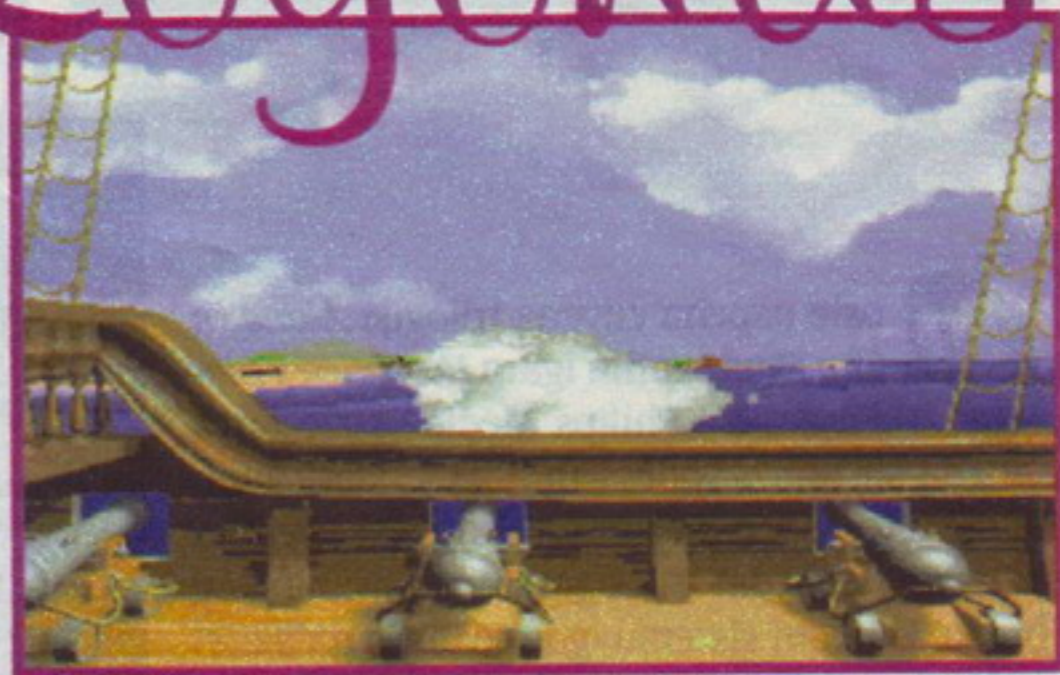
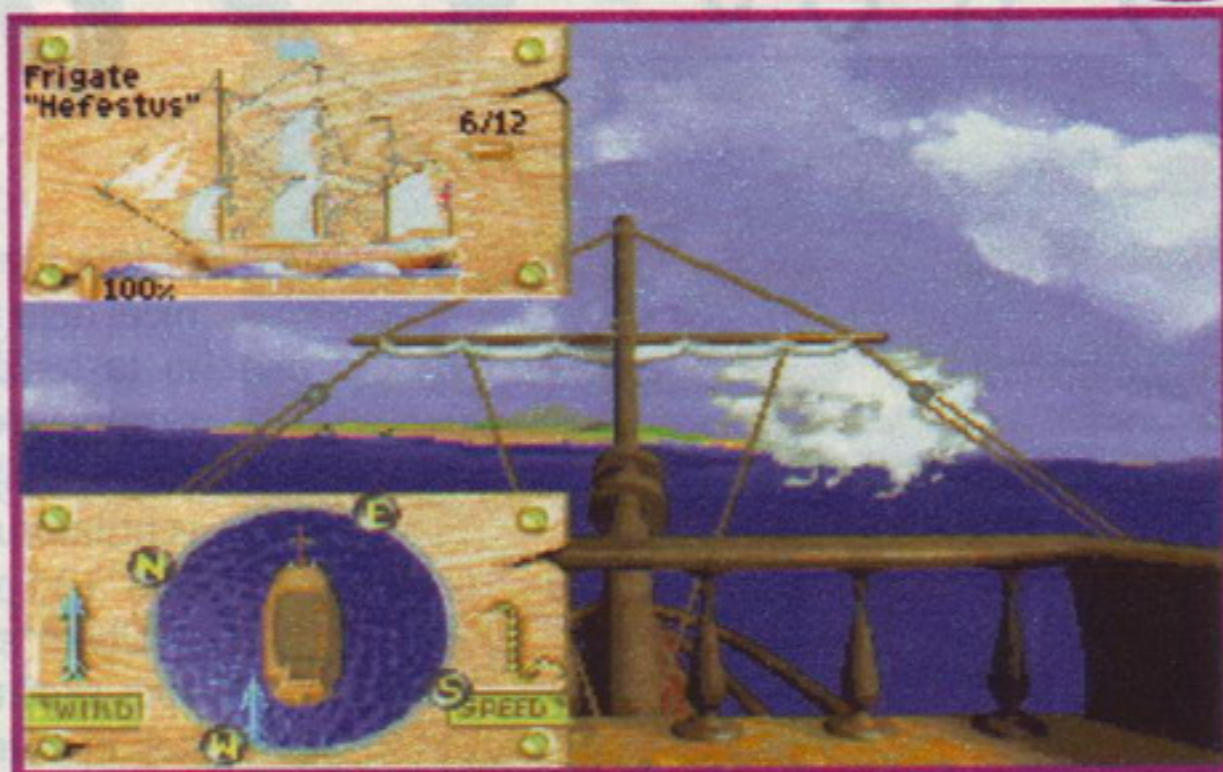


Sea Legends

U davna vremena, kada svet nije bio opterećen strujom, naftom, mogućom inflacijom, već samo kolonijalnim ratovima i robovima, kada su morima vladali jedrenjaci, smeštena je radnja igre koju smo slatko igrali na Commodoreu 64. Reč je o čuvenoj igri *Pirates!*.

Sea Legends zaista nije ništa više nego rimejk poznate igre, pod drugačijim naslovom. Obično u ovakvim slučajevima, kada se radi o „Kazablanci u boji (i sa hepiendom)“ stvari nisu svetle, ali kod *Sea Legends* situacija je drugačija. U pitanju je zaista sjajno grafičko i muzičko rešenje već dobro prodate ideje.

Po instalaciji „*Pirates!* u boji“ i podešavanju neminovnih trica i kučina, naći ćete se u prostom meniju uz simpatičnu muziku. Odabirom Starta, muzika gotovo neprimetno prelazi u novu temu i nalazite se na svom brodu. Kliknite na mornara koji će vas upitati šta želite (nastavak putovanja ili



zite, možete se pristojno obogatiti trgovinom. U istom meniju pregledajte brodski dnevnik u kome se nalaze podaci o vašim zadacima.

Ukoliko se rešite da napadate grad, naravno neprijateljski, standardni „pasivni ekran“ prelazi u dinamički. Tada su vam pored kursorskih tastera (levo, desno i dizanje i spuštanje jedara) značajni i tasteri '1'-'4' na koje respektivno dobijate informaciju o kursu i vetru, snazi jedara, cilju ka kome plovide i gazu (koliko vam fali da se nasučete). Sa 'Space' pucate iz topa, nakon čega čekate da se topovi ponovo napune. Pritisak na 'Esc' taster, pod uslovom da niste spustili jedra, služi za odustajanje od opsade, a preko funkcijskih tastera možete menjati poglede na brod ili na kartu. Tako, naprimer, sa 'F8' vidite „taktički“ prikaz trenutne dramske situacije.

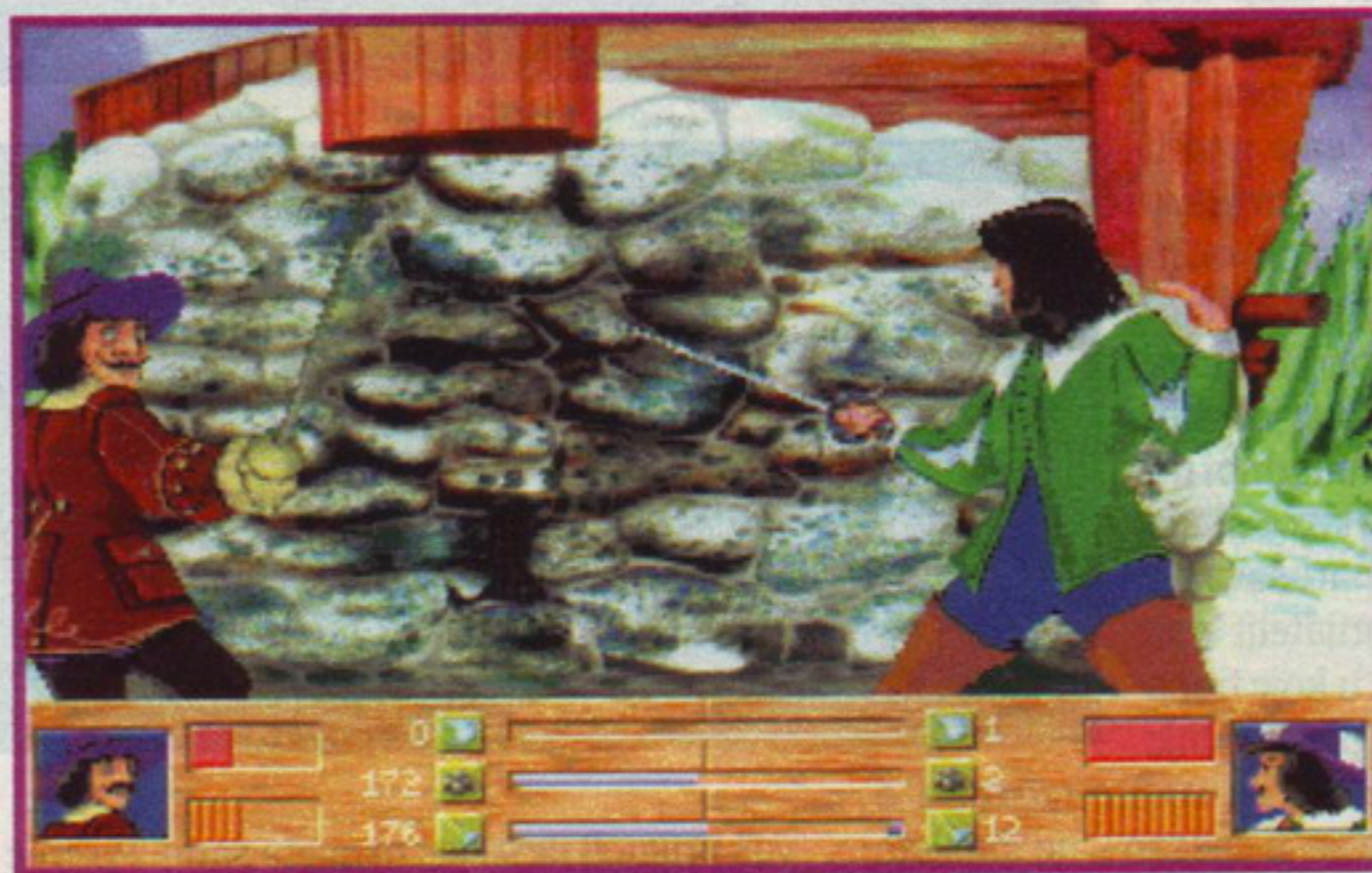
Drugi slučaj kada igra prelazi u, da tako kažemo, arkadnu jeste mačevanje. Čista klasika koja se završava poetskim „...i probode ga na kraju balade!“, što i nije toliko poetično ukoliko deo raznjića postanete i sami.

Naglasimo da su prelazi sa muzičke teme na temu, zavisno od situacije u kojoj se nalazite, izuzetno kvalitetni.

Mada, izvedba pristojno komponovanih tema mogla je biti na malo višem nivou.

Pirates! smo voleli, ali u današnje vreme igara sa savremenom grafikom i muzikom oni izgledaju smešno. Zato imamo priliku da se zabavljamo sa novom-starom igrom *Sea Legends*. Za nju se može reći mnogo toga, ali nikako da je loša ili dosadna. Naprotiv.

Relja JOVIĆ



ulazak u grad) i, ukoliko se odlučite za grad, uskoro ćete se naći na raskrsnici – od volje vam kafana, crkva, guverner ili prodavnica.

Stvar je izbora i sklonosti, ali ako odete u „politički centar mesta“ dobićete prvi zadatak. Dijalozi između likova su vrlo duhoviti. Recimo, kod guvernera možete sresti svog daljeg rođaka koji će vas upoznati sa svojom zgodnom kćerkom. Sled događaja nakon toga stvar je ukusa i naklonosti...

Pregled vaše imovine, stanja broda i podataka o mestu možete dobiti pritiskom na 'F10'. Ako obratite pažnju na to šta se u kom mestu troši a šta proizvodi, i u kom proizvodnom centru se nala-



ŽANR: istraživačka igra

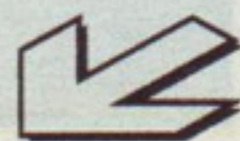
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Lepi muzički prelazi, simpatična grafika.

Već viđeno.



Terra Nova

Možete li da zamislite 3D pucačinu koja se odvija na otvorenom prostoru, (tako da su prostorna ograničenja gotovo zanemarljiva), koja ima strateške elemente i (šlag na tortu) gotovo savršenu grafiku? O takvoj igri je do pre izvesnog vremena bilo teško čak i maštati, ali munjevit razvoj zabavnog softvera je doprineo da tokom 1996. godine svetlost dana ugleda *Terra Nova*, igra koja ispunjava sve navedene uslove.

Uvod je izuzetno inventivan. Za nekih hiljadu godina ljudi će uveliko sejati kolonije po svemiru (zamislite samo šoping turu Beograd-Budimpešta-Jupiter) i čovečanstvo će napredovati u svakom pogledu iz dana u dan. Ali u toj tehnološkoj lepoti odnekud se pojavljuju loši momci, koje treba momentalno dezintegrisati jer bi se mogli pokazati kao izuzetna pretnja stvorenom sistemu. Vi ste, inače, pripadnik elitnih vladinih trupa i zapala vas je baš ta „koska“.

Po startovanju igre možete se opredeliti za vođenje kampanje ili za Random Scenario Builder. Za razliku od kampanja koje podrazumevaju postepeno napredovanje ka težim misijama, moćnijim oružjima i jačem neprijatelju, Random Scenario Builder vam omogućuje da sami izaberete sve ono što čini jednu misiju. Počecemo od mape na kojoj će misija biti smeštena – ponudeno je petnaestak mogućnosti.

Tu su sve moguće vrste terena, od kanjona, jezera, obala mora, ogromnih šuma pa sve do površine Meseca. Što se tiče karaktera zadatka, vaš posao će biti ili da napadnete naznačenu metu ili da je odbranite od mogućih ataka na njen „suverenitet i integritet“.

Postoji i treća mogućnost – Murderous Rage. Možete odrediti broj i vrstu neprijatelja, nivo opremljenosti, svoje Squadmateove kao i vremenske uslove. Ne smemo zaboraviti ni Cheat meni, gde možete uključiti/isključiti više pomagala (neranjivost, neograničena municija, senzori). Sve ovo čini *Terra Novu* jednom od najlinearnijih igara u poslednjih par godina.

Vaš kokpit je dosta složen pa vam preporučujemo obučavanje na Tutor nivou, gde uvežbavate pravilno korišćenje mobilnih, pucačkih i navigatorskih sposobnosti robota. Kada spomenusmo robote, tu ne mislimo na tridesetometarske limene pokretne topove iz *MechWarriora*, već na specijalno dizajnirana „pametna“ XXXL odela u čijoj se unutrašnjosti nalazite. Odela vam dozvoljavaju

punu slobodu pokreta, pa možete da letite ili da se krećete brzinama do 80 km/h. Pritiskom na sličice pilota u donjem levom uglu ekrana možete stupiti u kontakt sa svim članovima svoga tima i putem radio-veze uputite neka neophodna naređenja. Recimo, ako na mapi primetite približavanje protivničkih jedinica, možete poslati dvojicu iza njihovih leđa, s tim da sačekaju vaš znak za napad, a da sa preostalim borcem napravite zasedu u nekom kamenjaru. U pravom trenutku naredite „Agresive Attack!“ i pobeda je vaša.

Ipak, treba reći i to da se do borbe ponekad čeka jako puno, naročito ako je protivnik slab, pa će se igra svesti na jurcanje za njim. Ovde se više ističu strateške odlike *Terra Nove*, što automatski umanjuje značaj dinamičnosti koja je u svim *Doom*činama (što je, na kraju krajeva, i *Terra Nova*) bio presudan za kvalitet igre.

Takođe, igranje u najvišoj rezoluciji 320 x 400 i na Pentiumu sa 16 MB RAM-a može



da bude vrlo usporeno. No, u navedenoj rezoluciji bitmapirana grafika izgleda fenomenalno. Brda, doline, drveće, jezera... sve ima fotorealističan izgled. Animacija vaših i neprijateljskih boraca je takođe izuzetna, pa imate utisak da gledate pokrete pravih ljudi. Svaka eksplozija će naneti štetu okolnim objektima, tako da se ne iznenadite ako u neposrednoj blizini raznesenog protivnika nađete samo pocrnele ostatke nečega što je moglo biti jelka. Programeri „Looking Glass Technologiesa“ su se baš svojski potrudili – nadajmo se da će tako biti i sledeći put.

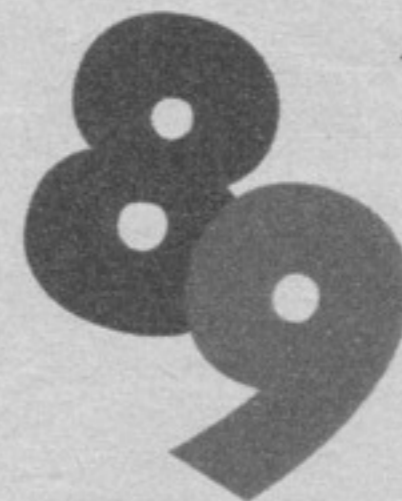
Ilir GAŠI

CD-ROM ustupio „T.M. Comp“

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Velika sloboda kretanja, realistična grafika, originalnost.

Je l' ima neko Sextium?



Transport Tycoon Deluxe



Nije još ni godinu dana prošlo od izlaska *Transport Tycoona*, a već se pojavio *Transport Tycoon Deluxe* koji je znatno poboljšan u odnosu na prvenac.

Kada startujete *Transport Tycoon Deluxe*, u prvi mah ćete se zapitati „Šta je ovde poboljšano?”. Međutim, pažljivijim pregledom, u glavnom meniju ćete pored standardnih opcija (učitavanje igre, izbor nivoa težine...) naići na par novih mogućnosti u vidu izbora vrste terena i njegove konstrukcije. Na raspolaganju su vam Polar, Sub-Tropical, Toyland i Standard (teren već viđen u *Transport Tycoonu*). U Toylandu ćete naići na smešne kućice u obliku cipele, razne fabrike za proizvodnju slatkiša, igraćaka i drugih dečjih zanimacije, dok će u Sub-Tropicalu sve to biti zamenjeno teškim fabrikama za proizvodnju hrane i sličnih životnih namirnica. U Polaru će sve to zameniti pilane i rafinerije.

Kada se opredelite na kakvom ćete terenu igrati (ili ga pak, sami napravite) i kliknete na Start New Game igra će početi. Pri startovanju igre primetićete da je grafika (rezolucije 640 x 480) za nijansu bolja nego u *Transport Tycoonu*. Na raspolaganju vam stoje razne opcije. Jedna od novih je **Fund New Industry**, pomoću koje možete (ako imate novca) graditi objekte za proizvodnju i preradu sirovina. Zatim, tu je spisak gradova sa brojem stanovnika. Ako kliknete na ime iznad grada (ne u meniju), dobićete opcije za izmenu imena grada, pokazivanja lokacije i veoma zanimljivu mogućnost nazvanu Local Authority u okviru koje možete reklamirati svoju firmu radi većeg priliva putnika i robe, ili podići sebi spomenik (samo za samoljubive).

Takođe možete podstaći izgradnju novih građevina, ali pazite – ponekad se može desiti da umesto neke gigantske poslovne zgrade podignu najobičniju stračaru. Na raspolaganju vam stoji i opcija za rekonstrukciju puteva u izabranom

gradu. Veoma je zabavno kada je iskoristite u nekom gradu u kojem protivnik ima više drumskih vozila. Klikom na ovu opciju, desetak bagera će temeljno početi da „ore” puteve (spremamo se za maraton), što će zaustaviti protivnička vozila (naravno i vaša, ako ih imate u tom gradu) za bar šest meseci (podlo, zar ne?). Ako imate rivala u gradu dobro će vam doći opcija **Buy Exclusive Transport Rights** koja omogućava ekskluzivno pravo prevoza putnika u tom gradu. Naravno, sve se ovo plaća (koliko para toliko i muzike).

Što se tiče novih vozila, ima ih na pretek i veoma su raznovrsna i skupa. Oko 2000. godine ćete, recimo, izumeti avione koji lete brzinom od oko 2500 km/h. Takođe je veoma pohvalno što postoje tri vrste pruga: Railroad, Monorail, Maglev Rail. Za mlade ljubitelje prirode tu je veoma interesantna opcija sađenja drveća (ima preko deset vrsta). U Toylandu je drveće zamenjeno raznoraznim lilihipima. Igru započinjete u periodu od 1900-1960. godine, a do 2050. godine morate postati vodeći inače je igri kraj. Ako, pak, postanete najbolji, u novinama će se pojaviti članak o vama (sa sve sličicom) i biće vam omogućeno da se igrate do beskonačnosti. Nažalost, mašine se razvijaju samo do 2050. godine tako da se dalje možete baviti razvijanjem gradova i sl. Više novih muzičkih tema će upotpuniti atmosferu i učiniće da se osećate kao pravi „šef” kompanije.

Što se tiče konfiguracije, nemojte pokušavati da startujete igru bez bar 486/33 MHz i 4 MB RAM-a.

Uroš ZEČEVIĆ



ŽANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Raznovrsnost terena, vreme teče brže nego u prethodnoj verziji.

Hardverska zahtevnost, limitiranost igre do 2050. godine.

Kakva šteta! Taman kad su svi pomislili da „Sierra“ preti da pomrsi račune „Microproseu“ na polju upravljačkih simulacija jer se od najave dostojnog nastavka *Civilizationa* zatresla gora, desilo se najgore – rodio se miš!

Izgleda da se posle nekoliko zaista izvrsnih ostvarenja (npr. *Caesar 2*) „Sierra“ našla pod velikim pritiskom javnosti da svetlost dana pod hitno ugleda i njihovo novo čedo: *Rise And Rule Of Ancient Empires*. Firma je podlegla uceni potrošača i dalje se sve odvijalo kao u onoj priči „Narodu se ne može ugoditi“: taman kad su ugodili jednim (prosečnim američkim igračima), teško su se zamerili drugima (natprosečnim srpskim ljubiteljima strategija), pa između ostalih i autoru teksta. Prosto je neshvatljivo da kompanija takvog renomea, koji je bio zasnovan ne samo na kvalitetnim i originalnim idejama igara i tehničkoj perfekciji bliskoj raznoraznim tabačinama i pucačinama, dozvoli sebi ovakav promašaj. Nije reč o ideji; ona je već proverena i tu nema šta da se zameri (vidite jednu od starih civilizacija). Ono što užasava su nedovršenost i feleričnost tehničkih karakteristika igre. Teška i neizvesna instalacija (nažalost, nije Windows kriv), zatim neprekidna rivenja po hard disku što igru strahovito usporava (disk proradi na najmanji udarac po stolu na kome je PC), neusklađen rad HD-a i CD-a koji rezultuje stalnim i nervirajućim prekidanjem muzike (koja takođe, sem jedne melodije, nije na nivou), samo su neke od muka sa kojima ćete se susretati kao „srećni“ vlasnik ove igre. Tu se računaju i neverovatne nebuloze koje se javljaju tokom igre: treba ukombinovati filozofe i vojsku da biste mogli da gradite puteve (?); zatim je tu vođa Grka, Homer (!?) predstavljen kao čio i vedar ratnik (!?!); kraljica Egipta Nefertite je postala muško (!)... Zaista dovoljno razloga da se zapita nije li igra trebalo da pričekaja još koji mesec.

Sama igra se, kao i *Civilization*, odvija na dva ekrana. Jedan je mapa sveta (prilično realistično i lepo nacrtana), na kojoj komandujete raznim jedinicama (preko ikona na donjem i desnom delu slike). Već na rezoluciji 640 x 480 postoje problemi u razlučivanju smisla sličica na ikonama, a Help prozorčići u kojima (sitnim slovima) piše o čemu se radi, gase se posle svega nekoliko sekundi, pa ko stigne da pročita – stigao je. Kada jednom izdate komandu, jedinica kao da više ne postoji (uopšte ne daje glasa od sebe). Ukoliko je sami ne tražite po mapi i ne kontrolišete izvršava li naređenja može vam se desiti da po-



RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES



tpuno zaboravite na nju („...šta je, bre, ovo?! Otkud moji Kelti u Kini?“). Naravno o jedinicama se mora voditi briga: dobijaju li plate, bonove za topli obrok... tako da svako nekontrolisano udaljavanje od izvora dobara neretko vodi direktno u smrt.

Drugi ekran je pogled na grad (opet kao u *Civilizationu*). Ikonice su ovde već bezobrazno male tako da savetujem konsultovanje Tutoriala (mada ni to ne pomaže uvek). Broj građevina koje možete zidati je veoma ograničen, a rezidencijalne četvrti se uopšte ne vide (mada dobijate povremena obaveštenja o njihovom proširivanju). Prilično je nerearno urađeno to što za svaki grad koji osnujete morate posebno da razvijate nauku (čemu onda država?), kao i građevine koje su vam na raspolaganju za zidanje (na primer, bez obzira što Smederevo ima kasarne, Obrenovac neće moći da ih izgradi sve dok stepen razvijenosti vojne doktrine u njemu ne dostigne određeni ste-



pen). Stanovništvo je prepušteno samo sebi (možete da izgradite samo hram, od objekata društvenog standarda ni traga ni glasa) i jedini savet je da im držite uvek pune stomake, pa makar i nauštrb nauke, jerbo vam se crno piše (za razliku od *Civilizationa* ovde postoji samo jedna revolucija i vodi direktno u Program Manager). Na gradskom ekranu su i prozori za komunikaciju sa protivničkim igračima, ili prijateljsko dopisivanje preko modema (sličica sa mrtvačkom glavom, munjama...).

Treba poželeti „Sierru“ da, ako ima poštenja i hrabrosti, povuče i doradi ovu igru – za opšte dobro.

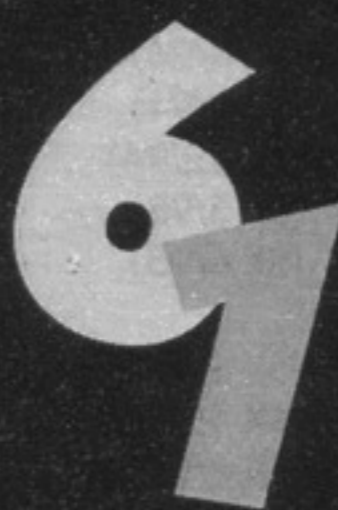
Viktor TODOROVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“

ŽANR: strateška igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Mnogo hteli, mnogo započeli...

...ali celokupan utisak je ispod zadovoljavajućeg nivoa.



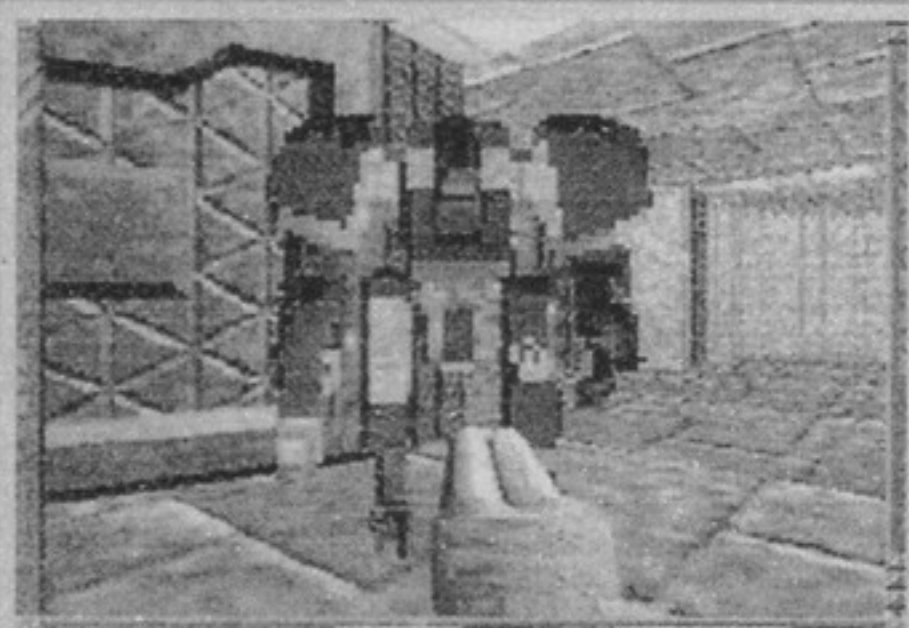
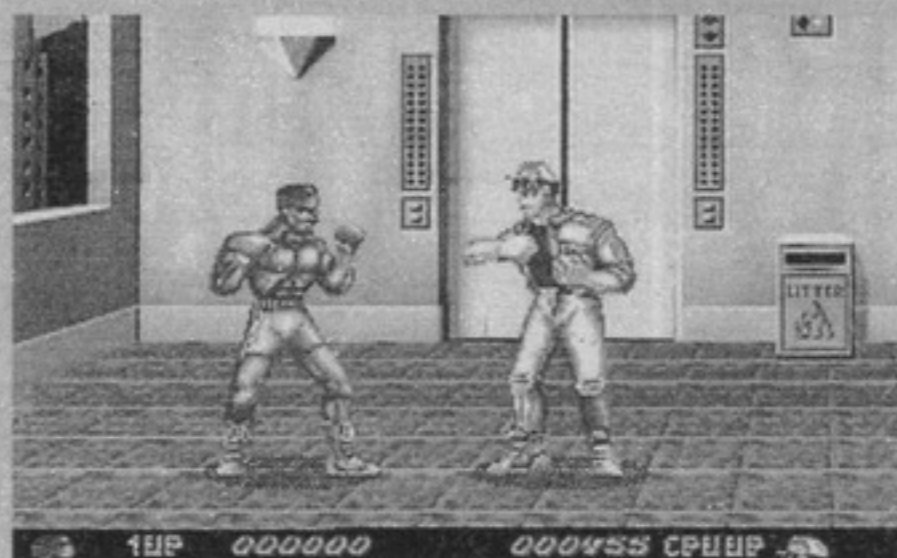
Istorijat i budući planovi jednog od najambicioznijih proizvođača Amiginih igara

Jedna od najpoznatijih softverskih kuća u globalnoj industriji kompjuterskih igara „Team 17“ nastala je iz nekadašnje „Evropske scene“. Veliki procenat službenika i članova firme koji rade na realizovanju novih programa nekada su bili hakeri međusobno povezani preko tzv. „underground“ BBS-ova.

Sve je počelo u ranim mesecima 1988. godine kada je Martin Braun (Brown), današnji nezvanični direktor kompanije, pronašao i kreirao 17-bitnu biblioteku (*Library*) za Amiga i Atari ST računare. Ime je poteklo od činjenice da su Amiga i Atari kompjuteri 16-bitne mašine i da je biblioteka trebalo da poboljša sisteme za baš jedan bit.

Posle dve godine razvoja, firma „17 Bit“ bila je jedna od najpoznatijih i najpoštovanijih PD kompanija u Velikoj Britaniji i Evropi, sa hiljadama redovnih članova koji su regularno dobijali najnoviji softver. Iz kontakata ostvarenih preko poslovanja „17 Bit“ rodila se ideja o osnivanju ozbiljnije firme koja će uposliti većinu Amiga čarobnjaka i grupe krakera.

Početak decembra 1990. formirano je ime „Team 17“ i označen početak legende. Umetnik koji je stajao iza prvih igara „Teama 17“ (npr. *Alien Breed*), Riko Holms (Rico Holmes) početkom 1991. dizajnirao je logo koji će postati zaštitni znak firme. Da bi opstali na globalnom tržištu, razvili su posebnu taktiku i zadržali neozbiljnost prema poslovnim uspesima drugih



kompanijama. Ulažući entuzijazam i ljubav prema poslu koji rade, stvorili su posebnu atmosferu koja je garantovala samo jedno – kvalitet.

Zagarantovani uspeh je postignut tokom druge polovine 1991. godine kada je tržište ugledao prvi *Alien Breed*. Ova pucačina iz ptičije perspektive sa potpuno novim pristupom ovakvoj vrsti igara inkasirala je popriličnu sumu za novajlije na softverskoj sceni. Ohrabreni ovim činom, posle nešto manje od godinu dana izdaju *Alien Breed Special Edition* koji je 33 nedelje bio na vrhu lista prodaje u Britaniji. Presrećni što su uhvatili pravi tip igre za Amiga računare koji će korisnici kupovati, nastavljaju sa proizvodnjom programa koji su u to vreme po kvalitetu podsećale na igre sa arkadnih konzola, iskorišćavajući grafičke mogućnosti računara sa glatkom animacijom i besprekornim radom bez bagova. Amiga tržište je bilo njihovo. U vreme najveće *Street Fighter* groznice izdaju *Body Blows* i postižu ogroman uspeh. Karakteristično za „Team 17“, do 1995. godine i potpisivanja ugovora sa „Ocean Softwareom“, takođe je bilo da nikada ne izbacuju zvaničnu najavu ili reklamu o svom novom softveru, puštajući da se igra probija sama na tržištu, imajući poverenja u njen kvalitet.

Posle *Body Blows* slede platforma o zanimljivoj žabici *Superfrog* i svemirska slevanadesno pucačina *Project X*. Posle tih igara, svaka sledeća ima zabeležen uspeh na prodajnoj sceni. Tokom (za Amigu) kriznog vremena 1995. godine, objavljuju se igre kao što su nastavak serijala *Alien Breed* sa prefiksom *Tower Assault* i novim grafičkim rešenjima i *All Terrain Racing* kao odgovor na „Acid Softwareov“ *Skidmarks*.

Ne zaboravljajući svoje centralno tržište, „Team 17“ se okreće ka drugim platformama u vidu PC računara i kućnih konzola. Da bi razvili igru za Amigu potrebno im je od 6 do 9 meseci, dok se igre za PC i konzole rade 12-16 meseci. U suštini, to veoma zavisi od broja ljudi vezanih za razvoj neke aplikacije. Danas „Team 17“ broji oko 80 ljudi u centralnom delu firme (in-house) i oko 20-30 stručnih saradnika zaduženih za kontakte.

Budući planovi „Teama 17“ su vezani za distribuciju njihovog trenutno glavnog projekta *Alien Breed 3D II: The Killing Grounds*. Igra je direktan nastavak prvog dela *Doomačine* koja je napravila požar na Amigi. Donosi lepše uklopljene teksture (bez puno kvadratića) i glatku animaciju. Novina je i transparentna mapa koja se može uključiti preko glavnog ekrana za igru. Pogled glavnog lika se može pomerati čak i gore-dole. Za punjenje oružja potrebno je otvoriti oružje i staviti patrone, tj. municiju. Sem monstruma sa oštrim zubima na kasnijim nivoima, zastupljeni su i ogromni roboti sa raketnim bacačima i lampama u mračnim hodnicima i tunelima. Igra će se pojaviti na raznim platformama, dok će za Amige tražiti sportske konfiguracije (akceleratoraska kartica i 4 MB RAM-a).

Za PC i konzole pojaviće se igra *Witchwood*, direktan nastavak i klon *Speris Legacy*. Poboljšanja dolaze u vidu bržeg načina komunikacije sa inteligentnim likovima „neke tamo zemlje“ i animacije u vidu kontinualnog crtanog filma.

Trenutno se na tržištu pojavio data-disk *Worms: Reinforcements* za popularnu stratešku mozgalicu sa simpatičnim crvićima. Ona uvodi igrače u nastavak *Worms 2* koji treba da bude na tržištu sredinom leta. Ostaje nam samo da pratimo istoriju koju stvara „Team 17“.

Branislav BABOVIĆ

Najpopularnije igre „Teama 17“:

Alien Breed	(SK 1/92)
Alien Breed Special Edition	(SK 1/93)
Project X	
Assassin	(SI 11)
Superfrog	(SK 5/93)
Body Blows	(SK 10/93)
F1 Challenge	(SK 10/93)
Project X Special Edition	(SK 11/93)
Body Blows Galactic	(SI 12)
Qwak	(SI 12)
Alien Breed 2	(SI 12)
Assassin Special Edition	(SK 4/94)
Arcade Pool	(SK 9/94)
Alien Breed Tower Assault	(SK 12/94)
All Terrain Racing	(SK 5/95)
Overdrive	(SK 6/95)
Euromanager	
Alien Breed 3D	(SK 11/95)
Worms	(SK 12/95)
Speris Legacy	(SK 4/96)

Čovek koji je 1989. postavio kamen temeljac za jednu od najuspešnijih serija kompjuterskih igara priča o svojim planovima

Pre nego što je 1987. počeo da radi u „Originu“, Kris (Chris) Roberts je bio samostalni programer u Engleskoj. Prvi projekat za „Origin“ mu je 1988. godine bila akciona RPG avantura *Times Of Lore*. Već 1990. je, zahvaljujući njegovom *Wing Commanderu*, tada munjevita 386-ica postala prosečan računar. Nakon uspeha *Wing Commandera 2*, Kris je u isti svet smestio i svoju verziju *Elite - Privateer*. Daljim uspesima u narednom periodu, Kris je u „Originu“ zaslužio zvanje zamenika predsednika i izvršnog producenta.

• Sta su bili tvoji uzori za prvi *Wing Commander*?

Oduvek sam voleo „Star Wars“ i „Battlestar Galactica“ (odakle je uzet font), zapravo svaki oblik naučne fantastike i oduvek sam želeo da napravim igru sa borbama u svemiru. Dugo mi to hardver nije dozvoljavao, ali kada se pojavila 386-ica i VGA grafička karta, mogao sam da programiram *Wing Commander 1*.

• Da li ti nedostaju stara vremena, kada je jedan čovek ili jako mali tim ljudi pravio program?

Na neki način da, jer čovek sada ne može sve da kontroliše. Ali, ja pokušavam da uvek budem siguran da ljudi u mom timu misle slično kao ja i da vole iste stvari. Tako ne moram da se raspravljam sa saradnicima o njihovim viđenjima projekta.

• Znači li to da je *Wing Commander 4* i dalje „igra Krisa Roberta“?

U svakom slučaju, veliki deo godine sam radio na njemu. Na početku smo ustanovili ulogu

igrača u igri, tehničke karakteristike i razradili scenario. Posle sam se skoncentrisao na režiju filmskih sekvenci. Kada je snimanje završeno, vratio sam se u Ostin da radim sa programerima i završim *Wing Commander 4* kako sam zamislio.

• Serija *Wing Commander* je neverovatno uspešna, prodana je u preko dva miliona primeraka. Da li si i ti na tome nešto zaradio?

Pa, ne mogu da se požalim. Kada se „Origin“ pre tri godine priključio „Electronic Artsu“, prodao sam prava na *Wing Commander* i napravio dobar posao.

• Da li je tebi važan novac ili ovo radiš i iz zabave?

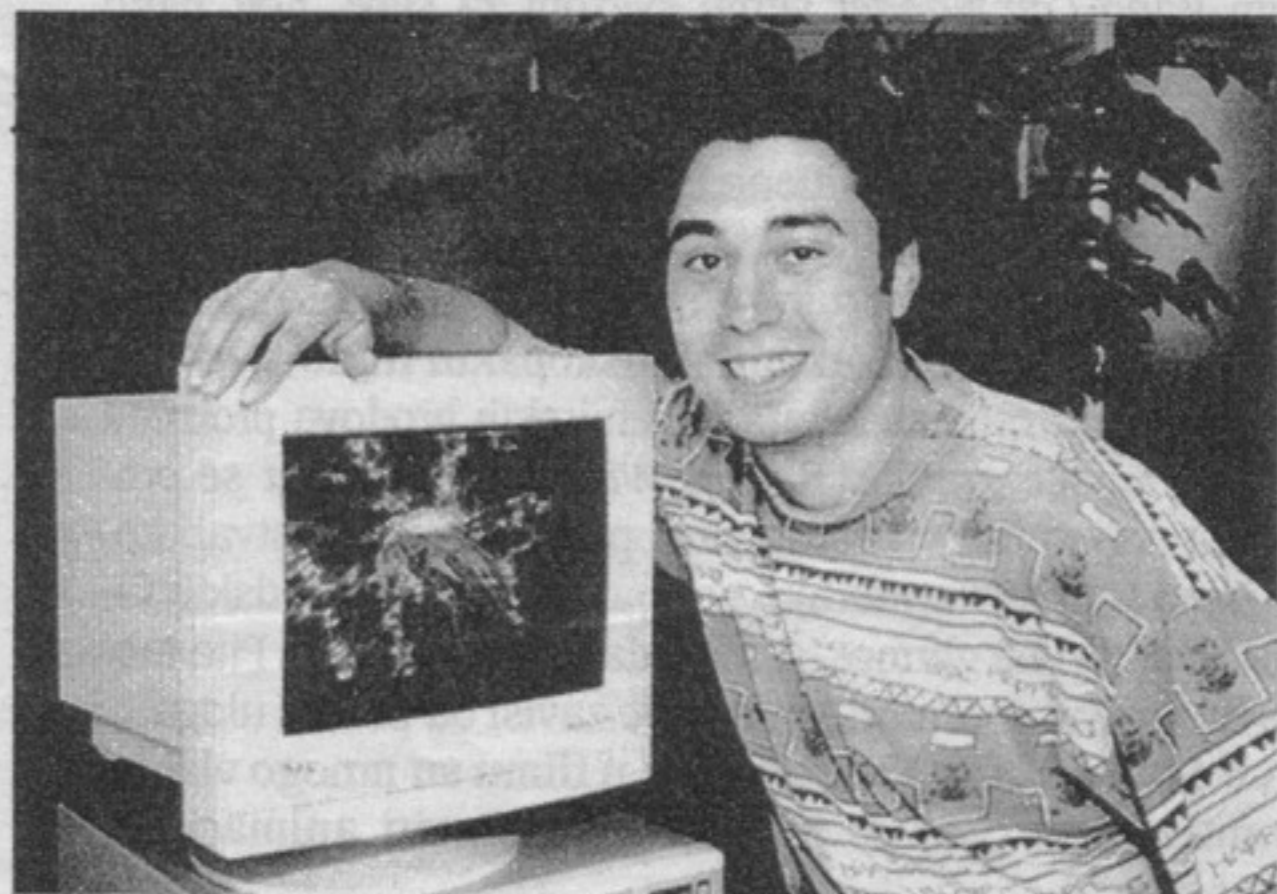
Pre sam dobijao deo zarade svojih proizvoda, ali sa *Wing Commanderom 3* i *4* više ne. Ne razmišljam toliko o novcu, u poslednje tri godine sam zaradio mnogo manje nego pre. Moja motivacija je da pravim igre koje bih sam želeo da igram, to bih čak radio i bez plate, u slobodno vreme. Sada sam u veoma srećnoj poziciji, finansijski sam osiguran, a radim ono što volim. Čak i kad sam pravio prvi *Wing Commander* nisam to radio da bih se obogatio. Volim kompjuterske igre i tada sam želeo da napravim svoju.

• Pre nekog vremena sam pričao sa Džejsonom Templenom (Jason Templeman) koji je sa tobom radio na *Strike Commanderu*. Njegova novoosnovana firma „Logic Factory“ se uglavnom sastoji od bivših članova „Origin“a. Oni kažu da im je „Origin“ postao preveliki i da žele da rade na svoju ruku. Da li si ti ikad razmišljao o napuštanju „Origin“a?

Postoje izvesni problemi kada firma počne da raste, a „Origin“ ima već 300 zaposlenih. Moj tim je veoma nezavisan od ostatka kuće, radim u grupi od pedesetak ljudi. Već sam pričao sa ljudima iz uprave „Origin“a i „Electronic Artsa“ da volim da radim u manjim grupama, da ne bih imao osećaj da sam deo ogromne mašine. Žao mi je kada ljudi napuste firmu jer im je postala prevelika. Meni se sviđa sistem gde ljudi ne odlaze iz firme jer žele više novca, nego za uspešan projekat dobiju odgovarajuću nagradu. Sa jedne strane, čovek želi da radi ono što sam hoće, a sa druge želi da ga plate ako uradi dobar posao. U budućnosti ću se truditi da sebi ne stvaram ovakve dileme, jer sam se dosta mučio da nađem pravo rešenje. Moj ugovor sa „Originom“ ističe ovog septembra i to je još jedna raskrsnica.

• Da li bi ti odgovarali još manji timovi u okviru grupe?

Najviše mi se sviđa model koji se trenutno koristi u Holivudu. „Time Warner“ ili „Paramount“ zapošljavaju puno slobodnih producenata preko



ugovora za jednu produkciju. Oni su plaćeni da za kompaniju razrade projekt koji će onda kompanija finansirati ili ne. Verujem da će se sve kretati u tom pravcu.

• Koliko je koštao *Wing Commander 4*?

Oko deset miliona za PC i Playstation verzije, od toga osam miliona za snimanje filmskih sekvenci, a ostalo za softver. U to nisu uračunati troškovi reklame, oni obično iznose 10% zarade.

• Zašto ste ovaj put snimali sa pravim kulisama, a ne sa „Blue screen“ tehnikom kao u trećem delu?

„Blue screen“ tehnika je možda ekonomična, ali u većini filmova su potrebni pokreti kamere, koji pomažu da se priča vernije ispriča. Sem toga, kulise imaju stvarnu dubinu, možeš da staviš sto ljudi u jednu sobu i da ona izgleda kao prava prostorija. Preko „Blue screena“ je moguće napraviti ogromnu katedralu, ali se vidi da su to dva čoveka ispred „nalepljenih“ ljudi. Sve to deluje prazno i beživotno. Kompjuterske kulise su dobre za stvari koje je nemoguće stvarno napraviti. U kompjuterskoj industriji se „Blue screen“ koristi da bi se troškovi produkcije maksimalno smanjili. Kada neko ima sreće da ima budžet kao ja za *Wing Commandera 4*, može da pravi stvarne kulise, a time poveća i kvalitet.

• Da li je tačno da ćeš do kraja godine početi sa snimanjem bioskopskog filma „Wing Commander“?

Film ću definitivno snimiti, ali još uvek ne znam kada će snimanje početi. Još uvek nije konačno rešeno, ali moj sledeći *Wing Commander* biće istovremeno i film i igra.

• Znači, *Wing Commander 5* se sprema?

Definitivno, mislim da će biti nastavaka dok god donose profit. Tako obično rade velike firme.

• Ali, da li će svi nastavci biti „igre Krisa Roberta“? Zar ti vremenom neće postati dosadno?

Čim mi postane dosadno, prestaću. Raditi film i igru istovremeno je novi izazov. Ako ikada dođe do „odrađivanja“ sledećeg *Wing Commandera*, bez značajnih promena, najverovatni-



je neću želeti da imam išta s tim. Uvek pokušavam da održim *Wing Commander* seriju svežom za sebe. Kod *Wing Commandera 4* su to bile prave kulise.

● **Da li već imaš budžet za film?**

Otprilike 25 do 30 miliona USD za film i igru zajedno, što je premalo i za sam film.

● **Da li stvarno veruješ da sa toliko malo novca imaš šanse protiv profesionalnih bioskopskih filmova?**

Da, jer su većina efekata i svemirskih brodova proizvod kompjuterske grafike. Radnja *Wing Commandera* se odigrava u svemiru, na brodovima, pa nema mnogo stvari koje treba sagraditi u studiju. Većina troškova holivudskih filmova odlazi na glumce – ko želi da angažuje Breda Pita mora da izdvoji enormnu sumu. Sve zavisi od podele uloga.

● **Standardi za kvalitet slike u filmu su mnogo viši od onih za igre. Zar će biti dovoljno praviti animacije u „Originu“?**

Mi koristimo istu opremu i iste grafičare kao, npr. ILM („Industrial Light & Magic“ Džordža Lukasa), a ponekad njihovi ljudi rade za nas i obrnuto. Do velike razlike u kvalitetu dolazi jer pri izradi igre ljudi imaju jako malo vremena za izradu animacija. Mi smo celu igru napravili za 6 meseci. Za film se odvoji više vremena i pravi se manje animacija boljeg kvaliteta. Kod igara na 14" monitorima, SVGA je ograničenje i pored najveće rezolucije (bolja slika se ne vidi). Kada se animacije prave za film, modeli su detaljniji i preciznost je veća. Mi planiramo da „Originovi“ grafičari obave taj posao, ali ćemo im dati dovoljno vremena. Već smo uradili par animacija, kao test, i one izgledaju fantastično, tako nešto u bioskopima još nisam video. Dakle, mislim da možemo da se takmičimo.

● **Pretpostavljam da nemaš zvanično filmsko obražovanje. Tvoji konkurenti su, takoreći, odrasli kao režiseri.**

Ni programiranje me niko nije učio, sve što znam, naučio sam sam.

● **Kako će po tvom mišljenju izgledati igre za pet godina?**

U budućnosti će se izdvojiti dve vrste igara: Sa jedne strane igre za mnogo igrača gde će istovremeno sudelovati stotinjak ljudi. Takve igre stvaraju zavisnost. Mi u „Originu“ konstantno igramo *Command & Conquer*, ali mi imamo jako brzu mrežu. U budućnosti će, daljim razvojem Interneta, svi igrači moći da igraju ovakve igre. To je jedna vrsta igara, virtuelni svetovi bez jače radnje. Druga vrsta igara su igre za jednog igrača bazirane na interakciji sa likovima i odlučivanju između opcija. *Wing Commander* ne bi funkcionisao za više igrača: jednog igrača bi nerviralo da igra igru u kojoj drugi utiče na tok radnje. Ove igre će ići u pravcu *Wing Commandera* i težiće kvalitetu filma sa dodatnom interakcijom.

● **Koji su tvoji budući projekti?**

Napraviću igru zajedno sa Majklom Murkokom (Michael Moorcock), autorom serije fantastičnih romana „Elrik od Melnibonea“. Već smo razradili scenario i svet u kojem se igra odvija. Biće to akciona avantura sa filmskim sekvencama, kao u *Wing Commanderu*. Igra će se možda pojaviti već ove godine. Razmišljam o pravom *Privateeru 2* (nezavisno od *The Darkening*), ali je taj projekat još u pripremačkoj fazi, pa će izgleda biti samo *Wing Commander 5* i film.

Priredio Dragan KOSOVAC
(„PC Player“)

Zbog već legendarne „situacije sa papirom“ u proteklih godinu dana nismo bili u mogućnosti da dostojno propratimo veliki broj zaista odličnih naslova. Cilj ovog osvrtaja je da vas upoznamo sa nekima od njih putem kratkih recenzija

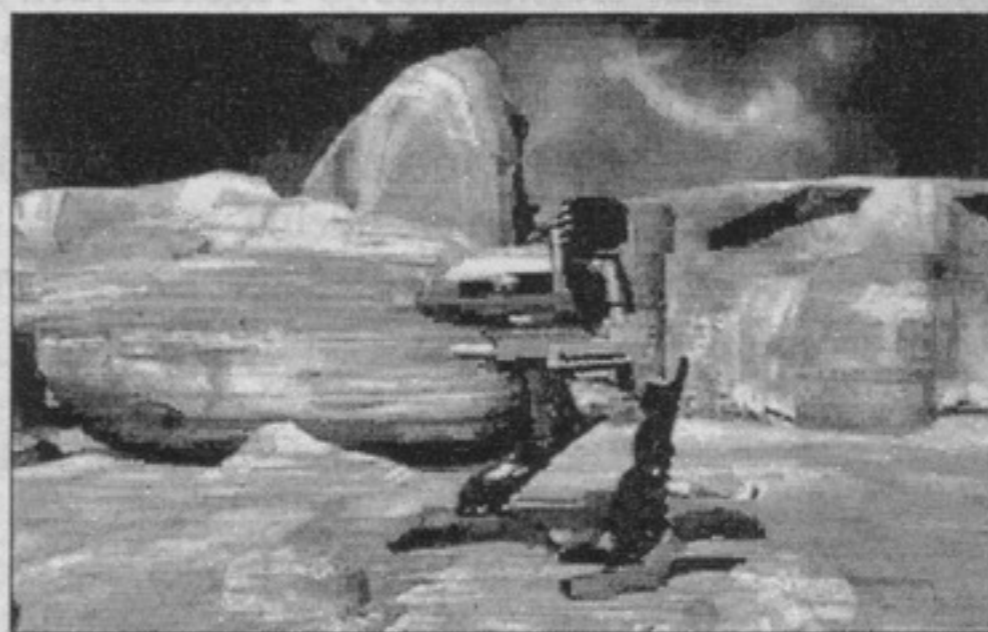
Championship Manager 2

Reakcije stranih časopisa na ovu igru su bile ekstremno različite – od onih da je ovo „najgori fudbalski menadžer svih vremena, namenjen samo i isključivo ljubiteljima brojeva“, do hvalospeva koji su podizali *Championship Manager 2* u oblake. Sva kompleksnost *Championship Managera* je iskazana u činjenici da se samo za generisanje podataka o igračima, klubovima itd. čeka nekoliko minuta. Zastupljeno je oko 3500 igrača iz gotovo svih svetskih timova i liga, s tim da možete birati samo engleski ili škotski tim. Ova brojka dobija puno značenje tek kada kažemo da o svakom igraču postoji baza podataka koja sadrži sve moguće informacije o njegovim fizičkim sposobnostima, tehnicima, prosečnoj oceni na proteklom utakmicama(!), timovima kroz koje je prošao... Što se tiče naše sužene domovine, primetili smo imena „Crvene zvezde“, „Partizana“, „Vojvodine“ i „Zemuna“, tako da se ne možemo opet žaliti na „nepravde i ničim izazvane sankcije“, zbog kojih ne zauzimamo „zasluženo mesto u evropskom, pa i svetskom fudbalu“ (što bi rek'o trener jednog beogradskog trećeligaša). Nama najzanimljivija opcija je kupoprodaja igrača. Tražeći odgovarajućeg igrača za tim, izabrali smo sledeću varijantu: napadač, pozicija nije bitna, cena do milion funti, povređen, da mu ugovor ističe kroz tri meseca i da nije zadovoljan tretmanom u matičnom klubu. Program je izbacio dva imena: Saša Ćurčić i Bratislav Živković. Slučajnost?



MechWarrior 2

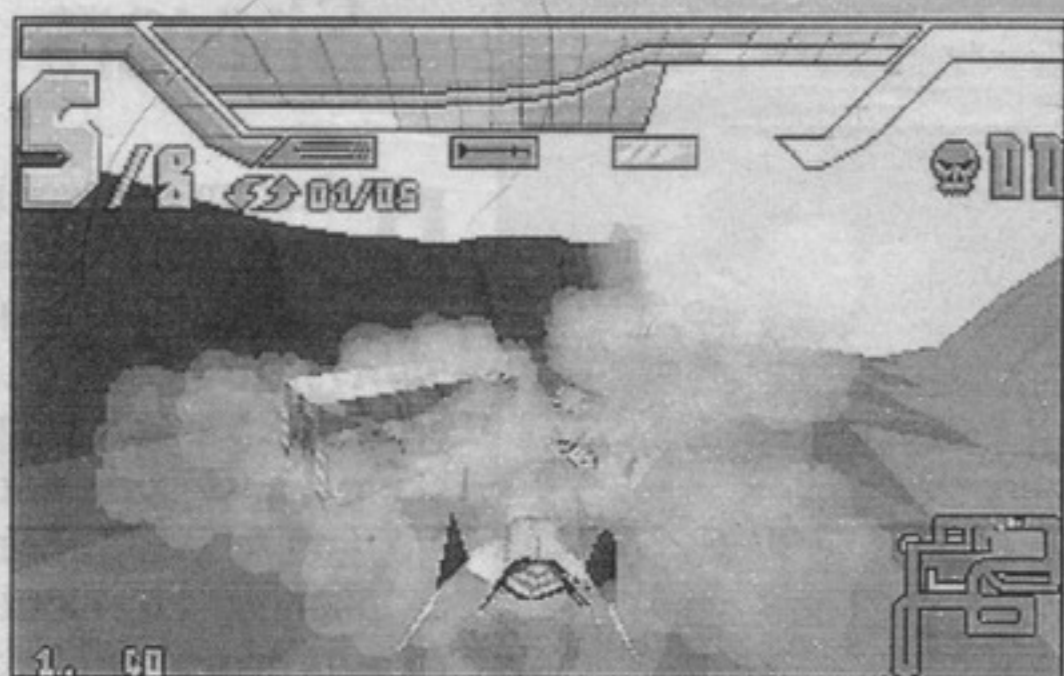
Kroz hiljadu godina mnoge planete u svemiru će postati poprište borbi dva velika klana - Jade Falcon i Wolf. Više ne postoje klasični vojnici od krvi i mesa, već roboti, takozvani Mechovi i svaki je solidno opremljen gomilom topova, mitraljeza i drugih simpatičnih igrački. Na samom početku se možete opredeliti za pojedinačne misije ili za kampanju. U svakom slučaju, bićete spuštani na neku planetu i imaćete određenu misiju koju treba izvršiti – uništenje neke zgrade, protivničkog robota, spasavanje pilota iz teško oštećenog Mecha ili nešto četvrto. Za



razliku od onih igara u kojima je prvi nivo debilno lak, a poslednji toliko težak da ga je vrlo dosadno igrati, dvadeset sekundi pre nego što vas raznesu, kod *MechWarriora* svaka misija je odlično osmišljena, što znači da će mnogo vode proteći kroz Terazijsku česmu pre nego što vam ova igra dosadi. Jedina „Ahilova peta“ je ogroman broj komandi, koje se vrlo teško definišu.

Hi-Octane

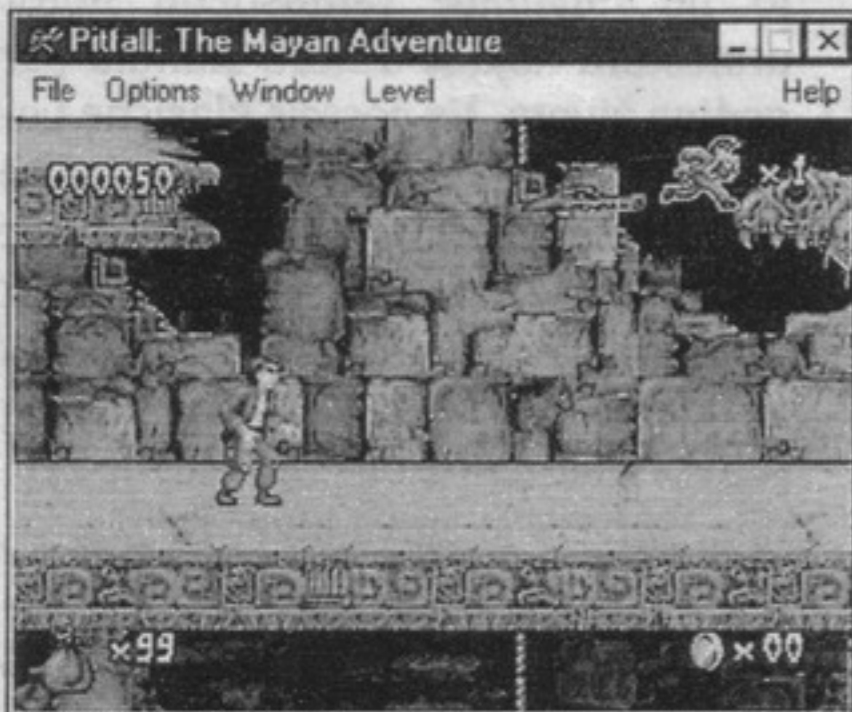
Ljudi iz „Bullfroga” imaju reputaciju jednog od najboljih proizvođača PC igara u Evropi. Njihova sklonost ka 3D okruženju, dinamici i akciji, pomešana sa osećajem za kvalitet i ovog puta je došla do izražaja. *Hi-Octane* je simulacija trke futurističkih letelica koja ne donosi nikakav značajniji pomak u odnosu na *Slipstream 5000* ili *Wipeout*, ali svakako predstavlja delo vredno pažnje. To pre svega duguje neverovatnoj zaraznosti, te (na osnovu ličnog iskustva) preporučujemo da je ne konzumirate dok traje školska godina. Grafika će za obične smrtnike biti u simpatičnoj VGA rezoluciji, jer je za pokretanje igre u SVGA (uz podnošljivu brzinu animacije) potreban Pentium. Možda jedini nedostatak *Hi-Octane* je mali broj ponuđenih staza.



Pitfall: The Mayan Adventure

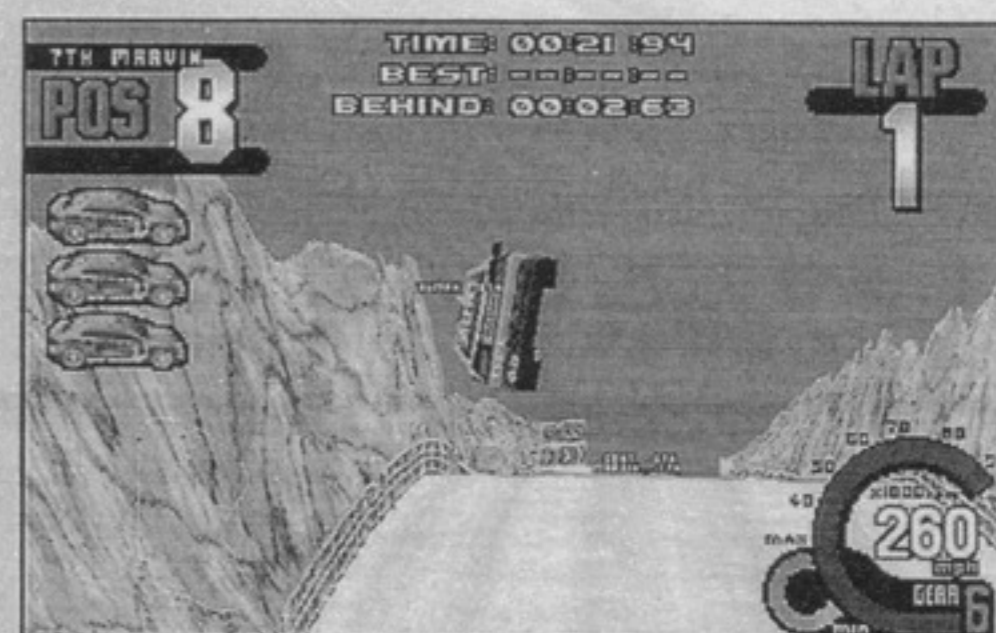
Sve više igara se pravi isključivo za *Windows 95*, a jedna od dosada najboljih je platforma po imenu *Pitfall*. Na Atariju se nekada igrala platforma po imenu *Pitfall*, čija je tema bio pokušaj mlađanog Pitfall Harry Juniora da pronađe svog oca koji se izgubio u nekoj divljini. Nekih deset godina kasnije, opet smo u prilici da pratimo Juniorove avanture.

Odmah se primećuje neverovatna sličnost između *Pitfalla* i jedne druge platforme – *The Jungle Booka*. (Pokreti glavnog lika pri kačenju na lijanje, same lijanje kao „prevozno sredstvo”, korišćenje bumeranga kao oružja...) Grafika i sama animacija likova *Pitfalla* su daleko bolje i mogu se meriti sa onima iz *Earthworm Jim*. Postoji nekih pet načina da se spustite niz konopac, od kojih nijedan ne zavisi od vas. Da li će to biti „naglavačke”, u obliku spirale ili nešto treće, stvar je slučajnog izbora kompjutera. No, ovo nije jedina originalnost *Pitfalla*. Naime, ubačen je mali milion raznih „briljantnih gluposti” – recimo, zamke sa živim blatom koje se otvaraju i zatvaraju, paučina koju koristite kao cirkuski trapez, rastegljive gumene trake za skok na veliku visinu, tako da igra u celini jako podseća na neki film o Indijani Džonsu. Odlična platforma, pogotovo ako imate *Windows 95*. U suprotnom... „Tata, zašto nema slike?”



Fatal Racing

Fatal Racing predstavlja odgovor „Gremlin Interactivea” na *Screamer* i *Need For Speed*, koji u potpunosti prati modne trendove. Brza vožnja, savršeno dizajnirani iskošeni poligoni... a, što je najvažnije, ne možete da poginete. Od trenutka kada krenete sa starta pa do završetka poslednjeg kruga, imaćete fantastičan osećaj lakoće što je, pre svega, rezultat specijalne koncepcije staza. Autori su se trudili da brojnim nagibima i blagim krivinama omoguće igraču da se što više „razmaše” što ne znači da je trka laka. U to ćete se ubrzo uveriti. Težište nije bačeno na samu borbu sa protivničkim vozačima, već na kaskaderske elemente (rampe, mostovi iz dva dela i sl.), uglavnom preuzete iz jedne starije igre, *4D Sports Driving*, koji *Fatal Racingu* daju izuzetno atraktivan karakter. Komande su vrlo osetljive, pa će u početku putanje vašeg vozila podsećati na one „posle svadbe i tri litre crnjaka”. Od mana ćemo pomenuti i nepostojanje opcije za mrežno igranje, ali postoji split-screen mod za dva igrača koji izgleda odlično.



Silent Steel



Radnja ove igre je smeštena u godine neposredno po završetku Hladnog rata kada se Libija, navodno, izdvojila kao jedna od vodećih svetskih vojnih sila. Kao i uvek, Amerima se to nije doplo, pa su se spremno odazvali pozivu Arapskih Emirata za pomoć.

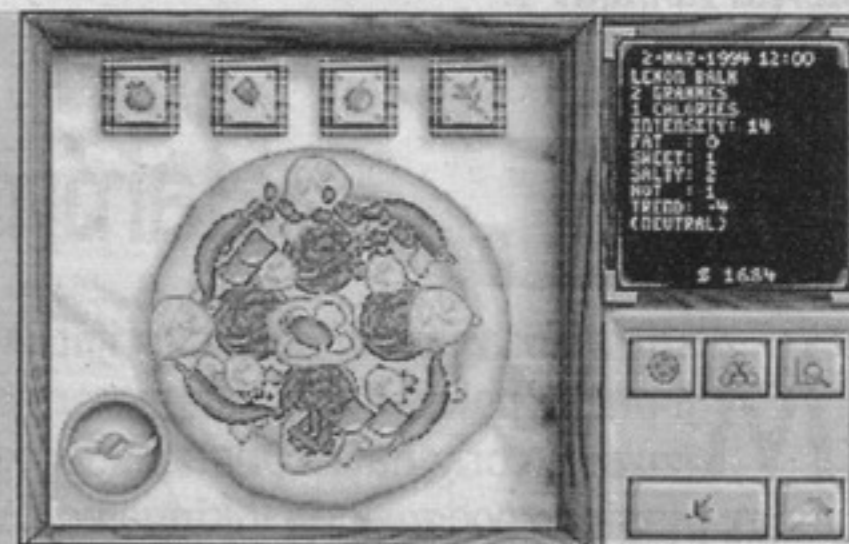
Vi ste komandant američke nuklearne podmornice koja je među prvima poslata u krizne vode, te nikakvo iznenađenje neće predstavljati poruka iz štaba da je jedna libijska podmornica napustila svoje teritorijalne vode i trenutno joj se ne zna položaj. Vaš zadatak je da je pronađete i „privedete na informativni razgovor”. Kao i obično, cela ova zamrzloma ne može da prođe bez mešanja braće nam Rusa, koji takođe šalju jednu svoju podmornicu držeći se sistema „ko pre devojci, njemu devojka”.

Silent Steel je pravi pravcati interaktivni triler (i to vrlo dobar), od početka do kraja. Takvi nisu bili ni *Wing Commander 4* koji je imao puno arkadnih delova, ni *Gabriel Knight 2* koji je avantura. Radnja teče, a vi, kao komandant podmornice, blagovremeno donosite odluke koje su od presudnog značaja za dalji tok filma. Što se tiče atmosfere, ona je sve vreme izuzetno napeta i podseća na kulturni film „*Hunt For Red October*”. *Silent Steel* nije igra u pravom smislu te reči, već interaktivni film i kao takav je zaista vredan pažnje.

Pizza Tycoon

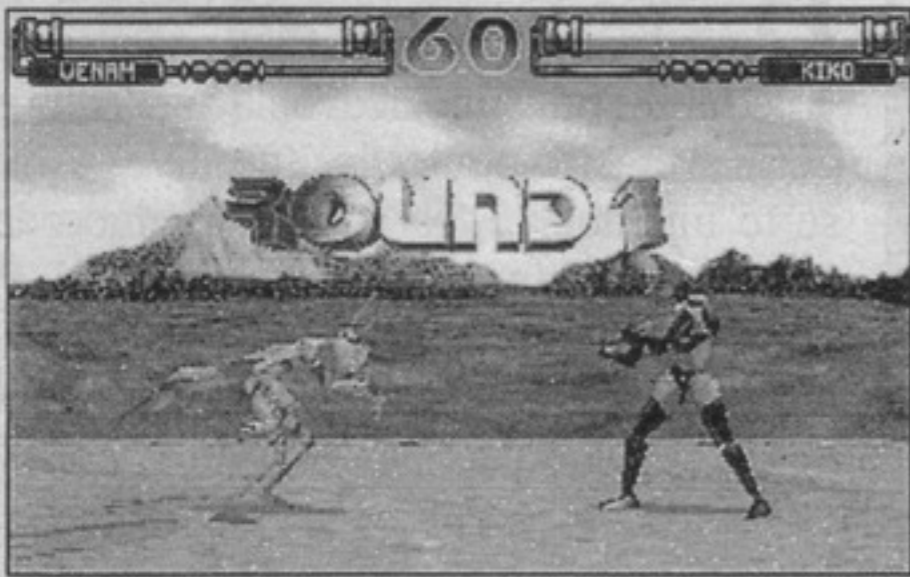
Upitanju je još jedna upravljačka simulacija iz „Microproseove”

Tycoon serije koja vas stavlja u ulogu vlasnika lanca picerija. Ukoliko vas interesuje samo legalna strana ovog posla, predstoji vam dug i težak zadatak. Morate, na prvom mestu, izabrati pogodnu (i jeftinu) lokaciju za svoju piceriju u nekoj od dvadesetak ponuđenih svetskih metropola, zatim sledi opremanje lokala nameštajem i osobljem (kuvari i kelnerice). Na kraju, predstoji vam samo da odredite pice koje ćete imati u ponudi. Sve ovo birate u zavisnosti od toga koju društvenu grupaciju želite da opslužujete (deca, srednja generacija, poslovni ljudi, penzioneri), jer svi imaju neke svoje zahteve. Postoji i drugi način za zaradu koji podrazumeva česte kontakte sa Koza Nostrom. Najčešće treba isporučiti neki paket na određenu adresu u određeno vreme, ali ima i poslova u vezi sa švercom oružja i sličnim legalnim stvarima.



FX-Fighter

Najupečatljivija stavka *FX-Fightera* je fenomenalna animacija likova, koji se sastoje od ogromnog broja poligona, tako da podsećaju na *Fade To Black*. Njihovi pokreti su nešto najrealnije viđeno do sada – prema njima *Mortal Kombat* deluje pomalo naivno. Sve ovo je postignuto zahvaljujući Full Motion Capture tehnici, već korišćenoj u *Actua Socceru*. Pokreti živih boraca su snimani kamerom iz svih uglova i zatim pridodati poligon-skim likovima. Druga izvanredna osobina je *trodimensionalno* okruženje. Kamera u igri zumira, rotira oko boraca, nalazi najbolji pogled za izvođenje nekog udarca... Ako ste igrali *Tekken* na Sony Playstationu ili *Virtua Fighter* na Saturnu, znaćete o čemu govorimo. Sve u sve-



mu, igra deluje naprosto fantastično. Zli jezici će se sigurno setiti prvog dela *Rise Of The Robots*, koji je takođe tehničkim karakteristikama odskakao od svakodnevice, ali je zahvaljujući malom broju udaraca i pokreta više ličio na prezentaciju nego na igru. U *FX-Fighteru* imate, pored velikog broja osnovnih, i gomilu specijalnih udaraca. *FX-Fighter* zauzima jedan (ali vredan) CD, zahteva DX2 mašinu sa najmanje 4 MB RAM-a (iako preporučujemo 8 MB) i, po mišljenju autora, predstavlja najbolju „tabačinu“ na PC-u. Eto „Acclaimu“ domaćeg zadatka za *Mortal Kombat 4*.

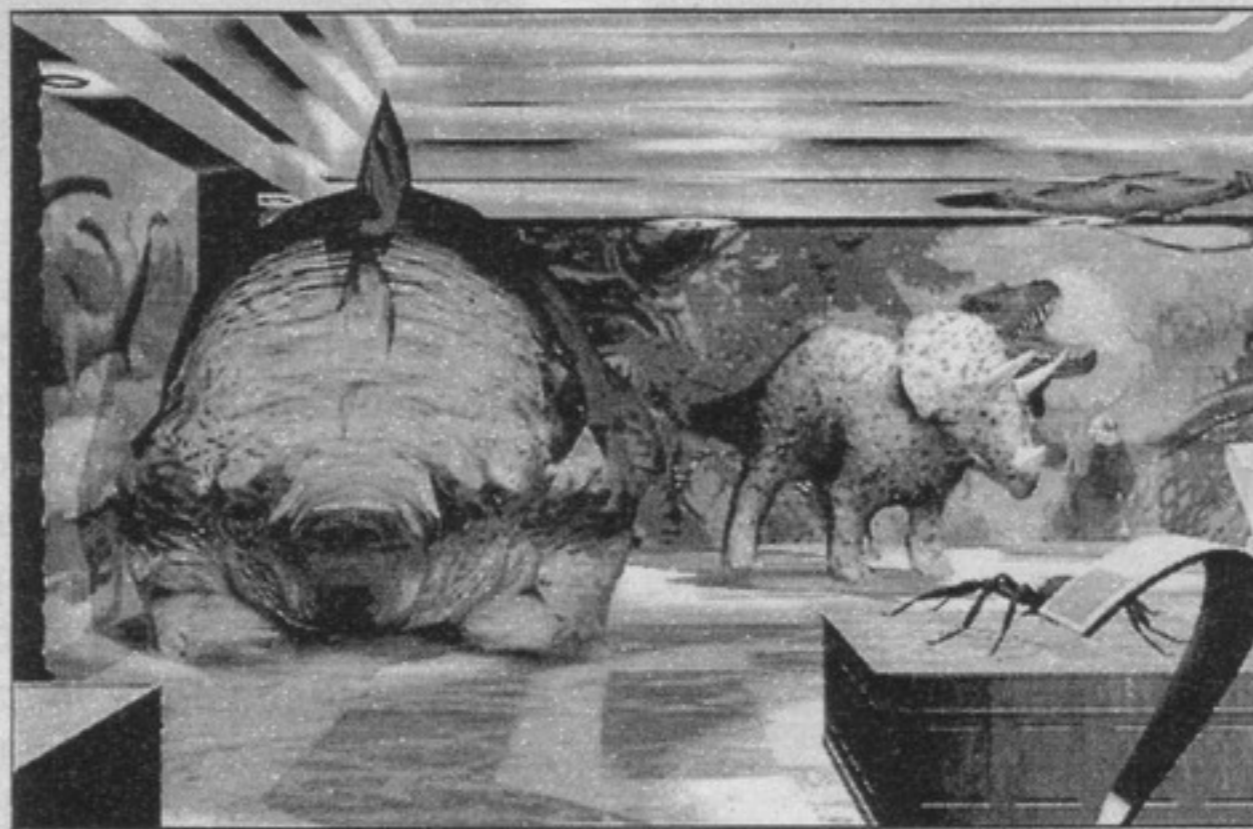
Hammer Of The Gods

Mada smo već imali neka neprijatna iskustva sa igrama firme „New World Computing“, po ko zna koji put se pokazalo da jedan tvor ne čini stado (ma šta to značilo). *Hammer Of The Gods* predstavlja izuzetno originalan pristup strategijama, a to je sistem misija. Ovde vodite hrabrog, bradatog i, naravno, propisno podgojenog Vikinga koji najviše voli piće, more i žene. Da biste zaslužili svoje mesto za Odinovom trpezom, morate ispuniti niz različitih zadataka, koje zadaju bogovi. Krećete od najnižeg po značaju, sve do vrha. Misije uglavnom uključuju ubistva, pljačke i otimanje tuđih žena tako da nije iznenađenje kampanja koja je povedena po stranim časopisima o štetnom dejstvu ove igre na omladinu (što nema nikakve veze sa nama – mi smo od malih nogu naučeni da razlikujemo „hekler“ od „škorpiona“). U suštini, vrlo originalna ideja, koja je donekle upropaštena očajnom grafikom. Sama igra izgleda kao neka *Civilization* mutacija. Vodite figurice, otkrivajte polja, gradite puteve i gradove itd. *Hammer Of The Gods*, nažalost, ne prati trendove u vidu real-time igranja, već se drži staromodne End Turn opcije. *Hammer Of The Gods* je jedna od retkih novijih strategija koja radi na slabijim računarima (čitaj: 386).



Fury³

Još jedan dokaz da se „Microsoft“ očajnički trudi da poboljša prodaju *Windowsa 95* je i ovo izdanje *Home* serije, jedna od retkih igara koje je izdao Veliki Bil. Razumljivo, *Fury³* je potpuno nekompatibilan sa bilo kojom drugom verzijom *Windowsa* sem, naravno, 95-ice. Najkraće se može opisati kao *Terminal Velocity* pod *Prozorima*. Zahvaljujući AutoPlay opciji dovoljno je samo da ubacite disk sa igrom i već ste tamo, u žarištu borbe – možete da navalite na neprijatelje kojih ima u neograničenom broju. Akcija ne popušta nijednu sekundu, naročito ako igrate na Furious nivou težine. Možete se kretati u svim pravcima, kao u simulacijama letenja, s tim što ovde imate i podzemne tunele. U igri postoji 24 nivoa podeljenih na osam planeta, i svaki ima misiju koju treba ispuniti (ne brinite, ne traže puno mozganja – uglavnom su rušilačkog karaktera). U većini *Dooma*čina uglavnom je bilo vrlo teško naći cilj, ali ovde imate neku vrstu kompas-skenera (identičan onome iz *Terminal Velocity*) koji pored pravca ukazuje i na neprijatelje u blizini, tako da orijentacija ne predstavlja nikakav problem. Zamerke možemo uputiti jedino seckanju grafike, čak i na Pentiumu na 133 MHz i sa 16 MB RAM-a. Savet za kraj: ako ikada budete imali osećaj da ste neiživljeni, uzmite *Fury³*.



Shivers

Početkom ove godine u domaće cedeteke je stigla igra zvana *Shivers*, delo čuvene „Si-erre“. Shiver na engleskom znači „drhtavica“ što nam se, posle par noći nasamo sa monitorom, zvučnicima i igrom učinilo izuzetno prikladnim imenom.

Zaplet je sledeći: dve devojke i dva mladića iz vaše srednje škole, inače tipični džabalebaroš, odlučili su da vas zatvore u muzeju preko noći, smatrajući to za originalnu šalu. Sve bi bilo manje-više podnošljivo da je u pitanju normalan muzej. Ali ovaj je sve sem normalnog: trenutno napušten, koristio se za izložbe vezane za spiritualizam i magiju (najveći deo eksponata je još unutra), a u njemu je misteriozno nestalo nekoliko dece čiji leševi nikad nisu pronađeni. Vaš zadatak je da preživite do jutra, kada se vraćaju šaljivdžije sa ključem. Od svih tehničkih elemenata posebno treba istaći odličnu muziku i perfektne zvučne efekte (npr. užasni krici izgubljene dece koji se prolamaju mračnim hodnicima). Iako igra teče u vidu statičnih slika, kao *Shannara* ili *Myst*, to nimalo ne umanjuje fantastičnu horor atmosferu koja je autoru skinula par godina života. Ne postoje klasične Look, Open, Use opcije, već sve radite pomoću „pametnog“ kursora. Što se kretanja tiče, morate da šetate kursor po ekranu sve dok se na nekom mestu ne pretvori u pokazivač raspoloživog pravca. Ako želite da prevremeno oseedite, *Shivers* je prava stvar za vas.

Sva CD-ROM izdanja ustupio „DIV Soft“

Mali oglasi

QUARK - najjeftinije, najpouzdanije, najkvalitetnije, najbrže u Jugoslaviji! Snimanje na HDD i FDD 0,3 dinara - igre i programi. Otkup komponenti u centru grada. Gundulićev venac 50, radno vreme 9-21h. Tel. 011/184-851.

NS GAMES - snimanje: FD, HD i CD. Cedeteka. Polovni CD-i. Tel: 021/365-713.

GAME Gear, Game Boy igrice i aparati - zamena jeftino. Tel: 021/615-296.

PRODAJEM Amigu 1200 sa ugrađenim HD od 120 MGB + 100 disketa + infrared Quickjoy-om - 1100 DM. Tel: 021/372-095.

Veliki izbor kasetnih i disketnih programa i igara za vaš C-64. Imamo najnovije igre. Katalog je besplatan. 011/ 5334-088 Zoran

Sve o Mortal Kombatu 1, 2 i 3

Knjiga
na 100
strana

PC Amiga
Sega Sony



IZDAVAČ: PC PROGRAM TEL. 011/463-296

PC MILA

PC IGRE

PROGRAMI

HARDWARE

SERVIS

SNIMAMO NA
CD ROMU

NARUŽBINE
ŠALJEMO POŠTOM

Radnim danom
12-18 časova
Subotom
10-14.

Knez Danilova 36
II ulaz,
I sprat



Tel: 011/ 34 30 56

NAJBOLJA PONUDA

SNIMANJE NA CD

- SA ORIGINALA 70,00 din
 - PO IZBORU 85,00 din
- U cenu je uračunat naš prazan CD
- Snimanje u toku dana-

SNIMANJE NA DISKETE

- IGRE 0,60 din
 - PROGRAMI 0,80 din
- 100% VIRUS & ERROR FREE
GARANCIJA

MB SOFT
T.C. MERKATOR
PALMIRA TOLJATIJA
11070 Novi Beograd
Tel: 695-993
Radno vreme: 11-19h

CD KLUB

- ČLANARINA 20,00 din
- doživotno-
- DNEVNI NAJAM
- SMEŠAN**

DISKETE

- FUJI 16,-
 - NO NAME 12,-
- KONFIGURACIJE
KOMPONENTE



Veliki izbor programa i igara za PC.

snimanje originala
snimanje po izboru
snimanje muzike
arhiviranje podataka

od
25,-
SOFTWARE
&
AUDIO

- | | | |
|----------------------|-------------------------|------------------------------|
| MS OFFICE | Civilization 2 | MS Music Central 96 |
| MS Office Pro 95 | C & C Covert Operations | MS Encarta 96 Encyclopedia |
| Visual C 4.0 | Cyberia 2 | MS Encarta 96 Worldatlas |
| Delphi 2.0 | Descent 2 | MS Cinemania 96 + Update ... |
| Intel Data On Demand | Congo The Movie | |
| SGS Thomson | D ... | |
| Siemens 95 ... | | |
- Dilerski popust!**

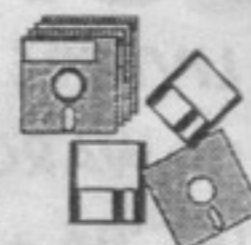
Najkvalitetniji mediji, usluga brza i jeftina!

Isporuke i poštom Radno vreme: 9-20h.

(021) 398-157

NAJJEFTINIJE IGRE I PROGRAMI

- Domaći programi za:
- nekretnine
 - turističke agencije
 - TV servis



OTKUP I PRODAJA RAČUNARSKE OPREME

Sastavljamo konfiguracije po želji

SNIMAMO NA CD ROM
BBS 011/ 163-452 (22-07h)

Informacije: 662-546, Bulevar JNA 70/stan 3

KOLOS
BANJICA

CD-ROM klub

EXTREME

ΠΛΑΤΩ

EXTREM-no nov software, nove enciklopedije, rečnici, knjige, ...

EXTREM-no dobre igre za
EXTREM-no tople letnje dane

EXTREM-no!

KNJIŽARA PLATO

Akademski plato 1, Tel. 18 28 38
09-24, nedeljom 12-24

software
hardware

PRE

CD

011/422-545



IGRE: PROGRAMI

NAJVEĆI IZBOR PROGRAMA
U BEOGRADU
RAČUNARI, KOMPONENTE
NAJPOVOLJNIJE, SA GARANCIJOM
PROVERITE I VI, ZASTO SE MNOGI,
SNABDEVAJU BAŠ KOD NAS

SNIMANJE NA CD

Mihajlović Dejan
Majke Kujundžića 23
11127 - BEOGRAD

CD IGRE
CD-MIX
CD PROGRAMI
CD KOMPILACIJE
CD PO IZBORU
BACKUP
RADNO VREME
09 - 20h



- Snimanje na CD
- Snimanje na diskete
- Snimanje na hard disk
- Back up hard diska

Leto počinje sa nama!

- Windows '95 - tri fabrička, originalna CD-a
- Grafika-DTP - mix programa i dodataka za grafiku i DTP
- Animacija - mix programa i dodataka za animaciju
- Auto CAD - mix programa i dodataka za projektovanje

MIXEVI IGARA

- Sega mix - NBA LIVE '96 + preko 25 seginih igara
 - Strategija mix - WARCRAFT 2 + preko 40 strategija
 - Spotski mix - FIFA '96 + preko 25 sportskih igara
 - Simulacija mix - THE NEED FOR SPEED + preko 25 simulacija
- I još mnogo toga... pozovite i proverite

Centar grada PAN produkcija
preko puta Grčke ambasade
Ul. Strahinjića Bana 73a



011/631-816



Mnoga originalnih
fabričkih
pakovanja igara i
časopisa

Na svakom CD mix-u
po jedna raspakovana
igra koje se direkto igra
sa CD-a.

Radno vreme:
svakog dana sem nedelje
od 11 - 19 časova

★ OGNJASOFT ★ & Diler Soft

011/141-752

KOMPLETI IGARA koje su raspakovane na CD-u tako da se mogu startovati direktno sa CD-a ili jednostavno prekopirati na hard-disk radi snimanja pozicije ili promene setup-a. Kompleti su napravljeni da zadovolje svačiji ukus, a na osnovu potražnje igara u prethodne tri godine (najbolji pokazatelj).

KI-K5 386DX, 4MB RAM, 2 x CD-ROM
 KG-K12 486DX4, 8MB RAM, 4 x CD-ROM

Komplet 1:

Evasive Action, F-14 Fleet Defender, Pinball Fantasy, Fury Of The Furies, Goall, Indiana Jones 3, Legend Of Kyrandia, Lands Of Lore, Mig 29, Secret Of The Monkey Island 2, Premier Manager 2, Privateer, Raptor, Sam & Max Hit The Road, Sim City 2000, UFO, Wing Commander 2....
UKUPNO 110 igara

Komplet 2:

Alien Breed, Another World, Battle Isle 2, Cobra Mission, Little Devil, Dogfight, Day Of The Tentacle, Goblins 3, Hand Of Fate, History Line 1914-1918, Indiana Jones 4, Lemmings The Tribes, Pacific Strike, Pirates! Gold, Prince Of Persia 1 & 2, Tornado, The Incredible Machine, X-Wing....
Ukupno 123 igre

Komplet 3:

1942 Pacific Air War, Centurion, Dune, Dyna Blaster, Elite, Epic, Formula 1 Grand Prix, Frontier, Golden Axe, Leisure Suit Larry 6, Lemmings, Linx, Lode Runner, NCAA 2, Overlord, Premier Manager 3, Jazz Jackrabbit, Super Street Fighter 2 USA, Super Frog, Tie Fighter....
Ukupno 123 igre

Komplet 4:

Magic Carpet, Cannon Fodder 2, The Chaos Engine, Colonization, Cyclone, Dawn Patrol, Desert Strike, Flashback, FIFA International Soccer, Jungle Strike, KASO Hokum, Kick Off 3, Lemmings 3, Little Big Adventure, NASCAR Racing, One Must Fall, Pizza Tycoon, Starlord....
Ukupno 80 igara

Komplet 5:

Aladdin, Alone In The Dark 3, Apache Longbow, Brutal, Comanche Enchanted, Descent, Doom 1 & 2, Dune 2, Heretic, Michael Jordan In Flight, Mortal Kombat 1 & 2, The Lion King, Lords Of Midnight, Lotus Esprit Turbo Challenge, Psycho Pinball, Slip Stream 5000, Warriors....
Ukupno 61 igra

Komplet 6:

Mortal Kombat 3, Magic Carpet 2, Hexen (Heretic 2), FX Fighter CD, Lemmings 3D, Across The Rhine, Primal Rage, NBA Jam, Mech Warrior, Pinball Illusions, Fury 3, Hellfire, Hugo CD, Millennia, Steel Panthers, Terminal Velocity, Witchaven, Hole In One, Wolfsbane, Tom & Jerry
Ukupno 25 igara

Komplet 7:

WereWolf VS Comanche 2.0, Apache CD, Actua Soccer, Breach 3, Caesar 2 CD, C.E.O. TM, Darker, Earthworm Jim, Fade To Black, Jungle Book, Navy Strike, Need For Speed, NHL Hockey 96., Pinball World, Road War, Rugby World Cup, TekWar, Virtual Valerie 2, Zyclunt
Ukupno 20 igara

Komplet 8:

Comix Zone, Destruction Derby, FIFA Soccer 96, Heroes Of Might & Magic, Pocahontas, Radix, Screamer, SU-27 Flanker, Sensible World Of Soccer, Warcraft 2 (četiri nivoa), D-Day: America Invades, Extreme Pinball, The Incredible Machine 3, Ultra Pinball, Corel Wild Board Games, Wipeout (Sony Playstation)....
Ukupno 27 igara

Komplet 9:

Terminator Future Shock, Dark Seed 2, Thunderhawk 2, Indy Car Racing 2, Ecco The Dolphin, Casino DeLuxe, Celtic Tales, Cyber Speed, Empire 2, Harpoon 2, Jack The Ripper, Poker Kanabis, Realm Of Chaos, Spiderman 2, Ocean Trader, Warhammer....
Ukupno 26 igara

Komplet 10:

Fatal Racing, WWF Wrestlemania Arcade, Wetlands, Wayne's Gretzki Hockey, Grand Prix Manager, Great Naval Battles 4, Game Boy Emulator (140 games), Extreme Sports (Sony Playstation), Earthworm Jim Special Edition, Championship Manager 2 Italian League, Time Gate, Turrican 2, Pinball 4000, Tortoise & Hare....
Ukupno 21 igra

011 / 346-420

011 / 172-234



Komplet 11 (NEW):

The Dig, Timon & Pumba's Jungle Games, Worms Plus, Mech Warrior 2, Ghost Bear's Legacy, Strip Poker, Grand Prix Manager, Pool Champ, Romance Of The Three Kingdom IV., Wetlands, Sensible World of Soccer....
Ukupno 20 igara

Komplet 12 (NEW):

Advanced Tactical Fighter ATF, Big Red Racing, Civilization 2, Descent 2, Battleground Ardennes, Seek & Destroy, Super Street Fighter 2 NEW, Star Wars, Conquest Of The New World, Tilt!, Premier Manager 3 DeLuxe, Rebel Runner, Witchaven 2....
Ukupno 27 igara

Dragan Ognjević, Bulevar Lenjina 27/5, 11070 NBgd & Goran Krsmanović, Palmotićeve 17/III/8, 11000 Bgd

BR SOFT **021/362669**

PROGRAMI I IGRE ZA VAŠ PC

SNIMANJE (ZAJEDNO SA CD-om)

KOPIJE ORIGINALA 20DM
 PO VAŠEM IZBORU 25DM
 PRAZAN CD 15DM

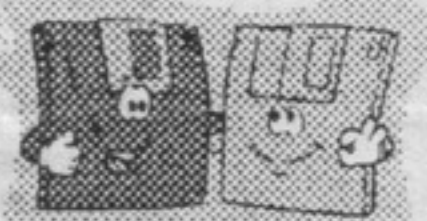
POSLE DESETOG NARUČENOG CD-a DOBIJATE JEDAN POTPUNO BESPLATNO!

IGRE.....0.5 DIN
PROGRAMI.....1.0 DIN

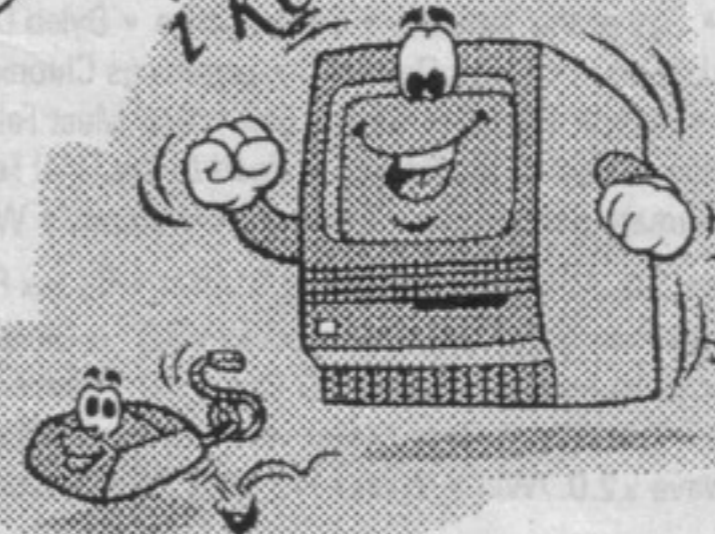
SONY PLAYSTATION
 EKSKLUZIVNA PONUDA - NAJNOVIJE IGRE
SAMO 35DM

**ISPORUKA POUZEĆEM U ROKU OD 24h
 RADNO VREME OD 9 DO 21h SVAKIM DANOM**

BERZA
RAČUNARA



Otkup i prodaja
 PC i AMIGA Računara
 i komponenti



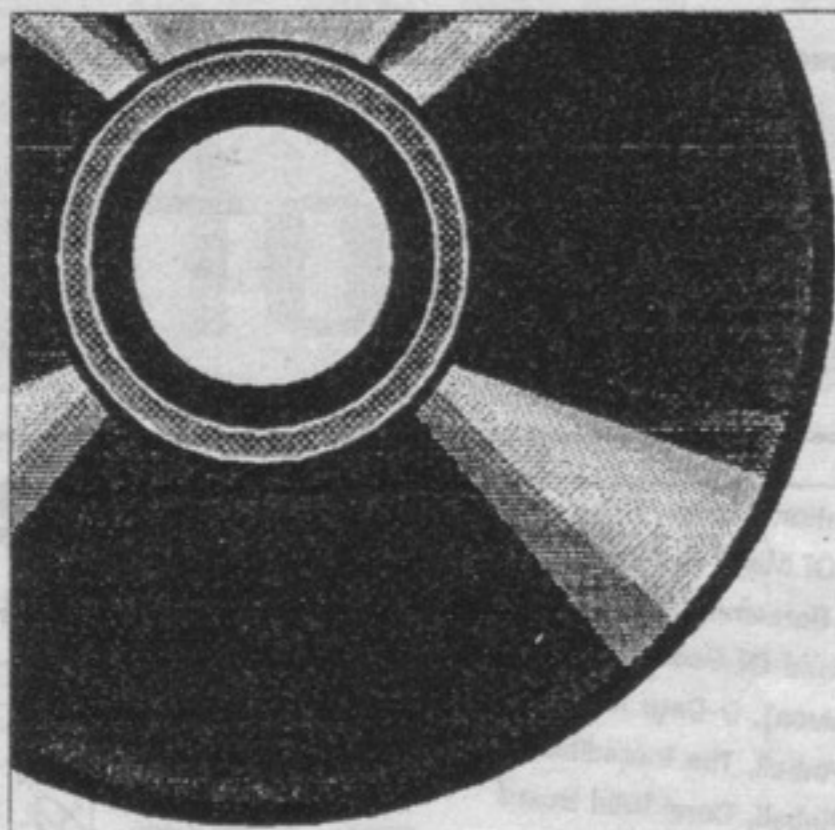
BERZA
ZAMENA

**NAJNIZE CENE NOVIH PC
 RAČUNARA I KOMPONENTI**



011/3224-061

DESIGN by OPTIMUS & DAČA



PROVEDITE LETNJI

sa originalnim SUPER

Za one koji ne znaju šta su to SUPER MIX-ovi da ponovimo: to su CD-ROM-ovi puni od starijih legendarnih do najnovijih igara i programa koji su pažljivo probrani tako da zadovolje svačiji ukus. Samo naši SUPER MIX-ovi su **originalni**, tj. nisu presnimci snimljeni na kojekakvoj amaterskoj opremi već su snimljeni fabrički u inostranstvu. Uz svaki disk dobijate kolor omot sa spiskom igara i programa na njemu, uputstvom za upotrebu i plastičnu kutiju i sve to po ceni od samo 25 DEM*.

..... SUPER MIX 1

IGRE: A-Train • Aces over Europe • Alcatraz • Alien Breed • Alone in the Dark I. • Another World • B.A.T.I. • Batman Returns • Battle Chess II. • Battle Isle I. • Blake Stone • Blue Max • Blues Brothers I. • Body Blows • Budokan • Cadaver • California Games II. • Catch'em • Civilization • Codename: Iceman • Comanche: Maximum Overkill • Cool World • Corridor 7 • Dino Wars • Doom I. • Drakkhen • Duck Tales • Dune I. • Eternam • Fantastic Dizzy • Fascination • Fields of Glory • First Samurai • Flight Simulator v.5.0. • Future Wars • Gabriel Knight • Ghostbusters II. • Goblins II. • Gods • Golden Axe • Great Courts II. • Gremlins II. • Guy Spy • Inca II. • Indiana Jones III. • Indianapolis 500 • International Athletics • KGB • Kick Off II. • Lamborghini • Lands of Lore • Lemmings I. • Lethal Weapon • Lost in L.A. • Magic Pockets • Manchester United • Mantis • Martian Dreams • Monopoly Deluxe • Moonshine Racers • Mortal Kombat I. • Nicky Boom • Nippon Safes • Obitus • Operation Wolf • Overlord • Peter Pan • Pinball Dreams I. i II. • Pit Fighter • Police Quest III. • Predator II. • Premier Manager I. • Prince of Persia I. • Protostar • Push Over • Rambo III. • Rampart • Rick Dangerous II. • Ring World • Robocop III. • Roger Rabbit • Rolling Ronny • Ryder Cup • Sabre Team • Sargon V. • Sea Wolf • Seal Team • Secret of Monkey Island I. • Shadow President • Sherlock Holmes • Silverball • Sim City /Win • Space Quest V. • Spear of Destiny • Special Forces • Speedball II. • Stellar 7 • Stone Age • Striker • Strip Poker /Win • Sub War 2050 • Super Hang on • Surf Ninjas • Syndicate • System Shock • Task Force 1942 • Teenage Mutant Ninja Turtles • Tennis Cup • Terminator II. • Test Drive III. • The Godfather • The Manager • Toyota Celica GT • Tristan • Tubular Worlds • Turbo Outrun • Twilight 2000 • War in the Gulf • Wing Commander I. i II. • Wings of Fury • Winter Challenge • World Cup USA'94 • Wrestlemania II. • X-Wing • Xenon II. • Zool i još 30 legendarnih igara.

PROGRAMI: 3D Design Plus v.2.0. /Win • Aldus Photostyler v.2.0. /Win • Animator Pro v.2.0. • Arts & Letters v.3.11. /Win • Auto Sketch v.3.1. • Banner Mania • Fox Pro v.2.6. + Distrib.Kit • Graphic Workshop v.1.1. /Win • Imagine v.2.0. • Lotus 123 v.3.4. • MS Basic Professional v.7.1. • MS Cobol v.4.5. • MS Fortran Professional v.5.1. • MS Publisher v.2.0. /Win • MS Word v.6.0. • MS Works v.3.0. • Mannequin v.1.1. • Musicator GS v.1.01. /Win • PC Matlab v.3.5. • Paradox v.4.5. • Pizazz Plus v.2.0. • Quattro Pro v.5.0. • Scream Tracker v.2.2. • Song Editor v.1.4. • Tango PCB plus v.2.11. • Turbo C v.2.0. • Wired for Sound Pro.v.3.1./Win.

..... SUPER MIX 2

IGRE: 1942: Pacific Air War • 7 Up • Aces of the Pacific • Air Bucks • Al-Qadim • Alone in the Dark II. • Armour-Geddon • B.A.T. II. • Battle Isle II. • Beneath a Steel Sky • Blue Force • Blues Brothers II. • Cannon Fodder I. • Chaos Engine • Chessmaster 3000 • Civilization /Win • Colonization • Crazy Cars III. • Detroit • Dogfight • Doofus • Doom II. • Double Dragon III. • Dune II. • Dyna Blaster • Elf • Epic • F-16 Falcon v.3.0. • F.I.F.A. International Soccer • F1 Grand Prix • Face Off • Floor 13 • Formula One • Goal • Goblins III. • Indiana Jones IV. • Indy Car Racing • Ishar II. • Jurassic Park • King's Quest V. • Last Action Hero • Leisure Suit Larry VI. • Lemmings II.: The Tribes • Links 386 Pro • Litol Divil • Mega Lo Mania • Michael Jordan in Flight • NHL Hockey • One Step Beyond • Oscar • Oxyd • Pinball Fantasies • Pirates Gold • Populous II. • Prehistorik II. • Premier Manager II. • Prince of Persia II. • Privateer • Railroad Tycoon Deluxe • Raptor • Red Baron • Risky Woods • Robocod • Sam & Max Hit the Road • Secret of Monkey Island II. • Sensible Soccer • Sim City 2000 • Sim Farm • Sleep Walker • Soccer Kid • Space Hulk • Street Fighter II. Turbo • T.F.X. • Terminator 2029 • Theme Park • Tie Fighter • UFO • Wayne's World • Winter Olympics • Yo! Joe • Zool i još 15 igara.

PROGRAMI: 3D Studio v.3.0. + objekti • Adobe Acrobat v.1.0. /Win • AutoCAD AEC UK v.2.1. • AutoCAD Office Layout v.1.0. • AutoCAD v.12.0. + tutor • Banners v.1.0. /Win • Borland Pascal with objects v.7.0. • Corel Draw v.4.0. + update /Win • Cubase v.1.0. /Win • Fox Pro v.2.6. /Win • Graphic Workshop v.7.0. • Hijaak v.2.01. • Image Alchemy v.1.75. • Lotus 123 v.4.0. /Win • MS Macro Assembler v.6.0. • MS Windows v.3.1. • Mannequin Designer v.1.0. /Win • Micrografix Designer v.4.0. /Win • NTH Drive v.3.11. • PC Tool's Gold v.9.0. • Procomm Plus v.1.0. /Win • Pspice v.5.0. • Recognita Plus v.2.0. /Win • Systat v.5.0. /Win • Telemate v.4.12. • Vista Pro v.3.0. • Webster's Dictionary v.1.0. /Win • Word Perfect v.6.0.

..... SUPER MIX 3

IGRE: Aces of the Deep • Aladdin • Arctic Baron • Battle Bugs • Campaign II. • Chessmaster 4000 Turbo /Win • Cobra Mission • Cruise for a Corpse • Cyclones • D-Day • Dark Legions • Dark Sun II. • Dawn Patrol • Day of the Tentacle • Desert Strike • Dylon Dog • F-15 Strike Eagle III. • Flashback • Front Lines • Grandest Fleet • Gunship 2000 + Mission • Heretic • Iron Cross • Jamm It • Jazz Jackrabbit I. • King's Quest VI. • Lemmings Chronicles • Lion King • Loderunner • Lost in Time • MS Space Simulator v.1.0. • Master of Magic • Metaitech • Micro Machines • Mystic Towers • Nascar Racing • On the Ball • One Must Fall 2097 • Outpost /Win • PC Basket • Pacific Strike • Panzer General • Police Quest IV. • Popo Car • Premiership Football Manager • Quarantine • Rise of the Robots • Road to the Final Four II. • Robinson's Requiem • Sexy Aht • Stronghold • Super Cauldron • Superfrog • Superski Pro • The Clue • Transport Tycoon • Tube • Ultimate Body Blows • Universe • Warcraft • Wing Commander Armada i još 15 hit igara..

PROGRAMI: After Dark v.3.0. /Win • AutoCAD v.12.0. /Win • Bit Fax Professional v.3.0. /Win • Canvas v.3.51. /Win • Font Chameleon v.1.0. /Win • Fractal Design Sketcher v.1.0. /Win • Gold Wave v.1.0. /Win • Hijaak Pro v.2.0. /Win • MS Access v.2.0. + Developer's Toolkit /Win • MS C/C++ v.7.0. /Win • MS Dos v.6.20. • MS Excel v.5.0. /Win • MS Project v.4.0. /Win • MS Windows v.3.1. for Cent.&East.Europe • MathCAD Plus v.5.0. /Win • Morphing Magic • Multimedia Sound Studio v.3.4. /Win • Norton Desktop v.3.0. /Win • Norton Utilities v.8.0. • Novell Dos v.7.0. • PC Tool's v.2.0. /Win • Page Maker v.5.0. /Win • RAR v.1.50. • Rawe v.1.0. /Win • Smart Page Direct v.2.1. /Win • Topas Professional v.5.0. • Turbo Assembler v.4.0. • Turbo Pascal v.1.5. /Win • Wave v.2.0. /Win • Winfax Pro v.4.0. /Win • Word Translator v.1.0. /Win

..... SUPER MIX 4

IGRE: Alien Olympics • Alone in Dark III. • B.C.Racers + cheat • Black Hawk • Bureau 13 • Championship Manager Italy • Championship Rally • Creep Clash • Dark Forces + cheat • Dark Wolf • Descent + cheat • Dungeon Master II. • Ecstatica • Epic Pinball v.2.1. • Fifth Fleet • Flight Commander II. /Win • Flight Simulator v.5.1. • Game Maker v.5.0. • Gemstone II. • Great Naval Battles III. • Happy Tetris • Iron Seed • Jazz Jack Rabbit II. • Jetstrike • Jurassic Chess • KA-50 Hokum • Kick Off III. European Chal. • Legend of Kyrandia III. • Little Big Adventure • Mortal Kombat II. • NHL'95 • Pizza Tycoon • Premier Manager III. • Presumed Guilty • Project X • Reunion New • Rise of the Triad • Slob Zone • Soccer Superstars (English) • Star Dust • Strong Lines • Tactical Manager • Total Carnage • U.S. Navy Fighter • Vinyl Goddesses Energy Patcher • Zorro.

Sve diskove možete **odmah** naručiti
pouzećem ili doći i podići lično.



*dinarska protivrednost

RASPUST

MIX-evima za samo

25^{*} dem

PROGRAMI: 3D Studio v.4.0. 100% • Aldus Freehand v.4.0. /Win • Auto CAD v.13.0. • Corel Draw v.5.0e /Win • Corel Ventura v.5.0. /Win • DBase v.5.0. /Dos • DBase v.5.0. /Win • Data CAD Pro. v.5.02 /Win • Design CAD v.7.0. /Win • Fast Tracker v.2.03. • Finale v.3.0. /Win • Fractal Designer Painter v.3.0 • Harvard Graphics v.3.0. /Win • Lap Link v.6.0. /Win • MS Power Point v.4.0. /Win • Norton Commander v.5.0. • Photo Finish v.3.0. /Win • Picture Publisher v.5.0. /Win • Procomm v.2.0. /Win • QEMM v.7.5. • Quark Xpress V.3.3. /Win • Quattro Pro v.6.0. /Win • Scream Tracker v.3.2. • Word Perfect v.6.1. /Win.

• • • • • SUPER MIX 5 • • • • •

IGRE: Action Soccer • Air Warrior + Dodaci • Brett Hull Hockey • Canton • Central Intelligence • Clockwerx v.1.0. /Win • Dark Strike • Disc World • Fighter Wing • First Encounters • Flight of the Amazon Queen • Flying Tigers • Fong Wan Tien Ha • Fritz 3 Chess v.3.05. • Hardball 4. • High Seas Trader • Invincible Fighter • Jungle Strike • Kin Yeo • Klik & Play /Win • Knights of Xentar + Upgrade • Legions /Win • Lemmings /Win • Machiavelli The Prince • Magic Carpet • Menzoberranzan • Prince of Evil • Psycho Pinball • Pyro Technica • Retribution • Sango Fighter II. • Sento • Shadow Force • Stalingrad • Super Ski III. • Super Street Fighter II. • Super Street Fighter II. Turbo • The Big Red Adventure • Tower Assault • Ultizurk III. • World Hockey '95 • X-Com: Terror from the Deep.

PROGRAMI: Adobe Illustrator v.4.03. /Win • Adobe Photo Shop v.3.0. /Win • Ami Pro v.3.1. /Win • Caligari Truespace v.1.03 /Win + Dodaci • DesQ View /X.v.2.0. • F-Prot v.2.18a. • Font Works v.1.0. /Win • Frame Maker v.4.02. /Win • Kai's Power Tool's /Win • Lotus 123 v.5.0. /Win • Lotus Approach v.3.0. /Win • MIDI Music Shop Pro /Win • MS Visual Basic v.4.0. /Win • MS Word v.6.1. /Win • Midisoft Music Studio v.3.1. /Win • Norton Disk Lock v.3.5. • P-Cad v.7.0. • Paradox v.5.0. /Win • Print Shop Deluxe CD /Win • RIO v.6.31. • Superbase '95 v.3.0. /Win • Turbo C++ v.4.5. /Win • Visio v.2.0. + dodaci /Win.

• • • • • SUPER MIX 6 • • • • •

IGRE: Apache Longbow • Arnie II. • Baryon • Bioforge • Brutal: Paws of Fury • C.E.O. • Combat Air Patrol • Command & Conquer • Crisis in the Kremlin • Cyberbykes • Darklands • Death Gate • Doom II: Hell on Earth /Win95 • Exploration • FX Fighter • Grandmaster Championship Chess /Win • Hellfire Zone • Hexen • I.M.Meen • Inferno • Jagged Alliance • Kingpin: Arcade Sport Bowling • Lemmings 3D • Manchester United: The Double • Mortal Kombat III. • NBA Jam • Operation Body Count • Outer Ridge • Overdrive • Pinball Illusions • Player Manager II. • Simon the Sorcerer II. • Slipstream 5000 • Steel Panthers • Striker'95 • Super Karts • Terminal Velocity • The Patrician • Tyrian • Warriors • Widget Workshop /Win • Witchaven • Wolfsbane

PROGRAMI: 3D Deck & Backyard v.1.2. /Win • Cakewalk Professional v.3.0. /Win • CimCAD v.6.6. • Lion King Print Studio /Win • MS Money /Win95 • MS Office /Win95 • MS Plus /Win95 • MS Powerpoint v.7.0. /Win95 • MS Publisher /Win95 • MS Windows'95 Pan European Edition • Mickey & Crew Print Studio /Win • Norton Anti Virus v.4.0. /Win95 • Norton Navigator /Win95 • Norton Utilities /Win95 • Ray Dream Designer v.3.13. /Win • Real 3D v.2.49. /Win

• • • • • SUPER MIX 7 • • • • •

IGRE: Actua Soccer • Air Power • Ascendancy • Caesar II. • Celtic Tales: Balor of the Evil • Civ Net /Win • Crusader: No Remorse • Cybermage • Empire II.: The Art of War • Extreme Pinball • Fade to Black • Fatal Racing • Fighter Duel • Fist Fight • Indycar Racing II. • Jungle Book • Motor City • Navy Strike: Task Force Command • Ocean Trader • Pinball World • Radix: Beyond the Void • Strip Poker Pro. • Tekwar • Thunderhawk II.: Firestorm • Warcraft II.: Tides of Darkness • Werewolf vs Comanche v.2.0. • Wipeout • Wrestlemania.

PROGRAMI: Animator Studio v.1.1. /Win • First Aid v.2.0. /Win95 • Harvard Graphics v.4.0. / • MS Access v.7.0. /Win95 • MS Project v.4.1. /Win95 • MS Visual Foxpro v.3.0. /Win • MS Word v.7.0. /Win95 • MathCAD Plus v.6.0. + Update /Win • QEMM v.8.0. • Visio v.4.01. /Win95.

CD HIT IGRE

BAD MOJO	- Arkada	1 CD
BATTLE ISLE III.	- Strategija	2 CD
CINEMANIA'96	- Enciklopedija	1 CD
COMMAND & CONQUER	- Strategija	2 CD
COREL v.6.0. /WIN'95	- Stono izdavaštvo	4 CD
CREATURE SHOCK	- Pucačka	2 CD
CRUSADER: NO REMORSE	- Pucačka arkada	1 CD
CYCLEMANIA	- Vožnja	1 CD
DESCENT II.	- Pucačka	1 CD
FADE TO BLACK	- Arkada	1 CD
FIFA SOCCER'96	- Fudbal	1 CD
FULL THROTTLE	- Avantura	1 CD
GABRIEL KNIGHT II.	- Avantura	6 CD
MAD DOG McCREE II.	- Pucačka	1 CD
MS ENCARTA'96 ENCYCLOPEDIA	- Enciklopedija	1 CD
MS ENCARTA'96 WORLD ATLAS	- Atlas sveta	1 CD
NBA LIVE'96	- Košarka	1 CD
NHL HOCKEY'96	- Hokej	1 CD
POLICE QUEST: SWAT	- Strategija	4 CD
REBEL ASSAULT I.	- Pucačka	1 CD
REBEL ASSAULT II.	- Pucačka	2 CD
SCREAMER	- Vožnja	1 CD
SHANNARA	- FRP avantura	1 CD
SHIVERS	- Avantura	1 CD
STAR TREK - NEXT GENERATION	- Avantura	1 CD
STONEKEEP	- FRP avantura	1 CD
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	- Pucačka	1 CD
THE 11-th HOUR	- Avantura	4 CD
THE DIG	- Avantura	1 CD
THE NEED FOR SPEED	- Vožnja	1 CD
TILT!	- Fliper	1 CD
TOP GUN	- Sim. letenja	2 CD
TORIN'S PASAGE	- Avantura	1 CD
UNDER A KILLING MOON	- Avantura	4 CD
WARCRAFT II	- Strategija	1 CD
WING COMMANDER III.	- Simulacija	4 CD
WING COMMANDER IV.	- Simulacija	6 CD
WORMS	- Logička	1 CD
ZORK NEMESIS	- Avantura	3 CD

NOVI NASLOVI STALNO PRISTIŽU!

**CD NASLOVE SNIMAMO SAMO NA
VRHUNSKOJ OPREMI I NA NAJKVALITETNIJIM
DISKOVIMA: TDK, PHILIPS, KODAK**

DESIGN: BOJAN STEFANOVIĆ & ŠTAMPARIJA KASA

PRODUCTION 011/463-741

U CENTRU GRADA, NA JEDNOM MESTU !

PC CD-ROM KLUB

SNIMANJE I IZNAJMLJIVANJE
PO NAJPOVOLJNIJIM USLOVIMA



EXIT PRODUCTIONS

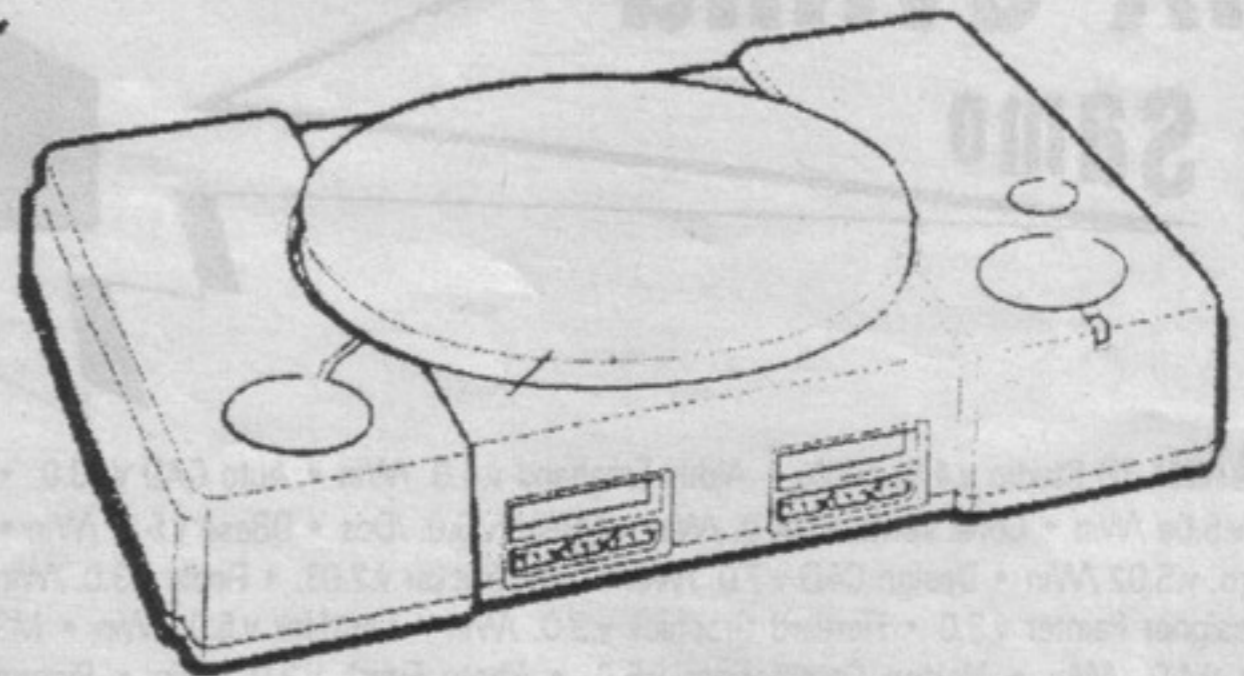
RADNO VREME: 11⁰⁰ - 19⁰⁰

INFORMACIJE NA

☎ 627 - 827

SONY playstation KLUB

NAJMOĆNIJA 32-BITNA
KONZOLA ZA IGRE



NAJVEĆI IZBOR IGARA !

KUPITE, IZNAJMITE
ILI SAMO ODIGRAJTE !

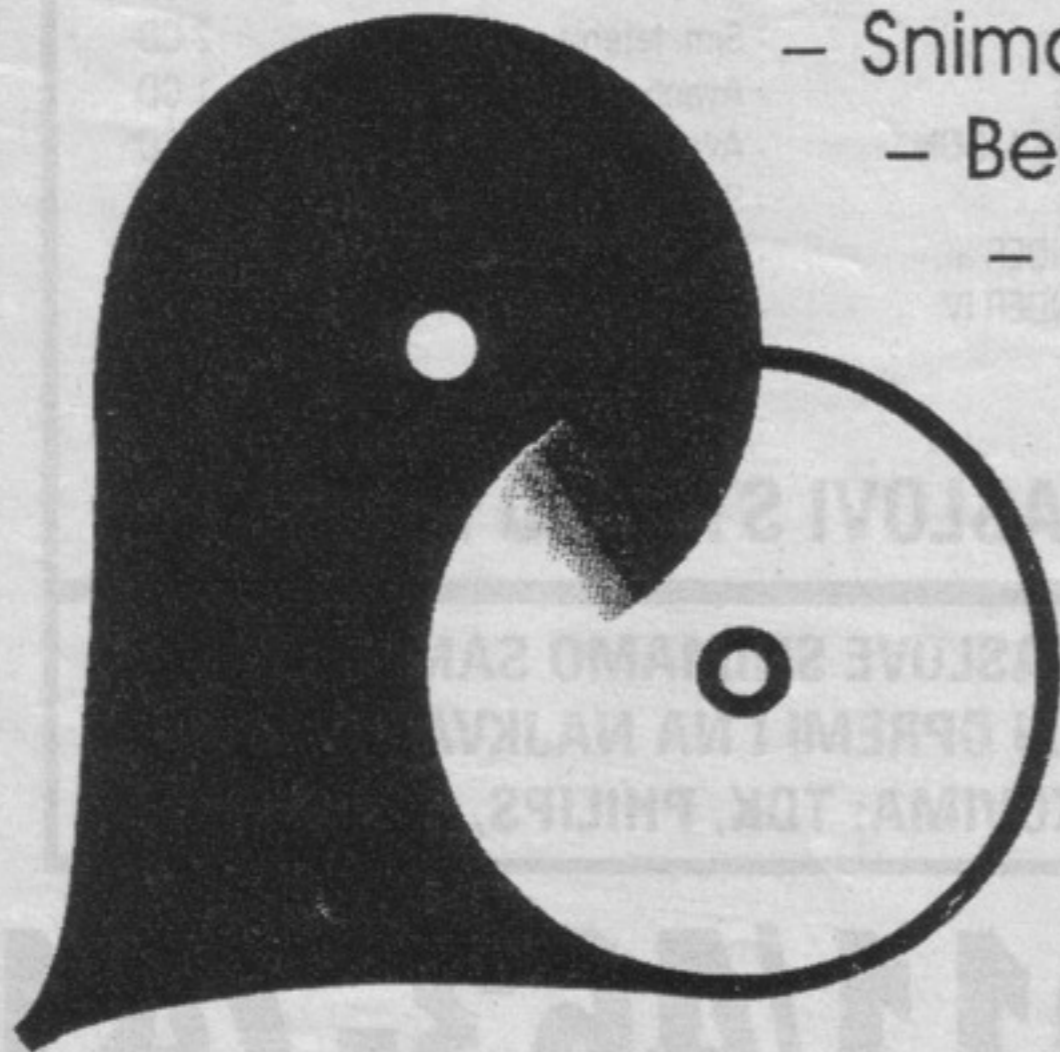
INFORMACIJE NA

☎ 488 - 22 - 42

J&D Design

CD-teka PAKOM

- PC Programi & Igre
- Iznajmljivanje i snimanje CD-a
- Snimanje programa i igara na disketama
- Bekap podataka sa Vašeg HD-a na CD
- Instaliranje softvera na Vaš računar
- Izrada maturalnih i diplomskih radova
- Priprema za štampu
- Prodaja računara i komponenti
- Prodaja disketa



018 25-135
55-067

Ulica Nikole Pašića 22

Pripremio SLOBODAN MACEDONIĆ

Na mnogobrojne zahteve čitalaca objavljujemo novu Kompilaciju. Obuhvaćeni su odgovori i saveti od broja 1/95 do broja 6/96 „Sveta kompjutera“.

A

Airborne Ranger * PC * Prvu pomoć (First Aid Kit) koristiš pritiskom na taster 'Backspace'. Time Bomb se postavlja tako što pritisneš '5', '6' ili '7', ali ne na numeričkoj tastaturi. U prozoru za aktivno oružje prikazuje se bomba a ispod nje vreme aktivacije (zavisni od broja koji si pritisnuo). Idi do mesta gde želiš da postaviš bombu i pritisni 'Enter'.

Akira * A * Šifre za nivoe: 2. LETS RIDE, 3. CAPTURED, 4. TEDDYBEAR, 5. CASTLES, 6. IT STINKS, 7. FLYINGBIKE, 8. ESCAPE, 9. BIG BLOB.

Aladdin * MD2 * Na drugom nivou potraži stub na kome je nacrtan Šilja. Dođi do njega, pritisni taster za gore i dobićeš puno dijamanta i jabuka. U toku igre pritisni pauzu i otkučaj sledeće: 2x 'A', 2x 'B', 2x 'A', 2x 'B', 2x 'A', 2x 'B'. Na ovaj način prelaziš nivoe. Kada izgubiš sve živote, pomoću papira sa natpisom WISH dobijaš mogućnost da dalje nastaviš igru od tog nivou.

Alcatraz * A * Ako igraju dva igrača i stignu zajedno do treće misije, drugi igrač će postati besmrtni istovremenim pritiskom na 'Alt-F6'.

Alien Breed Special Edition '92 * A * U Intex kompjuteru ukucaj I WANT FISH. Tokom igre koristi 'F7' za prelazak nivou i 'F9' za prolazak kroz zidove. U opciji za dva igrača ukluči „Share Credits“ i u Intex kompjuter ukucaj PPPEAB. Nači ćeš se na desetom nivou sa pet miliona kredita u džepu. Inače, „normalna“ šifra za deseti nivo glasi PPPEAB.

Alien Breed Tower Assault * A * Šifre: FKANLCAABDCAAAEC (Engineering Sector 1), JGBGJSSSDCAAAAF (Science Sector 2), FCBEMDAASDCAAAADS (Security Sector 1), EPAGLLSSLDCAAAAP (Military Sector 3), LAAPJHSSSDCAAAAM (Main Tower 2), HCBLJSSSDCAAAABF (Main Tower 4). Šifra za dva igrača: FKBKLCABKCEABDI (Engineering Sector 1).

Armie * A * U haj-skor tabelu upiši RED WIZARDS OF THEY! i sa 'Help' ćeš moći da prelaziš nivoe.

Assassin * A * Igra ima pet nivou, šifre se upisuju u haj-skor tabelu, a da bi završio drugi nivo moraš doći do mesta sa građevinskim kranovima, nastavi desno do kraja i siđi niz električne vodove. Kada se otpustiš sa poslednjeg voda, nastavi po principu „stalno levo-dole“ sve dok ne dođeš do dna i do rupa u podu koje ne možeš preskočiti. Naskoči na tavanicu (možda ti neće odmah uspeti), i tako zaključen o tavanicu idi desno. Ubrzo ćeš sresti Glavonju.

Assassin Special Edition '94 * A * U toku igre ukucaj ANOTHERHEATMODE za besmrtnost, pritiskom na 'W' dobijaš sva oružja, sa 'N' prelaziš nivoe, a taster 'O' služi za smrt.

B

Batman Forever * MD2 * Da bi automatski prešao nivo na kojem se nalaziš, pauziraj igru i uradi sledeće: 'B', 'A', dole, 'B', 'A', dole, levo, gore, 'C'.

Batman: The Caped Crusader * C64 * Velika siva vrata se ne mogu otvoriti. Cilj igre je zaustaviti crni kompjuter u Pingvinovoj viii. Kompjuter se zaustavlja pomoću Games Diska, ali pre toga moraš ubaciti Video Tape u bilo koji video-rekorder u viii. Po ubacivanju diska pojavice se poruka: „Computer Stopped“. Jedini problem je što se u prostoriji nalaze dva identična kompjutera, pa treba pogoditi pravi – u suprotnom sledi neugodna poruka „Game Over“.

Battle Beast * PC * Ukucaj prvo YOYOYO (Ultimate Cheat Code), a zatim ukucaj neku od sledećih šifri: ERHNE (borba sa svim likovima umesto samo sa jednim), MIHFO (borba traje tri runde), AOFREOIO (otvara sva bonus vrata), CAOAEIOA (Autofly mod u laboratoriji), ERHYHRLY (slabljenje Toadmana), OFOVH (2X u bonus sobama), EATEE (isključeni morfinsi), EHRTRR (aktiviran Autofly mod u bonus sobama) i OIVNNFOF (aktiviran napad u laboratoriji).

Battle Isle 2 * PC * Šifre za nivoe: 1. AMPORGE, 2. JOGRWAI, 3. GEGIDOS, 4. WABODAE, 5. BUFASWE, 6. GEHAUWA, 7. OLARIBU, 8. FOTOTGE, 9. DAFATWA, 10. WABIKDO, 11. GFEUSAT, 12. KAIMAWA, 13. SIETIBU, 14. GEDEROM, 15. ULUARGE, 16. ABUNDWA, 17. LANADGE, 18. WAFEFAL, 19. BUSALUG, 20. GEKEFZU.



Beavis & Butt-head * PC * U prodavnici u kojoj se prodaju purjane životinje uzmi olovku i idi u park. Pokušaj da uzmeš vevericu, pogledaj kola, a zatim pročitaj natpis na tabli. Upotrebi olovku na natpisu i videćeš šta će se dogoditi. Vevericu ćeš pokupiti sa zemlje uz pomoć čekića i kašike. Psu prvo treba da daš parče mesa (iz restorana brze hrane), a onda da ispred njega baciš „figuricu“ kućeta koju će ti napraviti domar škole ako mu odneseš naduvani kondrom.

Benefactor * A * Postupak prelaska nivou Open Sesame. Siđi niz stepenice i idi desno do vrata. Uzmi ključ. Idi nazad do bunara, levo do kamina i tu ostavi ključ. Sekirom pomeri gornju polugu. Ostavi sekiro iznad bunara. Ključem pomeri drugu polugu. Kada propadneš, oslobodi čovečuljka i baci ga desno. Kada te oslobodi, idi opet do prvih vrata. Pomeri polugu i stari ispod omančica koji je ispred zarobljenog čovečuljka. Pritisni pucanje + dole. Otvoriće se skrivena vrata, a ostalo je lako. Postupak prelaska nivou Weightwatchers. Prvo idi levo i pokupi kantu sa natpisom „Ink“. Odnosi je do mašine koja dehipnotiše čovečuljke. Pazi da ne staneš na pokretne platforme. Zatim pokupi manju stenu i postavi je iznad prve pokretne platforme (veća stena je iznad druge pokretne platforme). Pokupi beli ključ i otključaj vrata na sredini ekrana. Onda idi gore desno, uđi u kolibu, spusti se dole, izađi na donja vrata. Pokupi ključ i oslobodi prvog hipnotisanog čovečuljka. Onda brzo idi levo, pokupi drugi ključ, vrati se, uhvati hipnotisanog čovečuljka i sa njim skoči na odskočnu dasku. Pusti ga da ide, a ti brzo stani na drugu pokretnu platformu i oslobodi drugog čovečuljka. Vraći se na drugu platformu i sačekaj dok hipnotisani ne povuče polugu i povuče te gore. Kada se čovečuljak dehipnotiše, idi gore i povuci drugu polugu, koja će podići obojicu.

Big Sleaze * C64 * Lokacije koje moraš posetiti kolima su: Police Building, 21st Street, Office i Astoria Boulevard Bank. Da bi uplatio ček u banci, odnesi na šalter Bank Book i Cheque.

Blackthorn * PC * Šifre za nivoe: 2. FBVC, 3. QP7R, 4. WJTV, 5. RRYB, 6. ZS9P, 7. HJSN, 8. CGDM, 9. TJ1F, 10. GSG3, 11. BMHS, 12. Y4DJ, 13. HCKD, 14. NRLF, 15. J6BZ, 16. MJXG, 17. K3CH

Blue Force * PC * Šifra za kompjuter je JACKIE, tj. ime Rajanove majke, a šifra za sef je 172 (broj očve značke). U skladištu treba uraditi sledeće: prvo otvori kutiju sa prekidačima na zidu i pomeri onaj gde piše „Lights“. Uzmi kabl sa vijuškarom. U donjem desnom delu kutije sa prekidačima su tajni prekidači. Jedan kraj kabla gumi u utičnicu u kutiji, a drugi u agregat na podu. Startuj agregat i pritisni tajni prekidač u kutiji. Otvoriće se vrata, uđi unutra, otvori jednu od kutija i uzmi pušku kao dokazni materijal. Veoma je važno da po povratku iz skladišta ostaviš sve onako kako si zatekao. Drugi put kada budeš ulazio u skladište (sa Lajom) ponovi postupak za otvaranje tajnih vrata i uhapsi loše mornike.

Body Blows * PC * U glavnom meniju drži pritisnute tastere 'E' i 'W' i posle izvesnog vremena će se pojaviti Cheat Screen.

Boogerman * MD2 * Šifre za nivoe: 2. nivo: čelavac sa žutim pegama, vatra, duh, Bugermen; 3. nivo: vatra, duh, beli monstrum, Bugermen; 4. nivo (prvi deo): kopljanik, vatra, duh, narandžasti monstrum; 4. nivo (drugi deo): kopljanik, čelavac sa žutim pegama, tip sa tojogom, vatra. Šifre za borbe sa završnim protivnicima: 1. nivo: duh, kopljanik, duh, čelavac sa žutim pegama; 2. nivo: narandžasti monstrum, rudar, kopljanik, duh; 3. nivo: Bugermen, čelavac sa žutim pegama, rudar, vatra; 4. nivo: duh, vatra, narandžasti monstrum, rudar.

Brutal: Paws of Fury * A * Šifra za Karate Croca je: WVUTSRGPGUYT.

Bump'n'Bum * A * Kada se pojavi zapaljen točak sa nazivom igre, ukucaj HOUSEY i nakon učitanja imaćeš priliku da odslušaš prilično dobrom tehno muziku. Umesto opcije „Start Game“ izaberi „Exit“. Kada se pojavi zastava u plamenu upiši ZXR75OR. Na ovaj način ćeš dobiti mnogo novca.

C

Charlie J. Cool * Pritiski 'P' u toku igranja i otkučaj neku od sledećih šifri: CURRY AND RICE (povećava broj života na dvadeset), WAIT DA MAN (kada pogineš ne gubiš život), BADBOY (preskačeš nivo) i DREAMZONE (besmrtnost).

Civilization * PC * Kada se pojavi Map Area ekran drži 'Shift' i redom pritisni 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Ako si dobro uradio, videćeš celu mapu. Način za povećanje sume novca. U fajlu sa snimljenom pozicijom pogledaj koliko imaš para, a potom taj dekadni zapis preračunaj u heksadecimalni (npr. 515 je 02 03). Pomoću nekog disk editora (Norton Disk Editor ili sl.) otvori fajl sa pozicijom i čitaj heksadecimalni zapis unazad. U ovom slučaju je to 03 02. Pomoću Find komande nađi ovaj broj i umesto njega upiši FF FF. Kilkom na korišćenu parcelu u blizini grada pretvaraš običnog građanina u zabavljača (Entertainer) i to možeš videti na vrhu ekrana. Kilkom na novostvorenom zabavljača transformišeš ga u sakupljača poreza (Tax Collector) ili u naučnika (Scientist). Income Per City se povećava stvaranjem sakupljača poreza, kreiranjem karavana (Trade Routes) i povećanjem Tax Ratea. Tax Rate, Luxuries Rate i Science Rate povećavaju proizvodnju Gold Coinsa (Tax Collectors), Bright Diamonds (Entertainers) i Light Bulbsa (Scientists) u svakom gradu. Međusobno se dopunjuju do 100% tako da izbora Science Ratea nema.

Colonization * A * Napravi koloniju na dobrom mestu i nazovi je imenom: CHARLOTTE. Dobićeš poruku „Cheat Mode Activated“. Na ovaj način će se otvoriti čitava mapa i dobićeš dodatnih 50000 zlatnika. Međutim, vodi računa da ovo znatno usporava igranje, a to se posebno odnosi na vlasnike Amiga bez hard diska. Kada otimaš robu od tuđih brodova obavezno ih napadaj praznom fregatom, jer ako veće brodove napadneš Privateerom može se vrlo lako desiti da ti brod bude oštećen, pa čak i uništen. Svaki put kada trguješ sa Indijancima nemoj im prodavati robu na kojoj ne možeš mnogo zaraditi (odela, rum, cigarete). Najbolje je da im prodaješ duvan, konje i tržišna dobra. Možeš im prodavati i muskete, ali ako jednog dana napadneš te iste Indijance, mogu te gadno poraziti zato što su naučuzani onim što si im prodao. Stockyard nikako ne može primiti više od 300 тона robe. Kolonije primaju samo 10 kolonista zato što je preveliki broj stanovnika rojalistički orijentisan. Da bi to popravio, angažuj nekog da radi u Gradskoj skupštini (najbolje starijeg državnika). Kako on bude proizvodio Liberty Bells, tako će opadati lojalnost kralju. Kolonija u kojoj je više od 50% stanovništva revolucionarno raspoloženo ima zeleni broj i u njoj možeš imati više od 20 stanovnika. Disketu na kojoj snimaš pozicije moraš nazvati „COLONIZATIONSAVES“. * PC * Kada se upoznaš sa nekim plemenom Indijanaca najbolje je da za prvo vreme sklopiš mir i uzmeš Pocahontas u Kongres da bi se smanjila tenzija sa plemenima. Tek kada ojačaš možeš ih napadati zbog zlata. Neka plemena treba napadati, a neka ne. To zavisni od novca koji dobijaš, brojnosti plemena i jačine njihovih jedinica. Najbolje je napadati Asteke i Inke zato što imaju tri, odnosno pet gradova, pri čemu se za svaki uništen grad dobija i do 13000 zlatnika. Ako imaš jaku koloniju a uz mo-

re je, preporučljivo je napraviti utvrđenje iz dva razloga: prvo, zbog većeg bonusa a drugo, ako se pojavi neprijateljski brod u blizini utvrđenja, biće automatski napadnut. Man-O-War se ne može dobiti ili kupiti sve dok traje zavisnost od matične države. Kada proglašiš nezavisnost, neka od prijateljskih država sa čijim kolonijama nisi u ratu će ti dati pomoć. U toj pomoći će se nalaziti 4-5 Man-O-Wara, nekoliko vojnika, konjanika i artiljerija. Moraš uništiti i kolonije i brodove. Da bi druge države tebe uništile, dovoljno je da ti unište samo kolonije. Prosek procenta Sons Of Liberty treba da bude veći od 50%. Naprimera, ako imaš dve kolonije i u jednoj je taj procent 30% a u drugoj 80%, možeš proglašiti nezavisnost jer je prosek 55%. Brzina dovođenja kongresmena u Kongres zavisni od proizvodnja Liberty Bells, ali je za svakog sledećeg kandidata potrebno sve više i više istih. Dakle, vreme se može smanjiti jedino većim proizvodnjom Liberty Bells. Ne treba praviti više od jedne kolonije jer to stvara samo više troškova. Ta kolonija treba da bude na dobrom mestu (obavezno pored neke planine zbog potreba za rudom, odnosno proizvodnjom oružja). Treba voditi miroљubivu politiku, naročito sa Evropljanima, jer ako se troši suviše novca za rat, kolonija se neće dovoljno brzo razvijati. Pre proglašenja nezavisnosti koloniju treba maksimalno razviti, napraviti jaku vojsku (artiljerija nije posebno korisna u borbi sa kraljevskim snagama) i imati bar dve fregate.



Comix Zone * MD2 * Uđi u Jukebox. Šifra za nepobedivost: pritisni taster 'C' na svakom od sledećih brojeva: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7 i 11. Kada začuješ uzvik „Oh, yeah!“ pritisni 'Start'. Šifra za izbor nivou: isti postupak kao i u prethodnom slučaju, samo što su ovoga puta u pitanju brojevi: 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15 i 6. Posle „Oh, yeah!“ pritisni 'C' na brojevima od 1 do 6 (označavaju broj nivou). Zatim pritisni 'Start'. Ako ukucaš šifru za nepobedivost, u igri se pojavjuje jedan „bag“. Da bi ga izbegao, pre nivou sa lavom (stranica sa radioaktivnom kutijom i šiljcima na dnu) treba razbiti šiljke i pustiti pacova da na tom mestu iskopa prolaz. U protivnom, upadanje u lavu sa aktiviranom besmrtnošću izaziva trenutno blokiranje igre. Udarci za Skeča: Shaolin Kick: gore, dole, 'A'; Scissor Kick: dole, gore, 'A'; Shoulder Smash: nazad, napred, 'A'; Paper Plane: drži 'A' pet sekundi.

Comanche * PC * U „Options“ meniju drži 'Backspace' i otkucaj KYLE. Pojavice se novi pull-down meni pod imenom „Cheats“. U toku misije ćeš moći da popravljáš helikopter i dopunjuješ sve nacrzanje koje si izabrao na početku misije.

Creatures 2 * C64 * Torture Screen 3 se prelazi na sledeći način: idi levo, preskoči dve kotrljajuće kreature i pucanjem gumi žabu u vodu. Sačekaj da mrav gurne jednog člana tvoje porodice na splav, a zatim se vrati desno do mrava i sačekaj da žaba uzma šlem smeđe boje. Vraći se do ivice jezerceta i pažljivim skokom povuci sa sobom šlem na zemlju (pazi da ne upadneš u vodu). Guraj šlem desno, on će pasti i ubiti mrava.

Crusader: No Remorse * PC * Upiši JASSICA16 da bi aktivirao varanje. Posle toga pritiskom na 'Ctrl-F10' uključuješ besmrtnost. Sa 'F10' dobijaš oružje, maksimalnu energiju i sve predmete. Pre nego što pokreneš igru, posle imena EXE fajla, ukucaj -WAPR X gde je X broj nivou koji želiš da igraš.

D

Dark Forces * PC * Šifre za nivoe: LASECBASE, LATALAY, LASEWERS, LATESTBASE, LAGROMAS, LADTENTION, LARAMSHED, LAROBOTICS, LANARSHADA, LAJABSHIP, LAIMPCTTY, LAFUELSTAT, LAEXECUTOR, LAARC. Šifre za varanje: LACDS (komplatna mapa i lokacije neprijatelja), LADATA (koordinate), LAREDLITE (zamrzava neprijatelje), LAPOGO (height check mode), LABUG (insect mode), LAPOSTAL (municija i oružje), LAMAXOUT (svi predmeti u igri), LALUNLOCK (ključevi), LARANDY (superpucanje), LASKIP (trenutni završetak nivou), LANTFH (teleport), LAIILAME (nevidljivost).

Dark Seed * PC * Iz kola treba uzeti rukavice (u prelincu pored volana) i kaulaz (u prilježniku). Ulazna vrata u normalnom svetu se ne mogu ostaviti otvorena. Kada pređeš u mračni svet popni se na sprat kuće i idi do prostorije koja predstavlja paralelu balkona tvoje kuće. Između dvoje vrata je poluga koja otvara ulazna vrata. Da bi pomerio polugu, moraš imati rukavice.

Day Of The Tentacle * PC * Idi u prostoriju u kojoj sedi Nurse Edna, gumi je i stavi kasetu u video-rikorder. Siđi u podrum i videćeš da Dr Fred pije kafu. Sipaj kafu sa si ovom D u njegovu šoljicu i doktor će početi da otvara sef. Vraći se do video-rikordera, pogledaj ga i startuj snimanje. Premotaj traku na početak, pritisni taster EP i ponovo pušti traku. Dobićeš kombinaciju koja otvara sef. Da bi veliki čovek pao sa kreveta, moraš u Coin Slot u njegovoj sobi ubaciti dva novčića. Jedan ćeš naći u pokvarenom telefonu, a drugi u žvakaćoj gumi koja je zalepljena na pod. Nju ćeš skinuti sa poda pomoću šipke koju će ti dati tip koji obja kola ispred kuće.

Death Mask * A * Šifre za nivoe: 1. 52385, 2. 22428, 3. 84843, 4. 22087, 5. 38641, 6. 06395, 7. 33224, 8. 35527, 9. 48962, 10. 65074, 11. 62438, 12. 28283, 13. 85325, 14. 10769, 15. 25324, 16. 43542, 17. 62156, 18. 84678, 19. 57093, 20. 29284, 21. 47446, 22. 75330, 23. 82855, 24. 58474, 25. 38392, 26. 55276, 27. 68163, 28. 75156, 29. 70948, 30. 54334, 31. 39814, 32. 52262, 33. 73164.

Šta dalje?

Deliverance * A * Parna mašina sa prelazi tako što skočiš sa drugog ili trećeg ispusta za paru, baciš sekuru i ona će eksplodirati udarivši kuglu ispod tavanice.

Descent * PC * U toku igre kucaj sledeće: GABBAGABBAHEY (aktiviranje cheat moda), SCOURGE (oružje + energija), MITZI (svi ključevi), RACEFX (neranjivost on/off), GUILLE (nevidljivost on/off), TWILIGHT (obnova štita), FARMERJOE (prekakanje nivoa), BIGRED (superoružje), BUGGIN (turbo on/off), BRUIN (dodatni život), FLASH (obežan put do izlaza), AHIMSA (pucanje robota on/off), AS-TRAL („ghostly mod“ on/off, važi za verziju 1.4). Da bi video celu mapu nivoa, pritisni 'Alt-F'.

Desert Strike * PC * Šifre za nivo: CCMGRMMX (Air Superiority), CCN-NNMMMS (Scud Buster), CCBRTNMMW (Embassy City).

Destruction Derby * PC * Startuj Championship Race i kao svoje ime upiši: !DAMAGE!. Posle toga započni Practice Race i vozićeš otporna kola. Skrivenu stazu Ruined Monetary ćeš dobiti ako postupiš na isti način kao i u prethodnom slučaju pri čemu moraš upisati reč: REFLECT!. Konačno, ako ukucaš NPLAYERS moći ćeš pre svake trke da biraš broj protivnika sa kojima ćeš se trkati.

Disposible Hero * A * Na početku igre izaberi Arcade Mode i isključi zvuk. Idi u haj-skor tabelu i dok držiš desno dugme miša upiši EUPHORIA. Pošto ovo upišeš, otpusti taster miša, vrati se na opcije i pojavice se mogućnost da izabereš različita varanja.

Doom Troopers * MD2 * Šifre za nivo: 2. IMPERIAL, 3. DOOMLORD i 4. CYBERTOX.

Dragonstone * A * Šifre za ratnika: 2. WNPtEvMxOJPO5JLb5H9, 3. waSG-CYMAxqEO5nLT5P, 4. WbaIO6bMAxiEO5nLTHP, 5. WNPtI9fMxOJaO5nrb45w, 6. nBp+I9VMH06aO5nrb45w, 7. nwaST96MxOBaz5Jvb45, 8. hBpTClKx-oKaz5JgT45, 9. hNpTfCVkHosaz5JgTA5w, 10. h-a+4CdOxsGaz5Jlhb5, 11. nNp+hCdki-hsqat5JlTh5k

Šifre za ratnicu: 2. QTAQka9wkmPF-JkbwbJ, 3. QIASB-8-05DZFwGkTwbJ, 4. WbAkw-BOKLZF-zkTwbX, 5. QUHtrv-wk4PFwJObOOF, 6. hIH+rwZ-9k4PFwJObOOF, 7. hUH+kwP-9kmPbwJObFOO, 8. hIAik-w9kDPbwJmTOOO, 9. hUAik-w9kDPb-9mTOOO, 10. hbH+5-9w9ymPbwJpZbOO, 11. hUA+5-9w9yvPbwPTzOb

Dungeon Hack * PC * Šifre za igru:

Stranica	Pojam	Reč	Šifra
3	Generating Characters	7	ATTRIBUTES
4	Character Basics	3	INHABIT
6	Classes	3	CHARACTERS
9	Alignments	4	FICTIONAL
9	Ability Scores	5	SUMMARY
12	Racial Advantages	4	WONDERING
13	After Selecting A Character	4	SELECTED
14	A Crash Course in Spellcasting	6	EVIL
16	Examine Character Information	10	APPEARS
19	Ready an Item	5	MOVE
21	Pray for Spells	3	EXAMINE
22	Show Numbers	5	COMMAND
25	Dungeon Depth	9	ENDURE
27	Enemy Spell Casting	4	SHADOWS
45	Damage	6	LOSS
46	Go On	4	FAILS
47	Ankheg	5	ENORMOUS
48	Cockatrice	1	INFAMOUS
51	Goblin	5	GREAT
52	Golem, Flesh	8	HUMANOID
55	Naga, Bone	5	UNDEAD
56	Otyugh	7	GULGUTHRA
61	Watchghost	3	SOMETIMES
62	Xill	5	BRAWNY

Dyna Blaster * A * Nivo 8.8 se prelazi tako što prvo eliminišeš pomoćnike glavnog neprijatelja, pa se tek onda baciš na njega samog. Inače, Glavonju štiti zaštitna barijera. Šifra za ovaj nivo glasi: MUNEMNG.

E

Earthworm Jim * MD2 * U toku igre pritisni pauzu i ukucaj sledeću kombinaciju: levo + 'A' (istovremeni pritisak na oba tastera), 'B', 'B', 'A', desno + 'A', 'B', 'B', 'A'. Dobićeš tabelu u okviru koje biraš olakšice.

Earthworm Jim 2 * MD2 * Šifra za punu energiju: pritisni pauzu u toku igre i kucaj: 'A', 'B', 'C', 'A', 'B', 'C', 'A', 'B', 'C'.

Ecstatica * PC * Ne smeš dozvoliti da te čarobnjak pretvori u žabu. Kod čarobnjaka treba da ideš tek pošto od više iz jezera dobiješ titulu viteza, a titulu ćeš dobiti kada u jezero baciš mač. Da bi našao mač moraš da se pretvoriš u lasicu pomoću napitka za koji ćeš naći recept u jednoj od kuća.

Elvira 2: Jaws Of The Cerberus * A * Vešticu ćeš najlakše ubiti satarom koju ćeš naći u kuhinji kuće. Poželjno je da ti nivo iskustva (LEV) bude minimalno 4, a da pre ulaska u sobu sa kostimima aktiviraš neku od magija koja ti daje dodatnu hrabrost i smanjuje strah. Ako sve ovo bude zadovoljeno, dva-tri udarca u glavu će biti dovoljni da ubiješ vešticu.



Exodus 3010 * A * Šifru koju traži policija su na jednom od asteroida ugravirali „Mesianiani“. Kada ti policija saopšti nekakvu glupost o tome kako da dođeš do šifre, odgovori da želiš odmah da im kažeš šifru, ali nemoj pogrešiti. Naučno je dokazano da ne postoji uređaj koji bi ti omogućio da vidiš brodove biča iz četvrtedimenzije. Međutim, ovi brodovi se ipak mogu videti na radaru zahvaljujući izlaznom miazu iz motora ako si dovoljno blizu. Sem toga, kada ti je nevidljivi brod na nišanu indikator će to pokazati. Inače, sa njima ne treba razgovarati. Izleti sa jednim od lovaca, pridi im s leđa tako da se miaz motora jasno vidi, izaberi žrtvu i budi nemilosrdan. Pazi da ne pogodiš dvojicu ili trojicu odjednom, jer će se oni tada uključiti u borbu. Način za varanje statusa. U disk monitoru se na adresu \$70000 - \$709FF učitaju sedmi, osmi, deveti, deseti i jedanaesti blok statusne diskete. Sada možeš menjati ono što želiš po sledećoj tabeli.

Code	Name	Address	Produce
00	Silver	700AE/AF	%
01	Iron	700D6/D7	%
02	Lead	700FE/FF	%
03	Gold	70126/27	%
04	Steel	7014E/4F	%
05	Copper	70176/77	%
06	Dynamite	7019E/9F	%
07	Uranium	701C6/C7	%
08	Plutonium	701EE/EF	%
09	Saphire	70216/17	%
0A	Ruby	7023E/3F	%
0B	Diamond	70266/67	%
0C	NPN Crystal	7028E/8F	%
0D	Granite	702B6/B7	%
0E	Carbon	702DE/DF	%
0F	Sensor	70306/07	05/0B
10	Battery	7032E/2F	%
11	Oil	70356/57	%
12	Camouflage mechanism	7037E/7F	14/16/15
13	Parabolic anthena	703A6/A7	00/05/0F
14	Energy Changer	703CE/CF	04/05/07
15	Frequency Changer	703F6/F7	04/05/0C
16	Anti-matter	7041E/1F	%
17	Synthetic	70446/47	%
18	Crystal alloy	7046E/6F	0A/0B
19	Robot	70496/97	04/0B/0F
1A	Standard missile	704BE/BF	2B/06
1B	Megablast missile	704E6/E7	1A/06
1C	Triple missile	7050E/0F	1A/13
1D	IQ 229 missile	70536/37	1A/30
1E	Protection shield	7055E/5F	01/14
1F	Super protect. shield	70586/87	1E/08
20	Mega protect. shield	705AE/AF	1F/15
21	Grey laser	705D6/D7	10/14
22	Red laser	705FE/FF	21/0A
23	Blue laser	70626/27	22/15
24	Escape capsule	7064E/4F	0E/2D/0F
25	Jamming station	70676/77	15/13
26	Drone	7069E/9F	2B/21/0F
27	Super drone	706C6/C7	26/30
28	Blue giant fighter	706EE/EF	04/2D/2E
29	Red arrow fighter	70716/17	28/18/2F
2A	Black phantom fighter	7073E/3F	29/0E/12
2B	Metal alloy	70766/67	01/05
2C	Silicon	7078E/8F	%
2D	Computer	707B6/B7	17/2C
2E	Impulse system	707DE/DF	07/11/05
2F	Reactor	70806/07	02/08
30	Guiding system	7082E/2F	2D/0F/09
31	Stun mechanism	70856/57	19/03/14
32	Mine	7087E/7F	0D/06
33	Scrolls 1	708A6/A7	17/34/3A
34	Unknown material	708CE/CF	%
35	Water pistols	708F6/F7	17/34
36	Paperweight	7091E/1F	01/05/04
37	Penguins	70946/47	34/17/0E
38	Easter-eggs	7096E/6F	17/33/34
39	Bottle of air	70996/97	39/39/39
3A	A	709BE/BF	%
3B	Scrolls 2	709E6/E7	17/34/3A

Da bi u laboratoriji i fabrici imao sve neophodne ikone materijala i proizvoda moraš učitati 32. i 33. blok statusne diskete na adrese \$70000 - \$703FF. Unesi sledeće:

\$70140: 0026 003C 0028 0029 002A 0021 001E 001A
 \$70150: 0026 0032 002D 0014 000F 002E 002F 002B
 \$70160: 0018 0039 0012 0013 0015 0019 001B 001C
 \$70170: 001D 001F 0020 0022 0023 0024 0025 0027
 \$70180: 0030 0031 0033 0035 0036 0037 0038 003B

\$701BC: 0001 0004
 \$701C0: 0005 000D 0003 000B 000A 002C 000E 0011
 \$701D0: 0017 0007 0008 0016 0006 0010 000F 0012
 \$701E0: 002B 0018 002D 0014 0015 002E 002F 0039
 \$701F0: 0028 0029 002A 0021 001E 001A 0026 0032
 \$70200: 0000 0002 0009 000C 0013 0019 001B 001C
 \$70210: 001D 001F 0020 0022 0023 0024 0025 0027
 \$70220: 0030 0031 0033 0034 0035 0036 0037 0038
 \$70230: 003A 003B

Ovim je uneto sledeće:
 \$70141 - Broj ikona u fabrici,
 \$70143 - Broj ikona u laboratoriji
 \$70145 - \$7018F - Kodovi ikona u fabrici
 \$701BD - \$70233 - Kodovi ikona u laboratoriji
 Treba snimiti izmena i pritom ne menjati čeksum.

Eye Of The Beholder 2 * A * Izlaz iz „meke sobe“ postoji, ali ga treba naći. Pokupi ključ i tri dragulja: crveni, plavi i zeleni. Iz ove sobe postoje čak četiri izlaza koji se otvaraju tako što u neku od niša staviš sva tri pomenuta dragulja. Zid će nestati (zajedno sa draguljima) i otvoriti prolaz u tajnu prostoriju. Ovo se može uraditi samo jednom i zato je preporučljivo prethodno snimanje pozicije, a potom proba svih četiri mogućnosti. Verovatno najbolje rešenje je otvaranje prolaza na jug. Pošto pokupiš sve predmete, vrati se u centralnu sobu i na „meko mesto“ baci Tropelet Seed. Pojavice se teleport. Spisak svih potrebnih predmeta da bi te na trećem nivou „Tornja četiri vetra“ Sedam usta pustilo da nastaviš dalje: crveni dragulj, trula hrana, ukleti mač „Hunger“, pet kamenčića, pergament, napitak i Mantis Idol. Na osnovu poruka koje ti svaka od njih kaže, otkrićeš koji predmet odgovara kojim ustima.

F

F-14 Fleet Defender * PC * U igri se pojavljuju dva tipa naših aviona: J-22 Orac i G-4 Galeb, ali samo u okviru vežbe (opcija Scramble), dok ih u normalnom scenariju nema. Područje Balkana, a samim tim i Bosne, je izvan tokova igre (najsevernije područje vezano za igru je južni deo Italije). Radar se može postaviti na tri nivoa realnosti. Najbolje je koristiti standardnu realnost, pošto ćeš tada imati najmanje problema. Pilot F-14 se navodi na onaj cilj koji mu obeleži navigator na radaru. To je slučaj kada je nivo realnosti za radar veći od standardnog. U standardnom režimu pilot u prednjoj kabini može sam da zahvata cilj na svom radaru u donjoj polovini ekrana, a da pri tom ne mora da prelazi u kabinu navigatora. U tom slučaju kompjuter sam bira način zahvata radara. Evo postupka kako se hvata cilj u standardnom načinu. Domet radara se menja sa 'Z' i 'X' od 10 do 200 milja. Tvoji avioni su plavi, a protivnički crveni. Zahvatati se mogu samo oni avioni koji su ispred tvoga aviona. Zahvat se vrši pritiskom na 'L', a sa 'K' se poništava. Zahvaćeni cilj će biti belo uokviren. Kada cilj dođe u domet trenutno izabranog cruzja, okvir počinje da pulsira. Tada se može izvesti lansiranje rakete. Radar u prednjoj kabini je u donjoj polovini ekrana ('Z' na numeričkoj tastaturi), a displej se aktivira sa 'Shift+R'. U određenim misijama se sa nosača može pozvati u pomoć dežurna grupa (Ready five) sa 'Shift-F1' i oni u najkraćem vremenu dolaze na mesto gde se nalaziš. Većina misija se ne može zadovoljavajuće završiti bez pomoći pratio- ca (wingman). Pratioc je obično vrlo poštovan i kad jednom krene u borbu zna da se „zaboravi“, pa mu moraš čuvati leđa ili ga sa 'Alt-F9' vratiti iz borbe radi grupisanja. Najbolje je da ga pitaš koga napada da se na bi obojica angažovali za isti cilj. Komunikacija se odvija u tom smislu da ti njemu izdaješ pojednostavljena naređenja. Naprimera, ako želiš da pratilac napadne neki cilj prvo treba da ga selektuješ sa 'L', onda pritisneš 'Alt-F2' i ako je sve u redu, pratilac će odgovoriti sa „Boggy targeted“. Kada vidiš poruku „Fox 1“ ili slično („Fox 2“, „Fox 3“), to znači da je ispalio raketu na cilj. Ostale komande pratioca:

Taster:	Značenje:	Primer odgovora ili opcija:
'Alt-F1'	Šta radiš sada?	„Engaging left leader“
'Alt-F2'	Napadni selektovani cilj	„Boggy targeted“
'Alt-F3'	Formacija u letu	1. Parada 2. Krstarenje 3. Borbeni poredak (pritisni broj)
'Alt-F4'	Ispitaj prostor	1. levo 2. desno 3. gore 4. dole 5. napred
'Alt-F5'	Poziv u pomoć	„I am on him...“
'Alt-F6'	Počisti prostor	1. levo 2. desno 3. napred 4. nazad
'Alt-F7'	Šta nameravaš?	„Engaging left trial“
'Alt-F8'	Stanje wingmana	„Doing fine“
'Alt-F9'	Vrati se u formaciju	„Rejoining wing“
'Alt-F10'	Vrati se na nosač	„Roger“

Fatal Racing * PC * Udi u konfiguracioni meni, odaberi opciju Names i upiši neko od sledećih imena: SUICYCO, MAYTE, 2X4B523P, TINKLE i LOVEBUN. Dobićeš skrivena kola. Udi u meni za podešavanje komandi, podesi ih i pojavice se Cheat Button. U okviru opcije Names možeš ukucati sledeće: SUPERMAN (neuništivost), FORMULA1 (pristupanje drugom setu kola), DR DEATH (superhard destruction mode), CINEMA (wide screen mode), I WON (pobeda) i REMOVE (isključenje svih varanja).

Fate Gates Of Down * A * Šifre: First Tester - TEICHMAN; First Name Of Graphic Artist - FRANK; Lost Buildings - GUILDS; Naristos Servant - JORDARK; Monk Spell „Wither“ - 160; Sorcerer Spell „Stonefalls“ - 34; Druid Spell „Passout“ - 45; Banshee Spell „Hammer“ - 190; Master Spell „Purgatory“ - 199; Witch Spell „Fa- inth“ - 85; Valkirie Spell „Blast“ - 145; Nymph Spell „Calm 2“ - 175; Wizard Spell „Evlisong“ - 39-70.

FIFA International Soccer * PC * Kada tvoj golman izvodi loptu dobaci je igraču na desnoj ili levoj strani sredine terena. Čim igrač dobije loptu, šutni je ka голу. U većini slučajeva ovakva akcija se završava pogotkom.

Firestorm: Thunderhawk 2 * PC * Šifre za nivo: South America: 1. TNH3GUG7EBDUSBI, 2. K3H80V5FEFDQ4O2, 3. NVH80V83EFD649A, 4. O3HN0V4BEJD249A; Stealth Down: 1. 6JHP0V7AQDESEQ, 2. 9FHP0VTRAU-DA4BA, 3. RRIHP0VTFADUM5J; Panama Canal: 1. TFHLD0VFMUCE5M0, 2. UJHH0EKFN2CASTI, 3. J7GT0EMRM2CMA472; Central America: 1. JGT0UN- N2AESIQ, 2. NFGT0U3I6AA49A, 3. OJG90UMV6AM542; Eastern Europe: 1. A7G90APRVAEE5T, 2. CBGT0ESJVEEA4U, 3. 4UG85ELUJME5RA; Canyon: 1. F3GGS99RRSME5PI, 2. HNGOS94JROMA5UI, 3. 2RGGQGRUR0MM4EQ; Gulf 2: 1. AJHJ0V4B6JDE4SI, 2. F7H80V6N6JDA4SI, 3. HBH0V6N6NDMMU2, 4. 77HP0VRF6RDI432; South China: 1. I7GGS1N3J3ME44A, 2. PBGOSI- PU3MMA5SQ, 3. AUGKS1BB3QMM53I.

Flashback * PC * Da bi mogao da igraš bez neprijatelja, upiši PIXEL. Šifre za sve nivo:

Easy	Normal	Expert
1. JAGUAR	BANTHA	TOHOLD
2. COMBEL	SHIVA	PICOLO
3. ANTIC	KASYK	FUGU
4. NOLAN	SARLAC	CAPSUL
5. ARTHUR	MAENCC	ZZZAP
6. SHIRYU	SULUST	MANIAC
7. RENDER	NEPTUN	NO WAY
8. BELUGA	BELUGA	BELUGA

Šta dalje?



Fly Harder * A * Šifre za nivoe: 1. PHOTON, 2. METAGRAN, 3. BLACK-HOLE, 4. SUPERNOVA, 5. TRANSMITTER, 6. QUANT, 7. NEGEPOWER

Frontier * A * Nepojavljivanje učenjenih brodova u dogovoreno vreme se objašnjava time što oni znaju da ih juriš, pa promene vreme poletanja. Mesec dana ne smeš stajati ispred baze. Trgaj po ostalim sistemima sve dok ne ostane oko nedelju dana do vremena određenog u ugovoru. Ne ulazi u tu bazu već se naružaj i dopuni gorivo u najbližoj susednoj bazi. Tu sačekaj loliko da ispred cilja stigneš dva do tri sata pre njegovog poletanja. Ovo u većini slučajeva uspeva, ali se ponekad brod ipak ne pojavi. * PC * Na početnoj poziciji (Mars ili Lave) kupi Extra Passenger Cabin i ukrcaj nekog putnika. Zatim pokušaj da kupiš neki jeftiniji brod. Ovakvo ćeš dobiti novac od razlike među cenama, a ostaće ti brod. Shield Generator (E) treba da kupiš u Shipyardu. Ako klikneš na opremu broda, videćeš koliko generatora imaš. Možeš ih kupovati onoliko koliko ih staje na brod, a ako ih imaš tridesetak, iz bliskog susreta sa brodom do veličine Cobra Mk III izlaziš neštećen. Na planetama nije moguće izlaziti iz broda. Gradovi i orbitalne stanice se ne mogu uništavati sa Large Plasma Acceleratorom.

Full Contact * A * U modu za jednog igrača ukucaj QAZWXEDCRFTGBY-HNUJM i odmah ćeš pobediti.

Full Throttle * PC * Da bi u arkadnim scenama borbe odmah pobedio bilo kog motociklistu dovoljno je da istovremeno pritisneš levi 'Shift' i 'V'. Protivnik će trenutno izgubiti kontrolu i pasti sa motora. Kad se kamion sa veštačkim dubrivom slupa, provozaj se motorom i nađi čes na Pipburgerove „gorile“. Oni će te pojuniti automobilom. Navedi ih da te prate do lokacije gde se kamion prevrnuo i oni će doživeti istu sudbinu. Vрати se do tog mesta (kada se pojavi znak „Stop“ klikni levim dugmetom miša) i polugu koju imaš (Tire Iron) upotrebi na zadnjem blatobranu kola.

Fury * PC * Šifre za varanja: TMWORMITx (skok na određeni nivo, x označava broj nivoa), TRYMEON (neranjivost), JUMPNT (skok na kraj tekućeg nivoa), TUFENUF (obnova štitoza), PACKIN# (oružje, # označava broj oružja), LMTUP (turbo jedinica), IMTUFFF (30 sekundi neranjivost), ICUNOMO (30 sekundi nevidljivost), GIMTUP (1000 turbo jedinica), URDUSTD (turbo-speed), SSMOKIN (950 turbo jedinica), SCOPEIT (osciloskop) i FRAMEIT (frame rate).

GemX * A * Šifre (upiši u haj-skor tabelu): EARTHIAN, BURAI, YOKOHAMA, TURRICAN, CAMPAIGN, KENICHI, BADMAN, X68000, REDMOON, MAGAMANN, INOKUMA, NETWORK, EXACT.

Goal! * A * Da bi snimio golove i reprize, treba da iz igre formatiraš disketu. U glavnom meniju odaberi Options. Tu je opcija Clear Disk. Nađi čes se u novom meniju gde treba da klikneš na Action Replay Disk, a zatim na opciju Format Disk. Imena igrača menjaš tako što izabereš Edit Teams, potom izabereš tim i konačno Pick Players. Kada se pojavi slika sa brojem igrača i mestom u timu, klikni na ime i pritisni taster 'Del'. Ime igrača će biti izbrisano i sada možeš upisati bilo koje ime.

Gods * A * Upiši šifru SORCERY i imaćeš neograničen broj života.

Guilty * PC * Džek u toku igre dva puta dospjeva u „čuzu“. Na početku igre treba da pališ i gasiš svetlo u čeliji sve dok sijalica ne prepriži (prekidač je pored vrata), a zatim da pozoveš robota da je promeni. U drugom slučaju (na planeti svetštenika) stvar je još lakša – iskoči kroz prozor. Što se tiče pokvarenog kompjutera, postupak je malo duži. Iz fiopi drajva izvadi disketu i stavi je u susedni. Sidi sprat niže i pokupi kramp. Vрати se gore, razgovaraj sa Džekom i zamoli ga da se provozaj liftom. Kada lift sidi, nožem odseci kabl i veži ga za kramp. Ići do provalije u podzemlju i zakači kramp za plafon. Prebaci se preko provalije, pretraži čoveka i uzmi ID karticu. Karticu stavi u PCMMMXCIA slot glavnog kompjutera. Upotrebi dijagnostičku karticu i zameni matične ploče glavnog i pomoćnog kompjutera. Presnimim podatke koristeći konzolu. Da bi pomoću motora mogao da iščupaš rešetku moraš prethodno popustiti vijke koji je čvrsto drže. Na početnoj lokaciji (tamo gde je bio parkiran motor) nađi čes francuski ključ na pločniku pored stepenica. Veoma ga je teško zapaziti zato što je mali i ima skoro istu boju kao i pločnik. Popustićeš rešetku koristeći francuski ključ.

Gulp! * A * Šifre za nivoe: WILLOW, BROOKS, KARLOF, BMOVIE, JEKYL, SCALES, SALMON, PIRATE, SEAGUL, WWORLD, PENCIL, SKATES, VISION, GNOMES, PUPPET, AMORPH, GALAXY, ALARMS, PHOTON, LASERS, RIPLEY, HUGGER, NATION, T-2000, ENDTHE.

Heimdall 2 * A * U Anderovom vrtu ima više vrsta biljaka i mala površina zemlje. Treba da izabereš tri vrste semenja i da njihovim kombinovanjem dobiješ biljku koja je jestiva, plodna i lekovita. Prva vrsta nije jestiva, plodna je i otrovna; druga vrsta je jestiva, lekovita i korov, a treća je jestiva, neplodna i nije korov. Baci ove tri vrste semenja na zemlju ispred Andera i dobićeš simbol. U sobi Boginje smrti

moraš poginuti da bi dobio simbol. Otvoriće se tajni prolaz i simbol će ti biti nadohvat ruke.

Heretic * A * Šifre: KITTY (prolaženje kroz zidove), PONCE (energija i štiti), QUICKEN (ne možeš poginuti), RAMBO (sve oružje i municija), SHAZAM (jača moć oružja), SKEL (svi ključevi), MASSACRE (svi neprijatelji se trenutno ubijaju), RAVMAP (vidiš delove mape koje nisi još prešao, ali moraš biti „na mapi“ kada ovo upisuješ), COCKADOODLEDOO (dobijaš kokošku), GIMME (pomagaš, prvo izabereš slovo od A do I, a zatim količinu od 1 do 9), ENGAGE (skok na bilo koji nivo, prvo izabereš broj epizode, a zatim broj nivoa).

Hero Quest * PC * Lozinku treba da kupiš od čoveka koji prodaje informacije. On se pojavljuje ispred ulaza u grad. Lozinka glasi: „Hut Of Brown Now Sit Down“. Krzno (Green Fur) treba da dobiješ od Mipova koji žive u šumi, a vodu (Flying Water) čes nasuti u kreač kod vodopada (Get Flying Water In Jar).

Hexen * PC * Šifre za varanja: LOCKSMITH (svi ključevi), INDIANA (svi predmeti), NRA (sve oružja), SATAN (God Mode), CASPER (prolazak kroz zidove), WHERE (koordinata), DELIVERANCE (igraš u ulozu praseta), TICKER (frame rate).

Hi Octane * PC * Pritisnom na sledeće tastere dobijaš razne oleksice: 'Alt-F1' (samouništenje), 'Alt-F2' (uništavaš sve protivnike), 'Alt-F3' (dodatno gorivo), 'Alt-F4' (dodatna municija), 'Alt-F5' (štiti), 'Alt-F6' (jedan krug manje), 'Alt-Z' (autopilot uključuje), 'Alt-C' (autopilot isključuje).

Hook * A * Kacja pokucaš na vrata perionice, ne čekaj da se žena pojavi već brzo pređi na balkon sa druge strane trga. Ići do lokacije „Behind Pirate Square“ i moći ćeš da pokupiš jaknu. Za kopanje ti treba magnet, pa ga kupi zlatnicima koje uzmeš na piratskom brodu, u prodavnici na trgu. Početnu zaradu (tri zlatnika) koja ti treba da bi kupio tri krigle pića steći ćeš na sledeći način: kod doktora izvadi dva zlatna zuba i dobićeš dva zlatnika, a treći zlatnik ćeš naći u pomenutoj jakni.

Horror Zombies From The Crypt * C64 * Šifre: 1. WOLFMAN, 2. HAMMER, 3. LUGOST, 4. MOSFERATH, 5. GARLIC. Za beskonačan broj života otkucaj BO-GEYEATER.

Impossible Mission 2052 * A * Šifre (važe za lik robota): 1. ROCKYI, 2. ROCKYV, 3. ROCKYX, 4. CHAIRI, 5. CHAIRV, 6. CHAIRX, 7. ROBBYI, 8. ROBBYV, 9. ROBBYX, 10. MICROI, 11. MICROV, 12. MICROX, 13. FINALI, 14. FINALV, 15. FINALX, 16. EMPTY.

In The Dead Of Night * A * Ići u sobu u kojoj je papagaj, zakači sliku devojke na ekser i daj mu keks. Saznaćeš šifru za sef. Uzmi sliku nazad i ići gore u sobu gde je lež devojke. Skini sliku sa desnog zida i pojavice se sef. Klikni na „Open“ i ukucaj broj koji ti je dao papagaj. Unutra nećeš naći ništa. Izadi iz kuće, ići jednu lokaciju gore i uzmi komad leda sa krova. Nastavi dalje i nađi čes se u ostavi pored Martine kuhinje. Uzmi bocu vina i upotrebi komad leda na tanjirima. Vрати se u kuću i Marta više neće biti u kuhinji. Otvori fioku, uzmi ključ, otvori vratanca ispred kojih je Marta stajala i pokupi šećer. Zatim ići do Martine sobe i prvim ključem otvori vrata. U sobi iz poslednje fiuke uzmi dnevnik. Ponovo izadi iz kuće, ići do prve lokacije i otključaj vrata drugim ključem (iz Martine kuhinje). Upali sveću (šibice su u ostavi) i uđi unutra. Tu čes naći: drvo kojim je devojka ubijena, njen prsten i mišolovku. Mišolovku stavi u kupatilo u prizemlju.

Indy Car Racing * PC * Posle izbora staze dolazi do menija u boksu. U njemu je opcija Garage. Tu podešavaš svoj bolid pred trku: Fuel (podešavanje količine goriva), Wings (prednji i zadnji spojler), Tires (povećava podešavanje prlička svake gume), Suspension (stajni trap), Chamber (ugao ležanja guma), Shocks (tvrdoća amortizera), Steering Lock (podešavanje ugla skretanja), i Gear Box (podešavanje menjača).

Jammit * PC * Šifre za Roxy i Sladea:
SSNHYDN DWGTSTN
JNFRBCN DMDWYDZ
PLWRHDS TRYBRNM
STPKRNR BRNMCMN
MRKYMZY STWSPKN
DKRBNSN PHLSRGR
LRNCHLS BBSKNNR
HNSFJLD JSPHKSC

Jazz Jackrabbit * PC * Pauziraj igru, pritisni 'Backspace' i upiši neku od sledećih šifri (u nekim verzijama igre treba pre svake šifre dodati DD da bi proradila): BAD (ptica koja prati Džezza), DOOM (teži protivnici), SABLE (Džez pocveni i dobija veću brzinu), CSTRIKE (leteća surf daska), KEN (Exit to DOS), MARK (ubija Džezza), APOGEE (mod sa 16 boja i duplo sporija igra), LAMER (preskakanje nivoa), HOCUS (teleport u okviru nivoa), BOUF (neranjivost) i GUNHEAD (sve oružja).

Josh * C64 * Šifre: 1. DD, 2. CF, 3. EQ, 4. MUM, 5. EGG, 6. DXS, 7. VIP, 8. BOBO, 9. LOGO, 10. COOL, 11. JOSH, 12. SOME, 13. KIND, 14. SANE, 15. MUMMY, 16. OOPS, 17. PUPIL, 18. WATTS, 19. TEACH, 20. CALYX, 21. BASIC, 22. FOCUS, 23. ROCKY, 24. HORROR, 25. ENGINE, 26. LUENEN, 27. EXCESS, 28. PASCAL, 29. KOYTKA, 30. SUMMIX, 31. SCHOOL, 32. DIVINE, 33. SECRET, 34. DIGITAL, 35. KONCINA, 36. SILENCE, 37. STOOPID, 38. GERMANY, 39. CYNTHIA, 40. FELWEIER, 41. ODENDAHL, 42. INSANITY, 43. COMPLETE, 44. CONQUEST, 45. ROLL OVER, 46. BREAKFAST, 47. BEAUTIFUL, 48. WONDELFUL, 49. DEFLECTION, 50. LAST LEVEL.

Jungle Strike * A * Šifre: 0000000000 (Washington D. C.), RX6HFD-KR4HS (Sub Attack), 9XWS8MHYCR7 (Training Ground), XWP3BRXTSPX (Night Strike), VSCJ9M46JKN (Puloso City), WMGKN6HGKJX (Snow Fortress), TNSCFWNL4PM (River Raid), 7LPJKV7NLH6 (Mountains), N4HZYL4SGC (Return Home), LSCBWHCZJ3L (Win Screen). * PC * Šifre: 2MMWXMMMQ (Sub Attack), 9BNSQMMM* (Training Ground), 9BBR#MMMF (Night Strike), YVXSNMMH (Puloso City), YVCXVMM# (Snow Fortress), MCXD#VMM& (River Raid), MCZNXHMM4 (Mountains), MCLBPZMMB (Return Home).

Kid Chaos * A * Kao šifru upiši HARDASNAILS za Cheat Menu ili ARCADE-GAMES za Games Menu.

Kyro Quest * A * Šifre: VKLE (01-03), JLIK (04-06), TRQD (07-09), YAFS (10-13), RTMI (14-17), DIXG (18-21).

Lands Of Lore * PC * Na prvom nivou rudnika postoji karakteristična caka vezana za dvoja vrata. Na jednom mestu su vrata koja se lako otvaraju prekidačem, ali se zato odmah iza njih nalaze druga koja se „nikako“ ne mogu otvoriti. Treba da uđeš u međuprostor između vrata i da prva zatvoriš za sobom. Tek tada ćeš moći da otvoriš druga i pokupiš ključ koji je u blizini. Način za aktiviranje Duplikatora je specifičan. Lako se može primetiti da po nivou na kome se on nalazi kristale neobične elektro-biće tačkastog oblika. U okolini Duplikatora je nekoliko slepih hodnika koji na kraju imaju ugrađene nekakve elektrode u zidu. Da bi aktivirao Duplikator moraš u svaki od ovih hodnika saterati po jedno elektro-biće koje će, kada dospje u „kontakt“ sa elektrodom, ostati zarobljeno. Elektro-biće ne možeš mami tako što ćeš se ti kretati unazad, već ih moraš saterati u čorsokak.

Leisure Suit Larry 3 * A * Devojci Chery treba da kažeš da poseduješ zemlju. Ona će ti reći da joj doneseš dokaz za tu tvrdnju. Ići u advokatsko udruženje i tamo ćeš dobiti potvrdu o posedovanju zemlje. Moraš prvo razgovarati sa recepcionarom, a potom i sa advokatom. Vрати se do Čeri i daj joj potvrdu. Uslediće scena na pozornici i posle toga možeš otići u advokatsko udruženje i tražiti potvrdu o razvodu. Tek kada se nadeš u ulozu Passionate Patti moći ćeš da uđeš u „Chip'n'Dale's“ bar. U „Comedy Hut“ sedi za slobodan sto i uzmi flašu vina. Zatim možeš da oduševiš viceve koje priča Pol Pol što će ti doneti novih 100 poena. Soap-On-A-Roap i Beach Towel ćeš koristiti u kupatilu posle vežbanja u teretani. Od orhideja treba da napraviš venac (Weave Flowers) koji ćeš dati Patti kada je upoznaš, a Twenty Dollar Bill ćeš dati recepcionaru u kasinu da bi te pustio da odgledaš predstavu. Problem sa Amazonkama se lako rešava: iskoristi marker i Patti će nacrtati vrata kroz koja će pobeći zajedno sa Larjem.

Lemmings 2: The Tribes * A * Postupak prelaska nivoa It's all up hill: Prvom lemingu dodeli funkciju Runnera čim ispadne iz kućice. Neka sagradi most kod procepa levo. Funkciju Jumpera daj prvom lemingu koji krene ka drugoj provaliji, i on treba preko nje da napravi most od konopca. Jedan Superlem treba da odleći levo od cilja i da u samom levom uglu iskopa hodnik (Miner). Za to vreme sagradi most do mesta gde će on izadi. Ostaje još samo da se napravi most preko tunela do igla. Postupak prelaska nivoa A mere stone's throw: Kada upadneš u ru-pu iskoristi Fillera. Zatim sa jednim istim lemingom brzo klikni na opciju Thrower sve dok on ne sagradi most od blata. Throwera koristi sa desne strane rupe.

Lemmings 3D * PC * Šifre za nivoe. Fun: 2. BLIMBING, 3. FANAGALO, 4. DRICKSIE, 5. KURTOSIS, 6. GREGATIM, 7. WALLAROO, 8. AVENTAIL, 9. GAZOGENE, 10. JINGBANG, 11. DIALLAGE, 12. BUNODONT, 13. NAINSOOK, 14. YAKIMONA, 15. FUMTORY, 16. CINGULUM, 17. BESLAVER, 18. ANABLEPS, 19. QUINCUNX i 20. TARLATAN. Tricky: 21. KAMACITE, 22. GUMMOSIS, 23. PRODNOSIE, 24. NGULTRUM, 25. COTTABUS, 26. BEDAGGLE, 27. EPICALYX, 28. HOMALOID, 29. LALLYGAG, 30. BILABIAL, 31. CACOFOGO, 32. METAVURT, 33. SLOWBURN, 34. PELLUCID, 35. MAKIMONO, 36. KHUSHKUS, 37. DISPLODE, 38. FACAHOUT, 39. ORGULOUS i 40. DUNCEDOM. Taxing: 41. CABOCCEER, 42. GERPIGA, 43. BONTEBOK, 44. EMPYREAL, 45. LANGLAUF, 46. NANNYGA, 47. SARATOGA, 48. QUINTAIN, 49. MUSQUASH, 50. ZOMBORUK, 51. SKILLING, 52. WOBEGONE, 53. BINDIEYE, 54. FRAXINUS, 55. LINDWORM, 56. CURLICUE, 57. HANEPOOR, 58. IDEMQUOD, 59. BLANDISH i 60. MALAGASY. Mayhem: 61. CHORIAMB, 62. GARGANEY, 63. KAOLJANG, 64. MAROCAIN, 65. OBTEMPER, 66. TASTEVIN, 67. VELLOZIA, 68. BORACHIO, 69. JACKAROO, 70. COOLAMON, 71. BANALUSIC, 72. FABURDEN, 73. RECKLING, 74. MIRLTON, 75. OPAPANAX, 76. BAMBASHI, 77. CAATINGA, 78. PENSTOCK, 79. SPRINGAL i 80. BABIRUSA.

Lilil Devil * PC * Kada želiš da startuješ igru uz EXE fajl upiši sledeće kodove: „Niiole“ (sa 'Shift-P' ideš u sledeću sobu), „KmCINpOckEt“ (sa 'F1' dobijaš veći skok), „MEANING“ (sa 'Shift-T' dobijaš dodatnu energiju), „Donkey“ (sa 'T' dobijaš novac) i „Grumpy“ (sa 'K' dobijaš ključeve).

Lost In Mine * A * Šifre: 173422 (1-6), 274612 (6-11), 950271 (11-16), 856234 (16-21), 922012 (21-26), 254867 (26-31), 791134 (31-36). Postoji caka za zaustavljanje vremena na satu. Kada počnu da ističu poslednje sekunde, uđi u „lit sa vrata“ i vozi se gore-dole sve dok ne istekne vreme. Posle toga će se sat pokvariti.

Magic Carpet * PC * Postoje 24 čarolije u igri i svaku je potrebno pronaći pre nego što je možeš koristiti. Sleva nadesno, od najvišeg reda naniže: Fireball je osnovno oružje (vatrene lopte). Possess je prisvajanje mane i gradovina. Accelerate (forward) daje ubrzanje koje je značajno ako bežiš. Create castle gradi i proširuje zamak. Heal leči sve povrede. Rebound vraća svaki hitac upućen tebi ka onome ko ga je uputio. Shield je štiti koji apsorbuje 3/4 snage svega što je ispaljeno na tebe. Invisible te čini nevidljivim na neko vreme, ako u tom periodu ne koristiš magiju. Earthquake izaziva zemljotres i otvara pukotine u koje upadaju čudovišta. Crater menja konfiguraciju terena praveći krater. Meteor je moćnije oružje od vatrene lopte. Volcano stvara vulkan čija lava ubija sve u široj okolini. Lightning bolt je munja koju možeš konstantno da šalješ iz vrhova prestija prema cilju. Lightning storm izaziva oluju elektriciteta koja uništava sve u vidokrugu. Undead army stvara tvoju vojsku zombija kojom možeš da napadneš protivnika, njegov zamak ili baion. Mana magnet sakuplja svu manu u neposrednoj blizini u jednu loptu, kako bi je tvoj balon lakše pokupio. Steal mana krađe manu od tvojih rivala.



Šta dalje?

la. **Beyond sight** omogućava ti da na mapi vidiš sve što je u normalnim uslovima skriveno, uključujući i tačne pozicije tvojih protivnika. **Duel** onemogućava tvom protivniku da pobegne. **Teleport** te trenutno vraća do zamka. **Wall of fire** tvoje protivnike zarobljava vatrenim zidom. **Accelerate (backward)** ti daje neverovatno ubrzanje unazad. **Global death** odašilje najrazorniji talas smrti na sve strane oko tebe. **Rapid fireball** stvorice utisak da ispaljuješ vatrene lopte iz automatske puške. Pritisni taster 'I' i upiši RATTY ('Enter'). Dobijaš sledeće olakšice: 'Alt-F1' (sve magije), 'Alt-F2' (više mane), 'Alt-F3' (uništenje svih ostalih igrača), 'Alt-F4' (uništenje svih zamkova), 'Alt-F5' (uništenje svih balona), 'Alt-F6' (zalećenje), 'Alt-F7' (uništenje svih neprijatelja), 'Shift-C' (skok na sledeći nivo). Ako želiš da započneš igru na X-tom nivou startuj igru sa: CARPET -LEVEL X.

Magic Carpet 2 * PC * Pritisni taster 'I' i upiši WINDY ('Enter'). Dobijaš sledeće olakšice: 'Alt-F1' (sve magije), 'Alt-F2' (više mane), 'Alt-F3' (uništenje svih ostalih igrača), 'Alt-F4' (uništenje svih zamkova), 'Alt-F5' (uništenje svih balona), 'Alt-F6' (zalećenje), 'Alt-F7' (uništenje svih neprijatelja), 'Alt-F8' (Spell Experience poeni), 'Alt-F9' (slobodno korišćenje magija on/off), 'Alt-F10' (neranjivost on/off), 'Shift-D' (trenutni završetak tekućeg zadatka), 'Shift-C' (trenutni završetak nivoa).

Malcolm's Revenge * PC * Beg sa ostrva je moguć na sledeći način. U svojoj sobi uzmi orah koji je vezan koncom i njime hipnotiši vevericu na početnoj lokaciji. Vevericu stavi na glavu. Savijeni ekser veži za konac, idi do obale mora i ulovi jegulju. Jegulju baci na pantomimičara i on će otići u javno kupatilo. Pomoću pećaljke aktiviraj mehanizam kraj vrata i ona će se otvoriti. Termostat postavi na ma-



ksimum i kada se kupači razbeže, pokupi pantomimičarevo odelo. Obuci ga. Stavljajući jegulju i susam, idi u svoju kuću i uskoči u rupu. Na levi zid stavi mešavinu jegulje i susama i to zalij vodom. Zid će se raspasti i u susednoj sobi ćeš dobiti napitak. Idi do arene, stani na obeleženo mesto i popij napitak. Veze između kipova i dragulja na mačijem ostrvu su sledeće: prvi kip i dijamant, drugi kip i topaz, treći kip i ametist, četvrti kip i emerald, peti kip i safir i šesti kip i rubin. U sceni na vodopadu prvo u automatu kupi kišobran, obruč za plivanje i pumpu. Koristeći kišobran spusti se niz vodopad. Napumpaj biljku i preskoči provaliju. Uđi u pećinu i pomoću obruče se spusti nivo niže. Zakači kišobran za kuku i prebaci se na drugu stranu provalije. Ponovo se spusti niz vodopad pomoću kišobrana i uđi u pećinu. Još jednom uradi istu stvar i pojaviceš se ispred pećine koja te vodi u riblji svet.

Maniac Mansion * A * Developer treba da se razbije. Pomeri rešetke pored ulaznih vrata do kojih se dolazi kada ukloniš žbunje. Da bi mogao da pomeriš rešetke moraš prvo odvezbati na spravi za bodibilding. Naći ćeš baricu od Developera koji je procureo kroz rešetke. Natopi sunder, a zatim ga iscedi u posudi na stolu u mračnoj sobi u kojoj ćeš razviti film. Sef ćeš otvoriti tako što ćeš tri puta ubaciti novčić u teleskop i tri puta ga pomeriti dole. Tako postavljani teleskop će biti uperen prema sefu i moći ćeš da vidiš šifru za njegovu otvaranje.

Master Of Orion * PC * Death Ray ćeš dobiti kad otkriješ sazevde Orion, sakupi jaku flotu i napadneš ga. Ako je već zauzeto, možeš ga dobiti trampom sa rasom koja ga je već zauzela. Flota se mora sastojati od najmanje 200 Destroyera i 50 do 100 jačih svemirskih brodova. Za Hostile planet moraš koristiti Research.

Mechwarrior 2 * PC * U modu Simulation drži 'Alt-Ctrl-Shift' i upiši jednu od sledećih šifri: BLOB (neuništivost), CIA (neograničena municija), MIGHTY-MOUSE (neograničen broj Jumpjetsa), ENOLAGAY (Nuke), XRAY-XRAY (vidiš kroz objekte), DORCS (Darkovi), MEEPMEEP (uključen Time Compression), UN-MEEPMEEP (isključen Time Compression), ICANTHACKIT I IDKFA (završetak misije), TLOFRONT (zadnja kamera postaje prednja), COLDMISER (toplotno navođenje isključeno), ZMAK (uključen Time expansion), MICHELIN (lopte), TINKER-BELL (lebedeće spoljne kamere, pritisni 'C' da bi ih isključio).

Metal Marines * PC * Šifre: PNTM, HBBT, PCRC, NVTN, LSMD, CLST, JP-TR, NBLR, PRSC, PHTN, TRNS, RNSN, ZDCP, FKDV, YSHM, CLPD, LNVV, JFMR, JCRY i KNLB.

Microcosm * CD32 * Pritisni pauzu i uradi sledeće: gore, dole, levo, desno, pritisni sve prekidače u boji, a zatim radi gore, levo, dole, desno sve dok ne čuješ čudan zvuk. Na taj način si dobio neograničenu energiju i mogućnost da sam biraš sledeći nivo.



VRLO KOMPLIKOVAN FATALITY POSLE KOG PROTIVNIK UMIRE OD SMEHA...

Mortal Kombat * A * Na ekranu sa opcijama upiši CATHULU. Uđi u Cheat Menu i upiši AJC. Nakon što se pojavi Statistic Screen pritisni 'Space'. Završni udarci za sve likove:

Sonya - 2 x desno, 2 x levo, pucanje
Sub-Zero - desno, dole, desno, pucanje
Scorpion - 2 x dole, pucanje
Liu Kang - dole, desno, gore, levo, dole
Kano - 2 x levo, pucanje
Johnny Cage - 3 x desno, pucanje
Rayden - desno, 3 x levo, pucanje

Mortal Kombat 2 * A * Kada izgubiš borbu i pojavi se ekran sa preostalim brojem kredita bez pritisanja pucanja vrći palicu u krug i počeš da dobijaš nove kredite. Vodi računa da ne preteraš kako brojač ne bi ponovo krenuo od nule. U slučaju igre za dva igrača, kada se pojavi ekran sa kreditima igrač koji je izgubio borbu treba da cima palicu udesno bez pritisanja pucanja. Kada se pojavi meni sa opcijama „Start“ i „Options“ klikni na „Options“ i ukucaj ZEDWEB. Pojavice se novi meni u okviru koga ćeš moći da biraš besmrtnost, neograničeno vreme; protivnika, demo, pozadinu i još mnogo toga. * MD2 * Fergality udarac može izvesti samo Rayden. Izaberi Options na početku, postavi strelicu na Done i ukucaj sledeću šifru: nazad, dole, nazad, napred, dole, napred, 2 x nazad, 2 x napred. Ući ćeš u Test Mode. Postavi strelicu na More i pritisni 'Start'. Sada strelicu postavi na Background i pritisaj napred sve dok se na pojavi broj šest. Ponovo strelicom idi na More i pritisni 'Start'. Pojavice se natpisi: Fatalities, Friendships, Babalities i Oh, nasty. Pritisni 'Start' na Friendship i Oh, nasty. Zatim se vraćaj nazad kroz menije pomoću Back i Done opcija. Startuj igru i izaberi Raydena. Kao završni udarac izvedi Fergality koji glasi: 3 x nazad, blok. * PC * Ako želiš da protivnika ubaciš u kiselinu u završnoj rundi, stani uz njega kada se ispiše „Finish Him/Her!“ i uradi sledeće: 3 x napred, aperkat (dole + ruka gore). Da bi pokrenuo Random Selector drži gore + start kada biraš igrača (isto važi i za **Mortal Kombat 3). Disable Throwing pokrećeš samo ako igraju dva igrača. Nakon izbora likova igrači moraju držati dole + ruku gore. Stage Fatality se može izvesti samo u The Pit 2 ili u Kombat Tomb kao završni udarac (stani blizu protivnika). Friendship se može izvesti ako u drugoj ili trećoj rundi nisi koristio udarac rukom u glavu. Sa 'F10' uđi u Setup, drži 'Shift' i otkucaj DIP. Pojavice se ekran sa osam prekidača. Prekidač broj pet služi za dobijanje beskonačnog broja kredita. Svaki put kada izmeniš prekidače moraš ponovo startovati igru da bi bilo nekog efekta. Kombinacijom ovih prekidača mogu se isključiti Fatality udarci i krv, ali se takođe može uključiti i opcija kojom kompjuter uvek izvodi Fatality i obnavlja energiju svog lika. Sa Noobom Saibotom ćeš se boriti ako u igri za dva igrača ostvariš 25 uzastopnih pobeda. Sa Jade ćeš se boriti ako protivnika pre „znaka pitanja“ pobediš tako što ćeš ga udarati samo nogom dole (uglavnom koristi košenje). Smoke se pojavljuje u sceni „Living Forest“. Da bi se sa njim borio moraš pritisnuti start + dole kada se pojavi „Toasty!“ tip u sceni The Portal. U Cheat Screen ulaziš pošto odmah na početku otkucaš AICULESSUL, a zatim ga sa 'F9' pozivaš. Udarci za sve likove:**

Liu Kang

High Fireball: 2 x napred, ruka gore
Low Fireball: 2 x napred, ruka dole
Flying Kick: 2 x napred, noga gore
Bicycle Kick: drži nogu dole 5 sekundi
Friendship (na sredini ekrana): napred, 3 x nazad, noga dole
Babality (na sredini ekrana): 2 x dole, napred, nazad, noga dole
Fatality 1 (blizu): dole, napred, 2 x nazad, noga gore
Fatality 2 (na sredini ekrana): dole, napred, gore, nazad, dole
Stage Fatality: dole, nazad, 2 x napred, noga dole

Kung Lao

Teleport: dole, gore
Drop Kick: dole, noga gore (u skoku)
Hat Throw: nazad, napred, ruka dole (sa tasterima gore i dole upravljaš putanjom šešira)
Energy Spin: blok, gore, gore + noga dole (pritisaj nogu dole)
Friendship (na sredini ekrana): 3 x nazad, dole, noga gore
Babality (dva koraka od protivnika): 2 x nazad, 2 x napred, noga gore
Fatality 1 (blizu): drži blok (3 x napred), pusti blok, noga dole
Fatality 2 (sa druge strane ekrana): drži ruku dole (2 x nazad, napred), pusti ruku dole
Stage Fatality: 3 x napred, ruka gore

Johnny Cage

Low Green Bolt: nazad, dole, napred, ruka dole
High Green Bolt: napred, dole, nazad, ruka gore
Shadow Punch: nazad, dole, nazad, ruka gore
Shadow Kick: nazad, napred, noga dole
Low Blow: ruka dole + blok
Friendship (dva koraka od protivnika): 4 x dole, noga gore
Babality (na sredini ekrana): 3 x nazad, noga gore
Fatality 1 (blizu): 2 x dole, 2 x napred, ruka dole
Fatality 2 (blizu): 3 x napred, dole, gore
Stage Fatality: 3 x dole, noga gore

Reptile

Acid Spit: 2 x napred, ruka gore
Force Ball: 2 x nazad, ruka gore + ruka dole
Invisibility: drži blok (2 x gore, dole, ruka gore), pusti blok
Slide: drži nazad (ruka dole + blok + noga dole), pusti nazad
Friendship (na polovini ekrana): 2 x nazad, dole, noga dole
Babality: dole, 2 x nazad, noga dole
Fatality 1 (više od pola ekrana): 2 x nazad, dole, ruka dole
Fatality 2 (blizu): Invisibility, 2 x napred, dole, noga gore
Stage Fatality: 2 x dole, 2 x napred, blok

Sub-Zero

Iceball: dole, napred, ruka dole
Ground Freeze: dole, nazad, noga dole
Slide: drži nazad (ruka dole + blok + noga dole), pusti nazad
Friendship (na polovini ekrana): 2 x nazad, dole, noga gore
Babality: dole, 2 x nazad, noga gore
Fatality 1 (na sredini ekrana): 2 x napred, dole, noga gore (prvi deo udarca); pridi protivniku i uradi sledeće: napred, dole, 2 x napred, ruka gore (drugi deo udarca)
Fatality 2 (sa druge strane ekrana): drži ruku dole (2 x nazad, dole, napred), pusti ruku dole
Stage Fatality: 2 x dole, 2 x napred, blok

Shang Tsung

Flaming Skull: 2 x nazad, ruka gore
Two Flaming Skulls: 2 x nazad, napred, ruka gore
Three Flaming Skulls: 2 x nazad, 2 x napred, ruka gore
Morphing:

Liu Kang: nazad, 2 x napred, blok
Kung Lao: nazad, dole, nazad, noga gore
Johnny Cage: 2 x nazad, dole, ruka dole
Reptile: blok, gore, dole, ruka gore
Sub-Zero: napred, dole, napred, ruka gore
Kitana: 3 x blok
Jax: dole, napred, nazad, noga gore
Mileena: drži ruku gore 3 sekunde
Baraka: 2 x dole, noga dole
Scorpion: drži blok (2 x gore), pusti blok
Raider: dole, nazad, napred, noga dole

Friendship (na sredini ekrana): 2 x nazad, dole, napred, noga gore

Babality: dole, nazad, napred, dole, noga gore

Fatality 1 (blizu): drži blok (gore, dole, gore, noga dole), pusti blok

Fatality 2 (korak od protivnika): drži blok + nogu gore 3 sekunde, a zatim pusti oba tastera

Fatality 3 (korak od protivnika): drži ruku dole tokom cele druge ili treće runde, pusti taster kada se ispiše „Finish Him/Her!“

Kitana

Fan Swipe: nazad + ruke gore

Fan Throw: 2 x napred, ruka gore + ruka dole

Fan Wave: 3 x nazad, ruka gore

Air Attack: napred, dole, nazad, ruka gore

Friendship (na sredini ekrana): drži blok (3 x dole, gore, noga dole), pusti blok

Babality (na sredini ekrana): 3 x dole, noga dole

Fatality 1 (blizu): drži nogu dole (2 x napred, dole, napred), pusti nogu dole

Fatality 2 (blizu): 3 x blok, noga gore

Stage Fatality: napred, dole, napred, noga gore

Jackson Briggs

Earthquake: drži nogu dole 3 sekunde

Gotcha Grab: 2 x nazad, noga dole (pritisaj napred + ruka dole za više udaraca)

Energy Wave: napred, dole, nazad, noga gore

Back Breaker: blok (u vazduhu)

Multiple Slam: ruka dole (bacaj protivnika), pritisaj ruku gore za više udaraca

Friendship (na sredini ekrana): drži blok (2 x dole, 2 x gore, noga dole), pusti blok

Babality (na sredini ekrana): drži blok (dole, gore, dole, gore, noga dole), pusti blok

Fatality 1 (blizu): drži ruku dole (3 x napred), pusti ruku dole

Fatality 2 (korak od protivnika): 4 x blok, ruka dole

Stage Fatality: drži blok (2 x gore, dole, noga dole), pusti blok

Mileena

Throwing Sais: drži ruku gore 3 sekunde

Teleport Kick: 2 x napred, noga dole

Ground Roll: 2 x nazad, dole, noga gore

Friendship (korak od protivnika): drži blok (3 x dole, gore, noga gore), pusti blok

Babality: 3 x dole, noga gore

Fatality 1 (blizu): napred, nazad, napred, ruka dole

Fatality 2 (blizu): drži nogu gore 3 sekunde, a zatim pusti

Stage Fatality: napred, dole, napred, noga dole

Baraka

Blade Swipe: nazad + ruka gore

Blade Fury: 3 x nazad, ruka dole

Spark Throw: napred, dole, nazad, ruka gore

Double Kick (blizu): 2 x noga gore

Friendship (dva koraka od protivnika): drži blok (gore, 2 x napred, noga gore), pusti blok

Babality (na sredini ekrana): 3 x napred, noga gore

Fatality 1 (blizu): drži blok (5 x nazad, ruka gore), pusti blok

Fatality 2 (blizu): nazad, napred, dole, napred, ruka dole

Stage Fatality: 2 x napred, dole, noga gore

Scorpion

Spear Throw: 2 x nazad, ruka dole

Teleport Punch: napred, dole, nazad, ruka gore

Leg Grab: napred, dole, nazad, noga dole

Air Throw: blok (u vazduhu)

Friendship (na sredini ekrana): 2 x nazad, dole, noga gore

Babality (na sredini ekrana): dole, 2 x nazad, noga gore

Fatality 1 (na sredini ekrana): drži blok (2 x gore, ruka gore), pusti blok

Fatality 2 (sa druge strane ekrana): drži blok (2 x dole, 2 x gore, ruka gore), pusti blok

Fatality 3 (blizu): drži ruku gore (dole, 3 x napred), pusti ruku gore

Stage Fatality: 2 x dole, 2 x napred, blok

Rayden

Body Launch: 2 x nazad, napred

Teleport: dole, gore

Lightning: nazad, dole, napred, ruka dole

Electrocution: drži ruku gore 5 sekundi

Friendship (na sredini ekrana): dole, nazad, napred, noga gore

Babality (na sredini ekrana): drži blok (2 x dole, gore, noga gore), pusti blok

Fatality 1 (blizu): drži nogu dole 3 sekunde, pusti taster, i naizmenično pritisaj blok i noga dole

Fatality 2 (blizu): drži ruku gore poslednjih 10 sekundi druge ili treće runde i kada se ispiše „Finish him/her!“ uradi 3 x napred, dole, a zatim pusti ruku gore

Stage Fatality: drži blok (2 x gore, ruka gore), pusti blok

Mortal Kombat 3 * PC * Da bi izveo Animality moraš u trećoj rundi poraziti protivnika, izvesti Mercy, a zatim ga ponovo poraziti. Mercy se izvodi tako što skočiš na drugi kraj ekrana, držiš trk, pritisneš 5 x dole i pustiš trk. Stage Fatality se može izvesti u scenama The Pit 3, The Subway i Shao Kahn Tower. Kabel protivniku oduzima 68% energije na sledeći način: skok udarac, Tornado Spin, Ground Razor, 2 x noga dole, 2 x ruka dole, dole + ruka gore, skok udarac i Purple Fireball. Za Liu Kanga i Sheevu se četvorstruki udarac izvodi tako što se zaletiš i brzo pritisneš nogu gore, nogu dole i 4 x nogu gore. Sub-Zero izvodi trostruki udarac tako što se zaletiš i pritisneš 3 x nogu gore (ako igraš džojstikom pri trećem udarcu palicu povuci nazad). Ovo važi i za ostale likove. Za Night Wolf se petostruki udarac izvodi tako što brzo pritisneš nogu dole, 2 x ruku gore, ruku dole i nakon toga

izvadeš udarac vatrene sekire (četvrtina kruga unapred + ruka gore). Startovanje igre pomoću sledećih šifara donosi zanimljive efekte:

- MK3 NOBLOOD - nema krvi tokom borbe
- MK3 BLOOD - ponovo uključuje krvave borbe
- MK3 NOVIOLENCE - isključeni Fatality udarci
- MK3 VIOLENCE - uključeni Fatality udarci
- MK3 1000000 - igraš u ulozi Motara ili Shao Khana
- MK3 4862222 - kada pritisneš blok, gubiš skoro svu energiju
- MK3 1995 - borba između nevidljivih boraca
- MK3 603015 - usporena borba
- MK3 12345 - izduženi likovi
- MK3 54321 - sabijeni likovi
- MK3 8888 - ogromni likovi
- MK3 1111 - minijaturni likovi
- MK3 8000 - turbo mod
- MK3 9966 - mirror mod.

Udarci za sve likove:

Shang Tsung

- One Fireball: 2 x nazad, ruka gore
- Two Fireballs: 2 x nazad, napred, ruka gore
- Three Fireballs: 2 x nazad, 2 x napred, ruka gore
- Flame Eruption: napred, 2 x nazad, noga dole
- Morphing:

- Sindel: nazad, dole, nazad, noga dole
- Jax: 2 x napred, dole, ruka dole
- Kano: nazad, napred, blok
- Liu Kang: drži blok (gore, napred, dole, nazad)
- Sonya: trk, blok, dole, ruka dole
- Stryker: 3 x napred, noga gore
- Sub-Zero: napred, dole, napred, ruka gore
- Cyrax: 3 x blok
- Sektor: dole, napred, nazad, trk
- Nightwolf: drži blok (3 x gore)
- Sheeva: drži noga dole (napred, dole, napred)
- Kung Lao: 2 x trk, blok, trk
- Kabal: ruka dole, blok, noga gore, blok

- Kombo Hit 1: Flame Eruption, dole + ruka gore
- Kombo Hit 2: noga dole, 2 x ruka gore, ruka dole, nazad + ruka gore
- Friendship (na sredini ekrana): noga dole, 2 x trk, dole
- Babality: 3 x trk, noga dole
- Animality (dva koraka od protivnika): drži ruku gore (3 x trk), pusti ruku gore
- Fatality 1 (blizu): drži ruku dole (dole, 2 x napred, dole), pusti ruku dole
- Fatality 2 (blizu): drži ruku dole (trk, blok, trk, blok), pusti ruku dole
- Stage Fatality: drži blok (2 x gore, nazad, ruka dole), pusti blok

Sindel

- Air Fire (u vazduhu): dole, napred, noga dole
- Fire: 2 x napred, ruka dole
- Levitate: 2 x nazad, napred, noga gore
- Scream: 3 x napred, ruka gore
- Kombo Hit 1: 3 x ruka gore, ruka dole, nazad + noga gore
- Kombo Hit 2: noga gore, 2 x ruka gore, ruka dole, noga gore
- Friendship: 6 x trk, gore
- Babality (sa bilo kog rastojanja): 3 x trk, gore
- Animality (blizu): drži blok (2 x napred, gore), pusti blok, ruka gore
- Fatality 1 (dva koraka od protivnika): 2 x trk, blok, trk, blok
- Fatality 2 (blizu): trk, 2 x blok, trk + blok
- Stage Fatality: 3 x dole, ruka dole

Jax

- Back Breaker (u vazduhu): blok
- Single Missile: nazad, napred, ruka gore
- Double Missile: 2 x napred, 2 x nazad, ruka gore
- Dashing Punch: 2 x napred, noga gore
- Ground Slam: drži nogu dole 3 sekunde i pusti
- Gotcha: napred, drži napred + ruka dole (brzo pritisak ruku dole za pet udaraca)
- Quadruple Slam (blizu): napred + ruka dole (drži ruku dole i brzo pritisak ruku gore za četiri udarca)
- Kombo Hit 1: 2 x ruka gore, blok, ruka dole, nazad + ruka gore
- Kombo Hit 2: 2 x noga gore, dole + ruka gore, ruka dole, blok, ruka dole, ruka gore, nazad + ruka gore
- Friendship (sa polovine ekrana): 2 x noga dole, 2 x trk, noga dole
- Babality (sa bilo kog rastojanja): 3 x dole, noga dole
- Animality (blizu): drži ruku dole (2 x napred, dole, napred), pusti ruku dole
- Fatality 1 (blizu): drži blok (gore, dole, napred, gore), pusti blok
- Fatality 2 (sa drugog kraja ekrana): trk, blok, 2 x trk, noga dole
- Stage Fatality: dole, napred, dole, ruka dole

Kano

- Knife: dole, nazad, ruka gore
- Knife Fan: dole, napred, ruka gore
- Cannonball: drži nogu dole 3 sekunde
- Grab: dole, napred, ruka dole
- Air Throw (u vazduhu): blok
- Kombo Hit 1: 2 x ruka gore, noga gore
- Kombo Hit 2: 2 x noga gore, noga dole, nazad + noga gore
- Friendship (sa druge strane ekrana): noga dole, 2 x trk, noga gore
- Babality: 2 x napred, 2 x dole, noga dole
- Animality (blizu): drži ruku gore (3 x blok), pusti ruku gore
- Fatality 1 (blizu): drži ruku dole (napred, 2 x dole, napred), pusti ruku dole
- Fatality 2 (na polovini ekrana): ruka dole, 2 x blok, noga gore
- Stage Fatality: drži blok (2 x gore, nazad, noga dole), pusti blok

Liu Kang

- High Dragon Fire: 2 x napred, ruka gore
- Low Dragon Fire: 2 x napred, ruka dole
- Bicycle Kick: drži nogu dole 5 sekundi

- Flying Kick: 2 x napred, noga gore
- Kombo Hit 1: ruka gore, 2 x noga dole, ruka gore, noga dole
- Kombo Hit 2: 2 x ruka gore, blok, 2 x noga dole, noga gore, noga dole
- Friendship (blizu): 3 x trk, dole + trk
- Babality: 3 x dole, noga gore
- Animality (korak od protivnika): 2 x dole, gore
- Fatality 1 (blizu): 2 x napred, 2 x dole, noga dole
- Fatality 2 (bilo gde na ekranu): drži blok (gore, dole, 2 x gore), pusti blok, pritisni blok + trk
- Stage Fatality: trk, 2 x blok, noga dole

Sonya Blade

- Bicycle Kick: 2 x nazad, dole, noga gore
- Ring: dole, napred, ruka dole
- Flying Punch: napred, nazad, ruka gore
- Leg Grab: ruka dole, dole, blok, dole, ruka dole, dole, blok
- Kombo Hit 1: 2 x ruka gore, ruka dole, nazad + ruka gore
- Kombo Hit 2: 2 x noga gore, 2 x ruka gore, ruka dole, nazad + ruka gore
- Friendship (blizu): nazad, napred, nazad, dole, trk
- Babality: 2 x dole, napred, noga dole
- Animality (blizu): drži ruku dole (nazad, napred, dole, napred), pusti ruku dole
- Fatality 1 (bilo gde): nazad, napred, 2 x dole, trk
- Fatality 2 (sa drugog kraja ekrana): drži blok (2 x gore, nazad, dole), pusti blok
- Stage Fatality: 2 x napred, dole, ruka gore

Stryker

- Low Grenade: dole, nazad, ruka dole
- High Grenade: dole, nazad, ruka gore
- Baton Throw: 2 x napred, noga gore
- Baton Trip: napred, nazad, ruka dole
- Kombo Hit 1: noga dole, 2 x ruka gore, ruka dole
- Kombo Hit 2: 2 x ruka gore, ruka dole, Jump Kick
- Friendship (na sredini ekrana): ruka dole, 2 x trk, ruka dole
- Babality: dole, 2 x napred, nazad, ruka gore
- Animality (korak od protivnika): 3 x trk, blok
- Fatality 1 (sa druge strane ekrana): 3 x napred, noga dole
- Fatality 2 (blizu): dole, napred, dole, napred, blok
- Stage Fatality: drži blok (napred, 2 x gore, noga gore), pusti blok

Sub-Zero

- Ice Ball: dole, napred, ruka dole
- Ice Rain: dole, napred, ruka gore
- Ice Rain Front: dole, napred, nazad, ruka gore
- Ice Rain Behind: dole, nazad, napred, ruka gore
- Ice Kolnes: dole, nazad, ruka dole
- Slide: drži nazad (ruka dole + blok + noga dole)
- Kombo Hit 1: 2 x noga gore
- Kombo Hit 2: 2 x ruka gore, ruka dole, noga dole, noga gore, nazad + noga gore
- Friendship (na drugoj strani ekrana): noga dole, 2 x trk, gore
- Babality: dole, 2 x nazad, noga gore
- Animality (blizu): drži blok (napred, 2 x gore)
- Fatality 1 (dva koraka od protivnika): 2 x nazad, dole, nazad, trk
- Fatality 2 (blizu): 2 x blok, trk, blok, trk
- Stage Fatality: nazad, dole, 2 x napred, noga gore

Cyrax

- Net: 2 x nazad, noga dole
- Far Bomb: drži nogu dole (2 x napred, noga gore)
- Close Bomb: drži nogu dole (2 x nazad, noga gore)
- Teleport: napred, dole, blok
- Kombo Hit 1: 2 x ruka gore, ruka dole
- Kombo Hit 2: 2 x ruka gore, noga gore, ruka gore, noga gore, nazad + noga gore
- Friendship (na sredini ekrana): 3 x trk, gore
- Babality: 2 x napred, nazad, ruka gore
- Animality (blizu): drži blok (2 x gore, 2 x dole), pusti blok
- Fatality 1 (blizu): drži blok (2 x dole, napred, gore, trk), pusti blok
- Fatality 2 (na polovini ekrana): drži blok (2 x dole, gore, dole, ruka gore), pusti blok
- Stage Fatality: trk, blok, trk

Sektor

- Seeking Missile: napred, dole, nazad, ruka gore
- Dumb Missile: 2 x napred, ruka dole
- Teleport: 2 x napred, noga dole
- Kombo Hit 1: Seeking Missile, Dumb Missile
- Kombo Hit 2: 2 x ruka gore, 2 x noga gore, nazad + noga gore
- Friendship (sa druge strane ekrana): 4 x trk, dole
- Babality: nazad, 3 x dole, noga gore
- Animality (blizu): drži blok (2 x napred, dole, gore), pusti blok
- Fatality 1 (dva koraka od protivnika): ruka dole, 2 x trk, blok
- Fatality 2 (više od pola ekrana): 3 x napred, nazad, blok
- Stage Fatality: 3 x trk, dole

Nightwolf

- Axe Uppercut: dole, napred, ruka gore
- Shoot Arrow: dole, nazad, ruka dole
- Shield Aura: 3 x nazad, noga gore
- Shoulder Slam: 2 x napred, noga dole
- Kombo Hit 1: 2 x noga gore
- Kombo Hit 2: noga dole, 2 x ruka gore, ruka dole, noga gore
- Friendship (na sredini ekrana): 3 x trk, dole
- Babality: napred, nazad, napred, nazad, ruka dole
- Animality (blizu): 2 x napred, 2 x dole
- Fatality 1 (blizu): drži blok (2 x gore, nazad, napred), pusti blok, ponovo pritisni blok
- Fatality 2 (sa polovine ekrana): 2 x nazad, dole, ruka gore
- Stage Fatality: 2 x trk, blok

Sheeva

- Ground Stomp: nazad, dole, nazad, noga gore
- Mega Stomp: dole, gore
- Fireball: dole, napred, ruka gore
- Kombo Hit 1: 2 x noga gore, nazad + noga dole
- Kombo Hit 2: 2 x ruka gore, ruka dole, napred + ruka gore
- Friendship (na sredini ekrana): 2 x napred, dole, napred, ruka gore
- Babality: 3 x dole, nazad, noga gore
- Animality (blizu): trk, 4 x blok
- Fatality 1 (blizu): napred, 2 x dole, napred, ruka dole
- Fatality 2 (blizu): drži nogu gore (napred, nazad, 2 x napred), pusti nogu gore
- Stage Fatality: dole, napred, dole, napred, ruka dole

Kung Lao

- Hat Toss: nazad, napred, ruka dole
- Wirispin: napred, dole, napred, trk (pritisak trk)
- Dive Kick: gore, dole, noga gore
- Teleport: dole, gore
- Kombo Hit 1: 2 x noga dole, nazad + noga gore
- Kombo Hit 2: ruka gore, ruka dole, ruka gore, ruka dole, 2 x noga dole, noga gore
- Friendship (više od polovine ekrana): trk, ruka dole, trk, noga dole
- Babality: dole, 2 x napred, ruka gore
- Animality (blizu): 4 x trk, blok
- Fatality 1 (dva koraka od protivnika): 2 x napred, nazad, dole, ruka gore
- Fatality 2 (blizu): trk, blok, trk, blok, dole
- Stage Fatality: 2 x dole, 2 x napred, noga dole

Kabal

- Purple Fireball: 2 x nazad, ruka gore
- Tornado Spin: nazad, napred, noga dole
- Ground Razor: 3 x nazad, trk
- Kombo Hit 1: 2 x ruka gore, dole + ruka gore
- Kombo Hit 2: 2 x noga dole, 2 x ruka gore, noga gore, nazad + noga gore
- Friendship (više od polovine ekrana): trk, noga dole, 2 x trk, gore
- Babality: 2 x trk, noga dole
- Animality (blizu): drži ruku gore (2 x napred, dole, napred), pusti ruku gore
- Fatality 1 (dva koraka od protivnika): 2 x dole, nazad, napred, blok
- Fatality 2 (blizu): trk, 3 x blok, noga gore
- Stage Fatality: 2 x blok, noga gore

Smoke

- Harpoon: 2 x nazad, ruka dole
- Teleport Uppercut: 2 x napred, noga dole
- Invisibility: drži blok (2 x gore, trk)
- Air Throw (u vazduhu): blok
- Kombo Hit 1: 2 x ruka gore, noga gore
- Kombo Hit 3: Harpoon, 2 x ruka gore, noga dole, noga gore, ruka dole
- Friendship (sa druge strane ekrana): 3 x trk, noga gore
- Babality: 2 x dole, 2 x nazad, noga gore
- Animality (sa druge strane ekrana): dole, 2 x napred, blok
- Fatality 1 (sa druge strane ekrana): drži blok (2 x gore, napred, dole), pusti blok
- Fatality 2 (korak od protivnika): drži blok (2 x dole, napred, gore), pusti blok
- Stage Fatality: 2 x napred, dole, noga dole

Šifre za dva igrača se unose u šest polja koja se pojavljuju u donjem delu ekrana neposredno pred početak borbe. Prva tri polja „pripadaju“ prvom igraču, a druga tri drugom. Pomoću tastera LP (ruka dole), BLK (blok) i LK (noga dole) bira se odgovarajuća šifra, pri čemu njihova kombinacija daje određenu šifru. Postoji deset šifra: 0 - zmaj, 1 - logo MK, 2 - jin i jang, 3 - broj 3, 4 - upitnik, 5 - grom, 6 - goro, 7 - Rayden, 8 - Shao Kahn i 9 - lobanja. Broj šifre odgovara broju pritisaka na odgovarajući taster da bi se ona pojavila u polju. Primer: ako šifra glasi 125, to znači da LP treba pritisnuti jednom (logo MK), BLK dva puta (jin i jang) i LK pet puta (grom). Slede šifre:

- Prvi/drugi igrač počinje bez pola energije: 033 - 000/000 - 033
- Prvi/drugi igrač počinje sa četvrtinom energije: 707 - 000/000 - 707
- Obnavljanje energije prvog/drugog igrača: 101 - 000/000 - 101
- Borba bez merenja vremena: 972 - 279
- Borba bez bacanja: 100 - 100
- Borba bez blokada: 020 - 020
- Borba bez košenja: 239 - 494
- Energija nestaje prvom igraču: 202 - 000
- Energija nestaje drugom igraču: 000 - 202
- Borba u mraku: 688 - 422
- Psihodelična borba: 985 - 125
- Permanentni moring likova: 460 - 460
- Beskonačno energije za izvođenje kombinacija: 466 - 466
- Bez pokazivača energije: 987 - 123
- Prvi/drugi igrač gubi dvostruko više energije: 552 - 000/000 - 552
- Igrači gube energiju, udarac uzima dvostruko energiju, vreme teče brže: 978 - 243
- „Volite li Space Invaders?": 642 - 468
- Specijalne šifre: 282 - 282, 987 - 666, 123 - 926
- Borba sa Smokeom: 205 - 205
- Borba sa Motarom: 969 - 141
- Borba sa Shao Kahnom: 033 - 564
- Borba pobednika runde protiv Johnny Cagea: 327 - 485 (samo u sceni The Subway i važi samo za verziju 2.0)

* MD2 * Šifre za dva igrača (za unos šifri važe ista pravila kao i kod PC verzije):

- Credit Screen: 122 - 333
- Reklama za MK4: 303 - 606
- Ubrzavanje vremena: 494 - 494
- Tournament Mode: 006 - 040
- Bad Luck: 929 - 646
- Bez vremenskog ograničenja: 667 - 000
- Produženo vreme za izvođenje Fatality udarca: 955 - 955
- Nema očišćenja: 091 - 293
- Nema bacanja: 082 - 771
- Nema Combo udaraca: 999 - 995
- No Abuse: 911 - 911
- Secret Menu: 'B', 'A', dole, levo, 'A', dole, 'C', dasno, gore, dole. Endurance Mode se može startovati tako što, kada se pojavi ekran sa Start i Options (i ukucanim šiframa), uradiš sledeće: drži istovremeno 'A-B-C', a zatim pritisni 'Start'. U ovoj opciji mogu učestvovati četiri igrača, naravno, uz dodatak za četiri džojpeda. Lik Smokea se dobija tako što otkucaš sledeću kombinaciju kada se pojavi logo MK3: 'A', 'B', 'B', 'A', dole, gore, gore. Za Cheat meni ukucaj 'A', 'C', gore, 'B', gore, 'B', 'A', dole. Killer kod glasi: 2 x ('C', napred, 'A', nazad, 'A', gore). * MD2, PC * Udarci za Shao Khana:

- Udarac čekićem: nazad, napred, ruka gore
- Udarac ramenom: 2 x napred, ruka dole
- Udarac kolonom: 2 x napred, ruka gore
- Zelena kugla: 2 x nazad, napred, ruka dole
- Don't Make Me Laugh: 2 x dole, noga dole
- Hahahahaha: 2 x dole, noga gore
- Udarci za Motara:
- Teleport: dole, gore
- Grab Punch: 3 x napred, ruka dole
- Red Firebolt: napred, dole, nazad, ruka gore
- Tail Kick: nazad + noga dole.

Šta dalje?

Mr. Blobby * A * Štipe: BABE, CCAH, DAKD, EMEA, FLAF, HAJJ, BAJM, DASL, FTAN, GOAS, HARP, BBBF, CCBL, DBLD, ENEB, FMBF, HBHK, DBTL, FUBN, GOBT, AADC, BCBG, CCCJ, DCMD, EOCB, FNCF, HCHL, AILC, DCUL, FVCN, HCBT, BDBH, DDND, FODF, GGDN, HDHM, AIMD, BDJP, DDVL, EXMD I FWDN.

N

Navy Strike * PC * Kompletne komande:

- 'Esc' - cockpit view
- 'F1' - zoom in
- 'Alt-F1' - zoom out
- 'Ctrl-F1' - reset zoom position
- 'Shift-F1' - view homebase
- 'F2' - rotate camera up
- 'Alt-F2' - rotate camera down
- 'Ctrl-F2' - reset vertical rotate position
- 'Shift-F2' - view last missile
- 'F3' - rotate camera clockwise
- 'Alt-F3' - rotate camera anticlockwise
- 'Ctrl-F3' - reset horizontal rotate position
- 'Shift-F3' - view nearest friendly
- 'F4' - chase camera
- 'Shift-F4' - view nearest unfriendly
- 'F5' - outside camera
- 'Alt-F5' - outside look away camera
- 'Shift-F5' - view all assigneád unfriendly
- 'F6' - tracking camera
- 'Alt-F6' - tracking look away camera
- 'Shift-F6' - view message sender
- 'F7' - satellite camera
- 'Alt-F7' - satellite look below camera
- 'Shift-F7' - view message subject
- 'F8' - outside padlock camera
- 'Alt-F8' - outside padlock look away
- 'Ctrl-F8' - outside padlock from them
- 'Shift-F8' - view waypoint/locked ground target
- 'F9' - inside padlock camera
- 'Ctrl-F9' - outside padlock look away
- 'Shift-F9' - view nearest ground target
- 'F10' - exit to configuration screen
- 'Alt-F10' - increase rate of acceleration
- 'Ctrl-F10' - decrease rate of acceleration
- 'A' - auto pilot toggle
- 'Ctrl-A' - jump into viewed aircraft cockpit
- 'B' - air brakes toggle
- 'Ctrl-B' - pilot buddy aircraft
- 'Shift-B' - view buddy aircraft
- 'C' - check event view
- 'D' - head up display
- 'Alt-D' - auto detail toggle
- 'Ctrl-D' - manual detail level
- 'Shift-D' - outside display
- 'E' - toggle ext. fuel tanks
- 'Ctrl-E' - dump ext. fuel tanks
- 'F' - flaps toggle
- 'Alt-F' - next fixed viewed
- 'Ctrl-F' - reset fix to nearest
- 'Shift-F' - fixed/free toggle
- 'G' - gear toggle
- 'H' - landing hook toggle ILS HUD mode
- 'I' - maverick crosshair forward
- 'Shift-I' - large increment maverick crosshair forward
- 'J' - maverick crosshair left
- 'Shift-J' - large increment maverick crosshair left
- 'K' - maverick crosshair right
- 'Shift-K' - large increment maverick crosshair right
- 'L' - targets relock
- 'Alt-L' - target next lock
- 'Ctrl-L' - target relock
- 'Shift-L' - target single lock
- 'M' - maverick crosshair backwards
- 'Shift-M' - large increment maverick crosshair backwards
- 'N' - bomb bay doors
- 'P' - pause toggle
- 'Q' - fixed/free toggle
- 'Ctrl-Q' - eject
- 'R' - increase rotate rate
- 'Alt-R' - decrease rotate rate
- 'Ctrl-R' - reset rotate rates
- 'S' - sound off/engine/on
- 'T' - auto fire
- 'Ctrl-T' - target permission request
- 'U' - MFD mode switch
- 'Alt-U' - update rate for MFD
- 'W' - wheel brakes toggle
- 'X' - impact event view
- 'Ctrl-X' - exit flight to tactical display
- 'Y' - radar mode switch
- 'Alt-Y' - radar increase scan width/MFD camera tilt
- 'Ctrl-Y' - MFD camera zoom/radar range
- 'Shift-Y' - radar azimuth height increase

- 'Z' - missile launch view
- '1/2' - keyboard flight sensitivity increase/decrease
- '3' - chaff
- '4' - flare
- '5/6/7/8' - inside view rear/left/front/right
- '9/0' - inside view rear/outside
- 'Shift-1/2...9/0' - view flight 1, 2, ..., 9, 10
- 'Alt-1/2...9/0' - view flight 11, 12, ..., 19, 20
- '[J]' - inside view up/down
- '.' - small RPM decrease
- 'Shift-.' - large RPM decrease
- '=' - small RPM increase
- 'Shift-=' - large RPM increase
- 'Backspace' - inside padlock view
- 'Space' - fire
- 'Insert/Home/Delete' - rudder left/center/right
- 'Page Up/Page Down' - air to air/ground weapon select
- 'Cursor Up/Down' - nose down/up
- 'Cursor Left/Right' - bank left/right
- 'Shift-Cursor Up/Down/Left/Right' - cockpit front/back/left/right
- 'Enter' - outside padlock view
- 'Tab' - accelerate time toggle
- 'Shift-Tab' - force accelerate
- '</>' - minimum/maximum engine RPM
- '/' - increase afterburner
- '.' - previous waypoint
- 'Shift-' - outside information line



NE, NE,
NOS
MALO
VIŠE
ULEVO..

O

Operation Stealth * PC * U biblioteci posle lavranta treba uraditi nekoliko stvari. Prvo pogledaj statuu, pomeri njenu ruku i otkriješ sef. Klikni na sef i dobićeš uvećanu sliku. Na vrata postavi matu kutiju koju si uzao iz sefa u banci i uključij je. „Provali“ šifru za sef, isključi kutiju i skini je sa vrata. Sada možeš otvoriti sef i pokupiti kovčegu.

P

Pierre Le Chef * AGA * Štipe: TZATZIKI (Grčka), FAJITAS (Meksiko), CHOUK (Francuska), PLANTAIN (Indija), WONTON (Kina).

Pinball Fantasies * A * Ukucaj sledeće šifre za razne ponuke: THE SILENTS, ULF, MARKOS, ANDREAS, FREDRIK, TECH STUFF.

Pinball Illusions * AGA * Pritisni 'Help' za vraćanje kugle na početak, 'M' za dodatnu kuglu, '1' za usporavanje i 'F10' da bi video ceo ekran.

Pirates! Gold * PC * Napad sa kopna je bolji od napada sa otvorenog mora jer tu imaš na raspolaganju sve ljude. Pored toga, nema rizika da te pogode topovima. Ovaj napad se izvodi tako što brod nasučeš nedaleko od luke (ovo nije moguće kod nekoliko engleskih ostrvaca), a zatim se sa ljudima približiš gradu. Da li će protivnik prihvatiti borbu na otvorenom zavisi od njegove snage. Kod napada na veće gradove moraš imati oko 200 ljudi (može i manje, ali je za pobjedu potrebna dobra strategija). Prilikom napada treba sa svim jedinicama zauzeti poziciju u šumi (najbolje ih je držati na okupu), ali tako da ispred bude brisani prostor ili močvara. Tvoje jedinice pucaju musketama same kada su dovoljno blizu protivniku. Bezglave juriše iza ziveš tako što najslabijom jedinicom šetaš sa strane po otvorenom prostoru. Najbolji način za uništenje neprijatelja je „ključanje“. To znači da se u toku predaha u borbi primakneš svojom jedinicom dovoljno blizu neprijatelju da ona opali, a onda se odmah povučeš nazad. Nakon što „očistiš“ braniocce grada, preostaje ti da se jednom jedinicom primakneš zidinama i uz izvesne gubitke popneš na tvrđavu. Uslediće borba sa preostalim braniocima (mačevanje).

Pitfall * MD2 * Pauziraj igru i ukucaj sledeće šifre: desno, 'A', dole, 'B', desno, 'A', 'B', gore, dole (devet života); 'A', 'B', gore, 'C', 'A', 'C', 'A' (99 metaka).

Pitfall 95 * PC * Šifre za varanja: HATMAN, FRAMERATE i IDDQD. Šifre: ID-BUYTHATFORADOLLAR (prelazak na bilo koji nivo), LETSDOTHETIMEWARP (prelazak na nivo Pitfall 2600), EATMOREBRAN (devet kredita), FIVEEASYP-IECES (prelazak na neki od prvih pet nivoa), PUMPYOUUP (punjenje oružja), ME-OWMEOWLIKEMEOWMAN (devet života).

Pizza Tycoon * PC * Kada budeš namaravao da kupiš oružje zamoli prodavca da ti proda stadoled. Stadoled od vanile predstavlja hemijsko oružje, čokolada je bacač plamena, jagoda je bazuka, a limun – bomba. Kada ti banda zada zadatek zapiši kada i gde treba da ideš. Pronadi to mesto (par, hotel, bioskop i sl.) i u tačno vreme klikni levim dugmetom miša na taj lokal. Isto postupi i u drugom delu misije. Preporuka je da pre preuzimanja ili predavanja robe snimiš poziciju zato što uvek postoje šanse da te policija uhvati. Knjiga „The Great Pizza Tycoon Cook Book“ je u kompletu koji se dobija sa originalnom igrom. Evo nekoliko recepata:

Napoletana: 420 g tomatoes, 50 g garlic, 160 g parmesan i 32 g oregano.



Margherita: 300 g tomatoes, 35 g olives, 140 g mozzarella, 55 g parmesan i 22 g oregano.

Quattro Stagioni: 90 g tomatoes, 80 g courgettes, 30 g onions, 72 g salami, 60 g shrimps, 220 g anchovy, 120 g mussels, 185 g mozzarella, 12 g parsley i 12 g oregano.

Andrea Doria: 280 g tomatoes, 50 g olives, 60 g onions, 40 g garlic, 420 g anchovy, 45 g mozzarella i 16 g sage.

Police Quest * PC * Postupak koji treba da sprovedeš kada sretniš pijanog vozača je sledeći: reci mu da izađe iz kola (GET OUT), a potom uradi alkoktest (TEST SOBER). Uhapsi čoveka (ARREST MAN) i stavi mu lišće, ali obavezno tako da ruke budu pozadi (CUFF HIM BACK). Otvori zadnja vrata policijskih kola (OPEN DOOR) i čovek će ući u kola. Ostaje još da ga odvežeš u zatvor. Devojkju u kaficu treba da pitaš za drogu. Otkucaj ASK ABOUT DRUG i ona će ti dati korisne informacije o Death Angelu.

Police Quest 2 * PC * U kolima pokupi svoju identifikacionu karticu (što si verovatno i uradio), a zatim je okreni (TURN CARD) i videćeš šifru. Otključaj omančić i unutra ćeš naći pištolj i još neke stvari.

Police Quest 3 * A * Kada se prvi zatvorenik privede u policijsku stanicu kompjuter ispiše ponuku „Enter license number“. Treba upisati broj 12025. Na radnom stolu je kompjuter kojeg uključuješ tako što ubaciš Access Card. Odaberi opciju TOOLS/DRAWING COMPOSITE. Treba da konstruišeš foto-robotu osumnjičenog na osnovu iskaza Karle Rid. To ćeš da uradiš tako što ćeš da odabereš određeni deo lica (oči, nos, kosa itd.) i menjaćeš ga sve dok Karla ne potvrdi da si odabrao pravi deo, ali mu položaj na licu nije tačan. U tom slučaju izabrani deo lica moraš malo pomeriti po horizontalni ili vertikalni. Pošto sklopiš foto-robotu, odaberi opciju SEARCH COMPOSITE MASTER i dobićeš dosije osumnjičenog.

Populous 2 * PC * Ukucaj sledeću šifru da bi postao nepobediv: ADKISCI-ESNTPDIDN.

Prehitorik 2 * PC * Da bi prešao zamak moraš igrati na Expert nivou. Kada stigneš do zamka, uzmi čekić i idi do divernih vrata. Udaraj vrata i ona će se razbiti. Idi do slepog miša, popni se na balkon uz pomoć crva, a zatim se pomoću slepog miša popni na platformu na kojoj su vrata. Pokupi živote i dodirni semafor. Prodi kroz vrata i naći ćeš se u sobi sa bodljama. Na kraju te sobe su vrata koja vode do poslednje sobe zamka. Kada se pojave stubovi, preskočićeš ih tako što ćeš se zaleteti i dvaput kliknuti na skok. Ubij slepog miša. Dodi do više platforme, skoči i pojavie se nova. Idi napred i stići ćeš do gorile kojeg treba da ubiješ. Posle ovoga sledi borba sa finalnim protivnikom. Uzmi supersekinu, povuci se u levi ugao i pucaj. Pripazi na kamenje i lustere koji padaju sa neba.

Premier Manager 2 * PC * Možeš povećati novac ako upišeš FF FF FF u save fajlu počevši od pozicije 65066 (dec.). Ukucaj telefonski broj 896610 i tvoj tim nikada neće izgubiti utakmicu.

Premier Manager 3 * A * Pozovi broj 343-343 i dobićeš 1 500 000 funti. * PC * Ukucaj telefonski broj 945475 i dobićeš 1 500 000 funti. Ukucaj 010870 i kondicija igrača će se povećati do 99%. Ukucaj 718143 da bi dobio pametnijeg pomoćnika. Ako ukucaš broj 400040 dobićeš veliku kondiciju, visok moral i brzinu. Bićeš u mogućnosti da prodaš bilo kog igrača za mnogo para.

Premiere * A * Za prelazak voza na kraju drugog nivoa osnovno je da gadaš lokomotivu dinamikom i na taj način je sprečavaš da te stigne. Zato je važno da uz put sakupljaš dinamit. Naravno, podrazumeva se da moraš preskakati rupe na pruzi i saginjati se svaki put kada nailazi železnički znak.

Primal Rage * PC * Specijalni udarci za sve likove (za sve važi da treba zajedno držati tastere 1 + 3 (High Fierce i Low Quick)):

- Armadon:**
- Bed-o-nails: dole, gore (2 x dole, gore)
 - Flying Spikes: nazad, gore (2 x nazad, gore)
 - Gut Gouger: napred, nazad (2 x napred, nazad)
 - Homication: dole, 2 x napred, gore, napred (dole, napred, gore)
 - Iron Maiden: (nazad, gore, napred) nazad, gore, napred
 - Mega Charge: nazad, dole, napred (nazad, dole, napred)
 - Spinning Death: nazad, napred, dole (nazad, napred, dole)

- Diablo:**
- Fireball: dole, napred (dole, 2 x napred)
 - Hoot Foot: nazad, gore, dole, napred (nazad, dole, napred)
 - Infemo Flash: gore (3 x gore)
 - Mega Lunge: dole, gore (dole, gore, napred)
 - Pulveriser: gore, napred, dole (gore, 2 x napred)
 - Torch: gore, napred (gore, 2 x dole)
 - Eat Human: dole, gore, dole (dole, gore, dole)

- Chaos:**
- Battering Ram: napred, napred (3 x napred)
 - Fart Of Fury: dole, napred, gore, nazad (dole, napred, gore, nazad)
 - Flying Burt: dole, napred, gore, dole, napred (dole, napred, gore, dole)
 - Garb'n'Throw: napred, nazad (napred, 2 x nazad)
 - Ground Shaker: 2 x nazad, gore, nazad, dole (nazad, gore, dole)
 - Puke: gore, napred (gore, 2 x napred)
 - Eat Human: napred, dole, nazad, gore (napred, dole, nazad, gore)

- Sauron:**
- Air Throw (u vazduhu): drži 1+3
 - Cranium Crush: dole, gore (dole, 2 x gore)
 - Earthquake: gore, dole (gore, 2 x dole)
 - Bone Bash: dole, gore, dole (dole, gore, dole)
 - Neck Throw: napred, nazad (napred, 2 x nazad)
 - Primal Scream: dole, gore (dole, gore, nazad)
 - Stun Roar: nazad, napred (nazad, 2 x napred)
 - Eat Human: 2 x dole, gore

- Vertigo:**
- Air Teleport: dole, gore (dole, 2 x gore)
 - Come Stither: 2 x nazad (3 x nazad)

Šta dalje?

Scorpion Sting: 2 x napred (2 x napred, dole)
Teleport: 2 x dole (3 x dole)
Split: 2 x napred (dole, 2 x napred)
Voodoo Spell: 2 x nazad (napred, 2 x nazad)
Eat Human: dole, napred, gore (dole, napred, gore)

Talon:

Brain Basher: nazad, gore, napred (nazad, gore, napred)
Face Ripper: dole, napred (2 x dole, napred)
Frantic Fury: dole, napred (dole, 2 x napred)
Jugular Bite: nazad, napred (nazad, napred, gore)
Run (napred/nazad): napred/nazad (napred/nazad)
Slasher: dole, napred (dole, gore, napred)
Eat Human: napred, dole, nazad (napred, dole, nazad)

Blizzard:

Air Throw: drži 1+3
Freeze Breath: (nazad, napred) dole, nazad, napred
Ice Geyser: dole, gore (2 x dole, gore)
Mega (fake): dole, gore (dole, 2 x gore)
Mega (long): nazad, napred (nazad, 2 x napred)
Mega (quick): nazad, napred (nazad, gore, napred)
Mega (short): nazad, napred (nazad, dole, napred)
Punching Bag: napred, dole, nazad, gore (napred, dole, 2 x nazad)
Throw: napred, dole, nazad, gore (napred, dole, gore, nazad)
Brain Bash: 2 x dole, nazad, gore, napred (gore, napred, 3 x gore)
To-Da-Moon: 4 x dole, gore (3 x dole, gore)
Eat Human: nazad, gore, napred, dole (2 x gore, napred, dole)

Prince Of Persia 2 * Na mostu kod kostura bez energije primeni sledeću taktiku: zaleteti se ka njemu i predi sa njegove leve strane. Tada će on pokušati da otrči na desno, ali ti brzo započni mačevanje. Posle izvesnog vremena most će se srušiti. Ako si na pravom mestu moći ćeš da se uhvatiš za levu ivicu. Pri tome će ti ispasti mač, ali nema veze, novi ćeš nabaviti već na sledećem nivou. Kada se pojavis u sobi sa likovima iz igre u koju te je poslao Džafar, siđi jedan ekran ispod i ući ćeš u prostoriju sa neprijateljima i ogromnim paukom. Tu skupi živote i vrati se nazad. Trči napred do sobe sa tvojim kopijama i sve ih uništi. Pomeraj svoj lik levo-desno u mestu i postać će plaviti plamen. Idi jedan ekran gore, a zatim ekran desno. Iznad tebe će se pojaviti Džafar. Pažljivo se popni do njega i gađaj ga čim bude potrao (morat ćeš biti brz). Pre startovanja igre upiši PRINCE MAKINIT. Sa 'Shift' ćeš dobiti energiju, sa 'Alt-N' prelaziš nivoe, sa 'R' oživljavati, a sa 'K' ubijati neprijatelje.

Prisoner Of Ice * PC * Pošto hipnotičes čoveka treba da snimiš naizgled besmislene rečenice koje on izgovara. Posle toga ući u kabinu i kada se čudovište pojavi, klikni kasetofonom na Rajana.

Q

Quarantine * PC * Šifre: 1. OMNICORP IS ALL KNOWING, 2. KEEP THE OPRESSOR OPRESSING, 3. THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH, 4. HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY. Šifra za kraj igre: KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT.

Quick The Thunderrabbit * A * Šifre: 2. SILIRONE, 3. FUNETOC, 4. URODE-COLE. Šifra za razna varanja: SUCOLOKN.

R

Raptor * PC * Postavi datum na 16. maj 1965. godine i tokom igre će se pojavljivati različiti efekti. Pritisni taster 'Backspace' i dobićeš Deathray i punu energiju, ali ćeš izgubiti novac (važi za registrovanu verziju). Još jedna caka - u DOS promptu kucaj: set s -Host=CASTLE (pazi na mala i velika slova), zatim startuj igru i imaćeš neranjivost, sva oružja i gomilu novca.

Rebel Assault * PC * Šifre: 1. BIGGS, 2. KAIBURR, 3. MYNOCK, 4. DAGOBAH, 5. MIMBAN.

Rebel Assault 2 * PC * Šifre (Beginner): 2. JABBA, 3. ENDOR, 4. LACHTON, 5. BORSK, 6. KROYIES, 7. AURIL, 8. KAMPL, 9. FERRIER, 10. GALIA, 11. DENARIL, 12. SADOW, 13. ONDERON, 14. ALEEMA, 15. CATHAR i 16. DOMINIS. (Novice): 2. EVOKS, 3. CHEWIE, 4. DANKIN, 5. NOGHRI, 6. CHAMMA, 7. BOGGA, 8. INCOM, 9. KOTHUIS, 10. KRATH, 11. SIOSK, 12. ADEGAN, 13. AMANOA, 14. AMBRIA, 15. SYLVAR i 16. MIRALUKA. (Standard): 2. BANTHA, 3. KATANA, 4. DENGAR, 5. PELLAION, 6. ITHULL, 7. MYRKR, 8. STENNES, 9. CHURBA, 10. ARTOO, 11. SATAL, 12. LOBUE, 13. DENEBA, 14. STURM, 15. CRADO i 16. CAR-RACK. (Expert): 2. ANAKIN, 3. KENOBI, 4. FORTUNA, 5. MODON, 6. OMMIN, 7.



REKKON, 8. SHAZEEN, 9. KIIRIUM, 10. GUNDARK, 11. DIANOGA, 12. ATUARRE, 13. ESSADA, 14. PAPLOO, 15. NASH i 16. PESTAGE.

Reunion * PC * Do novca dolaziš tako što oporezuješ ljude u svojim kolonijama. Ne moraš da opremiš odbrambenu vojsku za svaku planetu koju poseduješ, već samo za glavnu (matičnu) zato što će vanzemaljci napadati samo nju. Oformi samo jednu ratnu flotu u koju ćeš smestiti sve vazdušne snage i drži je u orbiti matične planete kada ne napadaš. Odbrana planete se sastoji iz dva dela. Prvo se odvija borba između flota u svemiru, a ako izgubiš ili se povučesh na planetu, borba se nastavlja na njoj. Na isti način se i napada. Planove za proizvodnju vojnih oruđa u početku dobijaš od drugih rasa, a kasnije ih sam istražuješ. Evo nekoliko godina koje predstavljaju šifre u igri: 2563 (izmišljaju se novi motori), 2575 (izgrađuju se dva istraživačka broda), 2615 (Explorer II se sprema za kolonizaciju), 2616 (pojava neprijateljstava na Zemlji) i 2621 (Explorer II stiže u novi sistem). U status fajlu se između ostalog nalaze nazivi izuma. Nekoliko bajtova od naziva postoji ili 00 ili 05 bajt. 00 znači da dotičnu stvar još nisi izumeo, a 05 da je si. Menjanjem vrednosti 00 u 05 dobićeš izume.

Rise Of The Robots * PC * Specijalni udarci za robote:

Cyborg: Shoulder Barge: levo, desno, pucanje

Turbo Head-Butt: dole, gore, pucanje

Loader: Double Fork: 2 x desno, pucanje

Builder: Pile Driver: dole, levo, gore

Bomber Jump: dole, desno, gore

Crusher: Pincer Mincer: dole, desno, pucanje

Military: Cyber Slash: levo, desno, pucanje

Catapult Spin: dole, gore, pucanje

Sentry: Flying Jet Kick: 2 x dole, pucanje

U glavnom meniju brzo pritisnjaj levo, desno, levo, desno i moći ćeš da kontrolišes Military droida.



Rise Of The Triad * PC * U toku igre ukucaj šifre: DIPSTICK (uključuje varanja), CHOJIN (neuništivost i sva oružja), RIDE (Missile Camera), LONDON (osvetljenje), GOTO (skok na bilo koji nivo), TOO SAD (God Mode), FLYBOY (Mercury Mode), SIXTOYS (svi kjučevi), BOING (Elasto Mode), GOGATES (Crash to DOS), GOARCH (preskakanje nivoa), 86ME (Kills Player)

Road Rush * A * Na glavnom ekranu ukucaj 21132011H7 ili VUKBE 27QAG da bi došao do novca.

Roger Rabbit * PC * Scena u kupatilu se prelazi na sledeći način: otvori prozor i pomeri stolicu do njega, zatim uzmi sapun i okiznućeš se. Upašćeš u WC šolju. Dok budeš izlazio iz WC šolje pritisni 'Enter' i izaci ćeš sa balonom kroz prozor u dvorište.

Ruff'n'Tumble * A * Šifre: 2. 6581, 3. 3178, 4. 8392, završna scena 7339.

S

Screamer * PC * Šifre: CLOCK, TAZOR, VTELO, JOINT, ABURN, UPDOW, INVER, MIRRO i MONTY.

Seymour At The Movies * C64 * Detonator koristiš u studiju Flash Boredon i to na sledeći način: Boca sa napitkom uzmi koristeći postupak opisan u SI 13. U studiju Flash Boredon uključi kompjuter na gornjoj platformi. Stari pored čeličnih vrata i čekaj. Posle tri sekunde bićeš teleportovan. Idi desno i popni se do Minga. Pošto imaš bocu neće te videti. Prodi iza njega i postavi detonator ispred sefa. Kada prelaziš auto-put i naletiš na automobil, energija će početi da opada. Skočni na automobil u drugoj traci i skala će se ponovo napuniti.

Sherlock Holmes * PC * Cuff Link je u ulici Covent Garden, u buretu sa vodom, kod prodavačice cveća. Uzmi cvet iz vaze u pozorištu u kome je nastupala ubijena. Idi do svoje laboratorije i izvrši hemijsku analizu cveta. Rezultati govore da je cvet bojen veštačkom bojom. Zamoli dečaka koji stoji ispred tvoje kuće da prodaje ko prodaje takvo cveće. Posle izvesnog vremena dečak će se pojaviti ponovo ispred tvoje kuće i saopštiti ti da je našao prodavca. Tada dobiš lokaciju Covent Garden. Idi tamo i potraži kuku kojom ćeš izvući Cuff Link iz bureta.

Shinobi * PC * Glavonja na petom nivou (Masked Ninja) sastoji se od četiri nindža ratnika. Prvog nindžu okruženog električnim poljem ćeš srediti na sledeći način: izmakni se na dovoljnu udaljenost i pusti ga da padne na zemlju, a kada nestane struja pucaj u njega. Ponavljaj postupak sve dok ga ne ubiješ. Drugog nindžu, koji je okružen tomadom, pusti da ti pride, a zatim ga udari rukom i odmah baci magiju. Trećeg nindžu moraš vrlo precizno gađati i izbegavati njegove skokove. Četvrtog i poslednjeg nindžu ćeš ubiti ovako: kada se zatrči na tebe (udarac nogom je njegovo jedino oružje), čučni i stalno pucaj. Ako prođe pored tebe (a sigurno hoće), okreni se najbrže što možeš i opet pucaj u njega. Raci ovo sve dok ga ne ubiješ.



SimCity * PC * Novac se zarađuje tako što podižeš zgrade za stanovištvo, a ono se onda doseljava u grad i ti ubiraš poreze. Prihod se povećava tako što povećáš poreze koji su označeni u procentima, ali vodi računa da viši porezi znače manji priliv novog stanovištva.

SimTower * PC * Edituj snimljeni fajl (ime.tdt) pomoću nekog programa za editovanje (npr. PC Tools). Na adresama 0004, 0005 i 0006 upiši FF FF FF i dobićeš preko 16.000.000 novčanih jedinica.

Slam Tit * AGA * Šifre: RADIOACTIVE („ozračeni ekran“), LONGPLAY (pet loptica), ARCADE ACTION (igranje arkadnog dela flipera, postoji razmak između reči), WIPEOUT (briše rekorde), STONED („neposlušna“ loptica), SMILE (loptica se osmejuje). Ukucavanjem sledećih šifri dobijaju se različite poruke: DANIEL, KLAUS, KOTTEN, WHIPLASH, BARRY, IAIN, STEWART, LIQUID, COW i CHEAT.

Slipstream 5000 * PC * U meniju upiši REFINERY.

Snoopy * C64 * Jabuka sa drveta se skida pomoću cigle. U paketu je bista. Paket otvaraš pomoću makazica koje dobijaš od Peti. Prethodno je moraš probuditi pištajkom koju će ti dati učiteljica kada joj odneseš jabuku.

Space Quest 3 * PC * Da bi uništio generator na planeti Ortega, iz jedne od kutija u kampu uzmi detonator i popni se do samog vrha generatora. Pridi ivici otvora što je moguće bliže, ubaci detonator unutra (DROP DETONATOR IN GENERATOR) i brzo beži.

Spear Of Destiny * PC * U toku igre istovremeno pritisni tastere 'M', 'L', 'I'. Dobićeš sva oružja i kjučeve, municiju i popunićeš energiju. Ista fora važi i za **Wolfenstein 3D**.

Star Trek: 25th Anniversary * PC * Na planetu Pollux V se sledeći način: kada dođeš u njenu blizinu skini štit, pritisni 'O' za ulazak u orbitu, zatim pozovi spisak Kirkovih komandi sa 'K', i konačno klikni na ikonu za teleportovanje. U trećoj misli više leka se sintetiše tako što se Oroborous Cure Sample stavi u sintelizator, zatvore se ventili i uključi.

Street Fighter 2 * PC, A * Udarci za sve likove:

Ryu/Ken - Magija: dole, napred, ruka

- Specijalni udarac: dole, nazad, noga

- Ord juden: napred, dole, napred, ruka

Blanka - Struja: više puta ruka (brzo)

- Specijalni udarac: nazad, napred, ruka

Honda - Brza ruka: više puta ruka (brzo)

- Specijalni udarac: nazad, napred, ruka

Zangief - Košenje: dole, noga (standardan)

- Vreška: ruke u isto vreme

Guile - Magija: nazad, napred, ruka

- Česač: dole, gore, noga

Chun Lee - Brza noga: više puta noga

- Specijalni udarac: dole, gore, noga

Dhalsim - Vatra: napred, dole, napred, drži ruku

- Magija: dole, napred, ruka

- Specijalni udarac: gore, u skoku dole, napred, ruka

- Uklizavanje: dole, noga

Postoji verzija igre u kojoj je moguće izabrati još četiri lika. Za ove likove udarci su sledeći:

Balrog - Zaletanje: nazad, napred, ruka

Vega - Magija: dole, gore, noga (ruka)

- Specijalni udarac: nazad, napred, ruka

Sagat - Magija: dole, napred, ruka (visoka) ili noga (niska)

- Tajger aperkat: napred, dole, napred, ruka

M. Bison - Magija: nazad, napred, ruka

- Bušilica: nazad, napred, noga

- Naskakanje: dole, gore, noga

Streets Of Rage * MD2 * Za biranje „kengura“ na samom početku u isto vreme pritisni gore + 'B' + 'Start'. Da bi izabrao glavonju koji se zove Sheva, drži 'B' pre nego što „kengur“ pogine.

T

TekWar * PC * Tokom igre pritisni taster 'Num Lock' i dobićeš neranjivost. Sledeće kodove upisuješ zajedno sa imenom EXE fajla: NOENEMIES (nema nikoga), NOCHASE (nema neprijatelja koji pucaju), NOGUARD (nema čuvara) i NOSTROLL (nema prolaznika).

Terminal Velocity * PC * Šifre za varanja: TRIGODS (neranjivost), TRISHLD (štit), TRINEXT (sledeći nivo), TRIHOVR (Hover Pad), MANIACS (Afterburner), TRSCOPE (osciloskop na ekranu), TRIBURN (Afterburner), TRFRAME (brojač frejmova u sekundi), 3DREALM (maksimalna energija i cruzja), TRIFRO (30 sekundi neranjivosti), TRIFR1...TRIFR7 (municija: PAC, ION, RTL, MAM, SAD, SWT i DAM), TRIFR8 (Afterburner), TRIFR9 (30 sekundi nevidljivosti).

The Adventures Of Willy Beamish * PC * Idi u kupatilo, pokupi lak za kosu i kada doleti slepi miš poprskaj ga nekoliko puta. Uzmi plišanog miša koji je u sobi Viljeve mlađe sestre, vrati se u dnevnu sobu i stavi ga na sto. Kada slepi miš „napadne“ plišanog, uključujući usisivač i usisaj ga.

The Big Red Adventure * PC * Adapter za povezivanje ZX 81 sa telefonom se pravi tako što povežeš daljinski upaljač od televizora sa kasetofonom. Odgovore na tri pitanja dobijaš na sledeći način:

1. pitanje: Izmeri svoju težinu na uličnoj vagi pored trafike, idi do kioska „McRomanov“ i kupi limenku Vodka Cole i Great Bear Burger. Pojed hamburger i ponovo se izmeri. Razlika u težini predstavlja traženi odgovor.

2. pitanje: Iz parkiranog automobila pored kioska „McRomanov“ uzmi fotoaparati i izvedi film. Razgovaraj duže sa japanskim turistom i zamoli ga da te slika pored statue na Crvenom trgu. Prve tri fotografije neće uspeti, pa ćeš morati da u svoj fotoaparati staviš film koji si našao. Kada dobiješ fotografiju, uporedi je sa limenkom Vodka Cole i saznaćeš odgovor na drugo pitanje.

Šta dalje?



3. pitanje: Idi u park i zameni svoj kompjuter za igračku konzolu koju ima dečak. Izvadi kertridž i upotrebi ga na automatu na železničkoj stanici. Dobićeš sto rubljodolara. Za te pare kupi toalet papir od prodavca u parku, odnesi rotnu čoveku koji čeka u redu i on će ti dati kavijar. Pregledaj kutiju kavijara i eto trećeg odgovora.

The Chaos Engine * A * Ako u toku igre pritisneš 'Space' uzimaš suigračevu vrstu magije, a njemu daješ svoju. Ovo važi bilo da igraš „Player & CPU” ili „2 Players”.

The Daedalus Encounter * PC * U osnovnom meniju klikni na opciju Game, a zatim pritisni 'Alt-F5'. Dobićeš mogućnost da pomoću opcije Jump To nastaviš igru na bilo kom mestu.

The Dagger Of Amon Ra * PC * Pomoću čaše se prisluškuj razgovori kroz zidove ili vrata. Treba otići u prostoriju desno od velike dvorane i sa police koja stoji uz desni zid uzeti nož (ne bilo koji, već onaj koji se razlikuje od ostalih). Posle razgovora sa pukovnikom treba još izvesti vreme prisluškivati razgovore, a kada se gosti razidu, treba ići u drugi deo muzeja gde će se pojaviti prva žrtva. Izlaz je u donjem desnom uglu ekrana sa mamutskim kosturom.

The Incredible Machine * PC * Nivo se prelazi tako što levim dugmetom klikneš na „Start Machine” i pritisneš taster 'V'. Sedamdeset prvi nivo se prelazi na sledeći način: ispred meha postavi vetrenjaču i poveži je sa generatorom koji treba da se nalazi malo ispod otvora. Na generator priključi elektromotor i poveži ga sa pokretnom trakom koju ćeš postaviti ispod tri loptice. Na drugu kanala kojim pada desna loptica postavi klackalicu tako da se lopta odbije prema balonu, a na kanap koji drži balon postavi makaze. Sa desne strane meha, malo ispod njega, postavi još jednu klackalicu čiji je levii kraj niži. Ovaj nivo traži veoma precizno izvođenje.

The Jungle Book * MD2 * Pauziraj igru i ukucaj neku od sledećih šifri: 'A', 2 x 'B', 2 x 'A', 2 x 'B', 'A' (sat odbojjava poslednjih 10 sekundi); 'A', 'C', 'A', 'C', 'A', 'C', 'A', 'C', 4 x 'B' (poslednji nivo); 2 x gore, 2 x dole, levo, desno, levo, desno, 'B', 'A' (municija se penje na 99).

The Legend of Kyandia * PC * Lutaj po šumi i pokupi svaki dijamant na koji naiđeš. Jedan dijamant je u potoku i moći ćeš da ga uzmeš tek pošto ti čarobnjak kaže da ga je tamo sakrio. Kada sakupiš sve dijamante (onoliko koliko može da stane u inventar) idi do zlatne posude i snimi poziciju. Ubacuj dijamante u posudu sve dok se na oltaru ne pojavi onaj kojeg si upravo ubacio. Tada učitaj poziciju, u posudu ubaci samo njega i ponovo snimi igru. Isti postupak ponovi još tri puta sve dok u posudu ne ubaciš četiri tražena dijamanta. Inače, kombinacija se menja od igranja do igranja. U Zantijnoj kolibi moraš napraviti Purple Potion koji će te smanjiti do ta mere da možeš da uđeš u stablo drveta u kome živi Pan. Purple Potion nastaje kada pomešaš Red Potion i Blue Potion. Sastojci za Blue Potion su dve kupine (Zantija će ih zatražiti) i safir, a za Red Potion ti trebaju rubin i egzotični cvet. Kada uđeš u Panovu kuću ponudi mu jabuku.

The Lion King * Na naslovnom ekranu upiši DWARF i sa 'L' ćeš moći da preskačeš nivoe, a sa 'H' popunjavaš energiju.

The Lost Vikings * PC * Obrati pažnju na kretanje Tomatora (velikog zelenog mmpalje sa puškom) i primetićeš da u jednom trenutku nestaje električni štit ispred njega. Tada se zaleti, udari ga glavom i prodmače ga struja iza njega. Brzo se popni na merdevine i sačekaj novu priliku. Ponovi ovo četiri puta i uspeo si.

The Need For Speed * PC * U razbijenoj verziji igre u toku vožnje otkucaj sledeće: AGIMA FO DEEPS EM EVIG ('Enter') i automobil će biti brži za 100 km/h.

The Settlers * A * Pomoću dve stičice (vitez ulazi i izlazi) unapređuju se vojnici iz slabijih u jače. Kada klikneš na tu stičicu najslabiji vojnici iz kasarne će otići do najbližeg magacina i vratiti se ojačani.

The Simpsons * C64 * U haj-skor tabelu upiši COWABUNGA za lakše igranje ili EAT MY SHORTS za preskakanje nivoe.

The Terminator: Future Shock * PC * Aktiviraj Cheat Mode sa 'Alt-#’ i ukucaj sledeće šifre: FIREPOWER (sva oružja), TURBO (brža igra), SUPERUZI (superpunjenje Uzija), BANDAID (energija), NEXTMISSION (trenutni završetak ni-



voa), ICANTSEE (vidiš u mraku), COUNTERS (položaj na mapi i broj preostalih zadataka na tekućem nivou) i GARBLE (vidiš šifru koju upisuješ umesto zvezdica na ekranu).

Theme Park * A * Da bi se obezbedio od bankrota, kada počneš da padaš u minus smanji istraživanja na nulu. Tako ćeš samo zarađivati, a kada dobiješ pristojnu sumu novca, ponovo počni sa istraživanjima. Drugi način je da izgradiš Roller Coaster tobogan (pojavljuje se posle dve-tri godine istraživanja). Na njega ljudi idu najviše, pa prema tome obrće najveće sume novca. Bazen se može koristiti ako ga otvoriš, izgradiš staze za čekanje (druga ikona sleva) i postaviš ih na levi ulaz. Jezero (Lake) služi samo za ukras. * PC * Kao ime upiši „Demo” i izaberi „Continue”; moći ćeš da igraš sa statusom u kome imaš sve prodavnice, igračke, zelenilo... Ovo je nezanimljivo za dalji tok igre, ali je korisno za pregled svih drangulija koje se pojavljuju tokom vremena. Kao nadimak ukucaj HORZA i kad počneš da igraš pritisni: 'Ctrl-Z', 'Alt-Z' i 'Shift-Z'. Dobićeš sve prodavnice i sve objekte za zabavu i vožnju. Zatim pritisni 'Ctrl-C' i dobićeš mnogo novca.

Top Gear 2 * Šifre za zemlje: Kanada: KYH82H2GCHL214DT i Egipat: QYK42H2LNL2Y4CT.

Trap'em * A * Šifre: 6. 646241, 11. 314564, 16. 122465, 21. 532413 i 26. 351243.

Treasure Island * C64 * Na početku igre pokupi kovčeg i postavi ga levo od stene. Idi desno (do jezera) i pokupi biljku. Vрати se natrag, naskoči na kovčeg, a potom skoči levo. Idi do piratovog groba, pokupi tubu, nastavi levo do kućice i informiši se o njoj. Preskoči zamku i idi levo.

Tyrian * PC * Istovremenim pritiskom na 'Shift-G' i 'Shift-E' na ekranu na kome biraš nivo težine pojaviće se dva ekstra nivoa. U glavnom meniju ukucaj sledeće šifre za nove brodove: TECHN0 (PQZ Fighter), STORMWIND (Stormwind), UNKNOWN (TX Silvercloud), ENEMY (U-Fighter), WEIRD (Foodship Nine), STEALTH (Ninja Star). Ukucaj DESTRUCT i ući ćeš u tajnu igru.

UFO * PC * Čim startuješ igru, potroši sav novac na gradnju onoga što ti je neophodno. Kada ostaneš svorac, snimi poziciju i izadi iz igre. Uđi u direktorijum sa snimljenim pozicijama (GAME_1, 2, 3 itd.) i iz nekog heksadecimalnog editora izmeni vrednost četvrtog bajta u fajlu LJGLOB.DAT na 50. Uđi u igru, učitaj poziciju i novac ti više neće predstavljati problem. Inače, isti štos pali i u igri X-Com. Da bi poletao u svemir treba da otkriješ Avenger i lokaciju baze zarobljenog svemirskog Leadera ili Navigatora. Zatim treba da napraviš i opremiš Avenger. Kada bu-



de napunjen vojnicima i platformama, odaberi ga u opciji „Intercept”. Odaberi ime svemirske baze i naći ćeš se na Marsu. Kada naiđeš na vanzemaljce, ubij ih. Opcijom Equip Craft u Skyranger stavi koliko želiš vojnika (Crew), opremu i oružje (Equipment). Obavezno ukrcaj bar jedan tenk (Tank/Rocket Launcher), kao i oklop za vojnike ako si ga izumeo (Armour). Ljude opremi pošto oboriš UFO i sletiš Skyrangerom. Vanzemaljce možeš ubijati ili uspavljivati (uspavljivanjem ih hvataš žive, ali moraš imati Alien Contaminated). Dok ne budeš izumeo nešto bolje, vanzemaljce uspavljuješ pomoću Stun Roda. Stavi vojniku Stun Rod u ruku, pridri vanzemaljcu, okreni se prema njemu, klikni na štap u vojničkoj ruci, a onda na Stun dok vanzemaljac ne padne. Posle određenog broja poteza uspavani će se osvestiti, ali verovatno neće uzeti oružje već će samo šetati naokolo. Pronađi ga i ubodi ga ponovo. Da bi dobio Flying Suit istraži Elerium-115, Alien Alloys i UFO Power Source.

US Navy Fighters * PC * Komande sa tastature:

- '['] - biranje oružja
- '-' - kokpit on/off
- '/'+' - zoom in/out
- '</'>' - povećanje i smanjenje dometa radara (5-50)
- '1' - 0% brzine
- '2' - 25% brzine
- '3' - 50% brzine
- '4' - 75% brzine
- '5' - 100% brzine
- '6' - forsaz
- 'A' - autopilot
- 'B' - vazdušne kočnice
- 'C' - brži protok vremena (2, 4 ili 8 puta)
- 'D' - procenat štete na avionu
- 'F' - flapsovi
- 'G' - stalni trap
- 'H' - kuka za zaustavljanje
- 'J' - ometanje radara
- 'R' - radar on/off
- 'Tab' - pucanje iz topa
- 'W' - putne tačke
- 'F1'-'F10' - razni pogledi
- 'insert' - chaff mamci
- 'Delete' - flare mamci
- 'Enter' - selektovanje mete
- 'Esc' - pauza i meni
- 'Ctrl-C' - izlazak u DOS



'Ctrl-Q' - kraj misije
'Shift-1'-'Shift-0' - razni pogledi u kabini
'Shift-E' - katapultiranje iz aviona

Utopia * A * Rakeete se nikako ne mogu montirati na tenkove. Tenkovi imaju sopstveno oružje. Rakeete podižeš na zemlju, a u slučaju napada klikanjem na raketu dobijaš mogućnost da je lansiraš (samo ako je neprijatelj u doletu).

Valhalla: Before The War * A * Šifre: 2. PUMEL, 3. BOMAL i 4. SAMOL.
Vectorman * MD2 * Pauziraj igru i otkucaj sledeću šifru: 'C', 'A', 2 x levo, 'A', 'C', 'A' i 'B'.

Warcraft * PC * Šifre: POT OF GOLD (zlato i drvo), IRON FORGE (vojnici su jači i imaju jače oružje), SALLY SHEARS (vidiš celu mapu), HURRY UP GUYS (sve se odvija brže), YOURS TRULY (pobeda u borbi), CRUSHING DEFEAT (gubiš borbu), IDES OF MARCH (poslednja sekvencna igra), CORWIN OF AMBER i EYE OF NEWT. Magija Dark Vision na čini nikakvo zlo ljudima. Ona služi za otkrivanje crnog prostora. Startuj igru, pritisni 'F10' i snimi poziciju pod nekim imenom. Pomoću nekog editora učitaj fajl SAVE1.SAV i prebaci ga u heksadecimalni prikaz. Količina trupaca je na poziciji 606 i 607 (heksadecimalno), a zlata na 61A i 61B. Na ova četiri mesta upiši FF i snimi. Kada sledeći put učitaš tu poziciju imaćeš tačno 65535 trupaca i zlata.

Warcraft 2 * PC * Pritisni 'Enter' i u Message meniju upiši sledeće šifre: THERE CAN BE ONLY ONE, MAKE IT SO, HATCHET, SPYCOB, VALDEZ, FASTDEMO, NETPROF, TITLE, DAY, SHOWPATH, ON SCREEN, NOGLUES, ALLOW-SYNC, UNITE THE CLANS, YOU PITFUL WORM, IT IS A GOOD WAY TO DIE, GLITTERING PRIZES, TIGERLILY i DECK ME OUT.

Ween * ST * Zmaj koji menja oblike na ulazu u dvorac Kraala pobeđuješ na sledeći način: sa obližnjeg drveta uzmi bobice. Moraš voditi čarobnjački dvoboj pretvaranjem oblika sve dok se zmaj ne pretvori u osu. Tada iskoristi zamku za ose koju imaš kod sebe i zmaj će biti bespomoćan. Pozovi slepog miša, daj mu bobice i on će odneti zmajca zarobljenog u zamku.

Wing Commander * PC * Da bi na kraju misije sleteo na brod prvo moraš tražiti dozvolu za sletanje (taster 'C'), a onda se polako približi bazi. Startuj igru sa „WC Origin-K”. Igra će se startovati sa neograničeno štitava i municije. Isto važi i za Wing Commander 2, s tim što je šifra „WC2 Origin-K”. U oba dela ćeš sa 'Alt-Del' uništiti lociranu metu. Šifre:

Pitanja kompjutera	Odgovor
What is the velocity of the Dart DF missile?	900
What is the Esk rating for the Pium FF missile?	9500
What is the max. range of the Mass driver cannon?	3000
How old is Maniac?	23
What is the weight of Ralar?	18000
What is the safest speed in asteroid field?	250
What is the armour of Fralthi?	26
What is Esk rating of Dart DF missile?	11000
Tiger's Claw was formed on what year?	2644

Wing Commander 3 * PC * Pritisni 'Alt-O' dok putuješ svemirom i dobićeš Options ekran sa mogućnošću biranja besmrtnosti.

Witchaven * PC * Pritisni 'Backspace', ukucaj neku od sledećih šifri, a zatim pritisni 'Enter'. Šifre: SCOOTER (sva oružja), WANGO (sve magije, 200 hit poena i 200 armour poena) i MOMMY (svi napici).

Yo! Joe * A * Sve Glavorije se najlakše prelaze ako se popneš na platformu koja je iznad njih i gadaš ih Molotovljevim koktelima.

Zoo! 2 * PC * U Options meniju pritisni 'Esc' i ući ćeš u Config meni. Otkucaj PHONEBOOK i ponovo pritisni 'Esc'. U toku igre ćeš sa '0' moći da preskačeš nivoe, a kada pritisneš '3', a zatim '0', ulaziš u Bonus Level. Takođe, ako pritisneš 'Ctrl' imaćeš veći skok.



T.M. Camp

NOVO
u CeDeTEKI
originali u prodaji!!!



i još mnogo, mnogo, mnogo...

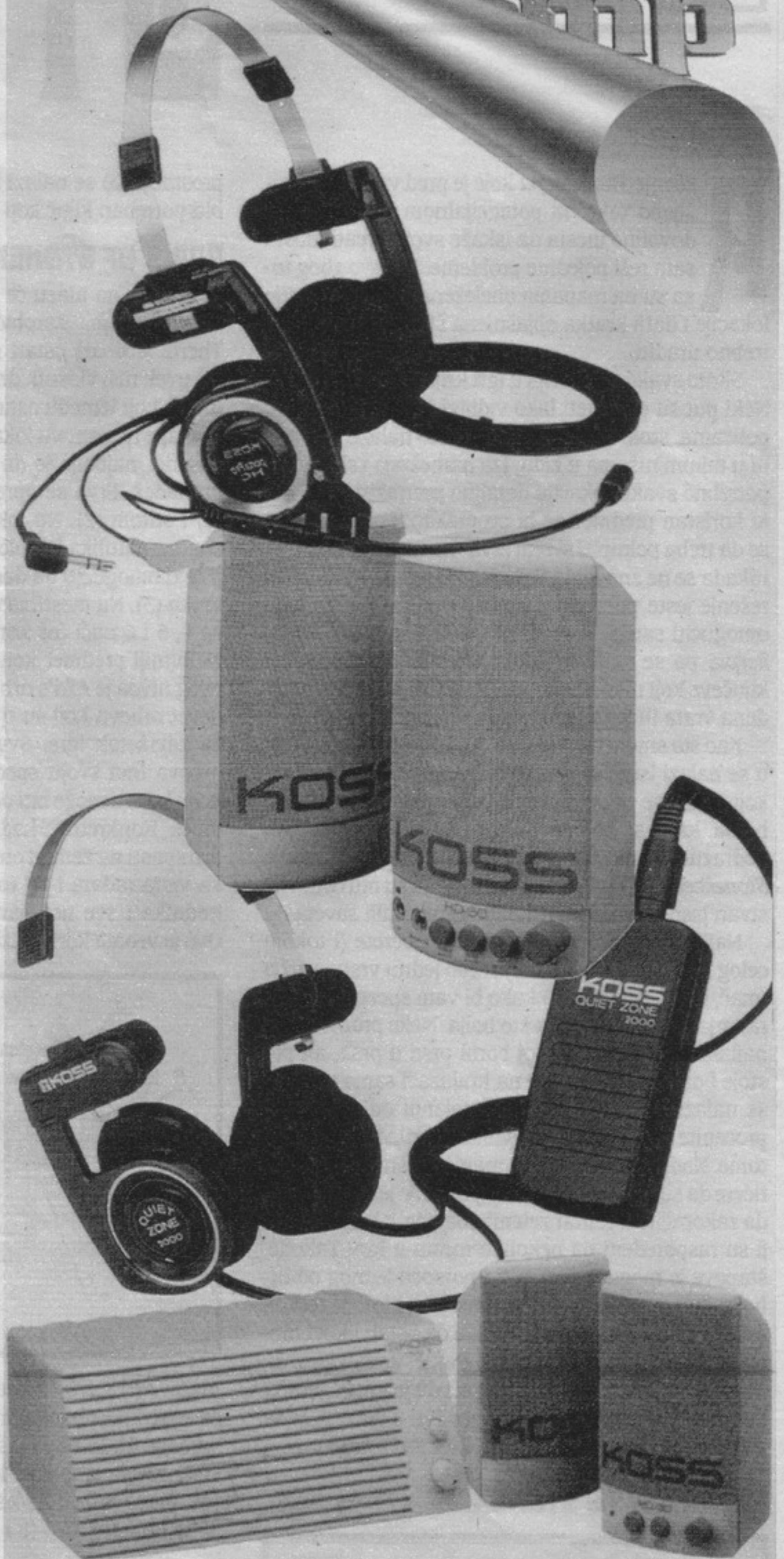
T.M.

Computers

Makedonska 25/II, Beograd, YU

telefoni:
direktan: 3227-136
centrala: 3221-433
lokali: 277 i 279

T.M. Camp



T.M.

Computers

Makedonska 25/II, Beograd, YU

telefoni:
direktan: 3227-136
centrala: 3221-433
lokali: 277 i 279

STONEKEEP

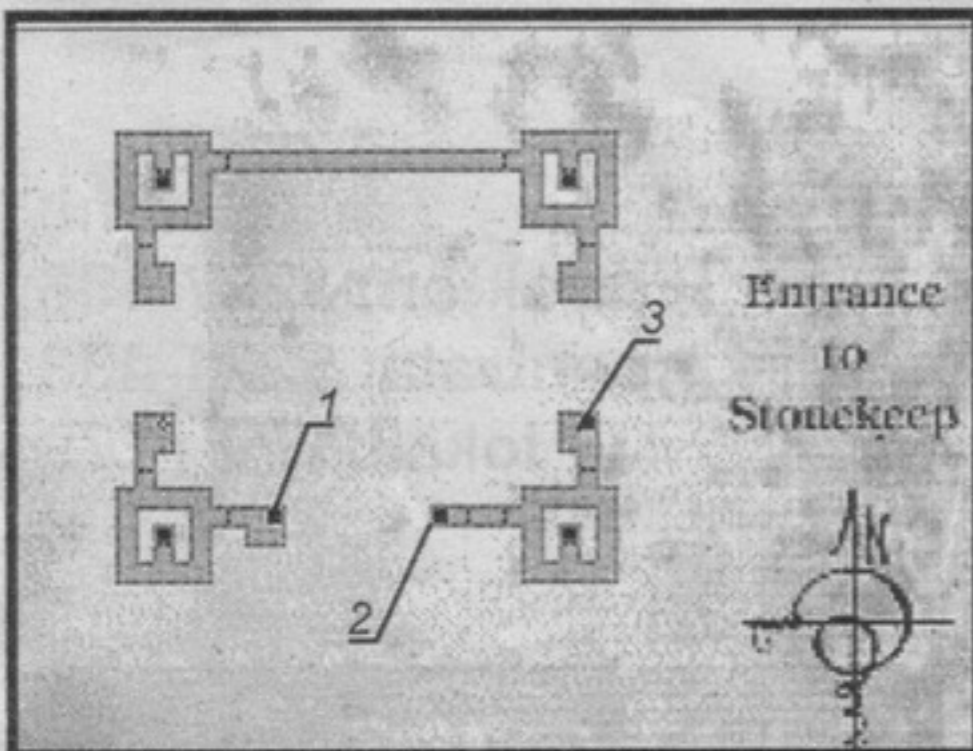
Rešenje *Stonekeepa* koje je pred vama je zamišljeno tako da potencijalnom igraču ostavi dovoljno mesta da iskaže svoju kreativnost i sam reši pojedine probleme. Upravo zbog toga su na mapama obeležene samo najbitnije lokacije i data kratka objašnjenja šta je na njima potrebno uraditi.

Skoro svaka prostorija u igri krije poneki predmet. Neki put su predmeti lako vidljivi jer leže na zemlji, policama, stolovima itd., ali se često nalaze i skrivene u tajnim nišama u zidu, iza nameštaja i sl. Zato je potrebno svaku lokaciju detaljno pretražiti kako neki koristan predmet ne bi promakao. Podrazumeva se da treba pokupiti svaku stvar na koju se naiđe, jer nikada se ne zna kada će nešto zatrebati. Dakle, ovo rešenje jeste potpuno u smislu vodiča koji će vam omogućiti samo da se lakše snađete u svetu *Stonekeepa*, pa se nemojte čuditi ako uz put pronađete ključeve koji nisu pomenuti. Svaki ključ otvara određena vrata ili kovčeg, samo ih je potrebno naći.

Kao što smo rekli u okviru opisa iz SK 1/96, na CD-u se nalazi iscrpno uputstvo iz koga ćete saznati na koji način se upotrebljavaju predmeti, kako se vodi borba, kako se koriste magije i magični štapovi itd. Podrazumevamo da je svako ko je započeo igranje *Stonekeepa* pročitao ovo uputstvo i da su mu osnovne stvari jasne. Ipak, evo nekoliko generalnih saveta.

Najbolje je da u početku igre odaberete (i tokom celog njenog toka koristite) samo jednu vrstu oružja (mač, čekić, sekira i sl.) kako bi vam sposobnost baratanja tim oružjem bila što bolja. Neke protivnike je najlakše ubiti u direktnoj borbi prsa u prsa, ali postoje i oni sa kojima ćete na kraj izaći samo ukoliko se nalazite na razumnom rastojanju od njih. Zato procenite ponašanje protivnika i prilagođavajte se tome. Kada dođete u posed magičnih štapova primećete da se oni troše. Njihovo punjenje je moguće kada zakoračite u centar zelenih magičnih krugova koji su raspoređeni na nekoliko mesta u igri. Takođe, štapove je moguće napuniti i pomoću jednog od orbova (kugle) koje ćete naći. Konačno, bitno je reći da se igra završava smrću Drejka, a da ostali likovi mogu samo da padnu u nesvest. Dakle, kada vidite da neki lik leži na zemlji, to ne znači da je mrtav. Potrebno je zalečiti ga i sve će ponovo biti u redu. A sada zakoračimo zajedno u mračni svet *Stonekeepa*.

ENTRANCE TO STONEKEEP

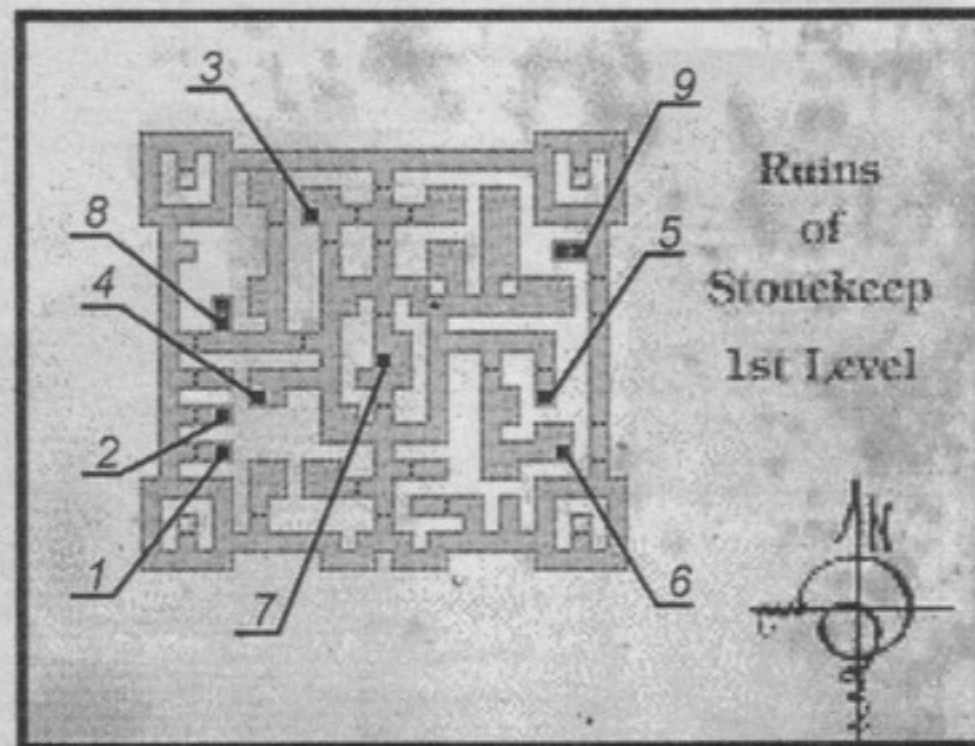


Na lokaciji 1 naći ćeš svoje prvo oružje (nož) i kožnu košulju koja će poslužiti kao kakva-takva zaštita dok ne pronađeš oklop. Sa 2 je obeležena fontana života (njena voda obnavlja energiju), a u susednoj

prostoriji (3) se nalazi kovčeg za čije otvaranje će ti biti potreban ključ koji ćeš naći na sledećem nivou.

RUINS OF STONEKEEP (1. NIVO)

Odmah na ulazu će te presresti Khull-Khuum, zarobiće Boginju Theru, a ti ćeš ostati sam. Pošto još uvek nisi vlasnik dnevnika (Journal) koji između ostalog sam crta mape na osnovu lokacija koje si posetio, najbolje je da ga odmah pronađeš. Prvo se opremi mačem (1) i štitom (2). Na lokaciji 2 ubij sharga-patuljka i dobićeš ključ koji će ti omogućiti da dođeš do dnevnika (3). Na mestima obeleženim sa 4, 5 i 6 naći ćeš korisne stvari. Najbitniji predmet koji ti treba sa ovog nivoa je Afri's orb (7), prvi od devet orbova koji su ti neophodni za završetak igre. Svaki od ovih orbova ima svoju specifičnu funkciju koja ti može biti od velike pomoći. Konkretno, kada se Afri's orb spusti na zemlju on postaje neka vrsta radara i pri tome detektuje tačan raspored hodnika i sve neprijatelje koji se nalaze u blizini. Ovo je veoma korisno za pronalaženje lažnih zidova.



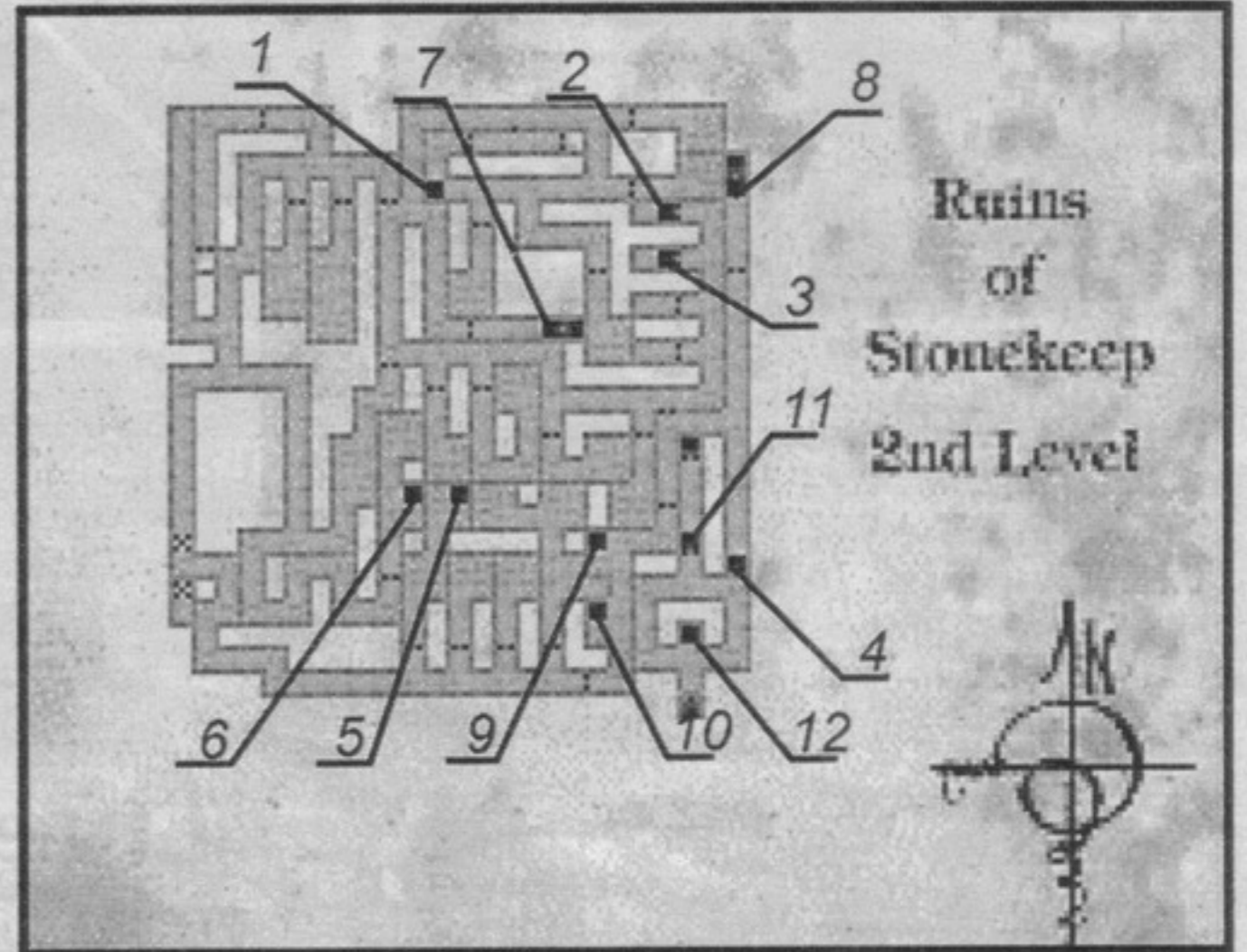
Inače, Afri's orb čuvaju dva sharga-patuljka koji su za tvoje sposobnosti prilično krupan zalogaj. Zato je najbolje da ih napadaš sa sigurnog rastojanja koristeći bombe, lobanje, kamenje itd. Kada ih eliminišeš, pored orba dobićeš i ključ koji otvara dvojna vrata za naredni nivo (8 i 9).

RUINS OF STONEKEEP (2. NIVO)

Već posle nekoliko koraka na ovom nivou pojavice se Wahooka (1), kralj goblina i vila koji će te pratiti tokom celog puta. On ti se za sada neće pridružiti, ali će ti ponuditi svoje usluge i savete. Sve drago kamenje koje budeš sakupio odnesi Wahooki i on će ti reći mnoge korisne stvari. Sve će to ostati ubeleženo u dnevniku tako da ne moraš žuriti da sve to zapisuješ.

Krajnje je vreme da stekneš prvog kompanjona. Ubij sluzavo biće (2), pomoću ključa koji ćeš dobiti otključaj ćeliju (3) i tako ćeš osloboditi patuljka Farlija koji će ti se odmah pridružiti. Farli je iskusan ratnik i u većini slučajeva može da raspozna lažne zidove iza koji se kriju prolazi. Zato pažljivo slušaj šta ti on govori. U blizini se nalazi još jedna fontana života (4). Na lokaciji 5 ćeš naći privezak za ključeve što će ti omogućiti da ih sve držiš na istom mestu.

Sa 6 je obeležena čarobnjakova kancelarija. Da bi uopšte stigao do nje moraš biti potpuno zdrav (maksimalna energija) jer se u vijugavom hodniku koji vodi do kancelarije nalaze mehanizmi koji automat-

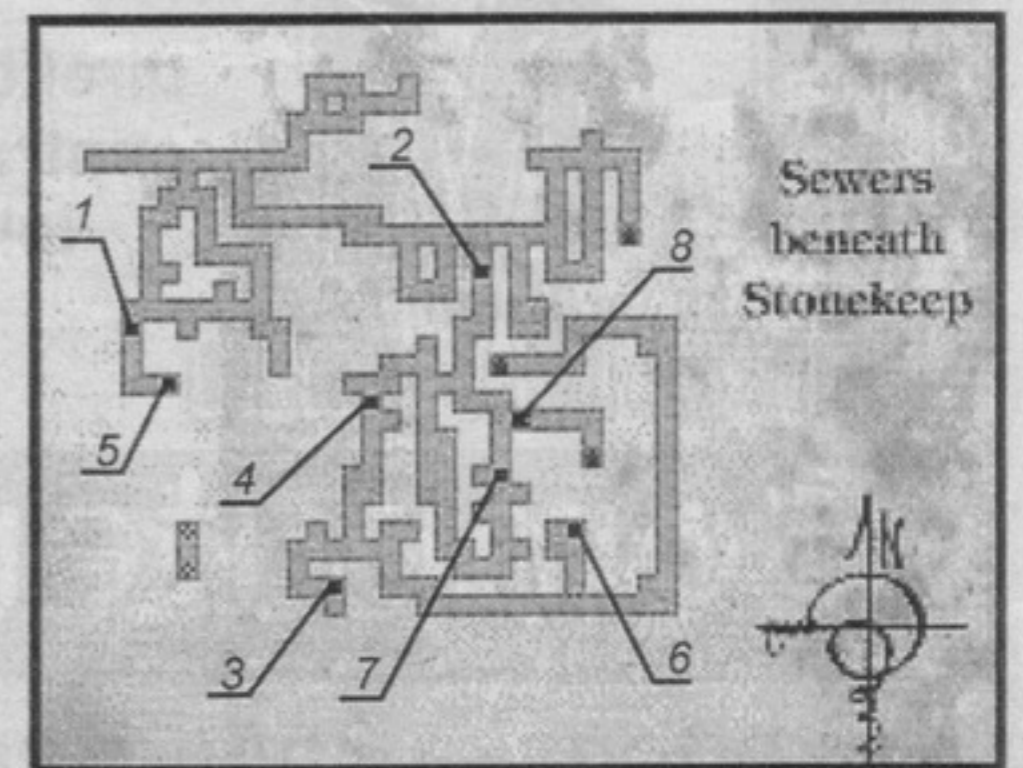


ski ispaljuju strele u onoga ko se kreće u blizini. U kancelariji pokupi prvu magičnu palicu (napuni je tako što ćeš stati u centar zelenog kruga) i rune (magije koje možeš upisivati na štapove).

Skoro svaka prostorija na ovom nivou nastanjena je gigantskim mravima ili zmijama. Zmije je prilično teško ubiti u direktnoj borbi i zato je najbolje da protiv njih koristiš Molotovljeve koktele. U svakom slučaju, vredi se potruditi jer iza njih obično ostaju korisne stvarčice. Na lokacijama 7 i 8 su ulazi u kanalizaciju. Kada iz kanalizacije budeš doneo dva cilindra postavi ih u otvore 9 i 10. Vrata na mestu obeleženom sa 11 će otvoriti Farli, a na postolje (12) ćeš staviti statuu koju nađeš u kanalizaciji. Tako ćeš otvoriti prolaz u rudnike.

SEWERS BENEATH STONEKEEP

Sistem kanalizacionih hodnika se sastoji iz dve nezavisne celine sve dok ne ispustiš vodu. Najpre pokupi dva cilindra (1 i 3), pri čemu se jedan nalazi u jednom delu lavirinta, a drugi u drugom. Da si na pravom mestu shvatićeš onda kada Drejk uzvikne da je nagazio na nešto tvrdo. Kada na prethodnom nivou cilindre ubaciš u predviđene otvore, prolazi 2 i 4 će se otvoriti i voda će oteći. Jedan zeleni magični krug se nalazi na mestu 5. U toku šetnje kanalizacijom ponovo će se pojaviti Wahooka. Daj mu tri loba-

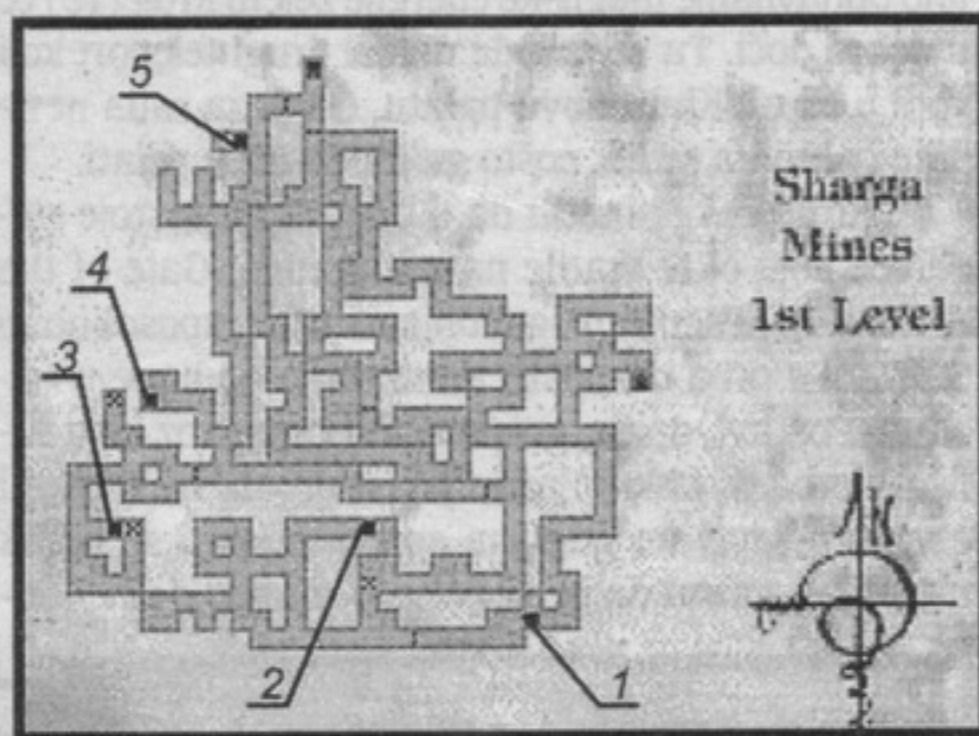


Korak po korak

nje (možeš ih pokupiti na svakom koraku) i dobićeš trougaoni ključ za kovčeg (6) koji se nalazi iza jednog lažnog zida. Sada idi u hodnik obeležen sa 8. Tu ćeš sresti jedno od najupornijih stvorenja u igri: džinovsku hobotnicu sa tri pipka. Da bi je ubio prvo joj moraš odseći sve pipke, a onda posao dovršiti sa telom. Posle mukotrpne borbe ona će ispustiti statu. Prođi kroz lažni zid (8), popni se na prethodni nivo i statu stavi na postolje. Uđi u rudnike.

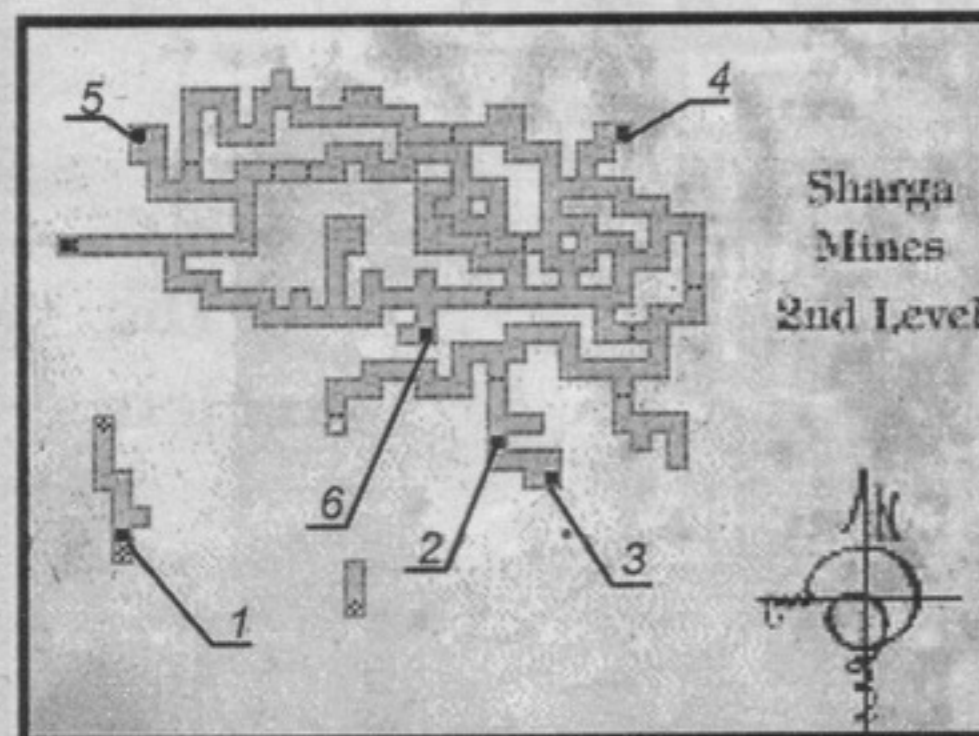
SHARGA MINES (1. NIVO)

Kreni na jug i kada primetiš da iz zida izleću strele (1) pritisni obližnji prekidač i otkrićeš sharga-patuljka sa samostrelom. Ubij ga i pokupi oružje. Nekoliko lokacija dalje (ka zapadu) primetićeš kamenu gromadu. Priđi joj i dvoglavi džin Ettin će te gurnuti



u rupu. Pomoću kamena izadi iz rupe i idi do prostorije 2. Tamo ćeš zateći džina kako spava. Ne možeš ga ubiti i zato primeni lukavstvo kako bi ukrao ključ koji on čuva. Iz hodnika koji vodi u džinovu spavaonicu gađaj burad koja okružuju kovčeg kamenjem ili lobanjama. Kada razbiješ svu burad, polako priđi kovčegu, otvori ga i pokupi ključ u obliku glave. Skoč u rupu u blizini (3) i pokupi drugi magični štap. Malo severnije (4) se bori sa sharga-patuljcima i dobićeš, između ostalog, ključ koji otvara kavez zarobljenog patuljka Karzaka (5). Kada ga oslobodiš, on će postati novi član družine. Pretraži detaljno ceo nivo i pronađi drugi orb (Aquila's Orb). Na krajnjem severu se nalazi prolaz za donji sprat rudnika.

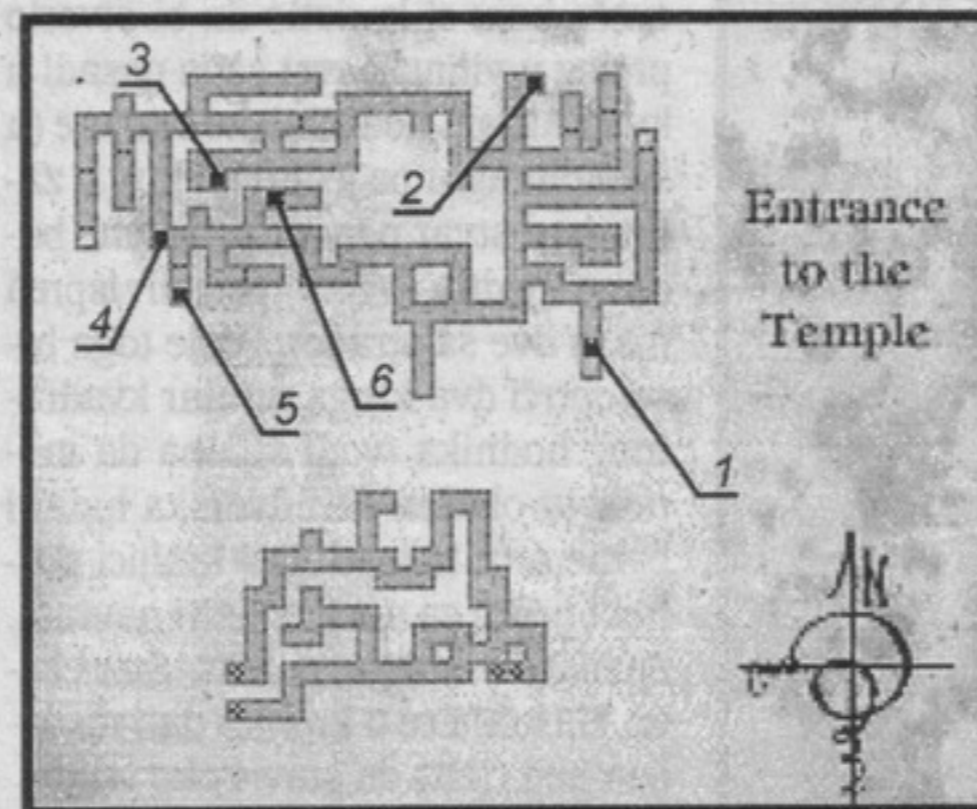
SHARGA MINES (2. NIVO)



Druga čarobna palica se nalazi na lokaciji 1. Ispred rešetki (2) ispali strele iz samostrela, pogodićeš prekidač i rešetka će se podići. U susednoj sobi (3) pokupi sve. U slepom hodniku na severoistoku (4) pogledaj kroz pukotinu i shvatićeš da su sharga-pa-

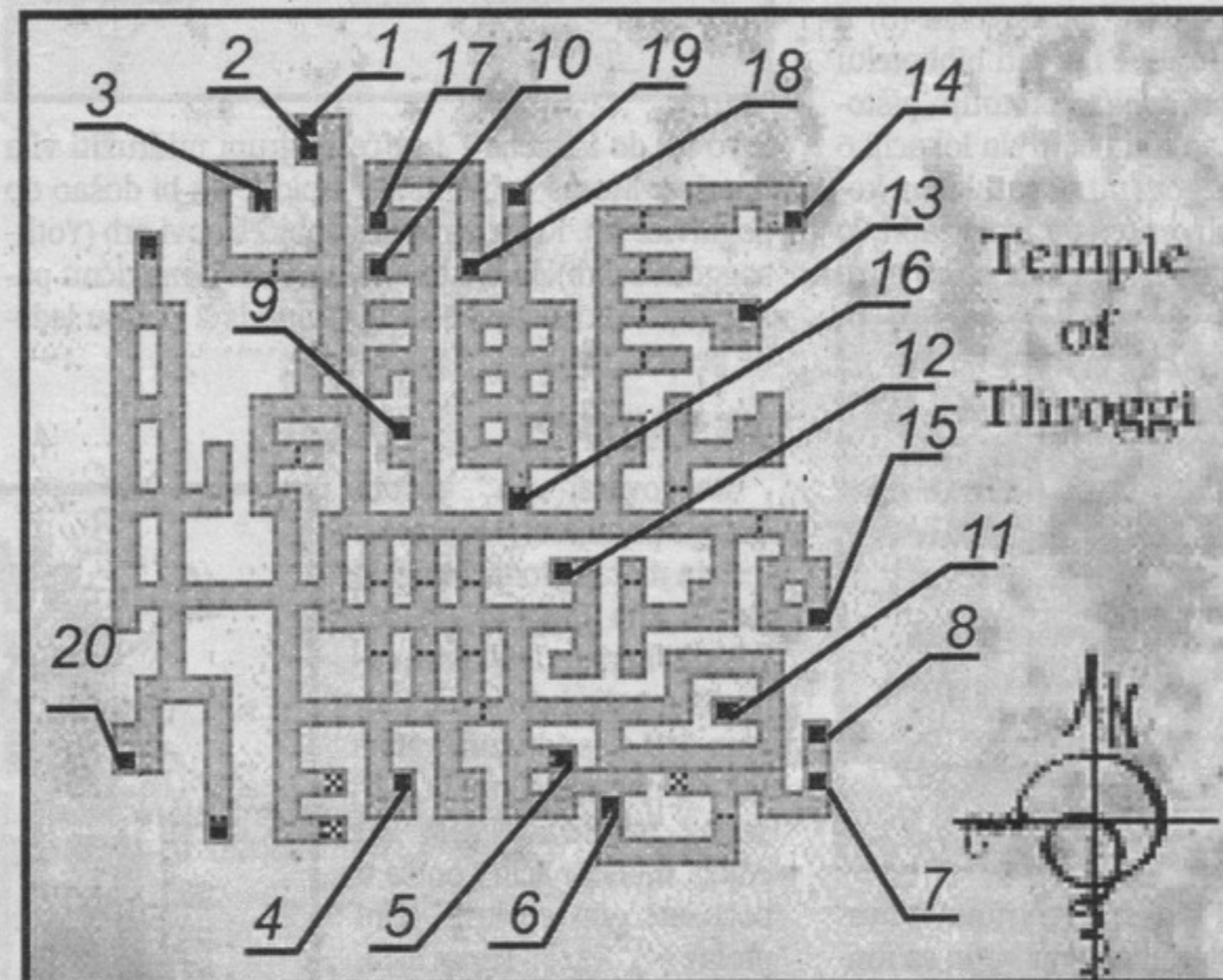
tuljci, ustvari, robovi rase Throggi. S obzirom da nemaš lozinku, da bi ušao u logor patuljaka moraš pronaći Grooga (5) i on će te sprovesti do zapovednika. Posle razgovora idi na krajnji zapad nivoa i ključem kojeg si ukrao od džina otključaj vrata. U logoru sharga-patuljaka postoji mogućnost i da nastupiš neprijateljski. Ukoliko ubiješ velikog i malog patuljka na ulazu u prostoriju 6 bićeš u prilici da uzmeš nekoliko korisnih stvari. Bez obzira na to da li si se odlučio za miroljubivi ili ratnički pristup prema sharga-patuljcima, kada istražiš ceo nivo iskoristi prolaz na zapadu koji vodi ka hramu rase Throggi.

ENTRANCE TO THE TEMPLE



Wahooka će ti ponovo dosađivati na lokaciji 1. U blizini ćeš naići na mrtvog patuljka (2) pored koga ćeš naći nekoliko predmeta uključujući tu i uputstvo na koji način treba proći kroz središnji deo lavirinta u kome vrebaju opasne zamke. Pokupi stvari sa lokacije 3. Prekidač 4 otvara vrata iza kojih se nalazi zeleni magični krug (5). Nekoliko koraka dalje (6) ćeš se po prvi put sresti sa srebrnim kosturom. Drugi deo ovog nivoa (na mapi nije označena nijedna lokacija) nastanjen je hobotnicama koje su vrlo teški protivnici. Svrha tog dela je jedino u tome da namuču igrača.

TEMPLE OF THROGGI

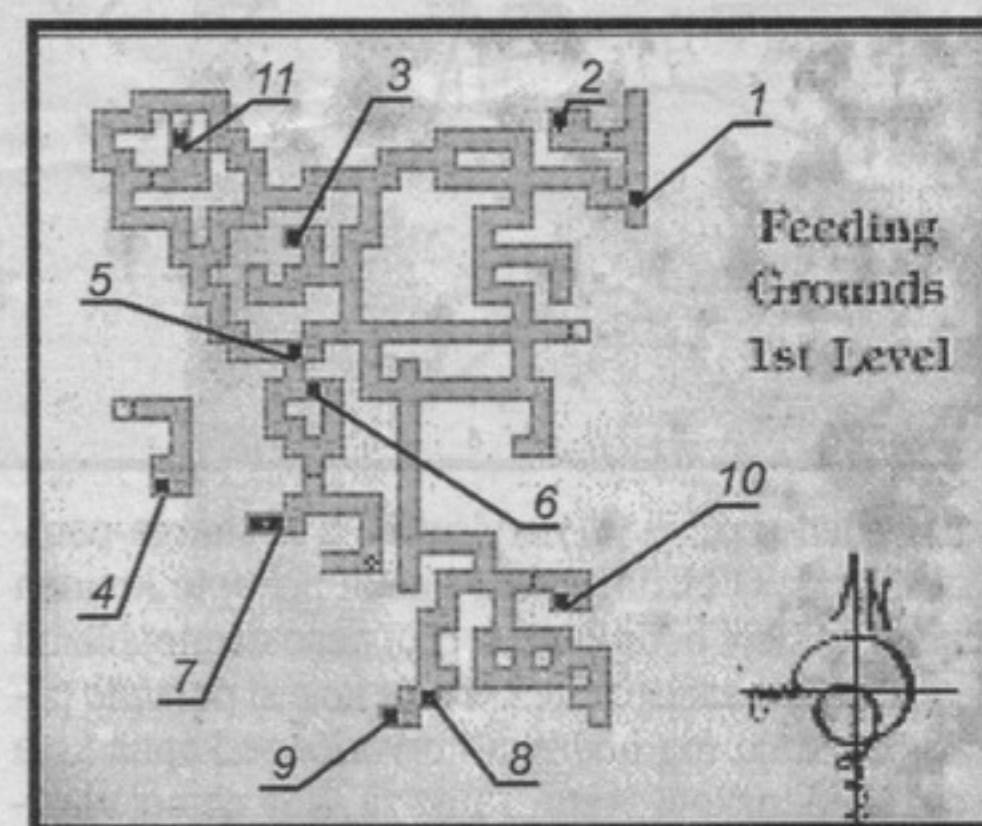


Na severu pokupi drveni čep (1) i pritisni prekidač (2) koji otvara obližnja vrata (3). Iza njih se nalazi energetski izvor u kome možeš dopuniti svoje magične štapove. Na jugu ćeš naći ključ (4). Prekidač u sobi 5 otvara vrata 6. Na taj način ćeš moći da zaobiđeš dve rupe u blizini. Inače, ukoliko uskočiš u neku od ovih rupa naći ćeš se u delu nivoa Entrance to the Temple u kome žive hobotnice. Već smo rekli da time nećeš postići ništa posebno i zato idi od lokacije 7, u otvor ubaci drveni čep, povuci polugu (8) i zatvorićeš

rupe. Poigraj se prekidačima u sobi 9 i oslobodićeš patuljka Dombura (10) koji će se pridružiti grupi. Na lokacijama 11, 12, 13 i 14 ćeš naći mnoge korisne predmete (novi magični štap, nove magije itd.).

Došlo je vreme da uđeš u sam centar hrama. Za to postoje dva načina. Možeš posetiti šamana Gorda Khana (15), ubiti ga i tako dobiti medaljon koji ti je potreban da bi otvorio vrata 16. Druga varijanta podrazumeva da otvoriš tajne prolaze pomoću prekidača 17 i 18. Priđi statui boga Croma (19), pokupi njegovo oko (Azrael's Orb) i uzmi po svom izboru jedno od oružja koje on drži u svakoj od svoje četiri ruke. Lokacija 20 ti trenutno neće biti dostupna. Tu se nalazi teleport koji povezuje hram sa Khull-Khuumovom palatom. Pošto u palati ne postoji način da obnoviš punjenje magičnih štapova, teleport će ti poslužiti da se vratiš na ovaj nivo i to uradiš ovde. Na jugozapadu napusti hram.

FEEDING GROUNDS (1. NIVO)



Pokupi oklop (1) i delove neobičnog uređaja (2, 3 i 4). Do lokacije 4 se inače dolazi preko drugog nivoa Feeding Groundsa. Isključi mehanizam (5) i pokupi ključ (6). U blizini se nalazi ulaz u tvrđavu patuljaka (7), ali tamo još uvek nemoj ulaziti. Pritiskom na

prekidač 8 ćeš otkriti još jedan zeleni magični krug (9). Ubij zlog šamana (10) i on će za sobom ostaviti, između ostalog, jedan vrlo važan predmet - polovinu velikog ključa. Na lokaciji 11 se nalazi prolaz na sledeći nivo.

FEEDING GROUNDS (2. NIVO)

Na lokaciji 3 ćeš sresti okovanog zmaja. Pokupi drugu polovinu velikog ključa i runu (8). Uz put naberi cveće (7). Sada idi do tvrđave patuljaka (tamo će grupu napustiti Farli i Dombur), kovaču odnesi dva dela veli-

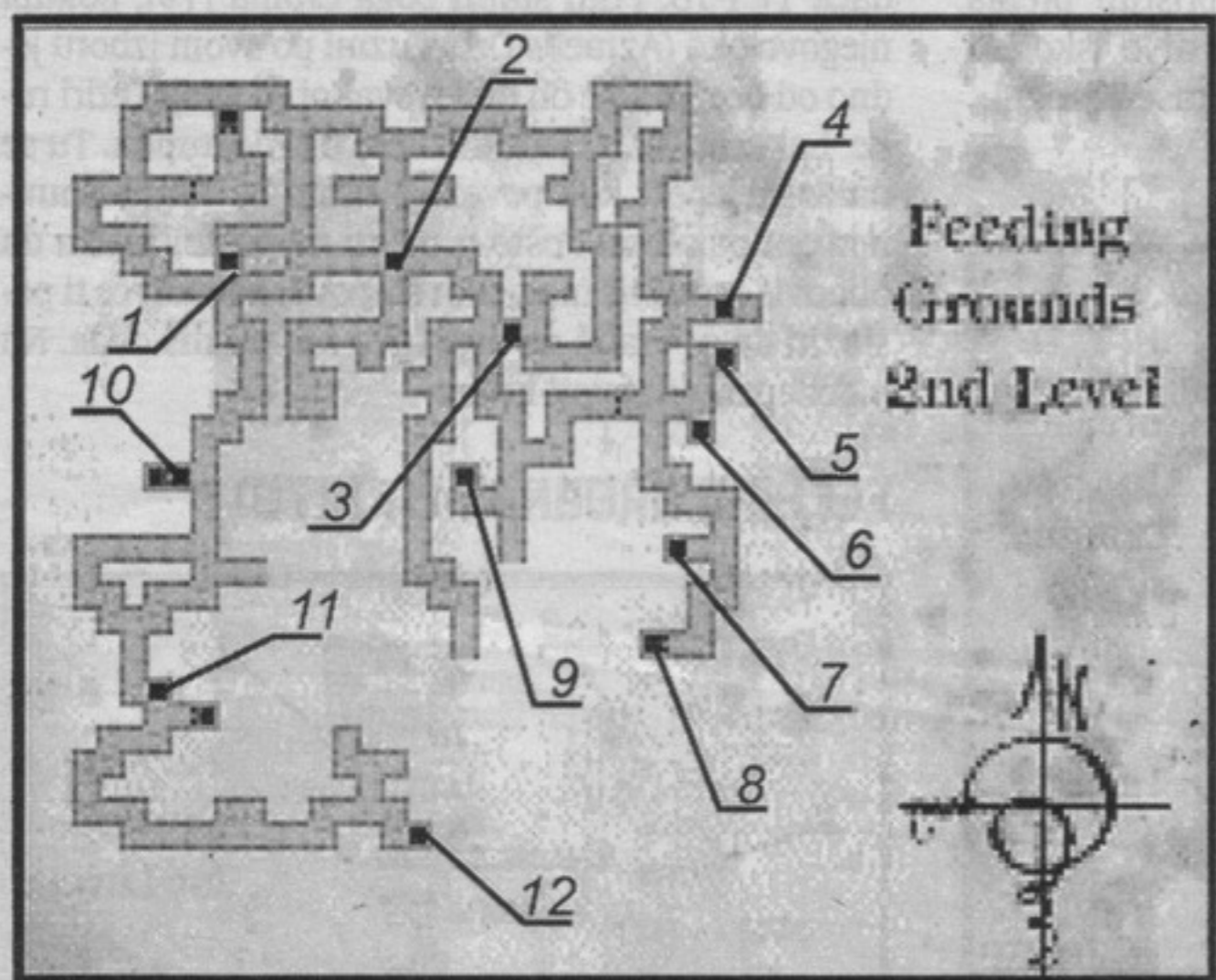
kog ključa i zamoli ga da izradi novi. Kovač će ti dati dleto i zatražiti da mu doneseš kremen. Vrati sa na Feeding Grounds 2 i na lokaciji 5 pomoću dleta odvali komad kamena. Oduzi ga kovaču i zauzvrat ćeš dobiti ključ. Ovim ključem otključaj brave 1, 2 i 3 i oslobodićeš zmaja. Pokupi još jednu runu (9). Zeleni magični krugovi se nalaze na mestima obeleženim sa 6 i 12. Na lokaciji 10 su smeštene stepenice koje vode u prostoriju u kojoj ćeš pokupiti treći deo neobičnog uređaja (Feeding Grounds 1). Ispred ula-

Korak po korak

ti kojoj vili. U vrtu ispred kraljičinih odaja (2) pokupi venac ruža i odnesi ga vili koja lebdi na samom početku nivoa (1). Dobićeš detelinu sa četiri lista koja ti je potrebna da bi video trolove. Pokupi violinu (3) i od vilenjaka ćeš dobiti pantalone dvorske lude (4). Na lokaciji 6 naći ćeš knjigu. Da bi posetio kraljicu moraš imati ključ od rešetaka (5) (dobićeš ga od jedne vile u zamenu za kolač) i kraljičin portret (nacrtate ti ga jedan vilenjak ako mu doneseš papir i olovku). Takođe, moraš biti obučen u odelo dvorske lude (kapa, jakna i pantalone).

Primitićeš da na ulazu u kraljičine odaje stoji nekakva barijera. Da bi je uklonio uradi sledeće: sortu cveća koju si koristio da bi otvorio prolaz u vilinski svet sada posadi u kvadratnom hodniku pre barijere (u svakom uglu po jednu biljku), a zatim istu stvar ponovi kod same barijere (jednu biljku posadi ispred nje, a dve sa strane). Posle toga brzo optrči dva kruga unutar kvadratnog hodnika (vodi računa da moraš biti obučen kao dvorska luda) i barijera će nestati. Daj kraljici portret i pričaj sa njom u četiri navrata. Saznaćeš istoriju zamka Stonekeep. Na kraju će ti kraljica dati medaljon koji treba da staviš oko vrata.

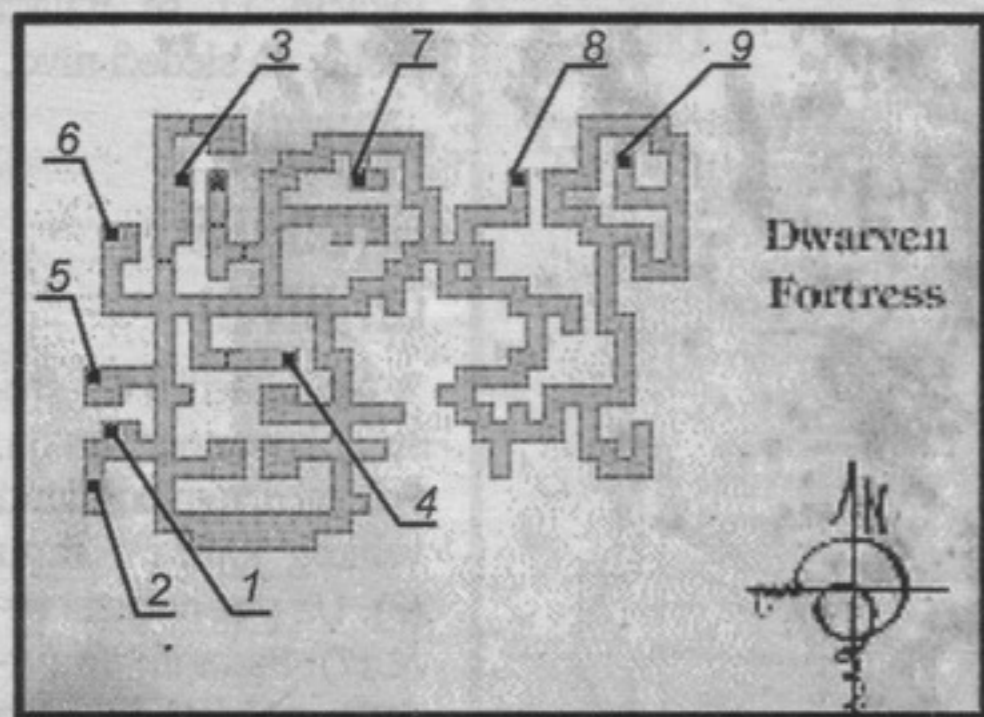
Sada si konačno spreman da se suočiš sa trolovima koji su prilično tvrdi protivnici.



za u ledene pećine (11) pridružiće ti se sharga-patuljak Skazz. U blizini mesta gde si pokupio kremen nalazi se slepi hodnik (4) u čijoj neposrednoj blizini lete nekakva svetleća bića. Cveće koje si pokupio posadi na kraju tog hodnika i otvoriće se kapija koja vodi ka vilinskom svetu. Tamo za sada nemoj ulaziti, već se vrati u tvrđavu patuljaka.

DWARVEN FORTRESS

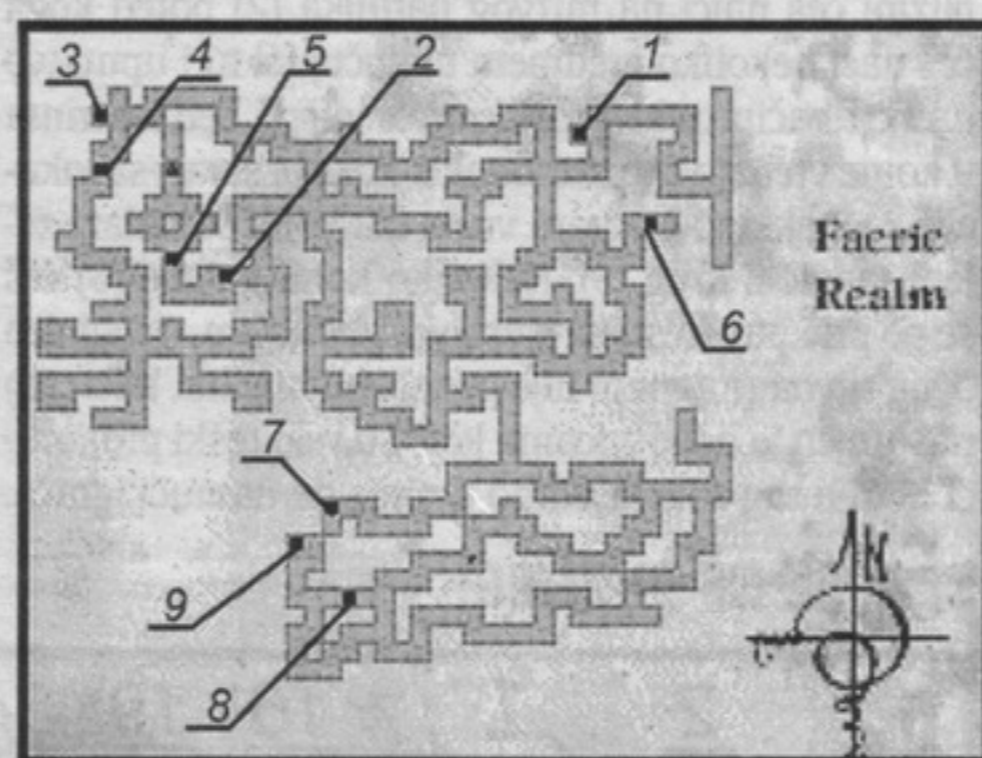
Posle razgovora sa zapovednikom (1) pokupi rog i čarobnu sekiru (2). Sekira je, inače, odlično oružje jer se uvek sama vraća vlasniku ukoliko je on baci na neprijatelja. Idi do pronalazača (4) (Dombur) i daj mu delove čudnog uređaja. Obiđi prodavnicu (3) u kojoj možeš obnoviti svoje zalihe i poseti biblioteku (5). Vrati se do pronalazača i dobićeš prototip „pištolja“ koji koristi kamenje kao municiju. Na lokaciji 6 je smeštena kovačnica. Razgovaraj sa patuljkom koji se čudno ponaša (7) i shvatićeš da je to zapravo uhoda rase Throggi. Ubij ga i u sobi koja se krije iza



lažnog zida naći ćeš veliki broj magija (runa). Povećaj svoju energiju da maksimuma pijući vodu sa fontane života (8), a zatim napadni zombija (9) koga ćeš naći u sarkofagu. Posle prilično teške borbe vrati se do zapovednika i u znak zahvalnosti dobićeš nove rune. Sada je vreme da posetiš vilinski svet.

FAERIE REALM

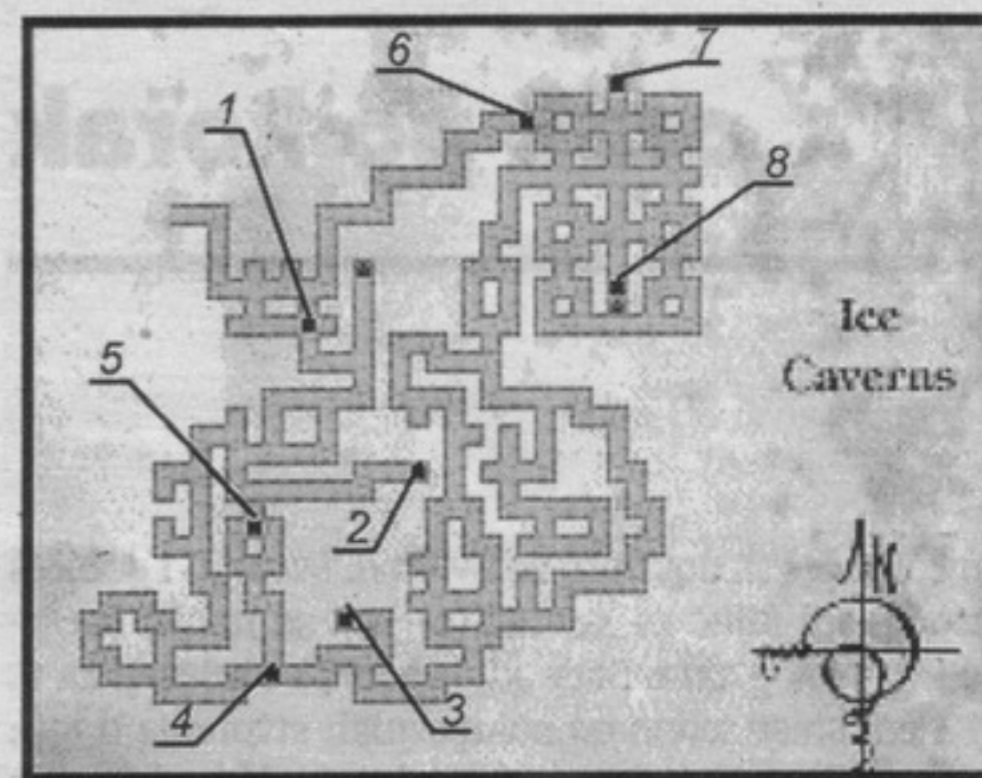
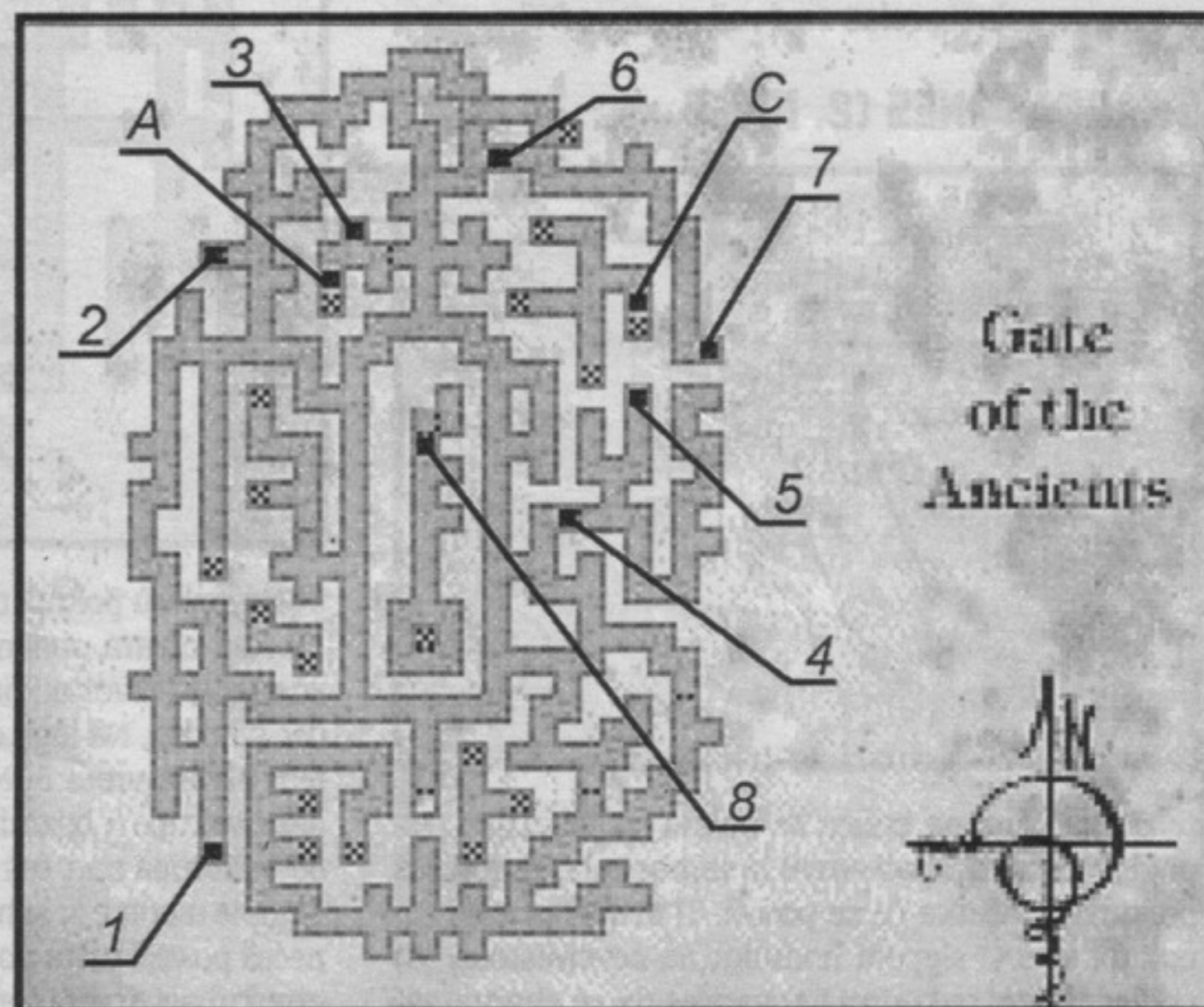
Najpre detaljno istraži (skoro) ceo nivo i pokupi sve predmete na koje naiđeš. Uz put ćeš sretati vile i svaka od njih će zahtevati da joj doneseš nešto. Zahtevi će biti upisani u dnevnik tako da ćeš se lako snaći. Zato nećemo detaljno opisivati koji predmet treba da



Prvo idi do lokacije 7 i tu će se grupi pridružiti vila Sparkle. Moraš pobediti sve trolove da bi došao do poglavice (8). Kada ga ubiješ dobićeš novi orb (Yothsoggoth's Orb). U blizini ćeš naći novu magičnu palicu (9). Vrati se do Feeding Grounds 2 i uđi u ledene pećine.

ICE CAVERNS

Razgovaraj sa vođom sharga-patuljaka (1) i on će ti reći da moraš pronaći ledenu vatru. Elfa Enigmu (2) ćeš odleđiti koristeći neku od varenih magija koje imaš. Enigma će ti se pridružiti, a Karzak će napustiti grupu. Sleđenog patuljka Nigela (3) odleđi na isti način i on će ti pokazati gde se krije tajni prolaz (4). Razbij sante leda, ubij kostura i pokupi ledenu vatru (5). Vrati se do vode sharga-patuljaka i on će ti otvoriti put ka ledenoj kraljici. Sante leda ćeš ponovo morati da razbiješ na lokaciji 6. Budi brz i čim završiš razgovor sa kraljicom, baci na nju ledenu vatru. To će joj oduzeti veliku količinu energije i posle toga ćeš je lako doći.

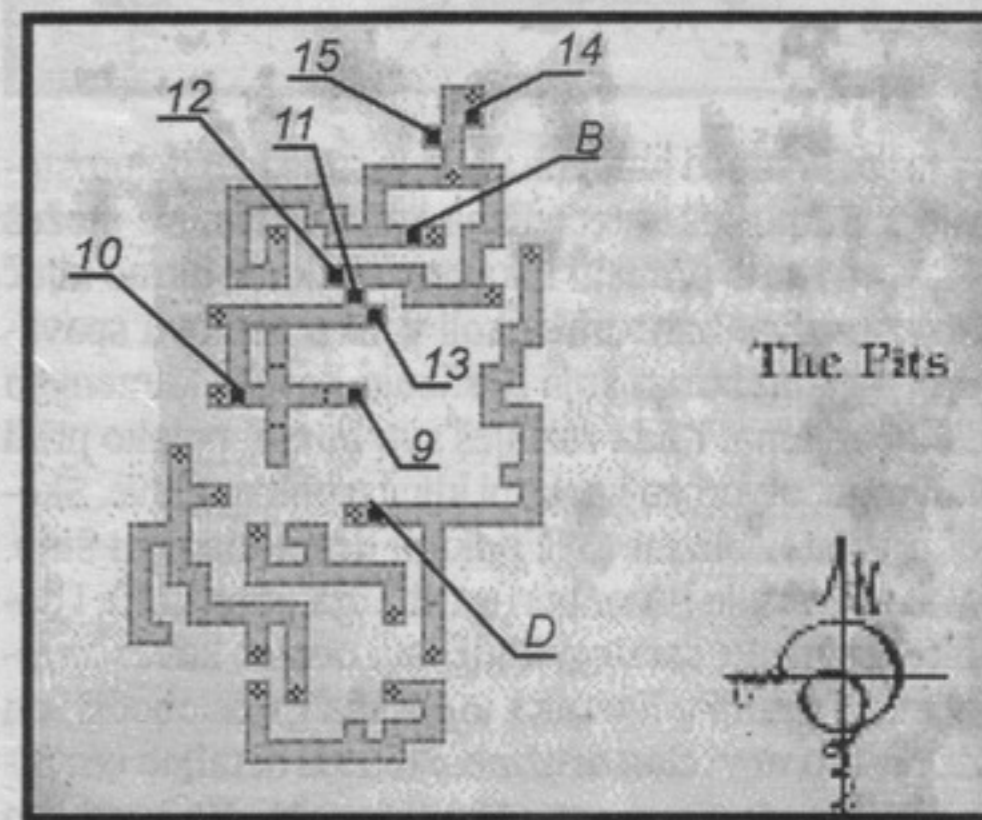


Iza kraljice će ostati Helionov orb. Povrati energiju u fontani (7) i ledene pećine napusti kroz izlaz 8.

GATE OF THE ANCIENTS & THE PITS

Ova dva nivoa su međusobno tesno povezana i potpuno nenastanjena. Nove rune ćeš naći na lokacijama 1 i 2, a zeleni magični krug na mestu 3. Skoči u rupu A i na nivou The Pits pokupi vučji ključ (9). Prekidač 10 otvara put na sever, a prekidač 11 uklanja zidove iza kojih se nalaze još dva prekidača (12 i 13). Na lokaciji 14 pokupi Safrinni's orb, a ako ti je potrebno obnavljanje magijske energije zeleni krug (15) će ti dobro doći. Tu se takođe nalazi drugi teleport koji vodi u Khull-Khuumovu palatu. On je za sada nevidljiv i aktivira se tek pošto ga pronađeš u palati.

Sigurno ćeš primetiti da u okolini ne postoje stepenice koje bi te vratile na gornji nivo (Gate of the Ancients). Rešenje ovog problema leži u sposobnosti Safrinni's orba da nosioca nakratko podigne u vazduh. Postavi, dakle, grupu ispod rupe kroz koju želiš da prođeš, klikni Safrinijevim orbom na Drejka i čim se pojaviš na gornjem spratu pomeri se korak napred ili nazad da ne bi ponovo propao dole. Kori-



Korak po korak

čiju si upotrebu najviše savladao (to proveri u Dnevniku). Pomoću njega ćeš mnogo lakše uništavati protivnike od senki, a poslužiće ti i u konačnom obračunu sa Khull-Khuumom.

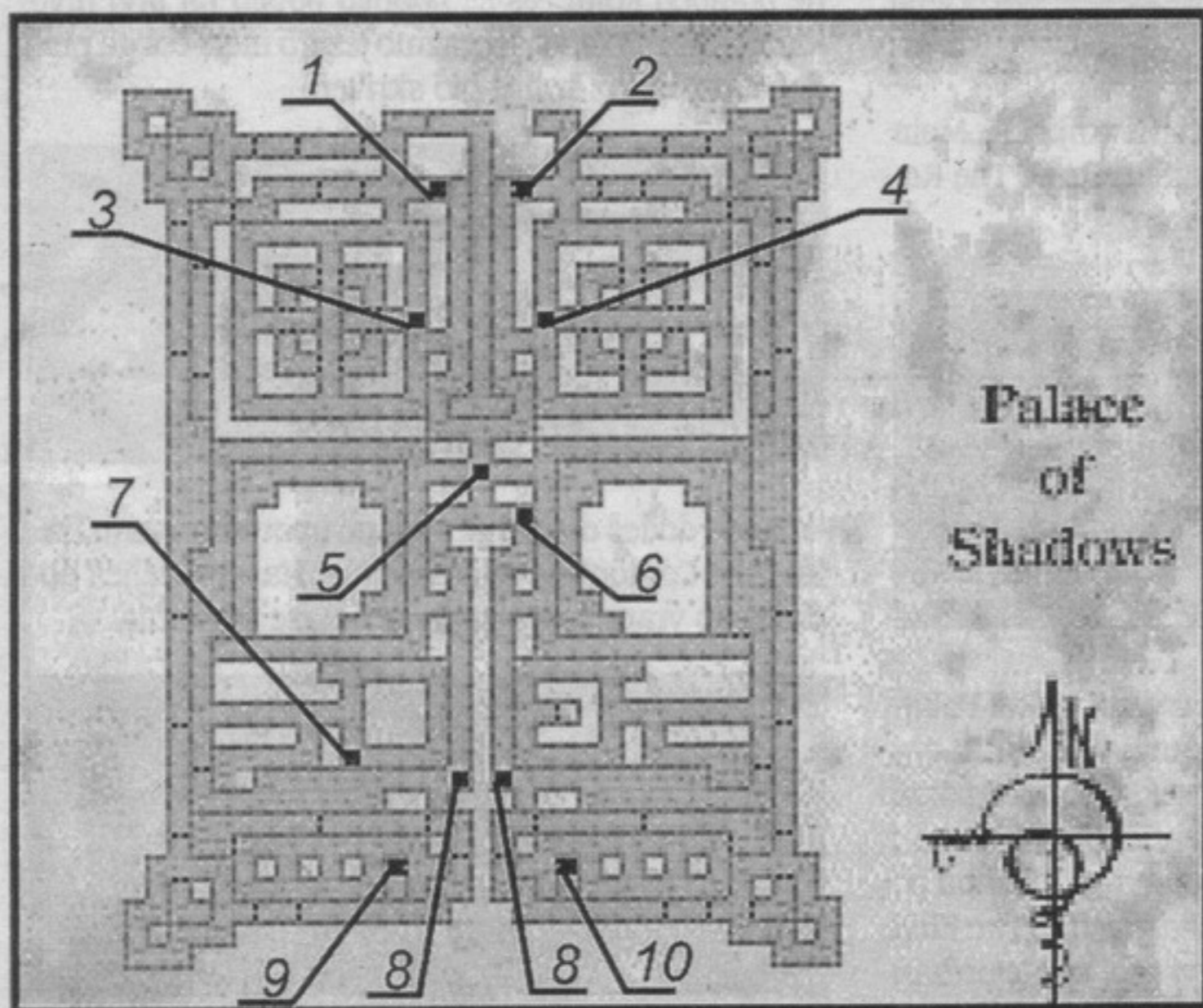
LAIR OF THE DARK DWARVES

Pre nego što predemo na opis Khull-Khuumovog tornja, recimo nekoliko reči o ovom nivou. Ulaz u nje ga se krije na prvom spratu tornja. Pritiskom na prekidač (1) otvara se skriveni prolaz do zelenog magi-

steći vučji ključ otključaj vrata 4 i dobićeš orlov ključ (5). Taj ključ upotrebi na vratima 6 i na lokaciji 7 ćeš naći ključ koji otvara portal ka Khull-Khuumovoj palati. Sada prati sledeći put: upadni u rupu A, popni se kroz rupu B, ponovo propadni na mestu C i podigni se gore na lokaciji D. Prođi kroz lažni zid i naći ćeš se u središtu nivoa Gate of the Ancients. Na lokaciji 8 pokupi (i obuci) zlatni oklop, a zatim otključaj vrata iza kojih se nalazi portal koji vodi u Palace of Shadows. Grupu će napustiti Skazz.

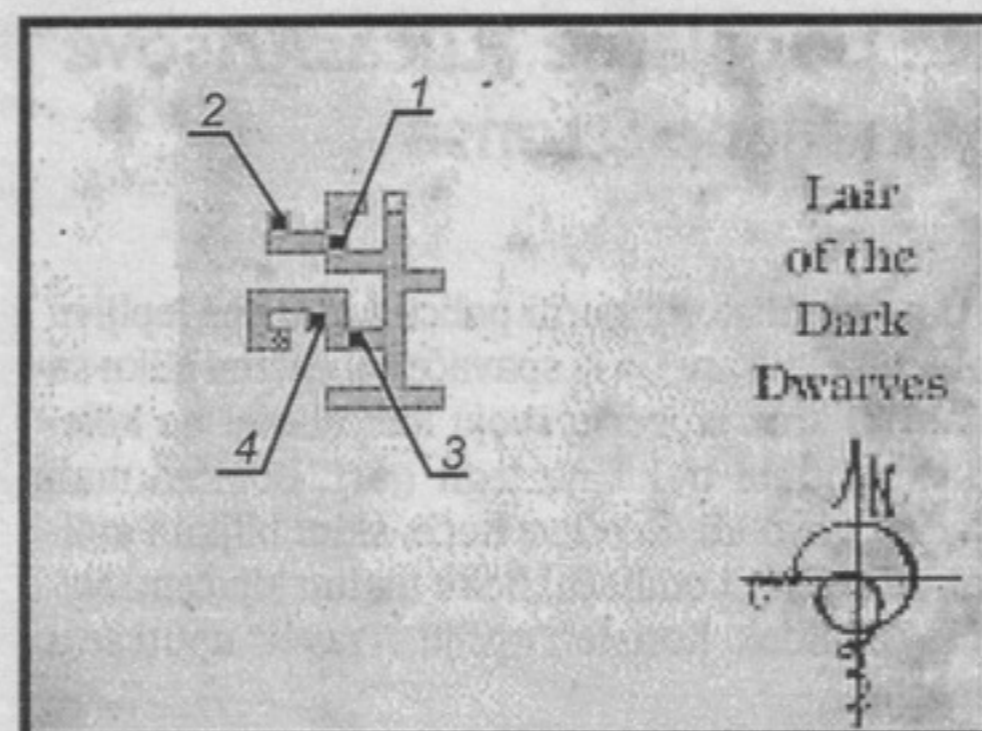
PALACE OF SHADOWS

Najveći nivo u igri je karakterističan po svojoj simetričnosti. Neprijatelji u „realnoj“ polovini palate (srebrni kosturi i gigantske lobanje) mogu u pojedinim momentima biti vrlo teški protivnici (pogotovo kada ih je veći broj). Oni su, međutim, minoran problem u poređenju sa svojim senkama koje naseljavaju drugu polovinu nivoa. Senke je običnim oružjem i magijama izuzetno teško ubiti. Na lokacijama 1 i 2 nalaze se simboli koji liče na jin i jang. U zavisnosti od toga koju si stranu palate odabrao na početku, po-



kupi odgovarajući simbol sa lokacija 1 ili 2 i odnesi ga do njegovog para. Kada spojiš simbole, vrata u blizini će se otvoriti. Sa 3 i 4 su obeleženi teleporti koji povezuju dve strane palate. Na lokaciji 5 ćeš naći još jedan orb. Smanji ga magijom Shrink i pokupi. Patuljka Farlija ćeš ponovo sresti na mestu obeleženom sa 6, a grupi će se ubrzo pridružiti i Wahooka (7). Sa 8 su obeleženi prekidači koji otvaraju prolaze na jug.

U blizini mesta gde si sreo Wahooku nalazi se teleport koji će te prebaciti tačno do mesta gde se nalaze ulazna vrata u toranj. Zid iza koga se skrivaju vrata ćeš ukloniti magijom Spoilspell. U kvadratnom hodniku koji okružuje ulazna vrata u toranj nalazi se prekidač koji otvara prolaz na nivoe koje si već prešao. Ovo je korisno ukoliko ti je potrebno obnavljanje iscrpljenih magičnih štapova. Sličan prekidač je postavljen i u drugoj (simetričnoj) polovini nivoa. Na lokaciji 9 naći ćeš sečivo izrađeno do senke koje ćeš odneti do postolja (10). Spajanjem sečiva i postolja biće ti omogućeno da po izboru uzmeš jedno hladno oružje. Najbolje je da se odlučiš za ono

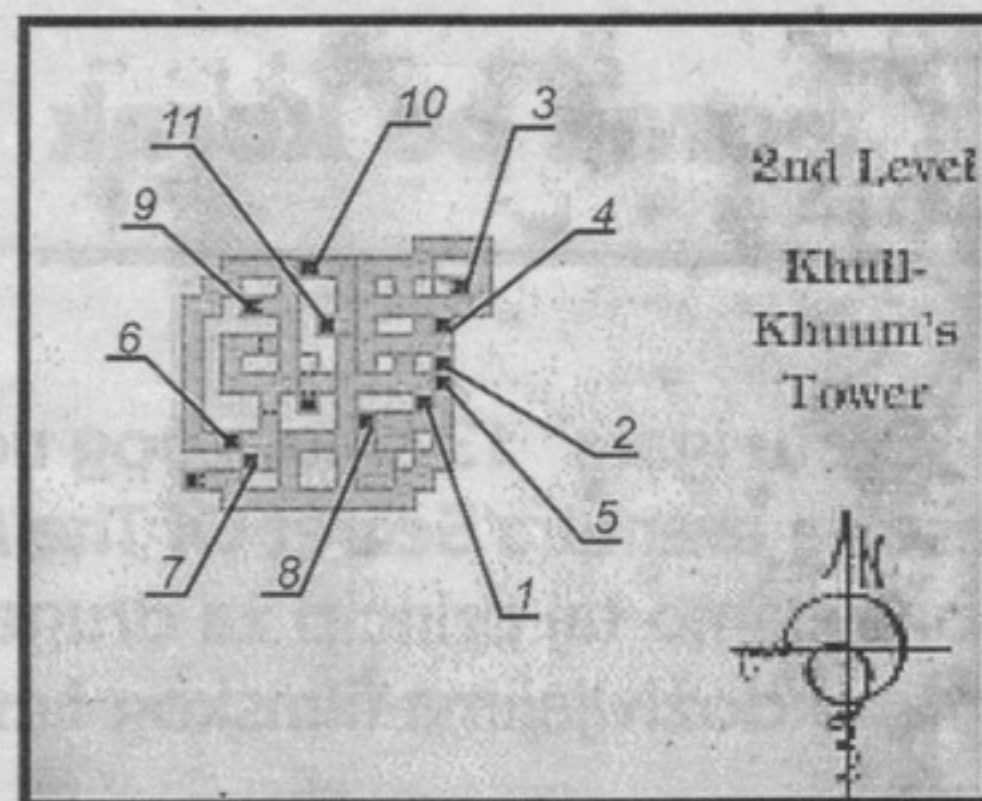
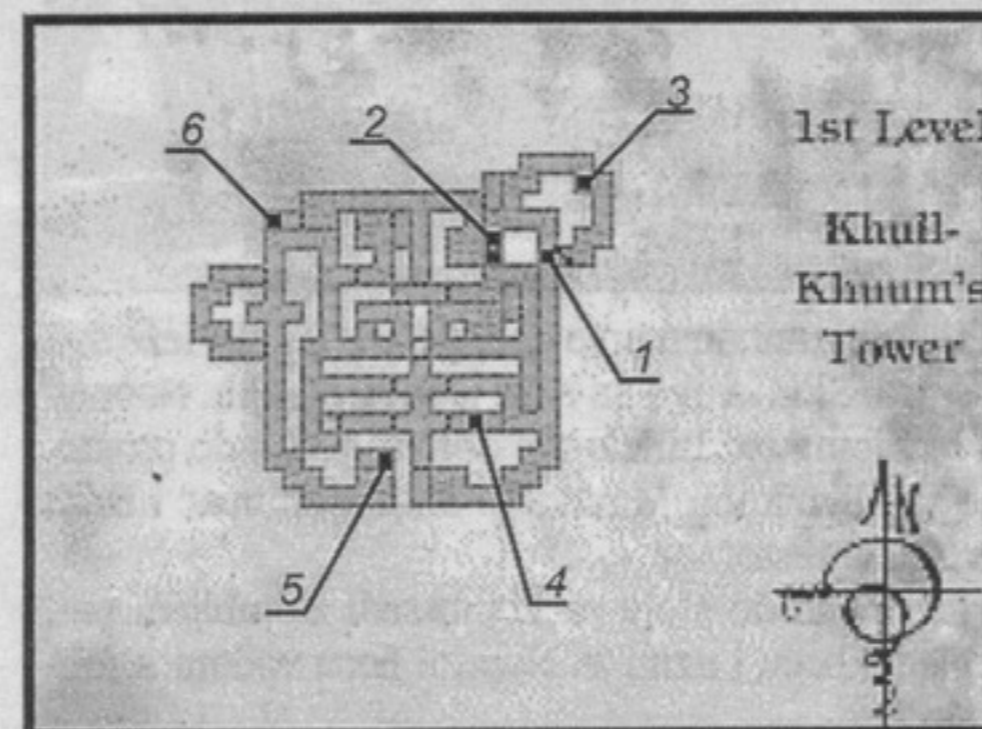


čnog kruga (2) u kome možeš obnoviti zalihu magije. Ovde je moguće izabrati jedan od dva puta: ili ćeš ubiti sve patuljke (nije teško), pritisnuti prekidač (3), otvoriti tajna vrata i pokupiti pergament sa rešenjem zagonetke; ili ćeš razbiti antenu (4) koja kontroliše ponašanje patuljaka, a zatim od njih mimim putem dobiti na poklon isti pergament.

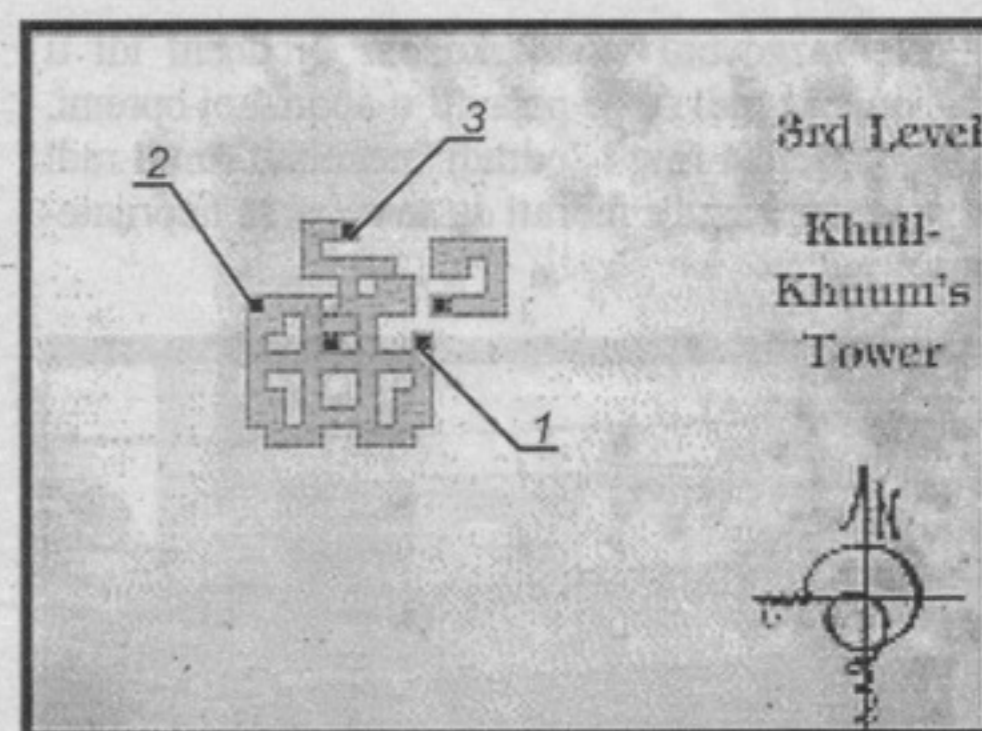
KHULL-KHUUM'S TOWER

Enigma će ubiti jednog patuljka (1). Kraj njega ćeš naći bombe i metalnu šipku kojom će Farli otvoriti prolaz do jazbine (2). U blizini se nalazi ploča prekrivena prahom (3). Ne diraj je. Kada uradiš sve što je potrebno u Lair of the Dark Dwarves, vrati se u toranj. Sa 4 je obeležena lokacija na kojoj se u zidu krije zagonetka čije si rešenje dobio (ukrao) od patuljaka. Dakle, gledano sleva nadesno, pritisni prva dva prekidača u prvom redu, poslednji u drugom redu, prvi u trećem redu i poslednja dva u četvrtom redu. Tako si

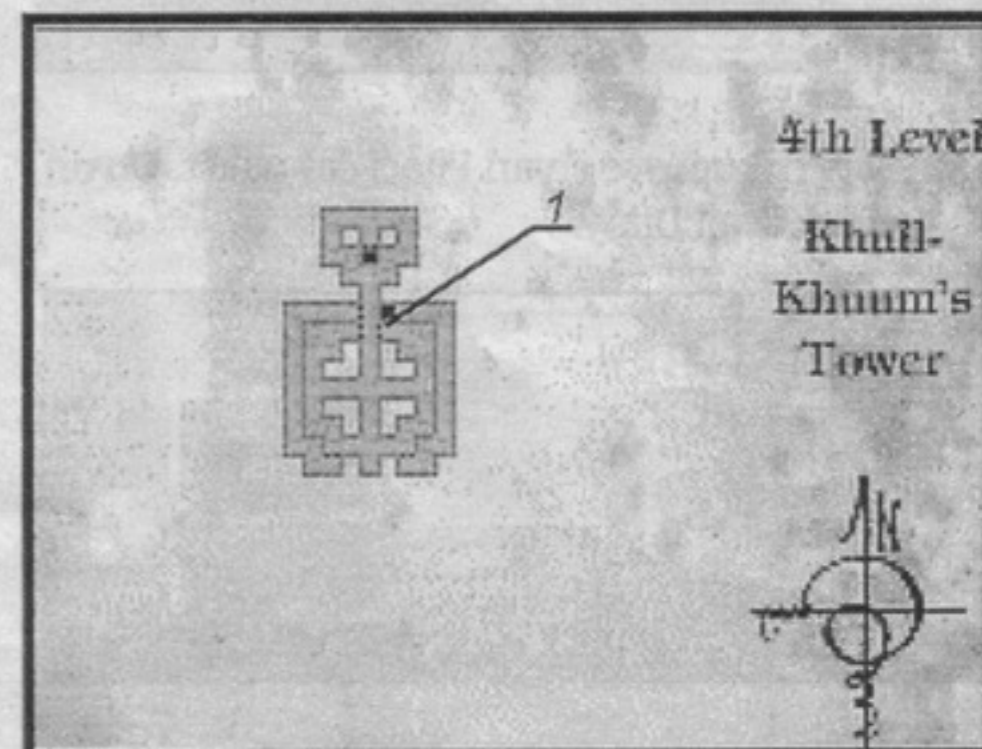
otvorio vrata u hodniku preko puta koji vodi na drugi sprat. Na lokaciji 5 krije se teleport koga možeš koristiti tek kada pokupiš srebrni krst (na drugom spratu). Na severozapadu nivoa (6) pokupi srebrni ankh. Vodi računa da metalni cilindar sa bodljama koji se kreće u okolini ne možeš uništiti.



Na drugom spratu teleport 1 te prebacuje na 2. Vrata (3) otvaraš koristeći magiju Spoilspell (ako je potrebno, baci je i više puta). Na lokaciji 4 ćeš naći srebrni polumesec. S obzirom da si pokupio ankh, koristeći teleport 5 naći ćeš se u drugom delu nivoa (6). U prostoriji 7 pokupi srebrni krst. Ako se sada vratiš na prvi sprat i prođeš kroz teleport koji zahteva da imaš krst, pojaviceš se ponovo na drugom spratu i to na lokaciji 8. Teleport 9 te prebacuje na 10. Prođi kroz zid (11) i popećeš se na treći sprat.



Početak ovog nivoa te zatiče na lokaciji 1. Uzmi srebrni venac (2) i prođi kroz teleport 3. Konačno je došao trenutak velike završnice. Sa lokacije 1 idi do središta nivoa i tu će grupu presresti Khull-Khuum. Posle razgovora pokupi preostala dva orba, a zatim započni borbu. Koristi oružje senki. Možda zvuči čudno, ali glavnog negativca i nije toliko teško ubiti. Po završetku borbe postavi četiri srebrna predmeta (ankh, krst, polumesec i venac) na četiri postolja u centru nivoa i otvoriće se prolaz u The-



rin hram. Devet orbova koje si pokupio tokom puta simbolišu devet planeta Sunčevog sistema. Da bi rešio finalnu zagonetku moraš na devet stubova pravilnim redoslednom postaviti devet planeta (orbova). Evo rešenja: Helion's Orb (Merkur), Aquila's Orb (Venera), Thera's Orb (Zemlja), Azrael's Orb (Mars), Marif's Orb (Jupiter), Afri's Orb (Saturn), Safrinni's Orb (Uran), Yoth-soggoth's Orb (Neptun) i Kor-soggoth's Orb (Pluton). Uslediće veliko finale.

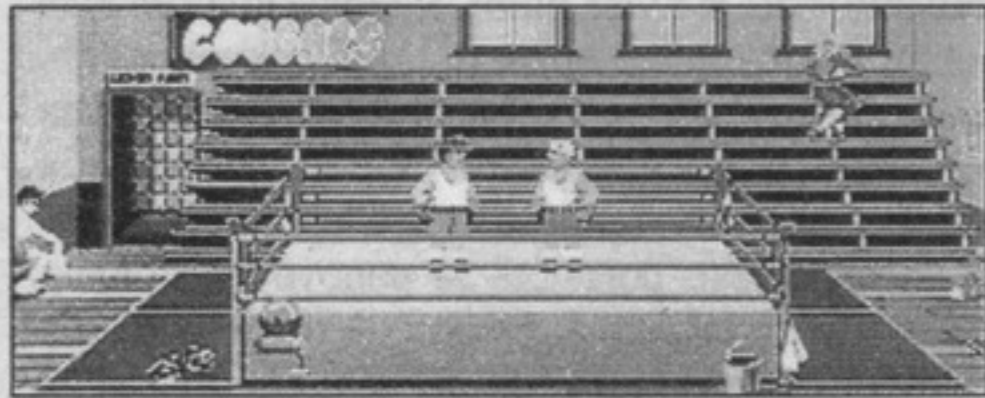
Slobodan MACEDONIĆ

Korak po korak

Indiana Jones And The Last Crusade

U „Svetu igara” 13 smo, zbog učestalih pitanja, objavili reprint rešenja avventura Secret Of The Monkey Island 1 i 2. Sada ponavljamo taj princip za druge dve popularne „LucasArtsove” igre, o doživljajima filmskog heroja Indijane Džonsa

Barnet College, 1938. godine



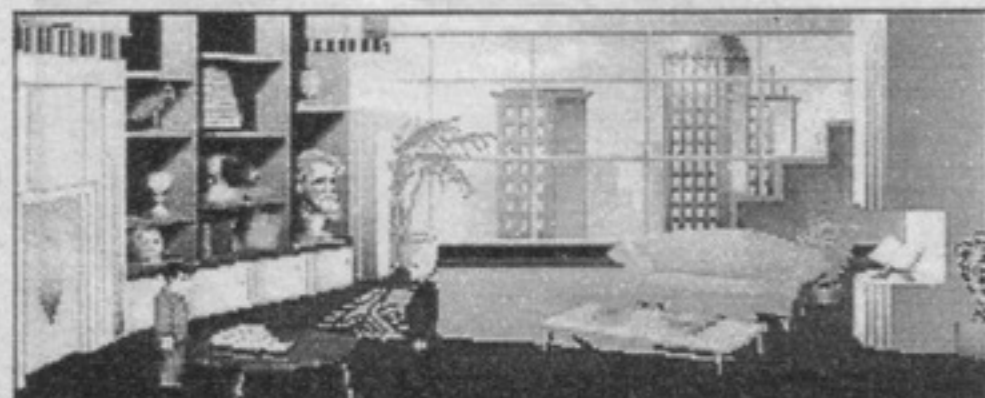
Posle razgovora sa Markusom Brodijem idi u svlačionicu i Indi će se pojaviti u sportskoj opremi. Uđi u bokserški ring i „odradi” nekoliko rundi radi vežbe jer ćeš kasnije morati da se tučeš sa neprijateljima.



Kada završiš sa treningom ponovo razgovaraj sa Markusom, a zatim idi do svoje kancelarije. Ispred vrata će te dočekati studenti koje moraš ubediti da te puste unutra.



Sa stola pokupi sve stvari i naći ćeš paket. Otvori ga i dobićeš Grail Diary.



Izađi kroz prozor napolje i dva tipa će te odvesti do Donovana. Kada se ponovo budeš našao ispred zgrade koledža klikni na opciju „Travel” i idi do očeve kuće (Henry's House).



U prvoj prostoriji gurni policu i naći ćeš lepljivu traku (Stičky Tape), a iz spavaće sobe uzmi sliku sa zida. Uđi kroz prozor u svoju kancelariju na koleđžu i upotrebi traku na tegli (Jar). Dobićeš mali ključ. Ponovo idi do očeve kuće, skini biljku i stolnjak sa stočića i otključaj fioku malim ključem. Naći ćeš Old Book. Koristeći opciju „Travel” uputi se u Veneciju.

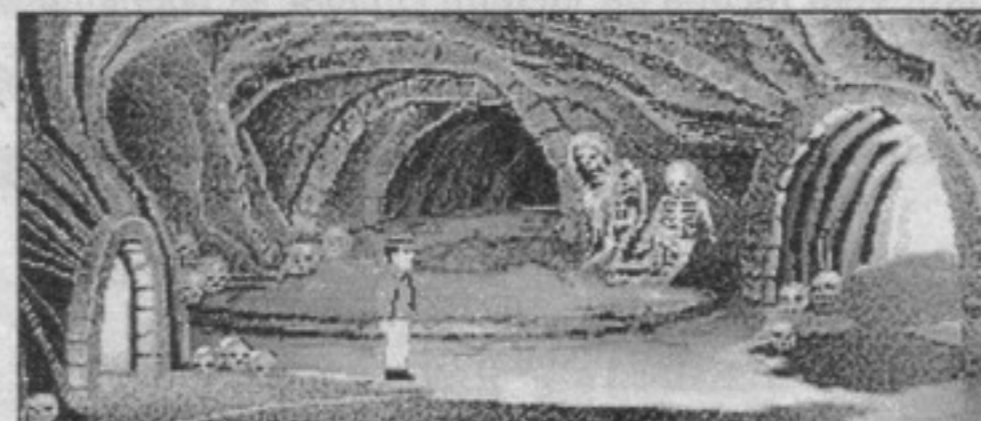
Venecija



U biblioteci prvo moraš naći tri knjige: „Mein Kampf”, „How To Fly Biplane” i „Secrets Of The Roman Catacombs”.



U jednoj od prostorija videćeš crvenu traku. Pokupi nju i metalni držač. Pogledaj knjigu Grail Diary i zapamti izgled crteža vitraža i tekst poruke pored njega. Pronađi prostoriju sa identičnim vitražem i obrati pažnju na dva stuba na kojima su urezana po tri rimska broja. Ukoliko je poruka glasila „The First On The Right” znači da tražiš prvi broj koji je urezan na desnom stubu. Stani na podnu ploču koja je obeležena istim brojem i upotrebi metalni držač. Ako sve pravilno uradiš naći ćeš se na ulazu u katakombe, a ako se desi da pogrešiš, izađi iz jame i pokušaj ponovo.



U katakombama prvo nađi pećinu u kojoj leže dva kostura. Skini kuku sa ruke jednog od njih. Nastavi sa šetnjom kroz tunele sve dok ne dođeš do prostorije sa slivnikom (Manhole). Skini poklopac i izađi na terasu restorana.

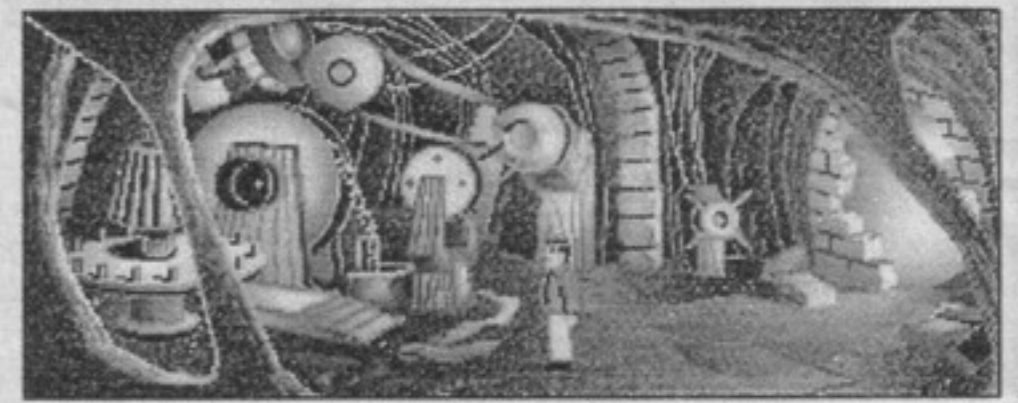
Idi desno do stola za kojim sedi zaljubljeni par, pogledaj bocu i uzmi je. Napuni bocu vodom u fontani.



Vrati se u katakombe i u pećini sa bakljom na zidu izlij vodu na baklju. Povuci je i otvoriće se tajni prolaz za donji nivo katakombi. Idi do mesta sa drvenim čepom na tavanici, produži desno i pročitaj drevne zapise.



U čep zabij kuku i povuci je bičem. Na taj način si ispraznio podzemno jezero. Levo se nalaze merdevine pomoću kojih ćeš se ponovo popeti na prvi nivo katakombi. Pošto si ispraznio jezero moći ćeš da prođeš kroz prolaz koji je bio skriven.



Kada dođeš do čudne mašine upotrebi crvenu traku (Red Cordon) na zupčanicima. Nastavi dalje i doći ćeš do vrata pored kojih se nalaze tri statue.



Pogledaj Grail Diary i saznaćeš kombinaciju položaja u koje treba da postaviš statue da bi se vrata otvorila. Na sledećoj lokaciji ćeš naići na provaliju i podignut most. Vrati se do čudne mašine, okreni točak koji podseća na volan i most će se spustiti.

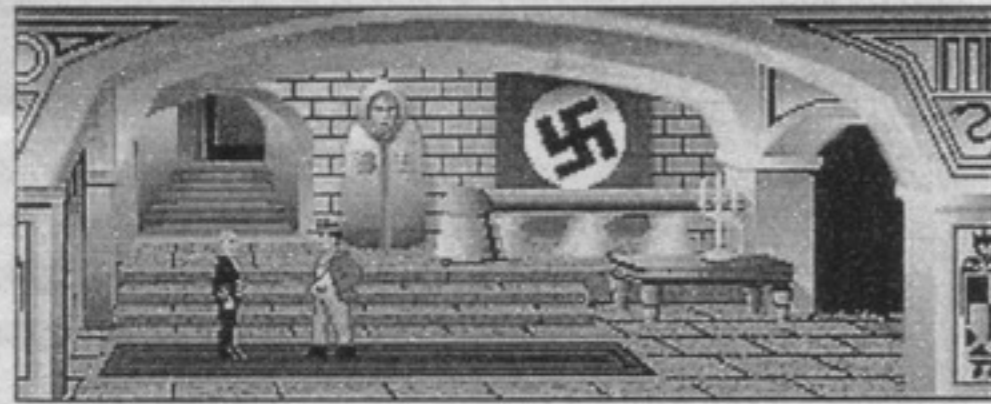


Uslediće poduže lutanje kroz katakombe koje će se završiti u prostoriji sa instrumentom sačinjenim od lobanja. Opet pogledaj u Grail Diary i videćeš melodiju koju moraš odsvirati gurajući lobanje. Ovo je bila poslednja prepreka i sada ti još jedino ostaje da pronađeš grobnicu viteza. U grobnici otvori kovčeg i pogledaj unutra. U desnom uglu se nalazi rešetka sa

Korak po korak

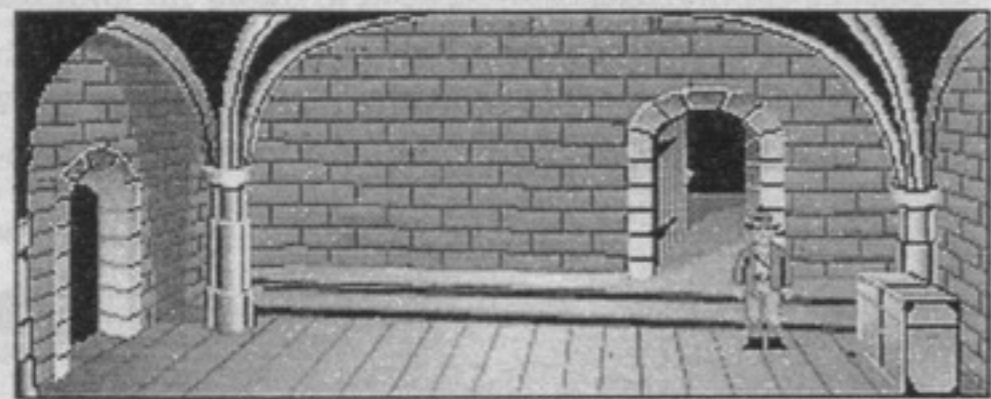
zardalom bravom (Old Rusty Lock). Povuci je, vrata će se otvoriti i naći ćeš se u prostoriji sa slivnikom. Izadi na ulicu.

Brunwald Castle



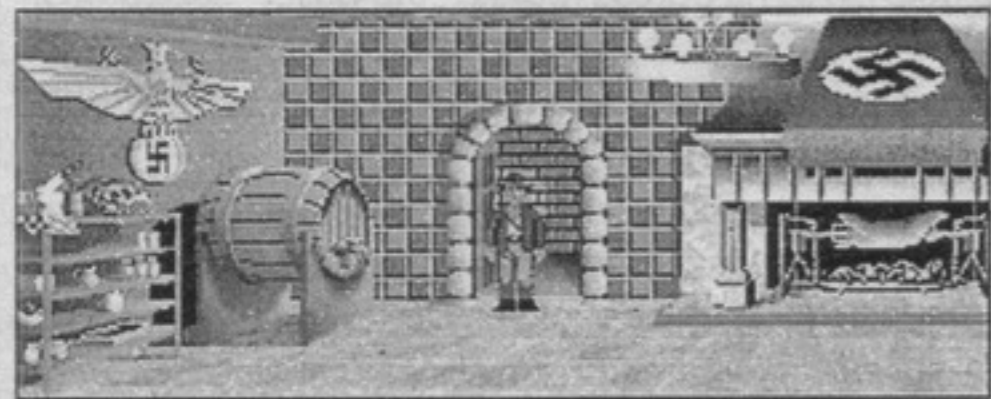
Na ulazu u dvorac dočekaće te sobar kojeg posle razgovora moraš nokautirati. Idi u hodnik desno, zatim kreni nadole i srešćeš nemačkog vojnika. Da bi izbegao borbu reci mu da želiš da razgovaraš sa zarobljenikom, da si Ditrihov zamenik i da su u pitanju poverljive informacije.

Iz obližnje sobice uzmi slugino odelo i kreni ka prvom spratu. Kada te presretne novi stražar ponudi mu svoju jaknu za petnaest maraka. Ako ti ne uspe, moraš se tući.

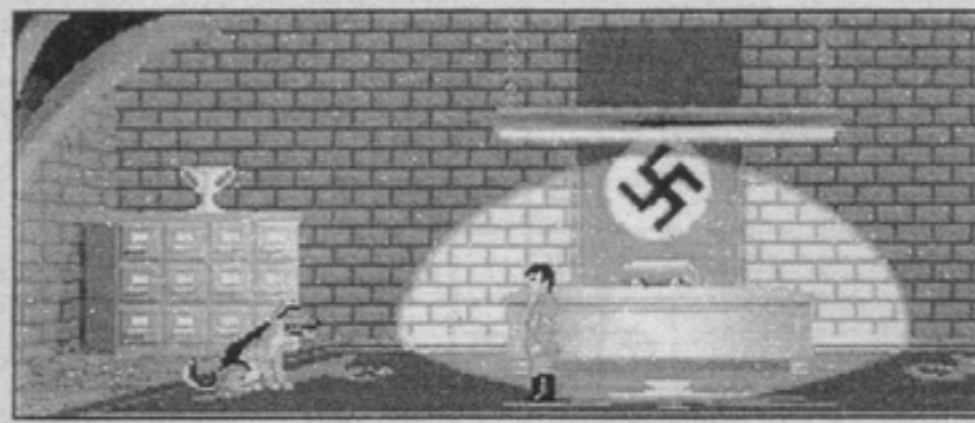


Na prvom spratu nađi sobu sa kovčegom, otvori ga i uzmi pedeset maraka. Obuci odelo sluge, izadi u hodnik i kreni nadole. Sledećem stražaru daj sliku koju si pokupio u očevoj kući i on ti više neće smetati. U blizini se nalazi soba sa još jednim kovčegom. U njemu ćeš naći odelo koje ti je suviše malo. Ali, bolje ga pretraži (Look Uniform) i u džepu ćeš naći ključ.

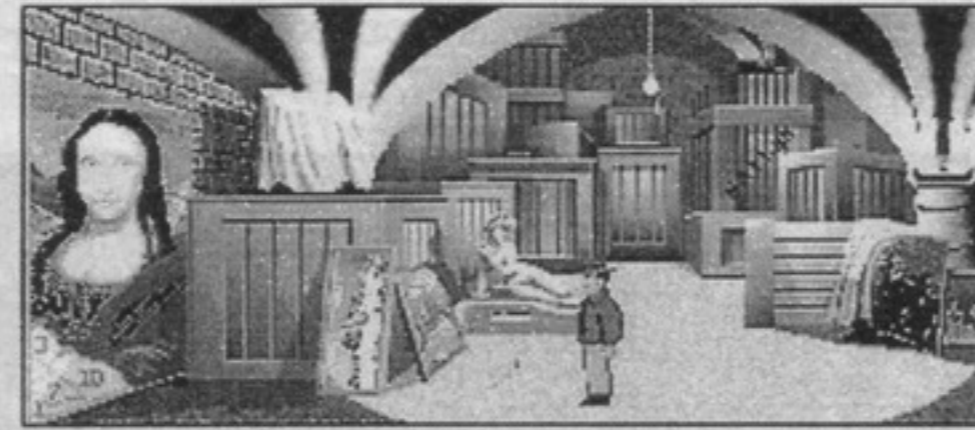
Pre povratka u prizemlje obuci svoje staro odelo. Da bi prošao pored onih stražara koji su te prethodno pustili, moraš biti obučen identično kao prilikom prvog susreta sa njima. Vрати se u prizemlje. U sobi u kojoj si pokupio slugino odelo otključaj katanac i pokupi jednu oficirsku uniformu. Vрати se u ulazni hol zamka i siđi stepenicama u suteren.



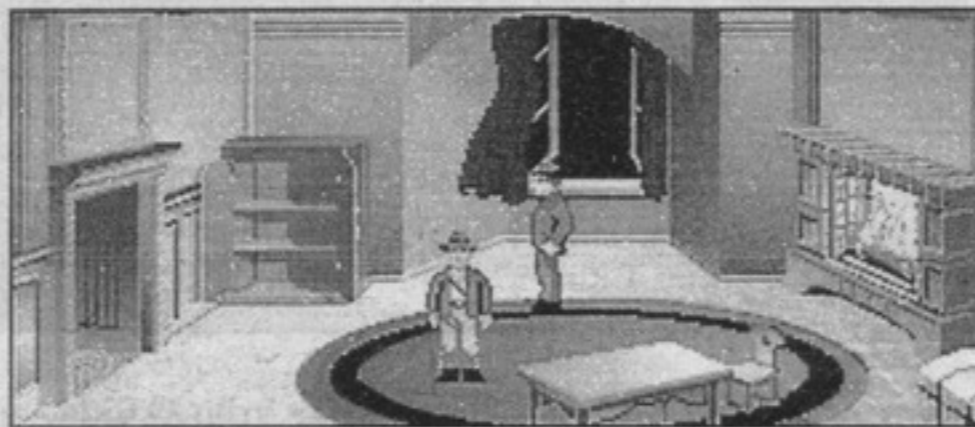
U jednoj od prostorija ćeš sresti pijanog vojnika. Ponudi da mu doneseš piće i dobićeš kriglu. Idi u kuhinju, napuni kriglu pivom iz bureta i prospi ga po užarenom uglju u kaminu. Sačekaj malo i sa ražnja skinij komad mesa. Napuni ponovo kriglu i idi na prvi sprat. Kod stepenica koje vode na drugi sprat videćeš još jednog vojnika. Iako možeš upotrebiti tehniku fizičkog „ubeđivanja“, pametnije je da ga zaobiđeš (sačekaj da ode u poprečni hodnik) kako ne bi gubio energiju. U obližnjoj sobi pokupi paketić sa prvom pomoći.



Na početku drugog sprata će te dočekati novi stražar koga moraš prebiti. Uđi u prvu sobu levo. Psu daj meso, pokupi pehar sa ormana i iz fioke uzmi nepotpisanu propusnicu.



Idi u riznicu slika na prvom spratu i gurni sliku Mona Lize. Otvori vrata trezora i unutra ćeš naći sliku Grala koja će ti pomoći da ga prepoznaš u završnoj sceni igre. U kuhinji pehar napuni pivom, vrati se ponovo na drugi sprat i priđi debelom čuvaru (Biff). Ponudi mu pivo iz pehara i jedan udarac će biti dovoljan da ga se otarasiš. Na ovom mestu igru možeš nastaviti na dva različita načina, s tim što će konačni rezultat biti isti: Indi i njegov otac će biti uhvaćeni.

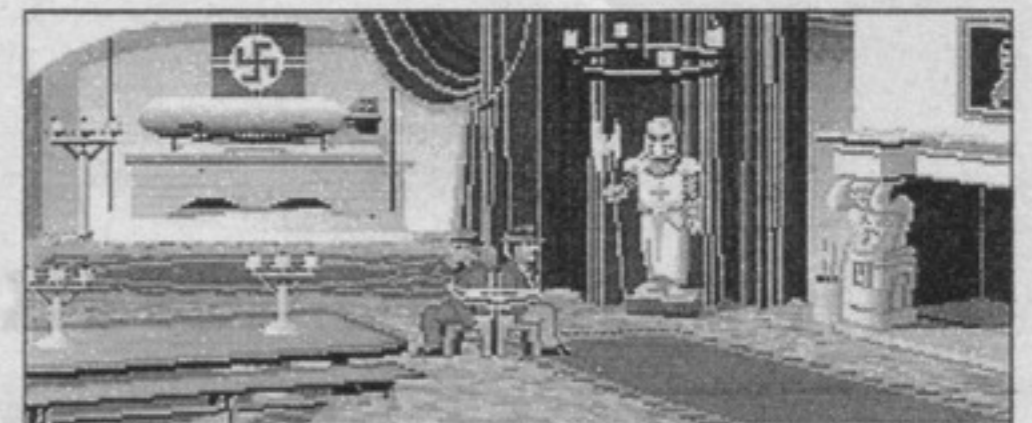
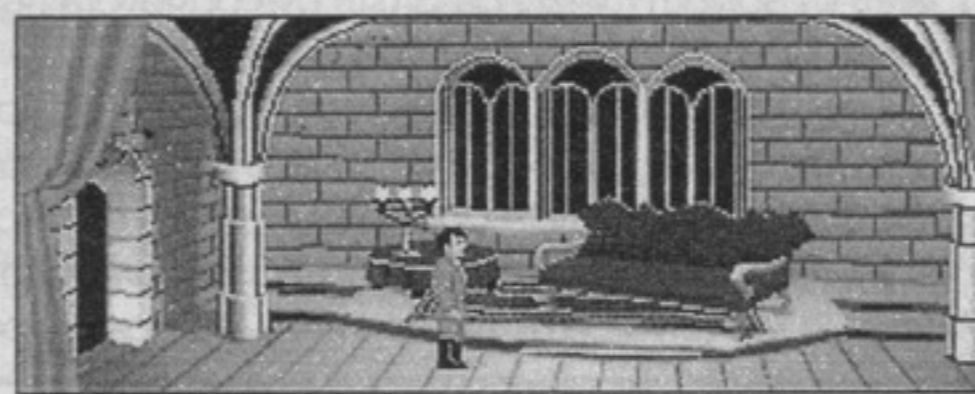


U prvoj i prostijoj varijanti, odmah pošto središ Bifa kreni hodnikom nagore, a zatim levo. Pronađi vrata ispred kojih se nalaze dve žice i dodirni ih. Alarm će se aktivirati i stražari će te uhvatiti. Kada pukovnik zatraži knjigu daj mu Grail Diary. Posle toga ćeš se naći vezan za stolicu zajedno sa ocem.



U drugoj i zanimljivijoj varijanti moraš onesposobiti alarm. Vрати se na prvi sprat i nađi sobu u kojoj se nalazi komandni centar (pazi da unutra uđeš obučen kao oficir). Dežurnom daj „Mein Kampf“ i on će otići. U rešetku komandnog ormana sa desne strane sipaj pivo iz krigle i uništićeš alarmni sistem. Idi do mesta gde si sredio Bifa i kreni nadole.

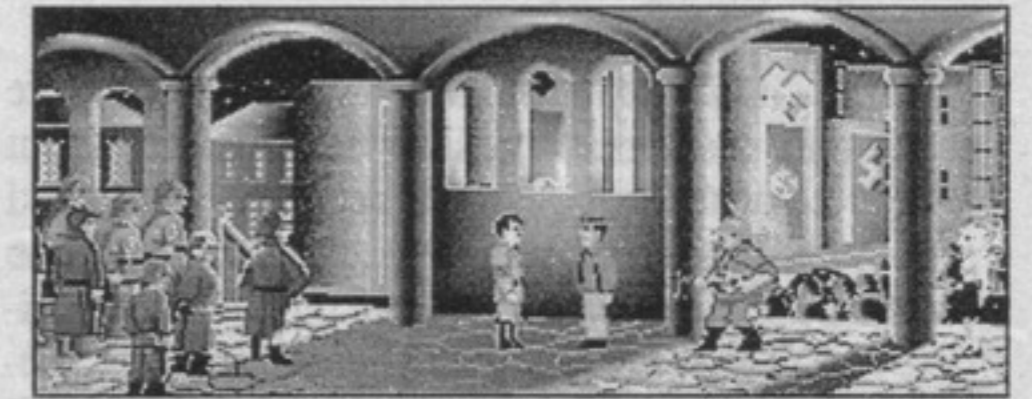
Pretruci oficira i u sobi na kraju hodnika pokupi srebrni ključ. Tim ključem otključaj ćeliju u kojoj se nalazi otac (vrata iznad kojih je postavljena žica). Povedi oca ka izlazu iz zamka, ali ćete opet biti uhvaćeni.



U sledećoj sceni Indi i njegov otac sede vezani za stolice. Pomeraj se desno sve dok ne dođeš do statue viteza koji drži sekiru, i to tako da vrh očevog stopala dodiruje rub tepiha. Gurni viteza i, ako si postavljen u ispravan položaj, sekira će preseći konopce. Priđi kaminu i pomeri ukras sa leve strane. Otvoriće se tajni prolaz i moći ćeš da izadeš iz zamka. Sedi na motocikl i kreni u Berlin.

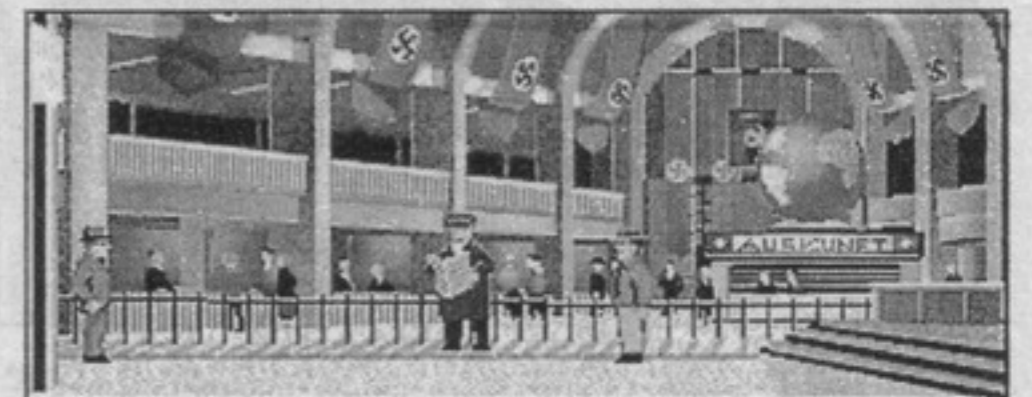


Na putu će te zaustaviti stražar na granici. Pokušaj da ga navedeš da teпусти, a ako ti to ne uspe, moraš ga pretući. Ako ti energija spadne na „niske granice“, iskoriti prvu pomoć.

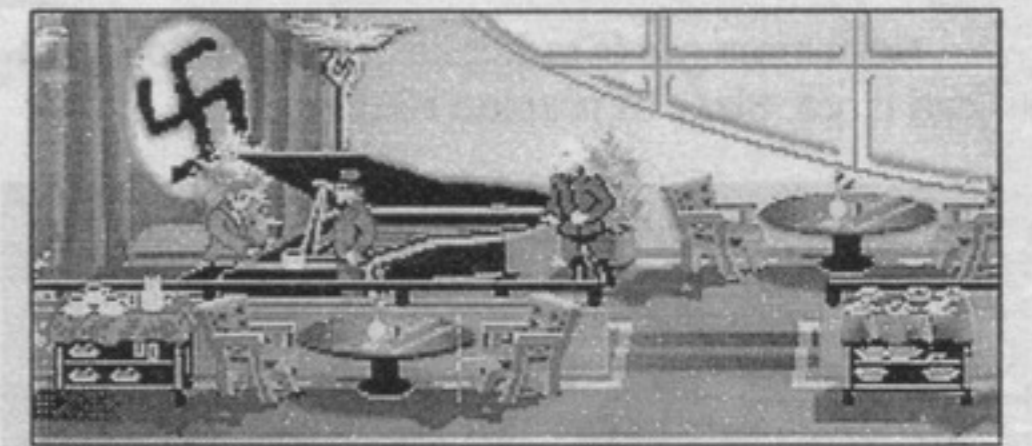


Kada u Berlinu sretneš Hitlera, pokaži mu propusnicu i dobićeš njegov autogram.

Aerodrom



S obzirom da nemaš novac za karte, izvedi sledeću prevaru: postavi oca desno do čoveka sa novinama, a Indija levo. Kada otac započne razgovor za čovekom o njegovim unucima mazni mu karte iz džepa. Pogledaj knjigu „How To Fly Biplane“ i dobro prouči na koji način se avion stavlja u pogon (najbolje precrtaj šemu). Izadi na pistu. Ovde takođe dolazi do izražaja nelinearnost igre. Prva mogućnost je da odmah uđeš u dvokrilac koji se nalazi na pisti i pokreneš ga po uputstvima iz knjige.

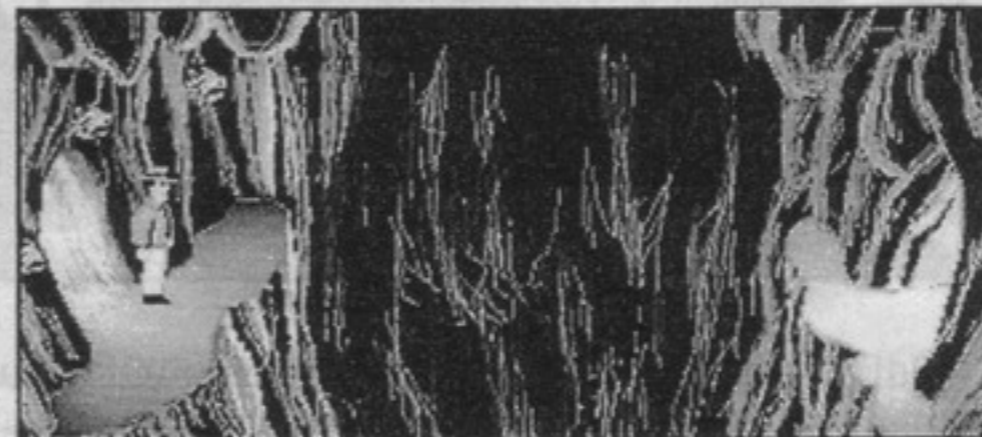


Druga mogućnost podrazumeva da se ukrcaš u cepelin. Daj kontroloru karte, izaberi oca i priđi pijanisti za klavirom. U šolju ubaci novčić i pijanista će početi da svira. Radiotelegrafista će čuti muziku i izaći će iz svoje sobe. Izaberi Indija, uđi u sobu, otvori orman i uzmi polugu. Vojnik će se ubrzo vratiti.

Korak po korak



Sledeća prepreka je vezana za ploče na podu i spelovanje Jehovinog imena. Čim udeš u pećinu Indi će reći da se, naprimer, reč Jehova na latinskom piše: IEHOVA (ovo se menja od igranja do igranja). To znači da ćeš za prolazak kroz pećinu koristiti samo ploče obeležene slovima: I, E, H, O, V, A.



Treće i poslednje iskušenje je vezano za prelazak provalije sa nevidljivim mostom. Kada Indi ude u pećinu nemoj ga pomerati, već klikni na ivicu druge strane provalije, s tim što mesto mora da bude tačno u pravcu u kome Indi gleda. Ako sve dobro izvedeš, naći ćeš se oči u oči sa starim vitezom.



Izaberi pravi Gral na osnovu slike koju si video u zamku. Ako promašiš u izboru, moraćeš ponovo da prolaziš sva tri iskušenja.



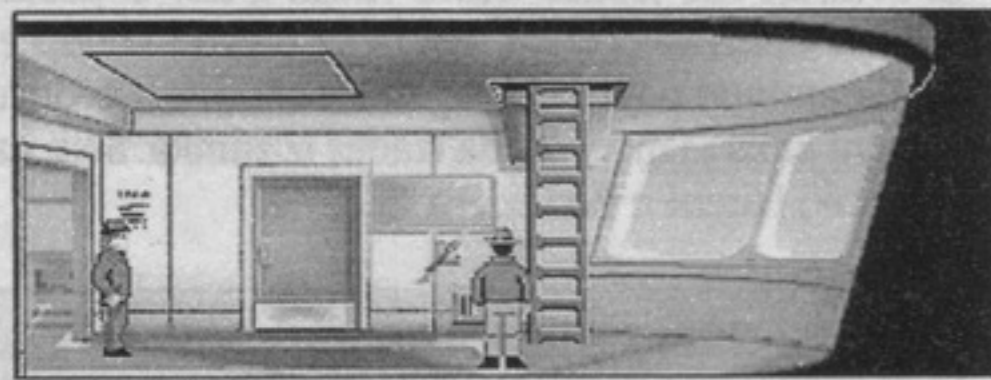
Posle animacije (pošto Indi bude izlećio oca) pogledaj u pukotinu koja se pojavila u zemlji (Cracked Seal), bičem izvadi Gral i vrati ga starom vitez.

Slobodan MACEDONIĆ

Specifičnost avanture *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis* se ogleda u njenoj izrazitoj nelinearnosti. Ova, u suštini, pohvalna osobina ima i svoju „negativnu” stranu, tako da su na adresu rubrike „Šta dalje?” stizala brojna pisma u kojima su čitaoci tvrdili da rešenje objavljeno u SK 10/92 nije tačno. Iako, zaista, sadrži određene greške i propuste, pomenuti tekst je u globalu korektan. Pa ipak, mnogi čitaoci su u toku igranja nailazili na lokacije koje se u rešenju uopšte ne pominju. Objasnićemo kako je do toga došlo.

Pored toga što u toku igre postoje brojni problemi koji se mogu rešiti na dva ili više načina (ulazak u zgradu pozorišta u Njujorku, nalaženje Platonove knjige itd.), avantura je karakteristična po tome što sadrži tri potpuno različita scenarija koji se u pojedinim momentima prepliću, ali je to svedeno na minimalnu meru. Sve do trenutka kada Indijana Džons pronađe izgubljenu Platonovu knjigu, igra ima pretežno linearni karakter. Posle toga sledi razgovor sa Sofijom tokom koga igrač može izabrati jednu od tri ponudene ključne rečenice. U prvoj varijanti Indi odgovara da će u potragu za Atlantidom ići sam (tzv. Wits Path), u drugoj da će povesti i Sofiju (Team Path), a u trećoj da će ići sam jer želi akciju (Fists Path). U zavisnosti od rečenice koju igrač izabere, drugi deo avanture će poprimiti jedan od tri moguća toka. Najveći broj igrača se po inerciji odlučuje za varijantu sa Sofijom misleći da druga dva odgovora nisu pravilna. Rešenje objavljeno u SK 10/92, kao i reprint u ovom broju, opisuju upravo ovaj scenario.

Druge dve varijante se takođe potpuno normalno mogu igrati, štaviše, one uključuju i mnoge lokacije koje u scenariju sa Sofijom uopšte ne postoje (npr. grčko ostrvo Tera). Mi, naravno, nismo u mogućnosti da objavimo sve tri varijante (zbog nedostatka prostora), pa smo se odlučili za onu najpopularniju i najčešću. Inače, sva tri scenarija se ponovo stapaju u trenutku kada Indi pronađe lokaciju Atlantide. Od tog mesta pa do kraja igre rešenje je manje-više jedinstveno, mada i tu postoje određena odstupanja od linearnosti.



U rupu kraj vrata stavi polugu i povuci je. Spustiće se merdevine. Sada te čeka neka vrsta arkadnog dela igre u kome moraš pronaći izlaz do aviona pre nego što se cepelin vrati u Berlin.



Bez obzira na koji način si došao do aviona, let će se završiti neslavno: obrušićeš se na jednu farmu usred Nemačke. Razgovaraj sa ocem, udi u putnički automobil i kreni. Uz put će te zaustaviti nekoliko stražara kojima treba da pokažeš propusnicu sa Hitlerovim potpisom. Ako budeš imao problema, pokušaj stražaru da daš novac, a ukoliko i to ne upali moraćeš se tući.

Hram



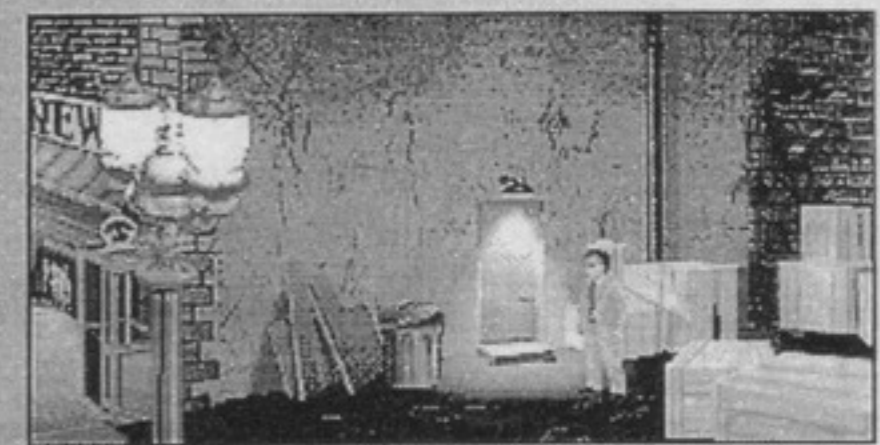
Nakon poduže vožnje stići ćeš pred hram u kome se nalazi Gral. Razgovaraj sa Markusom, a zatim snimi poziciju poslednji put, zato što se to u nastavku igre više ne može uraditi.



Udi u hram gde će te dočekati Donovan koji će pucaati u oca. Slede tri poznata iskušenja.



Udi u mračni tunel i negde na sredini pećine ćeš primetiti pukotinu u obliku okrenutog slova V. Klikni mišem na spoj dve linije (na tom mestu leži nešto što liči na kamenčić). Ako si pogodilo pravo mesto, Indi će uz nekoliko skokova proći prvu prepreku.



Pokupi novine i idi u ulicu iza pozorišta. Ukloni kutije koje ti se nađu na putu i popni se uz požarne stepenice.



Kada udeš na scenu, čoveku koji upravlja svetlima daj novine a zatim se pozabavi kontrolama za svetlo. Pokrenućeš lutku kralja Atlantide i tako prekinuti Sofiju u njenom predavanju.



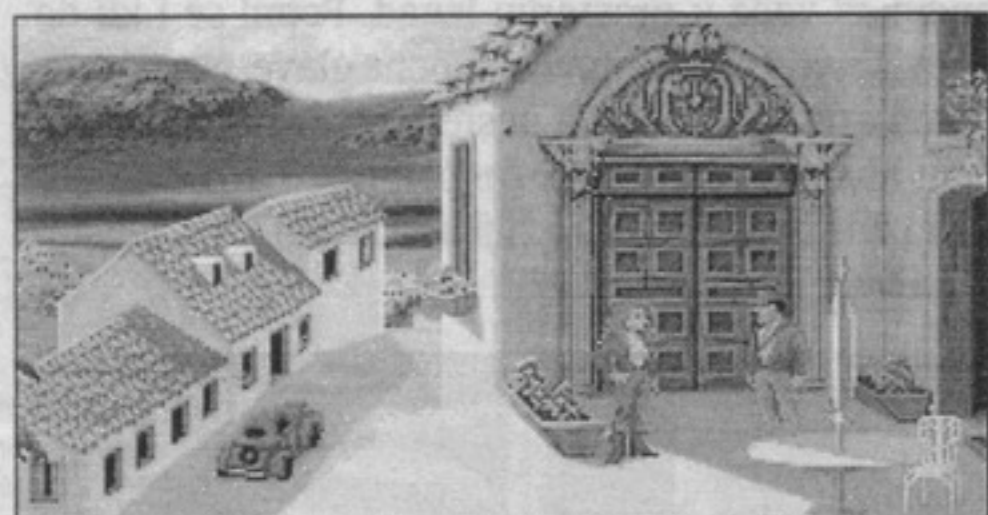
Objasni joj da su joj nacisti na tragu. Ona će ti pokazati ogrlicu koju je našla na Islandu i koja je pripadala Atlantidanima. Istovremeno ćeš saznati da su Nemci zainteresovani za metal zvani orichalcum koji poseduje ogromnu energiju.



Na Islandu razgovaraj sa arheologom koji će ti reći da radi na iskopini atlantičanske kolonije. Takođe, uputiće te na svoje prijatelje koji se nalaze na Azurskim ostrvima i u Gvatemali.

Korak po korak

Indiana Jones And The Fate Of Atlantis



Idi prvo na Azure i tamo ćeš saznati nešto o knjizi u kojoj je Platon opisao položaj Atlantide. Međutim, obaveštenje o lokaciji knjige dobićeš tek kada nabaviš neki predmet koji je pripadao Atlantidanima.



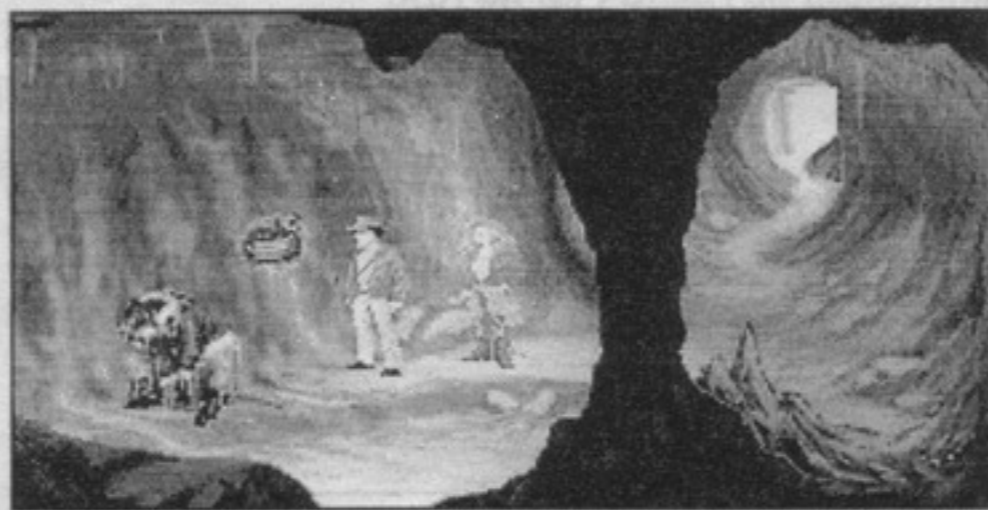
Idi u Gvatemalu i uđi u džunglu. Koristeći bič nateraj mravojeda da izađe na proplanak uz liticu, gde će ga pojesti džinovska anakonda. Pomoću drveta se prebaci na suprotnu stranu.



Tamo ispitaj fenjer i pojaviće se Stenhart, naučnik koji istražuje prisustvo Atlantidana u srednjoj Americi. On će te pitati za naziv Platonove knjige, a ti ponovi pitanje. Zatim upitaj papagaja za naziv (Title) i on će ti ga reći. Ponovo pozovi Stenharta, reci mu tačan naziv i on će ti dozvoliti da uđeš u hram.



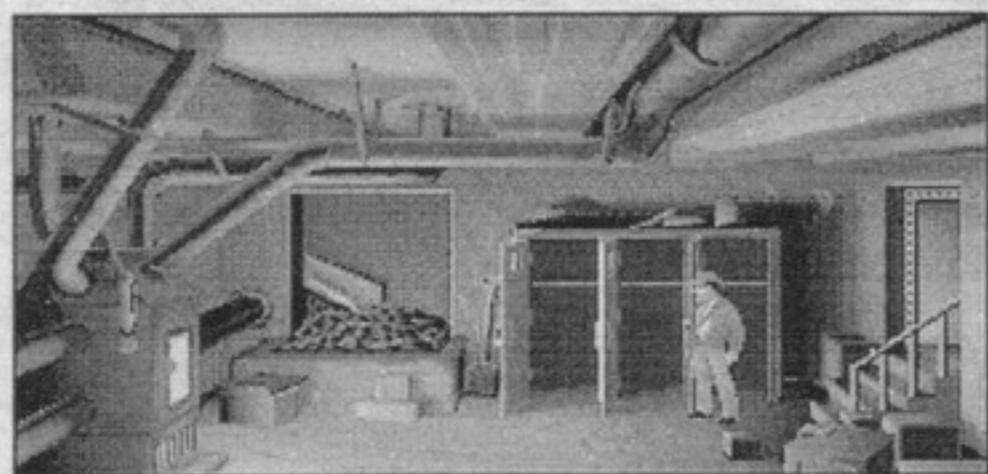
U hramu reci Sofiji da zagovara Stenharta, a ti za to vreme pokupi fenjer. Otvori ga i upotrebi kerolin na jednoj od spirala na grobnici u hramu. Spiralu stavi u statu u na zidu i otvorićeš grobnicu. Stenhart će ukrasti jedan kameni predmet (kasnije saznaš da je to jedan od tri kamena diska pomoću kojih se ulazi u Atlantidu). Pokupi zrno orichalcuma.



Idi ponovo na Island i zmo ubaci u statu u na zidu. Ona će se usijati, istopiće led koji je drži, pa ćeš moći da je pokupiš. Idi na Azure i daj Kostu statu u. Dobijaš informaciju da se knjiga nalazi u biblioteci tvog koledža.



Vrati se u SAD i idi do svog kabineta. Iz frižidera uzmi teglu majoneza. Idi u biblioteku i sa stolice skini žvaku.



U podrumu pokupi krpu i zalepi žvaku na strminu pored gomile uglja. Popni se gore i pokupi voštanu mačku. Mačku ubaci u peć i trebalo bi da nađeš knjigu. Ako knjiga nije tu, idi u biblioteku, popni se uz konopac, majonezom podmaži statu u i odguraj je. Popni se gore i iz urne uzmi ključ. Sidi dole, pomeri sanduk, ključem otvori kovčeg i naći ćeš knjigu. Ako u urni nema ključa, sa police uzmi vrh strele i uvij je u krpu. Sidi u biblioteku i pomoću strele poskidaj eksere sa police koja leži na podu. Kada skinješ zadnju stranu police pokupi Platonovu knjigu.



Međutim, knjiga ti ne otkriva lokaciju Atlantide. Razgovaraj sa Sofijom i ona će ti predložiti da ideš u Alžir ili Monte Karlo gde žive dva kolekcionara koji možda znaju njenu lokaciju. U razgovoru izaberi varijantu da Sofija pođe sa tobom.



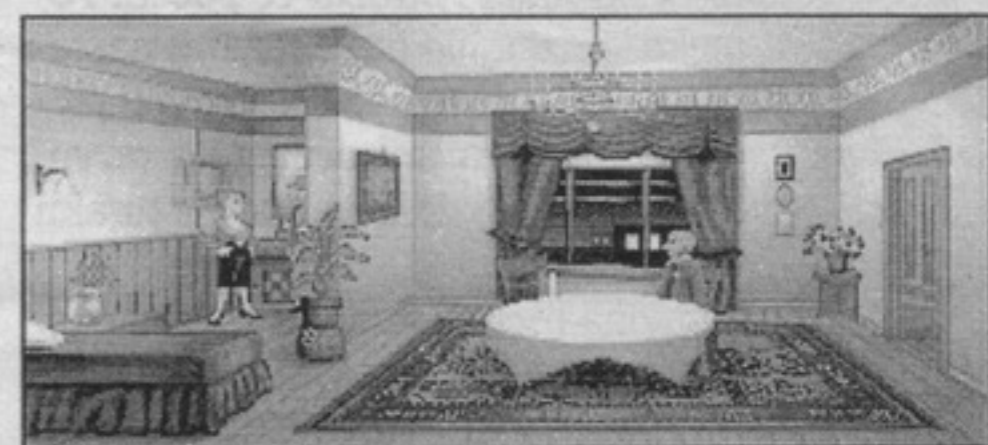
Idi u Alžir i razgovaraj sa prosjakom i bacačem noževa. Saznaćeš da je bacaču noževa potreban asistent pa zamoli Sofiju da se prijavi. Ona će to odbiti, ali budi odlučan. Posle duže rasprave Sofija će pristati, ali će se u poslednjem trenutku predomisliti. Tada je „nežno“ gurni i posmatraj tačku. Posle završene tačke dobićeš na poklon nož.



Sada idi do radnje u ulici levo i naći ćeš prvog kolekcionara. Ali, on će da odbije da razgovara sa tobom dok mu ne doneseš dokaz da si ozbiljan tragač. Pokupi masku sa police i idi u Monte Karlo.



Tamo zaustavlja ljude ispred hotela sve dok ne nađeš stanovitog g. Trotiera. Saopšti mu da je Sofija sa tobom i da bi htela da ga vidi. On će ti postaviti pitanje da vidi koliko znaš o Atlantidi. Ovde snimi poziciju i odgovaraj sve dok ne pogodiš tačan odgovor.

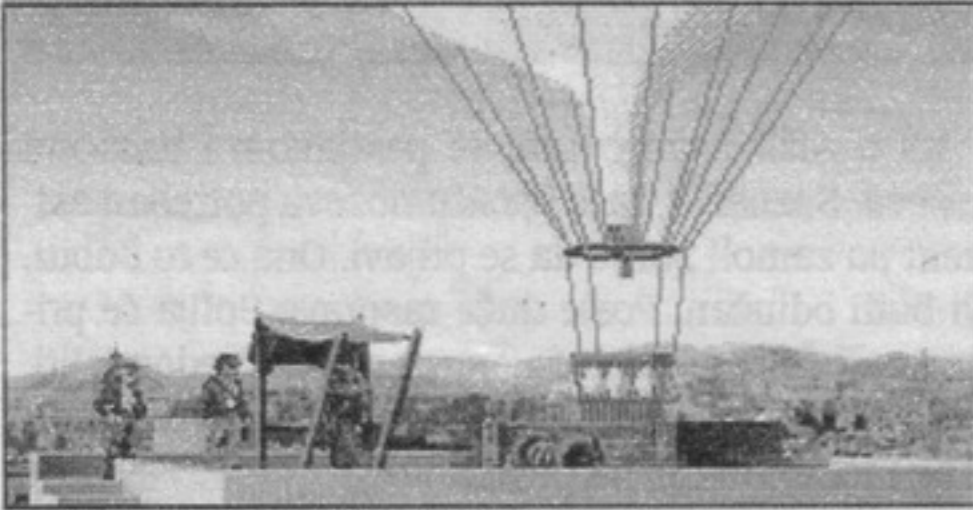


Sada idi sa Trotierom u hotel. Dok on razgovara sa Sofijom, pokupi posteljinu sa kreveta i lampu iz ormarića. Ugasi svetlo i stavi masku i čaršave na sebe, pa upali lampu. Trotier će se uplašiti i ostaviti tzv. Sunstone, jedan od tri kamena potrebnih za ulaz u Atlantidu.

Vrati se u Alžir i kolekcionaru pokaži kamen. On će ti reći da u pustinji nacisti rade na neakvim iskopinama i daće ti mapu lokacije. Posle neuspešnog putovanja na kamilama vrati se do kolekcionara i on će ponuditi da masku zameni za nešto drugo. Porazgovaraj sa trgovcem koji na trgu pro-

Korak po korak

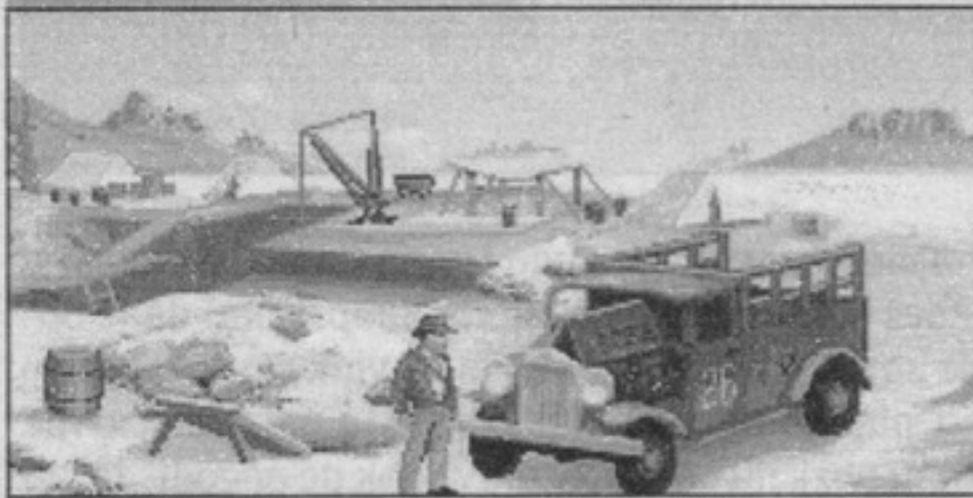
daje hranu i utvrdi šta bi on želeo da mu da umesto hrane. Vрати se do kolekcionara i masku zameni za ono što ti je tražio trgovac hranom. Taj predmet zameni za hranu koju ćeš odneti prosjaku. Dobićeš kartu za balon.



Popni se na zidine, iznajmi balon i konopac preseći nožem. Naći ćeš se iznad pustinje. Balonom upravljaš tako što ispuštaš vazduh ili odbacuješ balast.



Kada se nađeš iznad nomadskog sela spusti se. Beduinu pokaži mapu. Ovo ponavljaj sve dok ne saznaš tačnu lokaciju iskopina.



Idi do velikog X na mapi i stražar će pucati. Pošto se budeš „meko“ prizemljio (na stražaru) nastavi levo do iskopina. Sofija će upasti u rupu, a ti pregledaj kamion. Utvrdićeš da mu nedostaju razvodna kapa i svećica. Sada idi do iskopina i u mraku nađi crevo i čup.

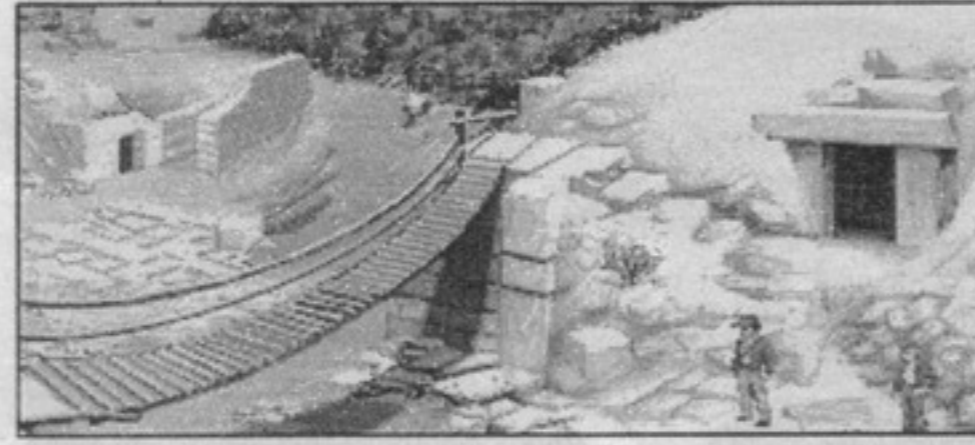
Vрати se do kamiona i izvadi malo benzina u čup. Idi ponovo do iskopina i benzin sipaj u generator (prethodno ga otvori). Uključi generator i pregledaj prostoriju.

Uzmi brodsko rebro, drveni čep i pogledaj crteže na zidu. Ustanovićeš da je to bila jedna od predstra-

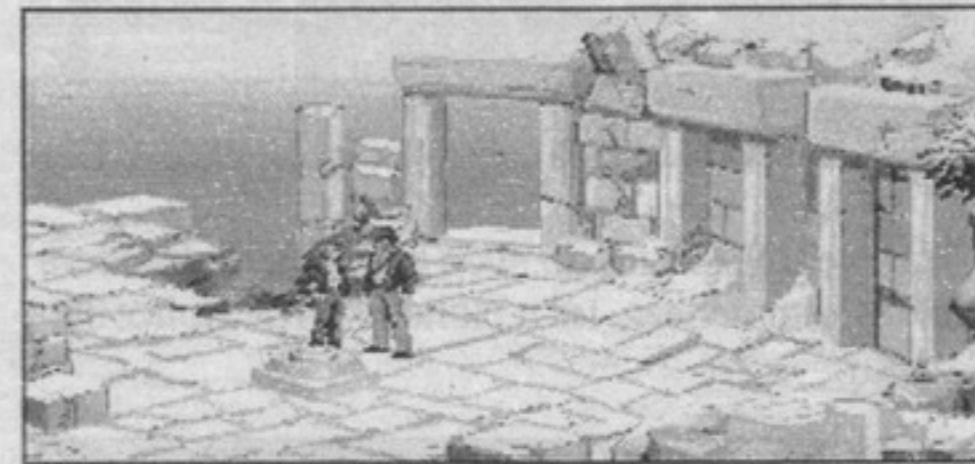


ža Atlantide. Pregledaj zidove i kada nađeš trošan deo, upotrebi brodsko rebro. Ukazaće se mapa Krita. U centar mape stavi čep, a zatim postavi i Sunstone. Okreći ga dok se ne otvore tajna vrata. Zapiši položaj na Sunstone (trebaće ti kasnije).

Pojaviće se Sofija sa razvodnom kapom i čudnom ribom na kanapu. Uzmi svećicu iz generatora i stavi je zajedno sa razvodnom kapom u kamion. Vрати se kamionom do Alžira i idi na Krit.



Tamo idi do ruševina i pokupi teodolit (durbin). Istražuj ruševine sve dok ne nađeš na čudne dijagrame koji pokazuju kako da nađeš Moonstone. Pronađi dve gomile kamenja ispod kojih se nalaze skulpture (gurni kamenje). Stavi teodolit na jednu i podešavaj ga sve dok ne ugledaš kameni rog (kao na dijagramu). Kada ga pravilno podeseš, kroz teodolit će pasti sunčev zrak i obeležiti mesto na travi. Ponovi postupak sa drugom skulpturom i sa suprotnim rogom i pojavaće se X na zemlji. Idi do tog mesta, kopaj brodskim rebrom i naći ćeš Moonstone.



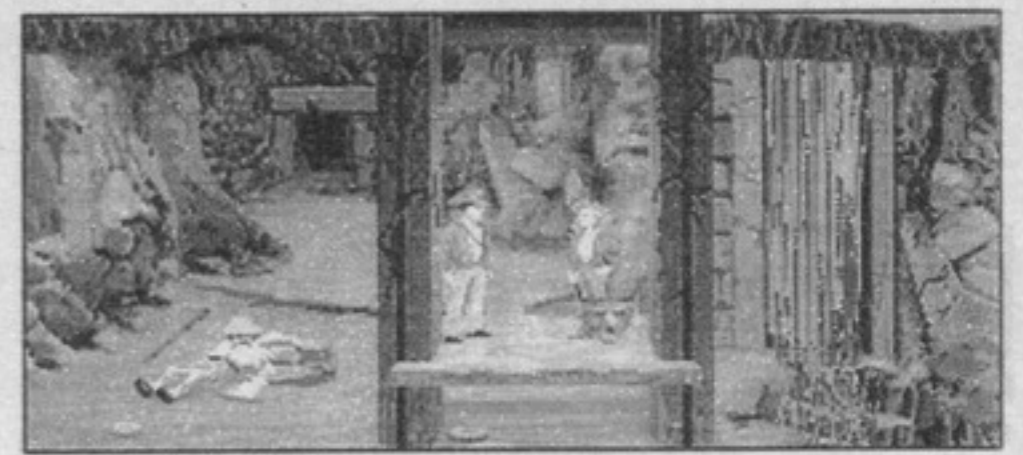
Na početnoj lokaciji na Kritu postavi Sunstone i Moonstone na vreteno. Postavi Sunstone u položaj kao u Alžiru, a Moonstone okreći dok se ne otvore vrata (zapiši i njegov položaj).



Uđi u tunel i pokupi dve kamene glave. Najmanju ostavi na polici. Prođi kroz vrata i upotrebi bič na toj glavi. Ona će ti se dokotrljati do nogu a izlaz će se zatvoriti.



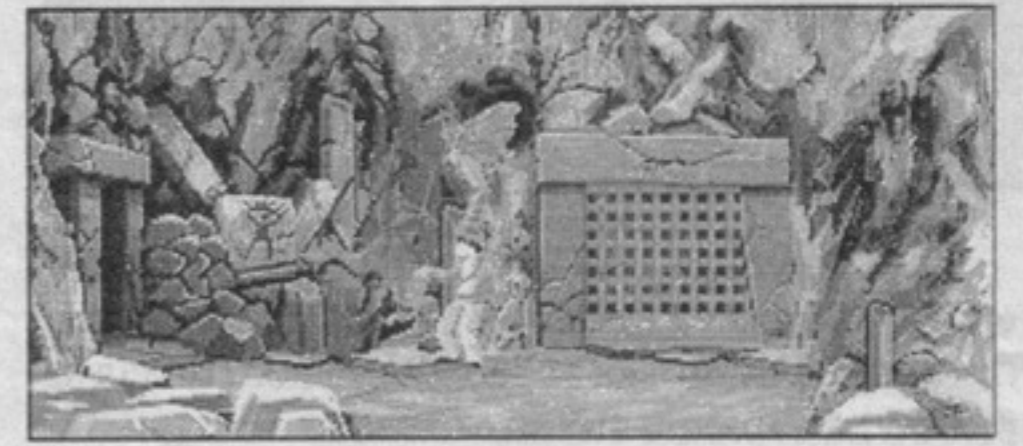
Idi kroz tunele dok ne nađeš na policu sličnu onoj sa ulaza u lavirint. Stavi na nju sve tri glave i otvoriće se vrata. Sada idi do prostorije u kojoj je ogromna statua. Bičem joj skini glavu. Dođi do glave i otkrićeš da si na pokretnoj platformi. Siđi u donju prostoriju, a lift će se vratiti odsecajući odstupnicu.



Pregledaj kostur i ustanovićeš da je to Stenhart koji ti je ukrao treći kamen u Gvatemali. Pročitaj poruku i uzmi kamen (Worldstone) i Stenhartov štap. Istraži vodopad i utvrdićeš da se iza njega nalaze lanci koji vode u prostoriju iznad. Popni se i idi do vrata ispred kojih si stavio kamene glave. Naći ćeš se u prostoriji sa liftom. Na nesreću on se nalazi na donjem nivou pa učini sledeće: pomoću štapa izbij kamen između protivtega i šiljka, a zatim idi u prostoriju niže.



Tu stani na platformu i pomoću štapa aktiviraj mehanizam u glavi na zidu. Popećeš se u prostoriju u kojoj ćeš pokupiti zlatnu kutiju u kojoj su tri zrna orichalcuma. Upotrebi ribu na kanapu i utvrdićeš da pokazuje na tebe. To je neka vrsta detektora za orichalcum.



Sada se vrati do Stenhartovih ostataka i idi levo. Tu se nalaze vrata koja ne možeš otvoriti. Zato pomoz Sofiji da prođe kroz rupu na zidu i ona će ih otvoriti sa suprotne strane. Istražuj malo i koristi orichalcum detektor sve dok on ne pokaže prema zidu. Da bi se to dogodilo, moraš imati sva zrna orichalcuma i Sofijinu ogrlicu u zlatnoj kutiji (moraš je nagovoriti da ogrlicu stavi u kutiju). Kada detektor ukaže na zid iza koga se nalazi orichalcum upotrebi rebro da prokopaš prolaz.

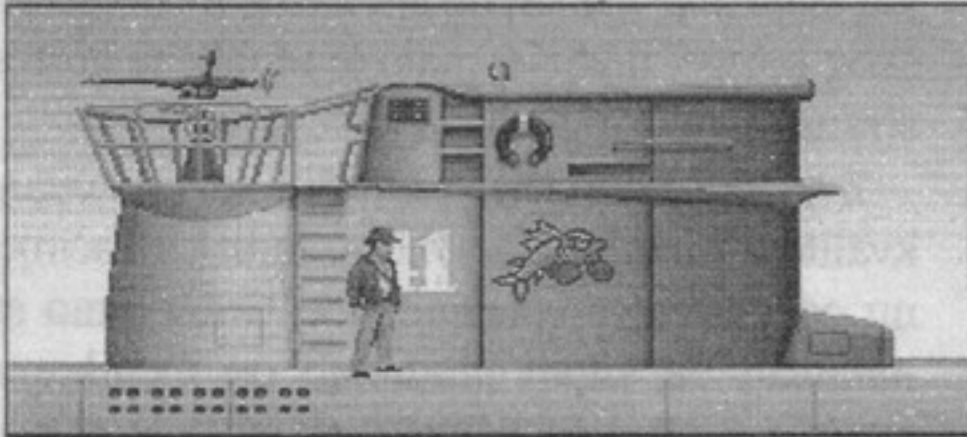


Naći ćeš se u sobi sa modelom Atlantide. Upotrebi sva tri kamena na vreteno. Sunstone i Moonstone postavi u zapisane položaje, a treći okreći dok se ne otvore nova vrata. Ponovo zapiši položaje kamena.

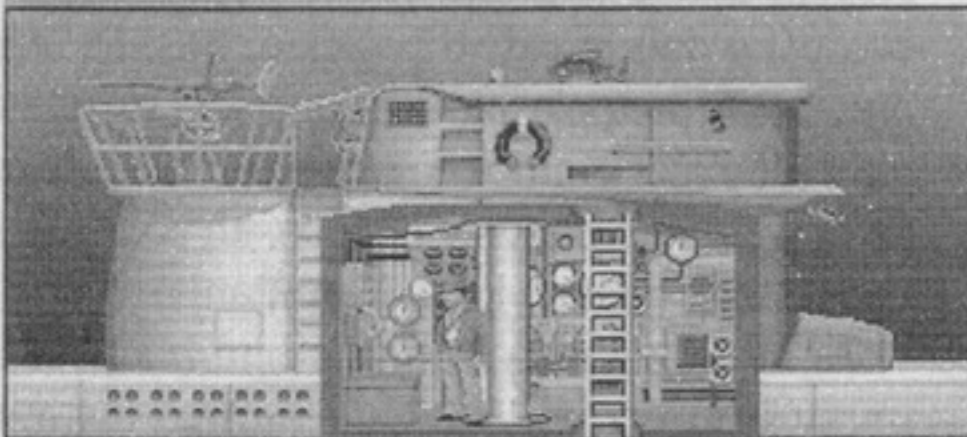


Korak po korak

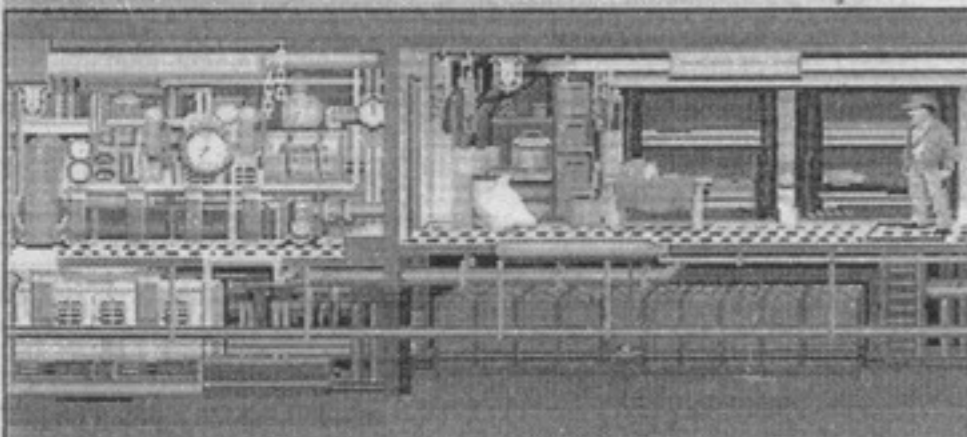
U tom trenutku će se pojaviti Kerner i zarobiće Sofiju. Predaj mu kamenje bez otpora, a on će te ostaviti da istruneš u zatrpanom tunelu. Iskopaj prolaz brodskim rebrom i izadi napolje.



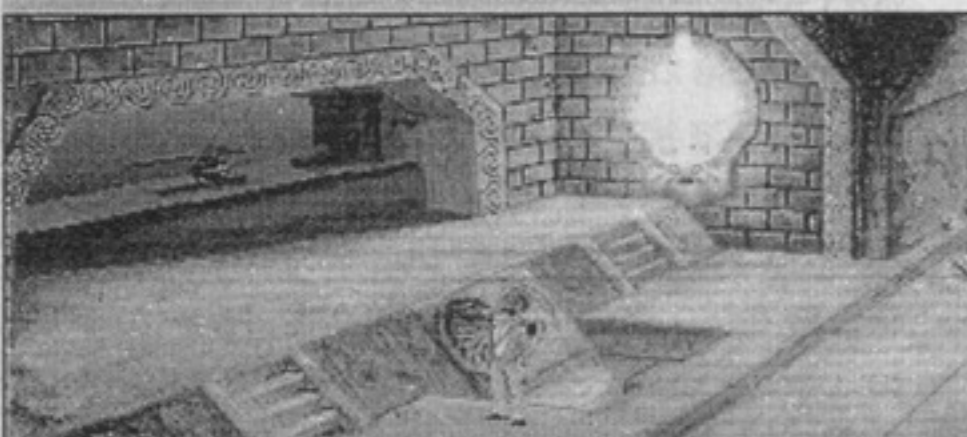
Idi do podmornice, nokautiraj kapetana i preuzmi kontrolu. Saznaješ da su Nemci pronašli podvodni ulaz u Atlantidu i da se krećeš ka njemu.



Probaj da upotrebiš polugu koju vidiš, ali ona će se slomiti. Upotrebi interkom i naredi posadi da ode u prednji ili zadnji deo podmornice (svejedno je). Idi u kuhinju, pokupi šolju i napravi sendvič. Posle toga se uputi u deo gde curi tečnost iz podmorničkih baterija i napuni šolju.

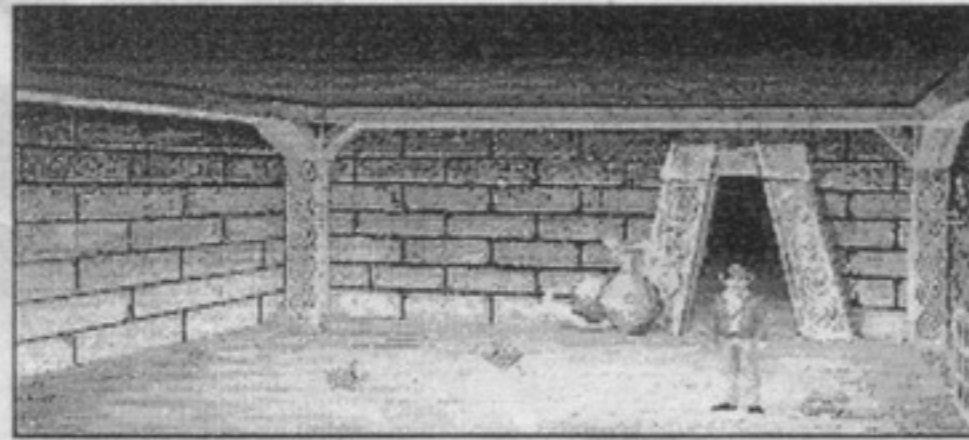


Idi do kapetanove kabine i upotrebi tečnost na metalnoj kutiji. U njoj se nalaze kameni diskovi koje ti je Kerner oteo i mali ključ. Pronađi Sofiju (prikradi joj se iza leđa) i reci joj da zagovara stražara. Uzmi motku, kreni ka stražaru i kada te on napadne, reci Sofiji da ga mlatne kantom. Motku postavi na mesto poluge koju si slomio, a pomoću ključa otključaj pomoćne komande. Gurni veliki točak. Sada ti još preostaje da podmornicu dovedeš do ulaza u Atlantidu.



Na ulazu, Sofija će biti zarobljena. Tumaraj po mraku dok ne nađeš merdevine. Idi desno do kraja, upotrebi merdevine i pregledaj kamenu kutiju. Naći ćeš metalni štap u koji ćeš ubaciti zrno orichalcuma. Dobićeš osvetljenje.

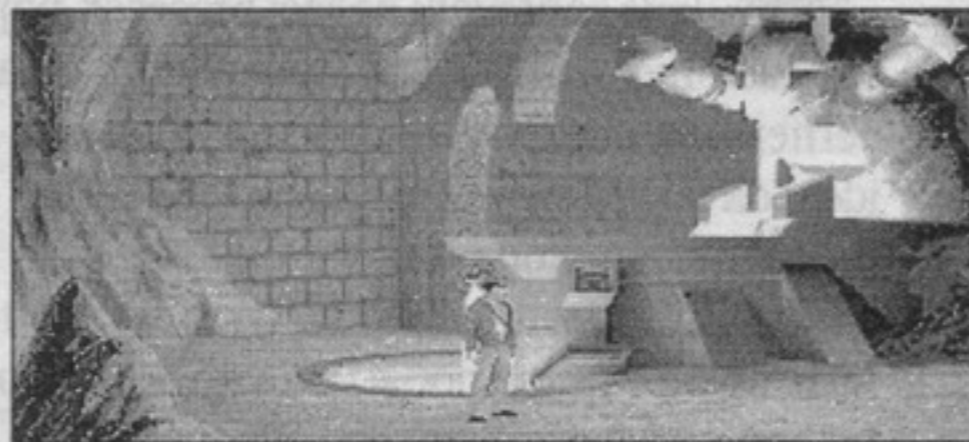
Pokupi merdevine i na vreteno stavi sva tri kamena. Podеси ih tako da položaj bude isti kao što si zapisao, samo pomeren za 90°. Tako ćeš otvoriti usta na statui. Zrno orichalcuma ubaci u usta i otvoriće se ulaz u Atlantidu.



Sama Atlantida se sastoji od tri koncentrična prstena. Nalaziš se u prvom i najvećem. Istraži ga celog. Tuci se sa stražarima sve dok jedan ne ostavi za sobom kobasicu. Kada istražiš sve prostorije moraš imati sledeće predmete: grudni koš (naći ćeš ga na kosturu), metalnu statuu (ista kao ona na Islandu), riblju kamenu glavu, metalni točak i bronzani zupčanik. Sada idi u prostoriju sa statuom koja drži kameni vrč.



Upotrebi merdevine da bi došao do statue i pokupi vrč. Uzmi merdevine i idi do džinovske pumpe.



Stavi vrč na postolje i riblju glavu u otvor na pumpi. Napunićeš vrč lavom. Sada idi do prostorije sa mašinom. Primetićeš da nedostaje jedan točak, pa upotrebi svoj.

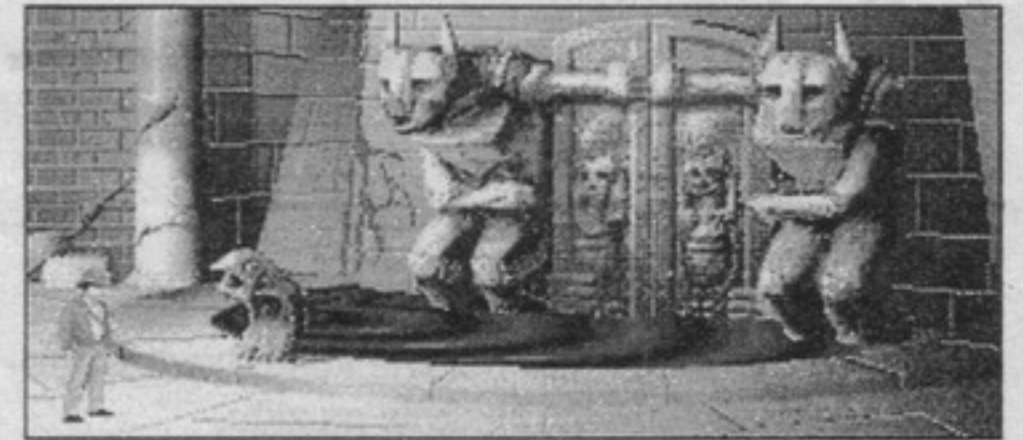


Lavu sipaj u otvor na vrhu mašine i dobićeš gomilu orichalcuma. Pokupi ih. Takođe, ponovo uzmi točak. Stavi kobasicu u grudni koš, a zatim ga iskoristi da uhvatiš krabu u prostoriji s bazenom.

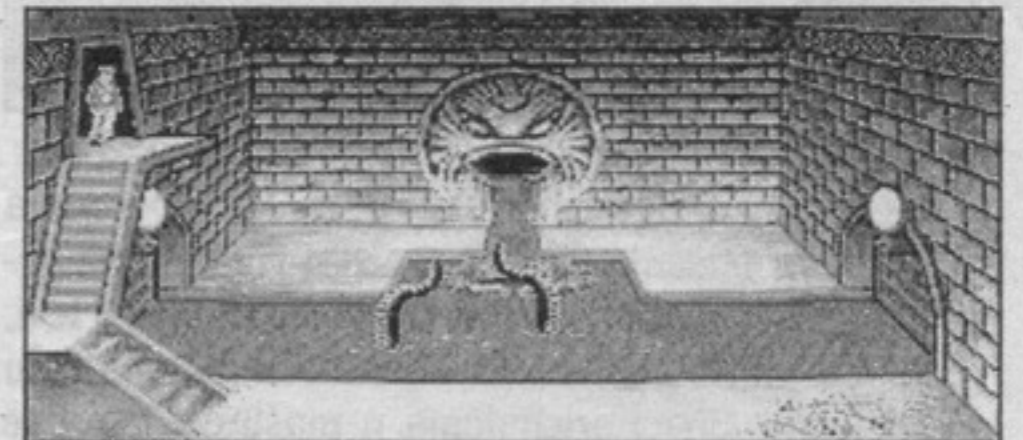


Nadi sobu sa ventilacionim kanalom koji vodi do zatvora u kome je Sofija. Moraš doći do onog „prozora“ koji je postavljen u krajnjem levom uglu. Uba-

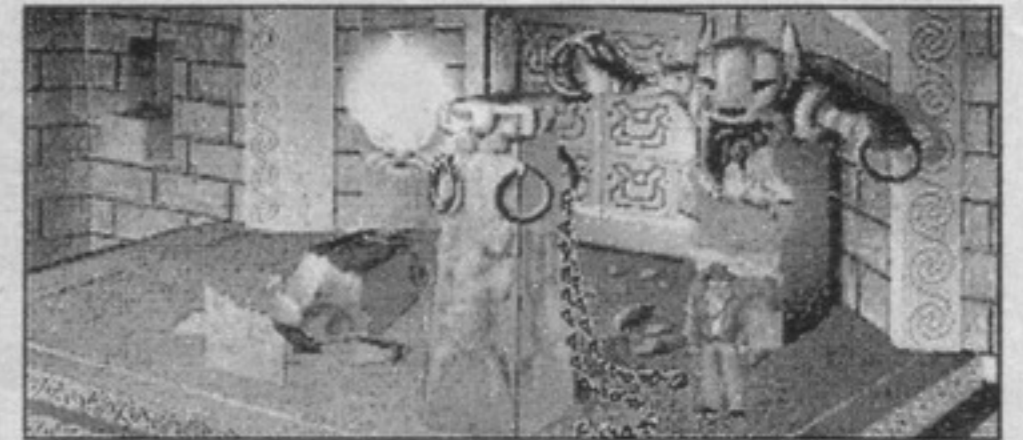
ci zrno orichalcuma u usta statue stražara. Statua će se aktivirati i ubiti nemačkog vojnika. Idi do ogromnih vrata koja su zaprečena bazenom.



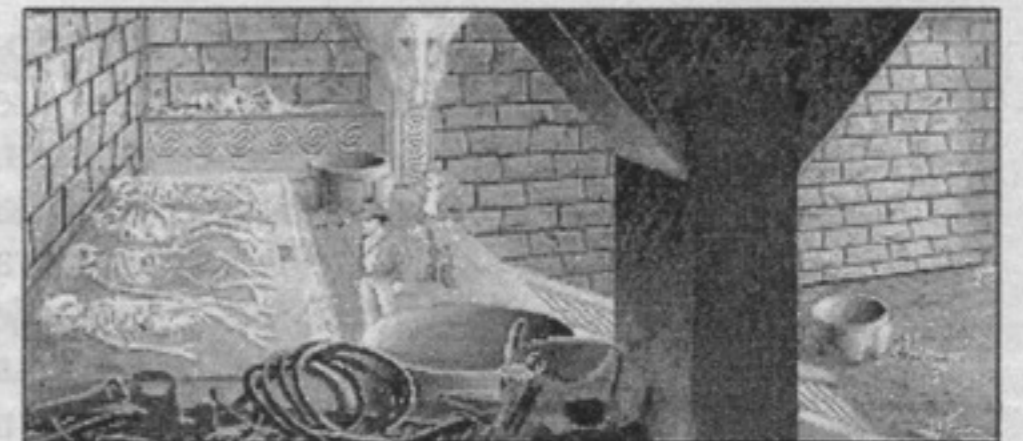
Ubaci orichalcum u statuu zmijske, a kada se ona usija baci je u bazen. Voda će ispariti. Stavi orichalcum u usta ribe i vrata će se otvoriti. U zatvoru pokupi kameni deo koji je ostao od statue stražara. Pokušaj da podigneš rešetku, ali pošto je isuviše teška, brzo ćeš je ispustiti.



Zato idi do kanala i baci krabu u bazen sa oktopodom. Stani na splav u obliku krabe i ubaci orichalcum. Rešetke na kanalu ćeš otvarati pomoću kamenih diskova. Istražuj dok ne nađeš prostoriju u kojoj se nalazi deo neke mašine (sličan potkovici).



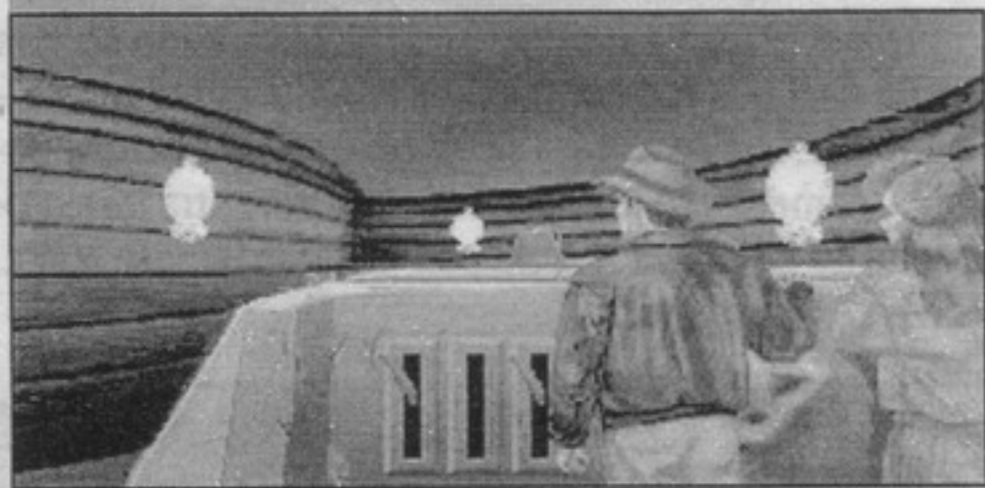
Sada možeš da aktiviraš mehanizam statue sa lancima. Nasloni merdevine na statuu i skinu kameni ploču. U sredinu postavi točak, a na njega kameni deo kojeg si pokupio u zatvoru. Preostale delove (zupčanik i „potkovicu“) postavi tako da po upotrebi orichalcuma dođe do spuštanja leve ruke statue. Zbog toga je bolje da prethodno snimiš poziciju, kako ne bi džabe trošio dragocena zrna. Kada spustiš ruku, provuci jedan kraj lanca kroz alku na vratima, a drugi kraj kroz alku na levoj ruci. Pomoću mehanizma podigni ruku statue i vrata će se izvaliti. Pokupi metalnu šipku koja je ispala i vrati se do zatvora. Upotrebi šipku da podupreš rešetku kako bi se Sofija provukla ispod nje. Ponovo uzmi šipku i bićeš nagrađen Sofijinim poljupcem.



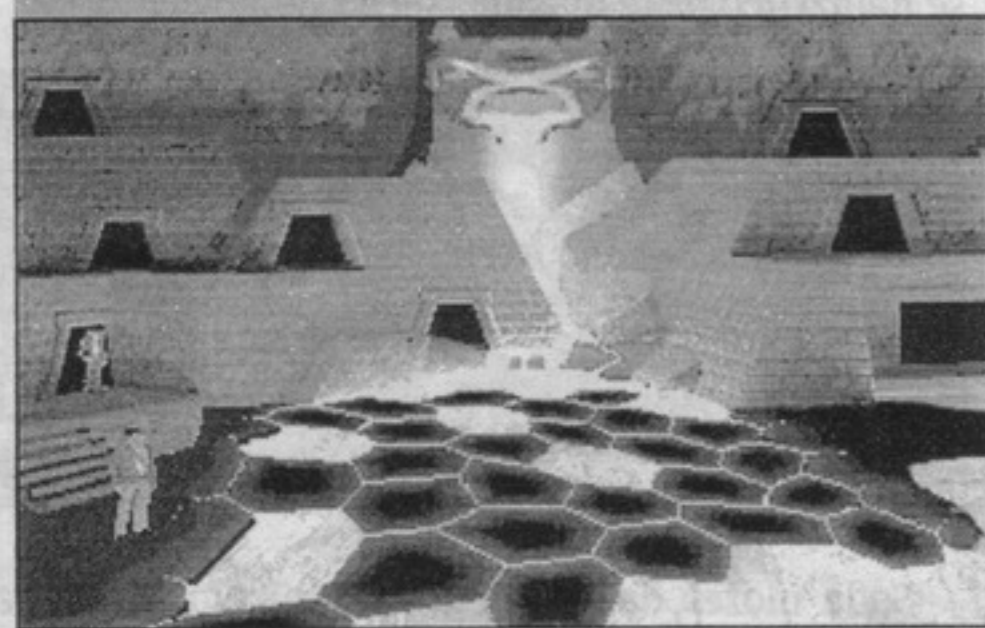
Vrati se do mesta gde si izvalio vrata i udi u drugi prsten. Tu će Sofija preuzeti vodstvo; odvešće te do grobnice kralja Atlantide. Njegov duh će zaposesti Sofiju. Traži da ti da svoju ogrlicu. Pošto bude odbila, ubaci orichalcum u ogrlicu. Ona će se usijati, pa će je Sofija skinuti. Brzo joj otmi ogrlicu, stavi je u zlatnu kutiju i zatim sve baci u bazen sa lavom. Pridi kraljevom odru i uzmi njegov skiptar. Usput

Korak po korak

ćeš primetiti čudno deformisane kosti. Izadi iz grobnice i pogledaj (zapiši) simbole na zidu.



Idi u prostoriju desno u kojoj se nalazi ogromna „krtica“ za bušenje tunela. Precrtaj simbole na zemlji. Sedi za komande i ubaci metalnu šipku u levi, a skiptar u desni prorez (kao što su simboli na zidu pokazivali). Ubaci orichalcum u mašinu i kada se ona upali podigni skiptar i šipku. „Krtica“ će izaći na hodnik. Na osnovu simbola koje si precrtao sa zemlje postavi skiptar i metalnu šipku u pravilan položaj. Mašina će „poludeti“ i probiće zid. Naći ćeš se u samom centru Atlantide.



Pronađi put kroz lavirint pećina sa lavom koji te vodi do ogromnog uređaja u središtu. Važno je da uočiš (i precrtas) veliki crtež koji se nalazi na zidu centralne pećine.



Kada stigneš do uređaja u centru Atlantide, postavi tri kamena na vreteno u položaj kako nalaže crtež na zidu pećine. Tako ćeš aktivirati mašinu. Ali, u tom trenutku će se pojaviti Kerner i nemački profesor koji je vodio celu operaciju. Iz razgovora sa njima saznaćeš da se radi o mašini za stvaranje nadljudi, ali da Atlantidani nisu imali uspeha sa njom. Rezultate njihovih eksperimenata si video u grobnici. Kerner će aktivirati mašinu, želeći da postane prvi natčovek, ali će proći kao i oni pre njega. Sledeći na redu je Indi, jer profesor ne želi da rizikuje. Ostaje ti još da ga zaplašiš da ćeš ga ubiti kad postaneš natčovek i on će uskočiti umesto tebe. Sledi još završna špica i tu je kraj ove izuzetne avanture.

Slobodan MILJKOVIĆ
Slobodan MACEDONIĆ

Cvet kompjutera

Piše Emin SMAJIĆ

Hard Core Test

Šta sve treba da ima i da izdrži potencijalna mašina za igranje

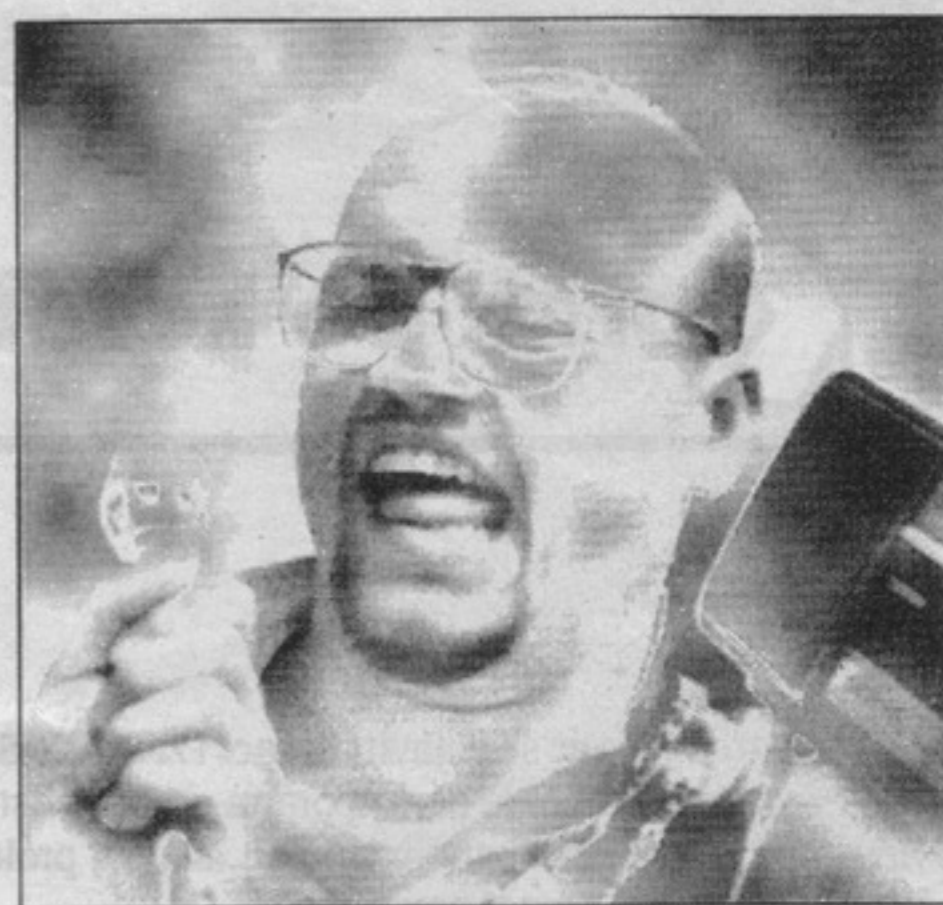
O pšte je poznata stvar da igre danas predstavljaju najzahtevniji komad softvera. „Sve je više ludaka koji prolaze kroz crveno svetlo“ („Balkanski špijun“, prim. ur.) i sve je više igara koje zahtevaju najjači procesor, najviše memorije... o CD-ROM drajvovima i ostaloj periferiji da i ne govorimo. To nas je navelo na ideju da testiramo jednu mašinu za igranje, na radost njenog prodavca.

Na našem stolu našao se Pentium na 166 MHz sa 32 MB memorije, zvučnom karticom, brzom grafičkom karticom, CD-om i hard diskom. Sve to spakovano u mlatimudijalno... pardon, multimedijalno kućište sa zvučnicima i pojačalom. Razgrnuvši šoljice od kafe, ljuske semenki i znojavu košulju jednog od stručnih saradnika, našlo se mesta i za 21-inčni monitor (u narodu poznatijeg kao „veliki ekran“), robusnu „Cherryjevu“ tastaturu i, naravno, džojstik – model Python.

Prvo smo pristupili testiranju pojedinačnih komponenti. Monitor nam se učinio najžilavijim, pa smo ga odmah testirali na dejstvo gravitacione sile. Ispustili smo ga sa visine od metar i po; sem naprsline na prednoj masci sve je bilo OK, što se ne bi moglo reći za palac jednog oglašavača koji se slučajno našao u blizini tokom testa. Čovek je od bola počeo skakutati i tom prilikom nagazio konektor, koji se potom deformisao, te ga je bilo neophodno ispraviti kleštima.

Tastatura renomirane firme „Cherry“ i nije toliko kvalitetna koliko se priča. Naime, bez po muke smo iščupali sve tastere (inače, da znate – mačji stomaci slabo vare plastične „Cherryjeve“ tastere).

Kućište je naoko izgledalo vrlo izdržljivo. Probali smo da oljuštimo boju ostrim predmetom i tek posle jačeg zapinjanja odlomio se komad boje i po koji opiljak. Dodatno ojačanje na kući-



štu odolelo je naskakivanju našeg prosečno teškog kolege; doduše, malo je uljubljena gornja strana, ali to zadovoljava naše kriterijume.

Zvučnici ugrađeni u kućište su pristojnog kvaliteta i imaju vrlo solidnu mrežicu sačinjenu od gusto isprepletene žice. Grdno smo se namučili da šilom prodremo do membrane zvučnika, ali višegodišnje iskustvo je prevagnulo. Zvuk je posle toga bio nešto lošiji, ali čujan. Na ulaz pojačala kućišta greškom smo doveli 220 volti i izgor'o je samo pretpojačavački stepen, dok je pojačalo ostalo netaknuto, što svedoči o dobroj zaštiti pojačala. Kasnije smo premostili pretpojačalo i nesmetano nastavili dalje (doduše, lemilica nam je bila malo jača pa su se neke komponente istopile, ali pojačalo je i posle toga puštalo krike i šaputanja).

Za svakog igrača jedna od bitnih stavki je upravljački uređaj. Ako zanemarimo tastaturu, ostaju nam miš i džojstik. Miš nam je pokvario zadovoljstvo testiranja, jer je otkazao posle prvog jačeg udarca šakom. Odmah smo prešli na džojstik kome bismo zamerili neoptornost na sledeći zahvat: nogom smo stali na postolje džojstika, a zatim cimnuli dršku (kao promena brzine u kolima); drška je pukla, no holšrafom smo je učvrstili na staro mesto. Možda nekome izgleda da je ovakav test džojstika neprimeren. Međutim, ima individua koje, kada im prilikom igranja kažeš „Gore! Gore!“, krvnički cimnu dršku uvis i izbiju dušu sirotom Pythonu.

Posle perifernog pregleda, zavirili smo u unutrašnjost. Ploča je solidnih performansi, stabilna je u radu i malo se greje. Ovo je možda zasluga dobro urađene višeslojne štampe. Grickalicom za nokte otkinuli smo komad ploče i uverili se da se radi o stvarno kvalitetnoj višeslojnoj štampi, sa dobro zaštićenim slojevima. Preskočićemo detaljisanje oko memorije, harda i flopija, koji su standardno dobro podnosili udarce (sudbine), namagnetisan odvičaj i polivanje osvežavajućim pićima. Ono što nas je više zanimalo je spoj CD – zvučna kartica. Kartica je pokazala dobru izdržljivost, sem slabasnih konektora koje smo vrlo lako otkinuli sa štampe. Inače, CD-ROM drajv je izvanredno čitao diskove umazane „Nestle“ sladoledom, a nasilno otvaranje vrata tokom rada skoro da nije ni primećivao.

Nakon svega, čini nam se da konfiguracija može proći kao izdržljiva za igranje – jedino što posle testa celu mašineriju treba zameniti novom.

Proizvod ustupio „Krš & Lom d.o.o.“

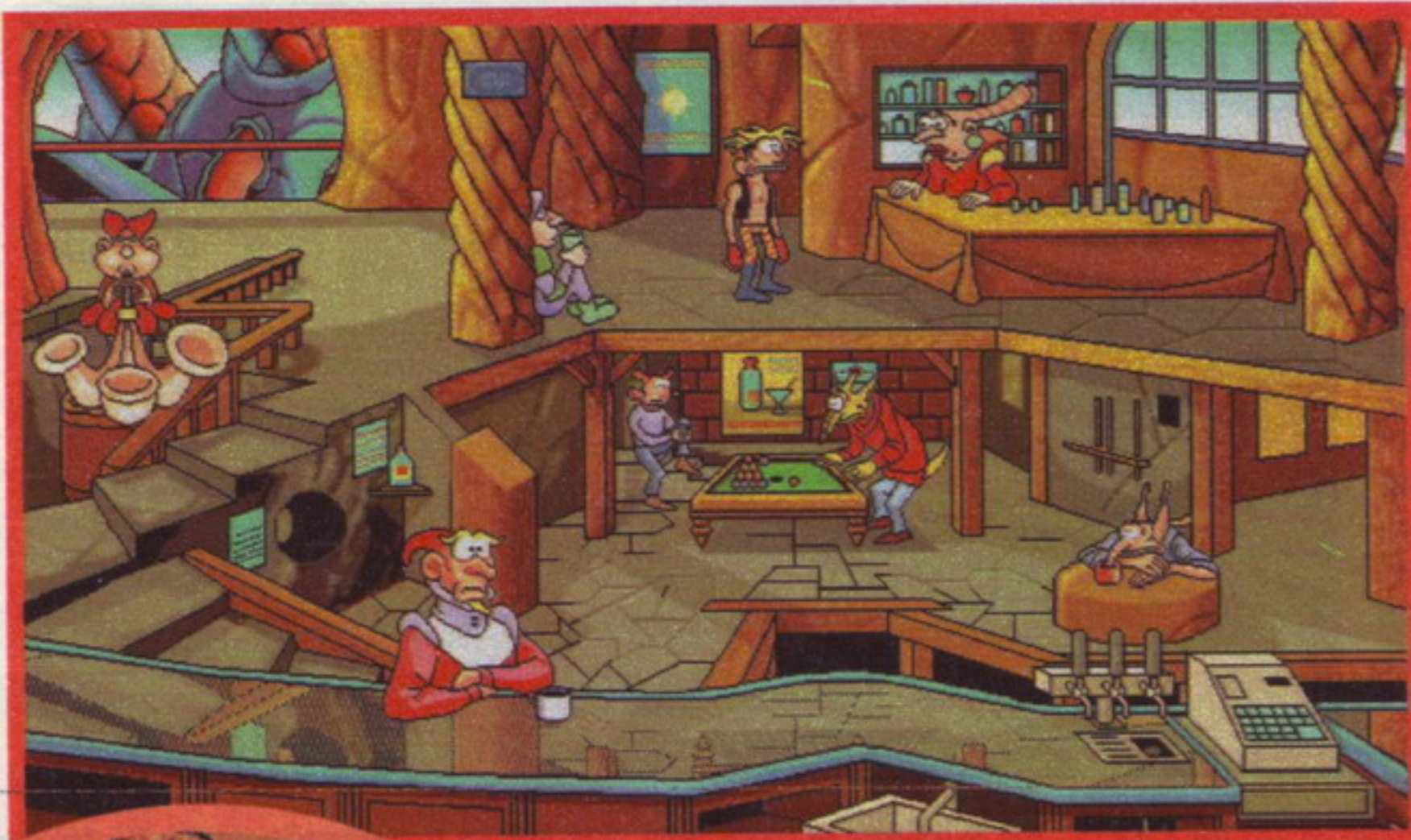
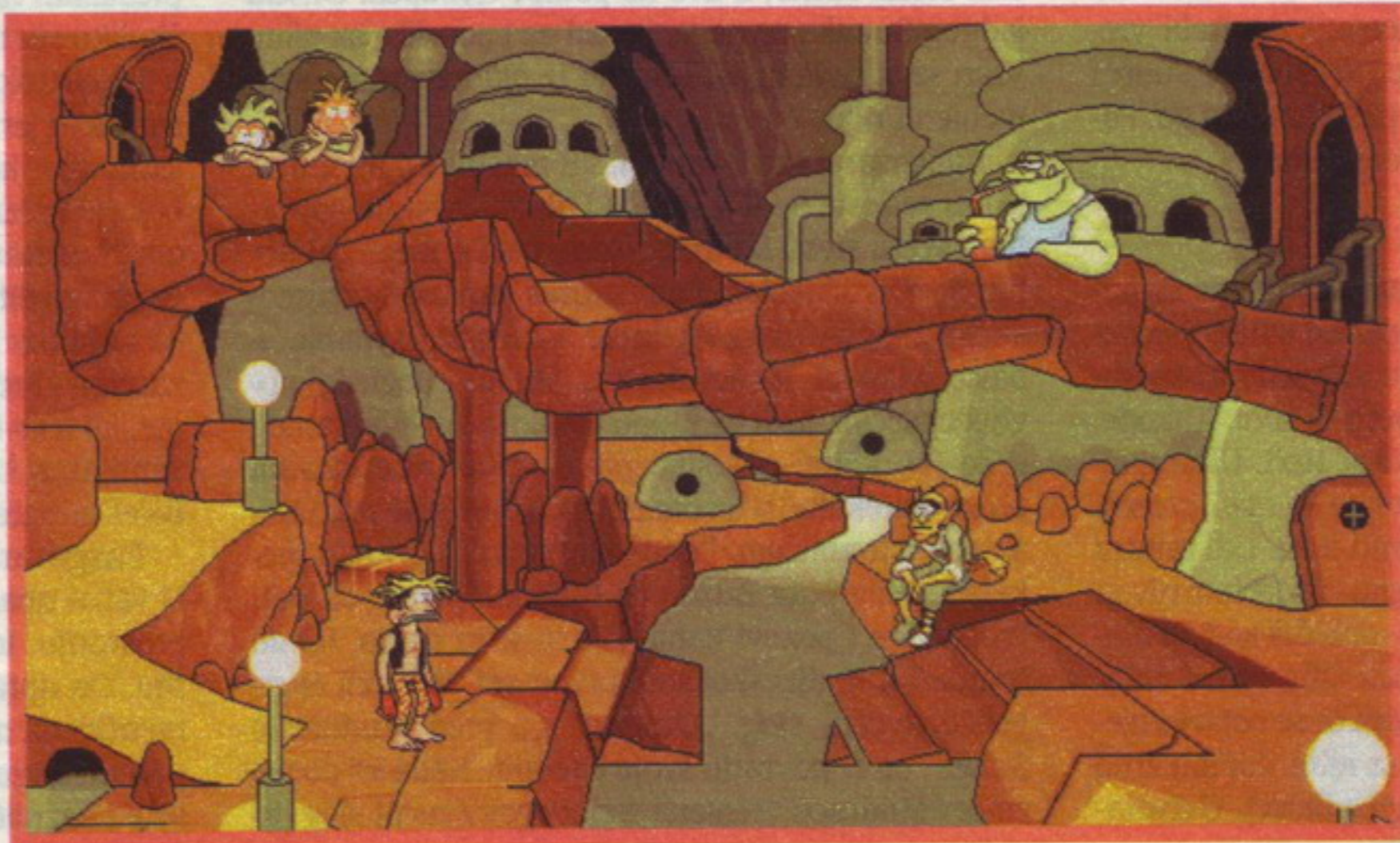
Woodruff And The Schnibble Of Azimuth

Woodruff And The Schnibble Of Azimuth je definitivno jedna od najsmešnijih, najšavijih, ali istovremeno i najtežih P&C avantura objavljenih za PC računare. Iako detektivske avanture klinca stupidnog izgleda i ponašanja deluju na prvi pogled kao da su prilagođene predškolskom uzrastu, problemi u ovoj igri mogu da zadaju velike muke i najiskusnijim avanturistima.

Zlatno pravilo koga se treba pridržavati tokom cele igre je da je potrebno razgovarati sa svakom osobom sve dok se dijalog ne počne ponavljati. Takođe, poželjno je često snimati poziciju zato što igra ima čudan običaj (da ne kažemo bag) da ponekad jednostavno ne prikaže predmet koji bi morao da se nalazi na nekom mestu. Sličan efekat se dešava i sa predmetima iz inventara. Dakle, ukoliko u rešenju piše da je nešto potrebno pokupiti na određenoj lokaciji, a toga nema nigde na ekranu, učitajte poziciju i probajte ponovo. Jednom će uspeti. Vratimo se Vudrufu i njegovim avanturama u gradu Vlurx-trznbnaxlu.

Ko sam ja?

Ispred kuće porazgovaraj sa čovekom, a zatim idi dve lokacije desno. Podigni drveni sanduk i nogom gurni navrtku. Pokupi je. Razgovaraj sa prosjakom koji sedi kraj potoka. Gađaj ga navrtkom i on će te pogoditi čizmom. Uzmi je i vrati se do svoje kuće. Čizmom pogodi drugu čizmu koja leži iznad kućnih vrata. Probaj da obuješ čizme i Vudruf će naći sliku svoga oca. Pokupi dugme sa zemlje. Idi desno, tetkici koja pleće pokaži očevu sliku i dobićeš novinski članak koji govori o njegovim istraživanjima. Pregazi potok na susednoj lokaciji, ponovo pokupi navrtku i nastavi desno. Ispred bara pokupi perje iz džaka, a zatim uđi unutra. Razgovaraj sa ženom u gornjem desnom uglu ekrana i dobićeš slovo „A”. Posle dužeg razgovora ona će ponuditi da te nauči da čitaš. Pokaži joj novinski članak. Videćeš da se u blizini pojavljuje konobar na elastičnom užetu. Sačekaj ga i iz džepa mu ukradi otvarač za boce. Porazgovaraj zatim sa čovekom koji sedi za šankom (J. F. Sebastian) i dobićeš šoljicu kafe. Na kraju razgo-



vora ćeš biti „teleportovan” do mesta gde ćeš pokupiti četku. Ispred bara daj kafu pijancu i dobićeš napravicu po imenu „Weather Watch”. U pitanju je nekakva vrsta časovnika koji daje tačnu informaciju o vremenu početka neke vremenske nepogode. Namочи četku u katran. Na susednoj lokaciji šutni par puta konzervu i moći ćeš da je pokupiš. Naravno, uzmi i zrno pasulja. Idi dva puta levo i mutanta potapši po ramenu. Nastavi levo i slovo A stavi na kamen u koji je urezano isto slovo. Dobićeš uređaj koji se zove tobozon. Upotrebi lift pored svoje kuće.

grudi skini „košulju”. Klikni na mrlju na podu i odnekud će doleteti vreća sa smećem. Pokupi je. Upotrebi tobozon i pošto odgledaš očevu poruku pozovi broj TV kanala „Heart to Body”. Dobićeš novi broj. Odmah ga iskoristi i voditeljka će ti reći da će te redakcija kontaktirati kada za to dođe vreme. Sačekaj malo i ponovo upotrebi tobozon. Bićeš pozvan i saznaćeš privatni broj madam Coh Cott. Pozovi je i pričaj sa njom dva puta. Sada idi levo i od Mudraca Umetnosti kupi šešir. Popričaj sa njim i dobićeš šifru za ulazak u njegov stan. Ispred ulaza u hram razgovaraj sa stražarem i on će zahtevati da mu doneseš najtvrdi orah na svetu. Vрати sa do administrativnog centra i od prodavca oraha ćeš saznati da je najtvrdi orah kupio vlasnik Virtual Reality mašine.

Upotrebi tobozon i pogledaj meteorološki izveštaj. Pažljivo slušaj šta spiker govori i saznaćeš na kojoj se lokaciji u gradu očekuje meteorska kiša. Idi tamo, upotrebi vremenski časovnik i sačekaj. Kada meteor padne uzmi jedan njegov komadić. Sada idi do vlasnika VR mašine i u zamenu za komadić me-

Meteorska kiša

Idi levo, razgovaraj sa čovekom koji stoji pored vrata i uđi u prodavnicu. Koristeći navrtku zategni obrtno kolo unutar koga trči „pacov” i tako ćeš zaustaviti ventilator koji hladi čoveka koji sedi na ulici. On će zaspati, a ti kupi veštački prst koji leži kraj njega. U prodavnici priđi papagaju koji netremice bulji u sliku lepote. Zamaži sliku pomoću natopljene četke i stavi papagaju perje. U desnom uglu prostorije u kome vlada totalni mrak videćeš „glapper”, „flopper” i prekidač. „Glapper” stavi u srednji položaj, „flopper” u zadnji i pritisni prekidač. Ako si sve tačno uradio pojavice se nekakav nos. Gurni veštački prst u nos (!) i vrata će se otvoriti. Prođi kroz kockarski klub i na sledećoj lokaciji razgovaraj sa ženom koja je nekada bila kraljeva sekretarica. Prodrmaj nekoliko puta fliper i dobićeš novčić. U blizini se nalazi džek-pot automat. Kockaj se sve dok ne nakupiš petnaestak novčića. Idi dva puta desno (klikni na meteor kako bi ga uklonio sa puta) i koristeći lift popni se do „Big-Wig’s Area”.

Pogledaj dve reklame, u prodavnici kupi naočare i veštačku bradu, a sa robotovih

Korak po korak

teora dobićeš orah. Ali, kada orah budeš odneo stražaru on će tražiti od tebe da ga nekako razbiješ. Sa slušaj novu vremensku prognozu i ovoga puta obrati pažnju na činjenicu da se negde u gradu očekuje udar ogromnog meteora. Idi do lokacije na kojoj si četku umočio u katran i sa orahom učini isto. Na mestu gde se očekuje udar meteora upotrebi vremenski časovnik i na markaciju (X), koju će Vudruf nacrtati, zalepi orah. Meteor će pasti i razbiti ga. Pokupi srž, odnesi ga stražaru i uđi u hram.

U hramu

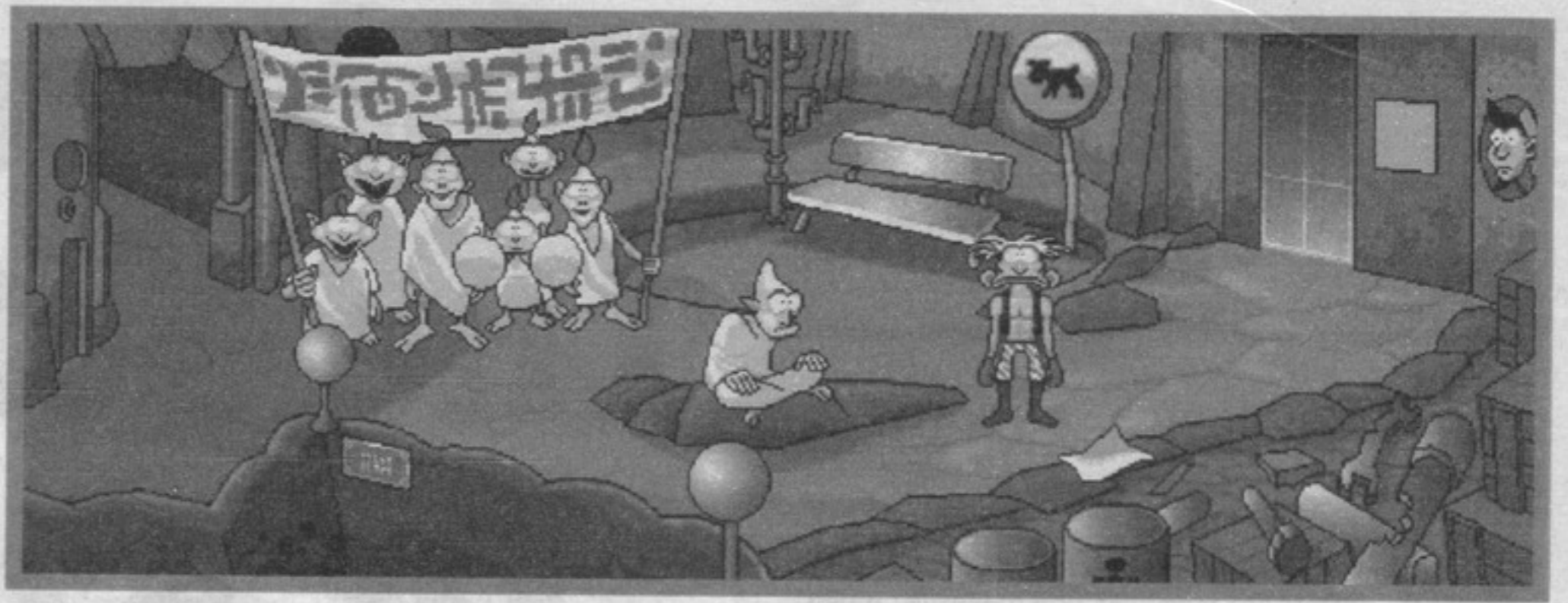
Pročitaj poruku na vratima Mudraca Vremena, kupi kanister sa gorivom i poklopac od kante za smeće. Na drugom nivou ukucaj šifru na vratima Mudraca Umetnosti i pričaj sa njegovom ženom. Takođe, saznaj kakve probleme ima Mudrac Reči. Ukucaj šifru na vratima od većnice i otvoriće se mali prozor. Klikni na njega i Vudruf će ukloniti rezu. Uđi unutra i razgovaraj sa Mudracem Vremena. Na trećem nivou pročitaj poruku Mudraca Snage - dobićeš kôd za ulazak u sobu sa prestolom. Pomoću šifre otvori vrata od stana Mudraca Reči i na prozoru će se pojaviti njegov kućni ljubimac. Razgovaraj sa njim, daj mu zrna pasulja i dobićeš prvi zvučni slog (syllable). U dvorani sa prestolom popričaj sa Mudracem Snage. Pokupi gumu za žvakanje i pogledaj kuvarski meni u desnom uglu. Kralj će ti odati tajnu drugog zvučnog sloga. Predaj mu otvarač za boce i on će te proizvesti u viteza. Dobićeš privezak za ključeve.

Na zidu ćeš naći spisak magija. Sve magije se prave kombinovanjem tri odgovarajuća zvučna sloga. Za početak, lako možeš napraviti magiju sećanja (leading syllable + basic syllable + leading syllable). Na ulazu u hram ćeš ponovo sresti Mudraca Reči. Uzvikni pred njim osnovni zvučni slog (basic syllable) i dobićeš dva nova kôda za otvaranje vrata. Žena Mudraca Plodnosti će ti reći da je njen muž nestao, a u kući Mudraca Zdravlja ćeš naći poruku iz koje ćeš saznati da je otišao da popravi kvar na VR mašini.

Napusti hram i idi u prodavnicu u kojoj si „obradio“ papagaja. Na stolu ćeš videti časovnik koji radi na vodu. Žvakom zapuši probušenu cev, a zatim koristeći tobozon proveri na kojoj lokaciji će padati kiša. Idi tamo, upotrebi vremenski časovnik i na markaciju X stavi šešir. Kišnicu koja se bude skupila sipaj u vodeni časovnik i dobićeš treći zvučni slog (time syllable). Ponovo uzmi gumu za žvakanje – trebaće ti. Sastavi magiju za putovanje kroz vreme (time syllable + basic syllable + leading syllable) i upotrebi je pored statue koja se nalazi dve lokacije levo od tvoje kuće. Vratitićeš se stolicima nazad u prošlost.

Sažaljevaj samog sebe

Najpre pogledaj napuštene domove i zaviri u nekakvu „teglu“. Pomeri stenu ispod nje, iz šlema uzmi ribu i ubaci je u oklop ratnika koji pozira skulpturu. Pokupi kukuruz i trozubac. Razgovaraj sa Buzu-



kom na samrti, pokaži mu privezak za ključeve i on će ti reći šifru koja otvara sef u dvorani sa prestolom. Duni u rog i ispod stene ćeš začuti glas. Pomeri jednu stenu ručno, a dve uz pomoć trozupca. Uхвати jadrnog Buzuka za noge, izvuci ga i popričaj sa njim. Vрати se u sadašnjost i izvadi iz oklopa statue skamenjenu ribu.

Razgovaraj sa vlasnikom VR mašine i plati mu za jednu seansu. Sedi u stolicu i ubrzo ćeš u imaginarnom svetu sresti Mudraca Zdravlja. Od njega ćeš dobiti novi zvučni slog. Sada možeš napraviti dijagnostičku magiju (basic syllable + healing syllable + basic syllable). Idi do ulaza u fabriku i pogledaj novinski isečak. Sedi na klupu i malo sažaljevaj samog sebe (?) (klikni nekoliko puta na Vudrufa). Zatim pritisni prekidač u levom uglu i pojaviće se mali Buzuk sa maramicom. Ponovo se isplači i pritisni prekidač. Ovog puta Buzuk će ti doneti pismo od oca. Pročitaj ga i pozovi kanal čiju si šifru dobio. Idi do hrama i u kraljevskoj sobi otvori sef. Dobićeš energetski zvučni slog. „Opevaj“ ga pred Mudracem Snage i on će povratiti svoju energiju. Sada idi do većnice i Mudracu Vremena reci njegov zvučni slog (ti-



me syllable). Dobićeš novi slog koji će ti omogućiti stvaranje magije snage (energy syllable + advice syllable + basic syllable).

Idi do trga gde si uzeo veštački prst i pogledaj oglas na vratima. Videćeš da se traže novi radnici u fabrici za pakovanje šešira. Pozovi službu za zapošljavanje i službenica će tražiti da joj pošalješ potvrdu o rođenju (izvod iz matične knjige rođenih?) i „savršenu“ fotografiju. Idi do administrativnog centra i službenika zamoli da ti da potvrdu. Pošto će te on odbiti (*valjda je čovek izučio školu u našim poštama i bankama, iskustvo autora teksta*) iskoristi magiju snage i posle kraćeg (fizičkog) ubeđivanja birokrata će postati veoma ljubazan. Iskoristi tobozon i u prorez ispod displeja gurni potvrdu. Idi levo i priđi brotoflatronu (foto-aparat). Ubaci novčić i slikaj se jednom u „prirodnom“ izdanju. Sada se maskiraj na sledeći način: prvo upotrebi parče „košulje“, zatim naočari, veštačku bradu, četku sa katranom i, konačno, kukuruz. Ponovo se slikaj i tu (savršenu) fotografiju pošalji tobozonom u službu za zapošljavanje. Dobićeš potvrdu da si primljen u radni odnos.

Klub moralista

Ispred zatvora (lokacija levo od fontane koja je presušila) razgovaraj sa stražarem, a zatim pokupi školjku i kamenu ruku. Pojaviće se neki tip koji će te u daljem toku igre često gnjaviti. Međutim, moraš ga saslušati jer će ti na kraju svakog razgovora dati po jednu moć koja je bitna za završnicu igre. U stenu u kojoj je urezana riba stavi kamenu ribu i dobićeš veoma koristan predmet – transportozon. Pomoću njega možeš direktno „skakati“ na lokacije na kojima si do tada bar jednom bio. Idi levo, odmah se vrati do zatvora i kroz rešetku uđi u laboratoriju. Pokupi seme, idi levo i gorivo sipaj u motor koji pokreće veliki ventilator. Uključi ga i stavi prst među lopatice (!). Bićeš odbačen pravo u Klub moralista.

Razgovaraj sa papagajem i on će otvoriti vrata. U vatru ubaci vreću sa smećem i tako ćeš zadimiti prostoriju. Idi gore i uđi u predsednikovu kancelariju. On upravo uvežbava svoj najnoviji govor. Primitićeš da mu stalno spadaju pantalone i zato mu ponudi dugme. Kada on ode pregledaj sve video kasete i saznaćeš za novi zvučni slog. Napravi magiju sreće (artistic syllable + basic syllable + advice syllable) i izađi iz kluba. Pogledaj grafit i moći ćeš da pričaš sa dosadnim tipom. Vрати se u laboratoriju i idi desno do ludnice. Magiju sreće upotrebi na tužnom ludaku i on će ti reći kako glasi zeleni zvučni slog. Da bi se vratio u laboratoriju nokautiraj bolničara i povuci polugu kraj vrata. Smučkaj magiju za rast (basic syllable + green syllable + advice syllable) i iskoristi je kod profesora koji izvodi eksperimente. Priđi Mudracu Plodnosti i reci mu kako glasi zeleni zvučni slog.

Idi do mesta gde Mudrac Umetnosti prodaje šešire i podseti ga kako glasi njegov zvučni slog (artistic syllable). Seme posadi u suhu fontanu, a zatim ga zalij kišnicom iz šešira. Nići će biljka čiji ćeš plod pokupiti. Uđi u hram, ukucaj šifru na vratima gde stanuje Mudrac Ukusa i kada on promoli glavu kroz prozor daj mu plod. Dobićeš jelo po imenu „bouzouioli“. Uđi u većnicu i videćeš da je sada konačno svih sedam Mudraca ponovo na okupu. Iz njihovog razgovora ćeš saznati da ti je za konačan obračun sa zlim bićem koje se uvuklo u BigWiga potreban specijalni kanister zvan „schprotznog“ (?). Na kamenu sto u centru dvorane stavi konzervu i Mudraci će napraviti dotičnu spravicu. Pokupi je, poslednji put razgovaraj sa svakim Mudracem i napusti hram. Kod fontane se spusti na niži nivo i uključi javni tobozon.

Rad je stvorio čoveka

Konačno je došao trenutak da u fabrici pokažeš svoju veštinu. Ispred ulaza portiru daj potvrdu i uđi unutra. Razgovaraj sa šefom smene i dobićeš zadatak da pakuješ šešire. Postupak je sledeći. Sa gornje pokretne trake uzmi šešir i proveri njegov izgled pomoću ogledala. Ukoliko šešir ima trostruki vrh, baci ga u kontejner za otpad. Kada pokupiš ispravan še-

Korak po korak

zini zatvora duvati uragan. Iskoristi vremenski časovnik i na markaciju X postavi zmaja. Vetar će duvnuti i podići će te na sledeći nivo. Razgovaraj sa zatvorenikom i on će ti omogućiti da se popneš na treći nivo. Nipošto ne uzimaj konopac već samo klikni kamenom rukom na njega. Dobio si kuku koju ćeš iskoristiti na levoj ukrasnoj statui. Ponovo će se po-

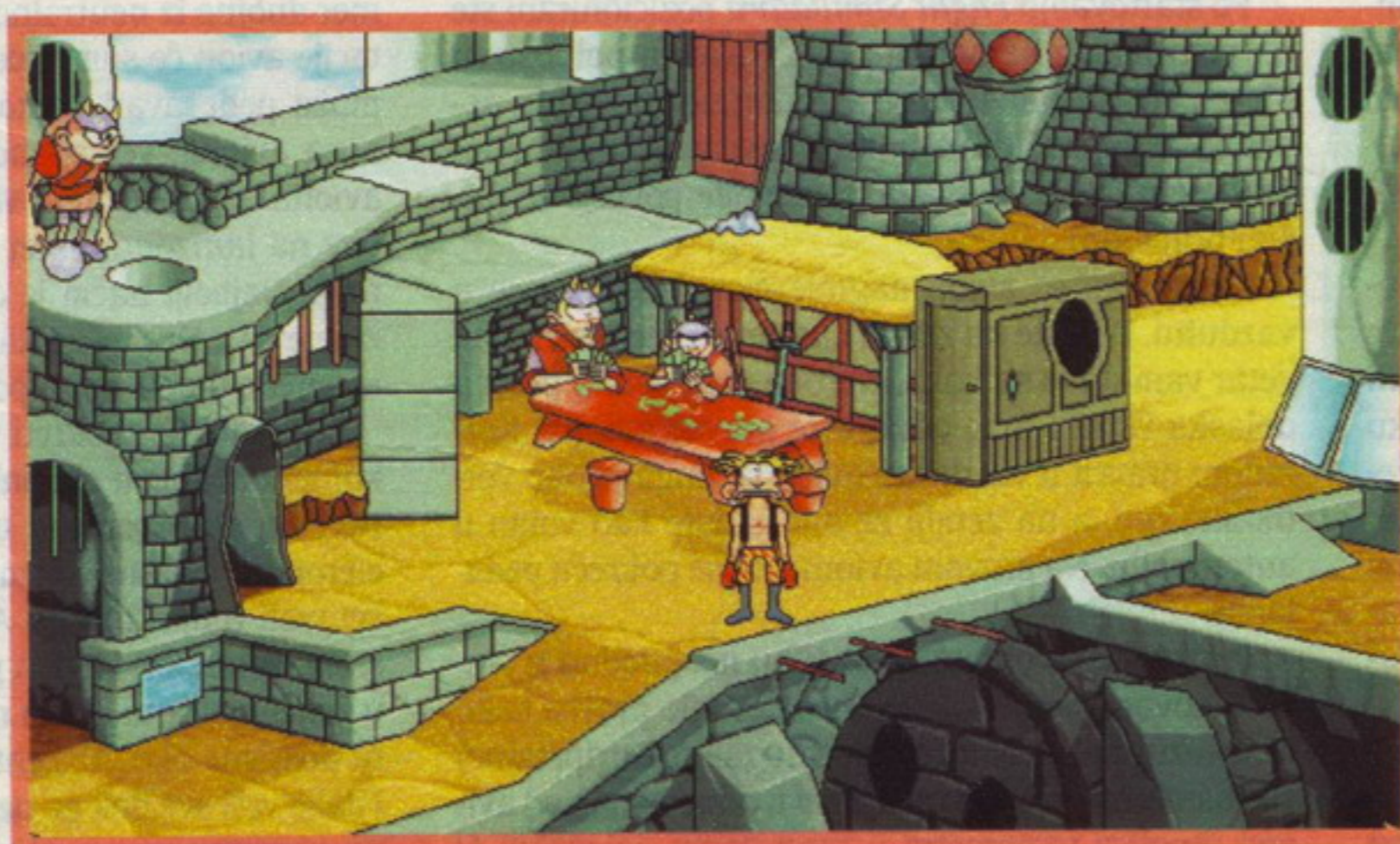
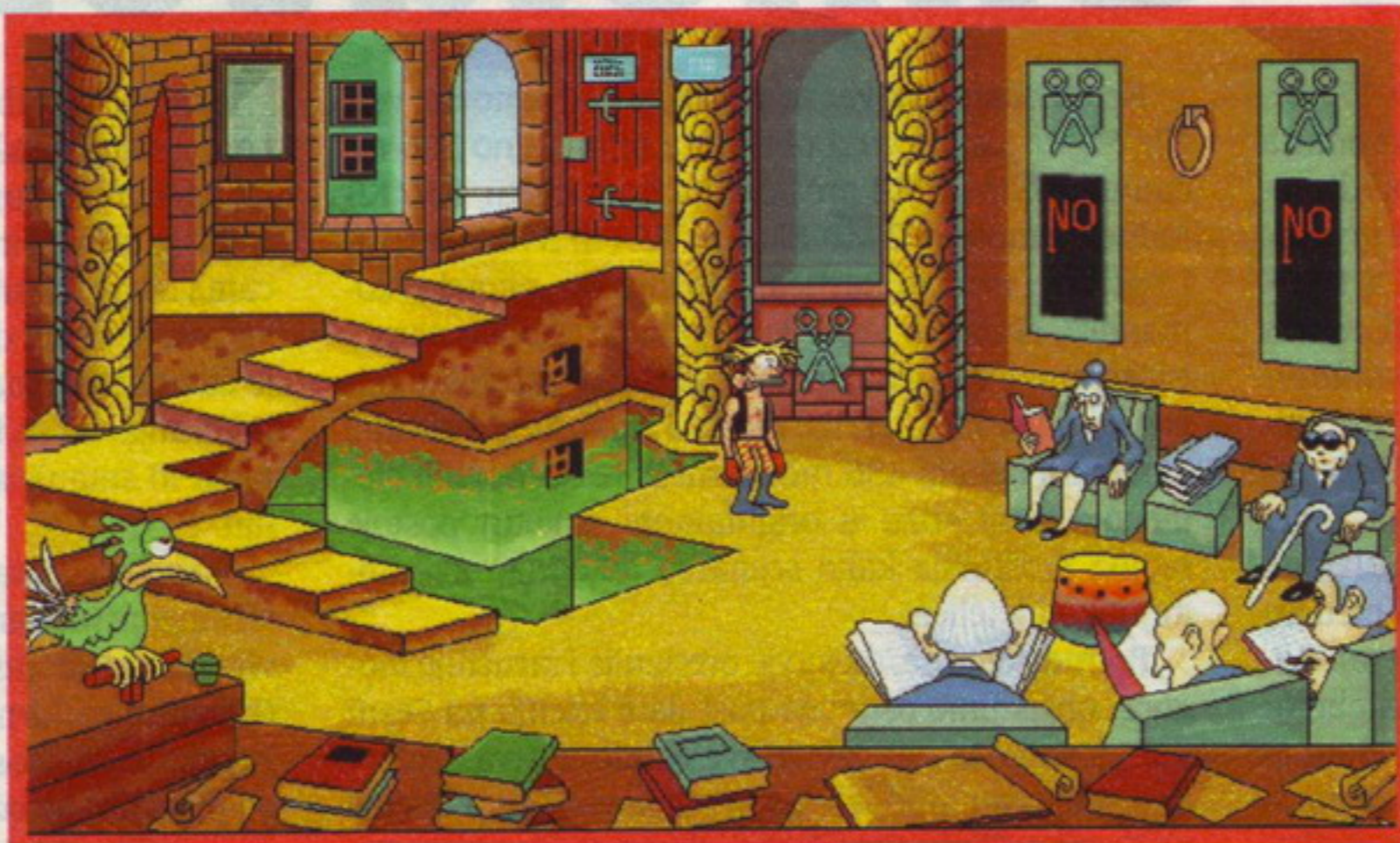
šir pritisni prekidač desno i pojavice se kartonska kutija. Uzmi je i stavi na donju pokretnu traku, a zatim u nju ubaci šešir. Sada brzo idi levo i stani na lokvu ulja (na njeno najsvetlije mesto). Ukoliko si pogodio tačan položaj, Vudruf će uhvatiti kutiju i baciti je ka robotu koji uvezuje kutije. Brzo idi do robota i stavi prst na čvor dok on vezuje kanap. Pošto konačno upakuješ jedan šešir ponovo porazgovaraj sa smenovođom. Posle fizičkog obračuna sa njim naći ćeš se u ludnici.

Klikći na Vudrufa sve dok on ne otpadne sa kuke. Pokupi parče žice i njome zagrebi po levom zidu. Izvadi ekser i pomoću njega obij bravu. Idi desno i razgovaraj sa ludakom koji ima levak na glavi. Saznaćeš broj poreske službe. Pored ormančića ćeš primetiti rupu. Tu iskoristi ekser i moći ćeš da otvoriš vratanča. Pokupi svoje stvari i tobozonom pozovi poresku službu. Idi do ulaza u bar i ponovo popričaj sa čovekom kome si nekada dao šoljicu kafe. Upotrebi magiju sećanja i ispostaviće se da se radi o zatvorskom čuvaru. Daj mu svoju fotografiju i on će ti dati papir sa spiskom pravila za igranje remija. Pozabavi se prekidačem u blizini i ponovo će se pojaviti dosadni tip. Idi desno i pomoću magije snage razbij staklo prodavnice igračka i uzmi zmaja.

U zatvoru

Stražar na ulazu u zatvor će ti reći da ti je za posao čuvara potreban novi formular. Od birokrate u administrativnom centru zatraži formular, a kada ti on bude rekao da je zaboravio gde ga je ostavio iskoristi magiju sećanja. Vrti se do zatvora i stražaru pokaži formular. U zatvorskom krugu se pridruži čuvarima i zagraj sa njima remi. Sačekaj malo, a onda se izvini sa objašnjenjem da ideš u toalet. Popni se na „sprat“ i sa krova uzmi krpku. Čuvari će te pozvati da nastaviš igru. Opet se izvini i sada krpkom obriši obližnji zaprljani prozor. Pojaviće se robot-spremačica. U njega ubaci papir sa pravilima za igranje remija i robot će te zameniti u igri. Sada slobodno prođi kroz leva vrata, a zatim gore ka zatvorskom tornju.

U podnožju tornja pogledaj vremensku prognozu i to ponavlaj sve dok ne čuješ da će u bli-



javiti dosadni tip i reći ti da si konačno spreman da saznaš tajnu levitacije. Idi sada do platforme sa velikim ventilatorom i ispred njega upotrebi moć levitacije (klikni ikonom na ventilator). Bićeš oduvan i doletećeš do terase luksuznog apartmana. Pozovi dva puta madam Coh Cott i bićeš pozvan na žurku. Školjku stavi u mali otvor na statui Buzuka i dobićeš poslednji zvučni slog. Pomoću njega napravi magiju shvatanja (intuitive syllable + intuitive syllable + basic syllable). Na tabli otkucaj šifru koju si dobio od madam Coh Cott i na vratima će se pojaviti „stražar“ koji će umesto propusnice tražiti da mu pokaže veštačko oko.



„Eye Party“

Idi do lokacije sa VR mašinom i razgovaraj sa šibicarem. Da bi pogodio ispod koje čaše se krije oko iskoristi magiju shvatanja. Oko će, međutim, ubrzo nekud odleteti. Naći ćeš ga ispred prodavnice igračka. Idi do zatvorskog tornja i ovog puta iskoristi kuku na desnoj ukrasnoj statui. Kada se popneš na vrh aktiviraj magiju shvatanja na zidu. Vudruf će ukapirati da sa ciglom nešto nije u redu, gumuće je i ući unutra. Razgovaraj sa ocem i na kraju ćeš dobiti „viblefrotzer“, napravicu zahvaljujući kojoj je Vudruf postao ono što jeste. Vrti se na terasu apartmana i „stražaru“ pokaži veštačko oko. Uđi unutra i primetićeš da na zabavi vlada totalna apatija. Zato aktiviraj dijagnostički magiju na madam Coh Cott i shvatićeš da je za sve kriv glavni negativac. Idi do laboratorije i tamo smučkaj protivotrov. Vrti se na žurku i u čašu kraj madam Coh Cott sipaj protivotrov. Ona će se probuditi, ali će biti još uvek deprimirana. Ništa zato, iskoristi magiju sreće i sve će ponovo biti u redu.

U njenoj sobi pomiluj kuće i obavi poduži razgovor. Na izdanku biljke upotrebi formulu za rast i nići će drvo pomoću koga ćeš se popeći do BigWigovog apartmana. Za sada nemoj ići gore, već se uputi do ulaza u fabriku i razgovaraj sa sledbenicima Schnibble sekte. Njihov vođa će ti reći tajnu mantru koju ćeš iskoristiti da bi ušao u prostorije sekte na BigWigovom trgu (klikni mantrom na mikrofonski pored vrata).

U svetilištu prvo razgovaraj sa glavnim propovednikom, a zatim stani na kružno postolje i pridruži se molitvi. Izgovaraj svoju mantru svaki put kada dođe red na tebe (mantrom klikni na postolje). Posle tri kruga aktiviraj levitaciju. Pokušaj da uključiš kompjuter, a zatim pitaj propovednika u čemu je problem. U kasicu ubaci novčić, uključi kompjuter i on će zatražiti šifru. Ubaci još jednom novčić u kasicu i pitaj propovednika za šifru. Ukucaj šifru u kompjuter, a da bi pristupio mreži po treći (i poslednji) put ćeš morati da se odrekneš novčića u korist sekte. Sada stani pored dva gonga i udari ih sledećim redom: veliki, veliki, mali, veliki, mali i mali. Ova „muzika“ će hipnotisati ostale članove sekte tako da ćeš iz nosa gigantske lobanje moći da uzmeš „ceederom“. Vrti se do apartmana madam Coh Cott i popni se uz biljku.

Veliko finale

Dodirni energetski zid, a zatim iskoristi moć levitacije. Dođi do BigWiga i upotrebi poklopac od kante za smeće. Kada on počne da ukucava nešto u kompjuter brzo se popni uz stepenice sa leve strane i u prorez ubaci „ceederom“. BigWig će ostati hipnotisan. Stavi mu „viblefrotzer“ na glavu i iz njegovog tela će izaći stvarni uzrok svih problema: zli đavolak. Pregledaj odeću na stolici i pokupi magnetnu karticu, a zatim pritisni prekidač da bi se pojavile stepenice. Popni se gore i razgovaraj sa bićem. Kada se ono useli u Vudrufa iskoristi „bouzouioli“. Na kuku okači „schprotznog“ i rupu zapuši žvakaćom gumom. Pokušaj da obiješ levu bravu i đavolak će se spremati na novi skok. Povuci polugu na „schprotznog“ i biće će biti uhvaćeno. Magnetnu karticu ubaci u bravu i... strpljivo sačekaj da se pojavi drugi nastavak Vudrufovih dogodovština.

Slobodan MACEDONIĆ

Flight Simulator 5.1

Ako vam neko kaže da je sve počelo 17. decembra 1903. godine a nastavilo se marta 1983. godine, nije vam mnogo rekao. Ali, samo na prvi pogled. Te 1903. desio se prvi čovekov let koji se nije završio katastrofalno, a 1983. u „SubLogicovim“ laboratorijama u državi Illinois započeo je projekat pod nazivom *Flight Simulator*. Prva verzija je zaživela nakon devet meseci. Nije prošlo mnogo vremena, a pojavila se verzija *Flight Simulator 2* za C64, a odmah zatim i za Amigu. Usledile su znatno poboljšana treća verzija i kao šlag na tortu, stigla je verzija 4 za PC platformu. O njenom kvalitetu govori činjenica da ju je FAA („Federal Aviation Administration“) odobrila kao učilo za obuku i trenazu pilota u instrumentalnom letenju avionom Cesa 182 (naravno uz nešto dodatnog hardvera – pilotskog volana i pilotskih pedala). Ovakva obuka, ukoliko je izvedena od strane ovlašćene škole (instruktora) priznata je od strane SAD. Naravno, nastavak obuke mora da bude dopunjen i određenim brojem časova letenja na pravom avionu. Taman kada smo mislili da je vrhunac tu, stigao je *Flight Simulator 5*, a potom i verzija 5.1.

Savršena grafika do najsitnijih detalja, kako instrumenata u kokpitu, tako i okoline, daje potpun osećaj realnosti letenja. Ono što se može posmatrati tokom simuliranog leta potpuno je adekvatno vidiku iz pravog aviona. U završnom prilazu sletanja možete posmatrati druge letelice u poletanju (ili sletanju), ili servisna vozila kako manevrišu na aerodromu. Uslovi letenja (koji su podesivi): godišnje doba, oblaci, vetrovi, doba dana i turbulencije, tu su da upotpune osećaj pilotiranja letelicom.

Na raspolaganju su tri aviona i jedna jedrilica: Cesa 182 (potpuna kopija prave Cese), klipni jednomotorac koji se u većini pilotskih akademija koristi za obuku pilota za sportsku dozvolu i neke više stepnjeve; LearJet 35a, mali mlaznjak i SopWith Camel dvokrilac, kao i Schweizer 2-32, laka jedrilica.

Neophodan hardver za pristojan rad osnovne verzije *Flight Simulator 5* obuhvata minimalno 386 računar sa bar 14 MB prostora na hard disku, 530 KB radne memorije i 2 MB EMS-a, VGA ili SVGA karticu i opciono, zvučnu karticu, džojstik ili „pilotske komande“. Naravno jasno je da pravilo „koliko para – toliko muzike“ i ovde uzima maha, pa ako želite prikaz do najsitnijih detalja, *Flight Simulator 5* startujte barem na nekom 486 računaru. Pored osnovnih elemenata (koji stižu u originalnom paketu) postoje brojna proširenja kako scenarija (okolina, aerodromi) tako i letelica.

Potrudimo se, da što je preciznije i stručnije moguće, objasnimo osnovne postulate letenja na Cesi 182, a kada se oni usvoje sve ostalo je stvar vežbe. Kao veliki fan(atik) letenja, naglašavam da je letenje na Cesi u *Flight Simulator* uslovima „ono pravo“.

Po startovanju *Flight Simulator* pozicionirani ste na pisti malog aerodroma na čikaškom poluostrvu Meigs. Pre početka leta, po standardnoj proceduri neophodno je izvršiti niz bitnih provera, koje ćemo mi preskočiti, ali se vi svakako nemojte povesti za našim primerom.

Eleronima se avion naginje oko uzdužne ose u vazduhu. Dok ste na zemlji i krećete se po pisti, a jak vetar vam duva sa boka, elerone naginjete u pravcu dolaska vetra i time održavate pravac aviona. Kormilom pravca u vazduhu, avion se naginje oko vertikalne ose, a na zemlji se oni koriste kao volan u automobilu. Na pravom avionu oni se pokreću pedalama.

Pri izvođenju okreta u vazduhu neophodno je sinhronizovano pomerati elerone i kormilo pravca kako bi se rezultanta sile teže i centrifugalne (cetripetalne) sile usmerila pod pravim uglom u odnosu na pod aviona (kuglica variometra u centralnom položaju). U početnim letovima u Sim meniju uključite Auto Coordination, čime će se uz komandovanje eleronima sinhronizovano pomerati i kormilo pravca.

Kormilom dubine rotirate avion oko poprečne ose i ono praktično služi za penjanje/poniranje (naravno, uz adekvatno komandovanje „gasom“).

Flapsovi su simetrično postavljeni na izlaznim ivicama levog i desnog krila, a njihovim spuštanjem povećava se čeon otpor aviona i uzgon. Njihova uloga je da obezbedi manju vazдушnu brzinu i strmiji ugao poniranja, ali se koriste i za skraćivanje dužine poletanja ili smanjivanje brzine sloma uzgona pri sletanju.

Pošto ste shvatili osnovne komande, proučili instrumente (nadam se) i upoznali se sa načinom upravljanja preko tastature, pokušaćemo da uzletimo. Otpustite parkirnu kočnicu. Dodajte pun gas i zadržavajte avion u osi piste. Pre odvajanja glavnog točka od piste nos se odiže i to je rotacija koja je kod Cese na otprilike 50 čvorova. Ukoliko niste pomerili trimmer dubine iz neutralnog položaja, nakon brzine rotacije avion će sam uzleteti. Intezitet penjanja se ne može podešavati samo podizanjem ili spuštanjem nosa aviona, već se mora kombinovati sa brzinom aviona. Po dostizanju visine od oko 3000 stopa pređite na horizontalni let sa brzinom od oko 120 čvorova. Najbolji način je da blago spustite nos i oduzmete gas. Nije teško kada se uvežba. Kada variometar pređe u neutralan položaj, letite stabilno.

Na redu su zaokreti u koje ulazite istovremenim komandovanjem eleronima i kormilom pravca. Probaćemo da okrenemo udesno. Komandujte desnim eleronom i desno kormilom pravca (ili, ukoliko ste setovali u Sim meniju Auto Coordination, samo desnim eleronom) i avion počinje da se naginje i skreće u željenu stranu. Kada nagib na veštačkom horizontu dostigne oko 20° centrirajte komande i zaokret se i dalje vrši sve dok ga ne zaustavite komandovanjem na suprotnu stranu do momenta „ispravljanja“ aviona, nakon čega centrirate komande. Imajte u vidu inertnost aviona, tako da izlazak iz zaokreta otpočnete dovoljno rano (ako želite da uđete u kurs 210,

KOMANDE LETA:

Kočnice'
Nesimetrično kočenje.....	'F11/F12'
Parking kočnica uključena.....	'Ctrl-'
Parking kočnica isključena.....	..'
Grejač karburatora uključivanje/isključivanje	'H'
Magneti	'M', '+/-'
Stajni trap gore/dole.....	'G'
Svetla uključena/isključena.....	'L'
Strobo svetla.....	'O'
Gašenje mlaznog motora	'Ctrl-Shift-F1'
Paljenje mlaznog motora	'J', '+/-'
Dim iz izduvnika	'I'
Autopilot isključen/uključen	'Z'
Opcija „Land Me“	'X'
Koordinate uključene/isključene	'Shift-Z'
Pauziranje igre	'P'
Zvuk uključen/isključen	'Q'
ELERONI (naginjanje aviona):	
desno	'Num 6'
centriranje	'Num 5'
levo.....	'Num 4'
KORMILO DUBINE:	
Trimer gore.....	'Num 1'
Trimer dole.....	'Num 7'
Nos gore	'Num 2'
Nos dole	'Num 8'

KORMILO PRAVCA:

Desno	'Num Enter'
Centriranje	'Num 5'
Levo	'Num 0'
FLAPS (zakrilca):	
Uvučen	'F5'
10 stepeni	'F6'
30 stepeni	'F7'
40 stepeni	'F8'
SNAGA MOTORA:	
Relant	'F1'
Povećavanje.....	'Num 9/F3'
Smanjivanje.....	'Num 3/F2'
Maksimalni gas	'F4'
IZBOR RADIO-OPREME:	
NAV	'N-1/2'
DME	(NAV1/NAV2) 'F-1/2'
VOR	'V-1/2'
ADF	'A', 'A'A', 'A'A'A'
COM	'C' ili 'C'C'
Transponder	'T', 'TT', 'TTT', 'TTTT'
PODEŠAVANJE RADIO-OPREME:	
Povećavanje (za selektovani uređaj).....	'+'
Smanjivanje (za selektovani uređaj).....	'-'
VISINA:	
Gore.....	'Q'
Dole	'A'

Brzo gore	'F4'
Brzo dole	'F1'
Stop.....	'F6' ili 'F7'
NAGIB:	
Desni.....	'Num 9'
Levi	'Num 7'
Stop.....	'Num 5'
HORIZONTALNO POMERANJE:	
Desno	'Num 6'
Levo	'Num 4'
Napred	'Num 8'
Nazad	'Num 2'
Stop.....	'Num 5'
PROMENA KURSA:	
Desno	'Num 3'
Levo	'Num 1'
Stop.....	'Num 5'
NAPADNI UGAO AVIONA:	
Nos gore.....	'9'
Nos dole.....	'0'
Nos brzo gore	'F5'
Nos brzo dole.....	'F8'
Stop.....	'F6' ili 'F7'
KOMANDE U SLEW MODU	
(brzo pomeranje aviona u prostoru):	
Slew mode uključivanje/isključivanje	'Y'
Resetovanje položaja	'Space'

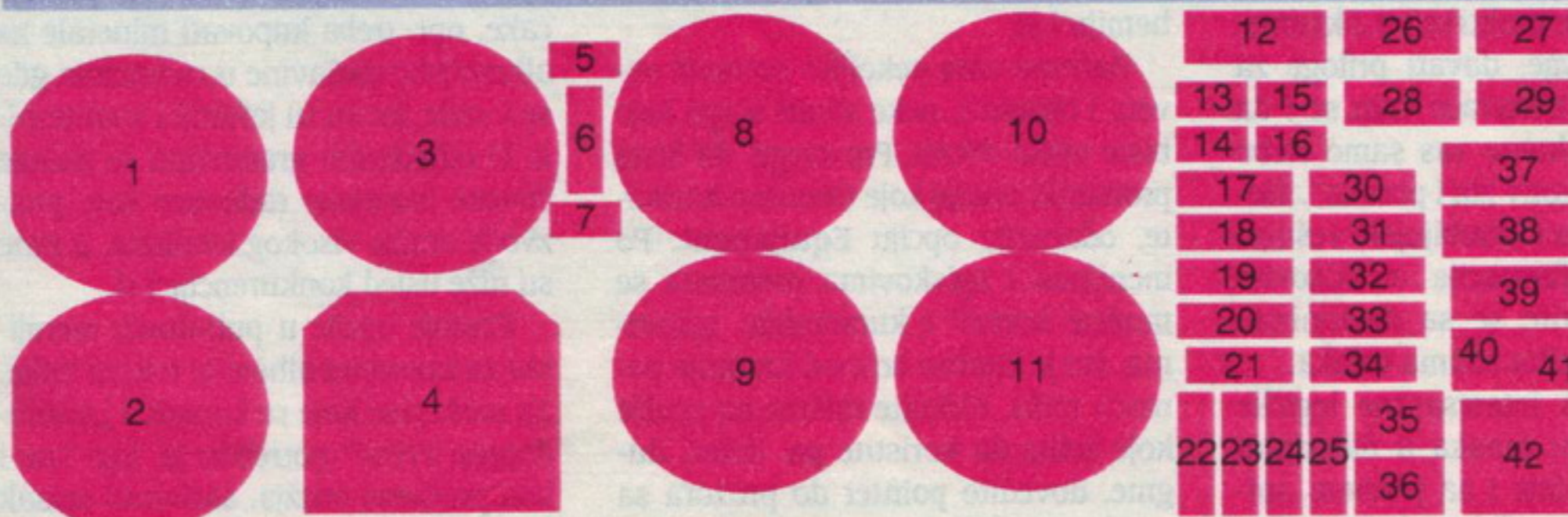
Korak po korak

INSTRUMENTI:

1. Brzinomer meri stvarnu vazдушnu brzinu u čvorovima (nautičkim miljama na čas) korigovanu za vrednost gustine vazduha na datoj visini - TAS (True Air Speed).
2. Koordinator zaokreta ima dva dela. Prvi pokazuje ugaonu brzinu zaokreta, a drugi koordinaciju komandi skretanja.
3. Veštački horizont pokazuje nagnjanje aviona (bank) i ugao nosa aviona u odnosu na stvarni horizont (pitch).
4. Žiro-direkcional pokazuje pravac leta aviona (kurs).
5. Pokazivač položaja elerona. Kada strelica kreće desno, avion se nagnje udesno i obmuto.
6. Pokazivač položaja kormila dubine. Kada strelica kreće nagore, elevator se diže i avion diže nos i obmuto.

7. Pokazivač položaja krme pravca. Kada strelica kreće nadesno (u stvarnom avionu pritisnuta je desna pedala), avion skreće udesno.
8. Visinomer meri visinu u stopama u odnosu na srednji nivo mora, takozvani MSL (Mean Sea Level). Čita se kao časovnik. Podešava se prema barometarskom pritisku (pritisnom na taster 'B').
9. Variometar meri vertikalnu brzinu letelice, odnosno penjanje ili poniranje aviona u stopama u minuti.
10. NAV1 pokazivač radio-smera i ravni poniranja je osnovni instrument u instrumentalnom letenju i prilaženju aerodromima. Treba ga podešeti na frekvenciju VOR-a ili lokalajzera za pri IFR (Instrument Flight Rules) prilazu aerodromu opremljenom ILS (Instrumental Landing System) uređajima.
11. NAV2 – isto kao i za NAV1, stim što NAV2 nema mogućnost prikaza ravni poniranja.
12. Kompas pokazuje kurs letelice.
13. Pokazivač zuma prikazuje faktor približenja objekata u odabranom prozoru.
14. Indikator svetla pokazuje da li su navigaciona svetla i svetla instrumentalne table uključena. Sva svetla se uključuju sa 'L', samo sletni reflektor sa 'Ctrl-L', a instrument tabla sa 'Shift-L'.
15. Indikator strobo svetla pokazuje da li je trepćuće svetlo protiv sudara uključeno.

16. Indikator autopilota pokazuje da li je autopilot aktivan.
17. Komunikacioni radio se podešava na frekvenciju ATIS-a (Automatic Terminal Information Service) aerodroma kako bi dobijali podatke o vremenu, pisti u upotrebi i vrsti prilaza.
18. Frekvencija NAV1 uređaja podešava se na frekvenciju VOR-a ili ILS-a koji želimo koristiti za NAV1.
19. Frekvencija NAV2 – isto kao i za instrument 18.
20. Kontrolna kutija radio-kompasa, značajna je ukoliko umesto NAV2 uređaja želite da koristite radio-compass ('Shift-Tab'), koji je najstariji instrument u avio-navigaciji.
21. Pokazivač temperature vazduha pokazuje temperaturu izvan aviona.
22. Ručica gasa komanduje snagom motora.
23. Ručica za promenu koraka elise – menja nagibni ugao krilaca elise čime se smanjuje ili povećava potisak.
24. Ručica za kontrolu smeše upravlja odnosom gorivo-vazduh u karburatoru (slično sauhu kod kola).
25. Pokazivač trimera dubine prikazuje vredost trimovanja elevatora.
26. Pokazivač količine goriva u levom tanku.
27. Pokazivač količine goriva u desnom tanku.
28. Pokazivač temperature ulja u motoru.
29. Pokazivač pritiska ulja u motoru.
30. O-M-I svetla koja se pale u finišu ILS sletanja i upozoravaju pilota na udaljenost od piste uz pomoć radio farova i to (redom): Outer – spoljni, Middle – srednji i Inner – unutrašnji radio far.
31. DME1 pokazivač rastojanja između aviona i fara koji prati NAV1 uređaj.
32. DME2 pokazivač rastojanja između aviona i fara koji prati NAV2 uređaj.
33. Transponder koji služi za identifikaciju aviona na radaru ATC-a (Air Traffic Control).
34. Indikator grejača karburatora pokazuje da li je grejač uključen ili ne.
35. Pokazivač položaja stajnog trapa pokazuje da li su točkovi uvučeni ili spušteni.
36. Pokazivač položaja flapsova.
37. Merač temperature izduvnih gasova pomaže vam da na dužim letovima podesite optimalnu smešu.
38. Manifold Pressure pokazuje pritisak u ulazu gorivnog sistema u zavisnosti od količine smeše.
39. Obrtomer pokazuje broj obrtaja motora u minuti.
40. Časovnik (standardni digitalni); ako se pitate šta će on tu, obavezan je prema propisima FAA kao deo IFR opreme.
41. Indikator brzine simulacije.
42. Prekidač magneta pokazuje da li su uključeni ili ne, a oni služe kao generatori struje (slično alternatoru kod automobila).



izlaz iz zaokreta komandujte na, recimo, 200°. Po završetku zaokreta obavezno proverite visinu, jer pri okretima avion blago ponire. Da biste to sprečili, kormilo dubine blago povucite ka sebi pri zaokretu.

Poniranje i sletanje su svakako najkompleksniji delovi leta, i pošto smo uvećbali uzletanje, stabilizirani let i zaokrete, možemo pokušati da izvedemo i sletanje. Okrenite avion ka aerodromu Mejgs, pri visini od oko 3000 stopa. Oduzmite gas i avion će početi da ponire. Podizanjem elevatora održavate konstantnu brzinu. Spuštajte se do visine od oko 1000 stopa iznad visine piste, a pošto je vaša pista na 593 stope, vaša ciljna vrednost je 1593 – neka bude 1600. Stabilizuj-

te poniranje, a nastavite ga tek kad vidite pistu. Proverite da li je trap izvučen i nosom aviona nanišajte centralnu liniju piste. Smanjite gas na oko 70 čvorova. Na oko 50 iznad piste pređite na horizontalni let i blago zarotirajte avion. To je ravnanje i pri njemu avion gubi brzinu. Usled usporavanja, avionu „pada” nos, te podignite još malo elevator. Glavni točkovi uz škripu dodiruju pistu, a kormilo visine bi u tom trenutku moralo da bude u krajnjem gornjem položaju. Uskoro se spušta i prednji točak. Održavajte pravac aviona uz povremeno pritiskanje kočnice. Po zaustavljanju taksirajte do kraja piste. Ugasite motor. Udahnite duboko i obrišite znoj sa čela. SLETELI STE.

U bilo kom trenutku leta ili sletne putanje možete pozvati svog instruktora u pomoć opcijom Lend Me. Možda nije loše da par puta posmatrate kao on sleće.

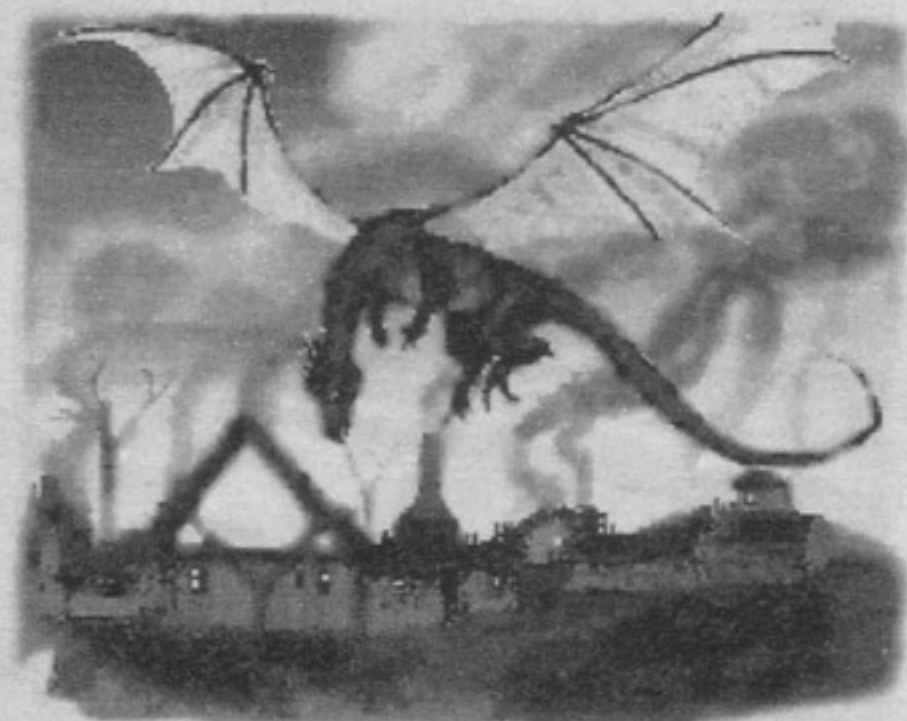
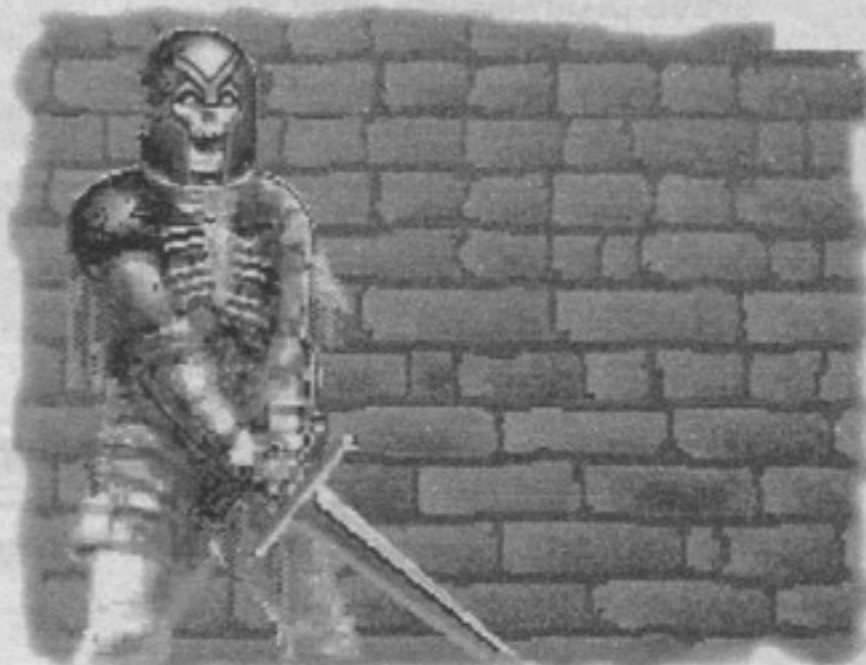
Ono što *Flight Simulator 5* ili *5.1* čini posebnim, su takozvani Add On elementi - dodatni Scenario diskovi i dodatni avioni. Scenario diskovima je, praktično, prekriven ceo svet. Pri pisanju ovog teksta imao sam prilike da se zabavljam po aerodromima cele Evrope, Amerike i Azije. Užitek je zaista bio veliki, ali sam malo razočaran (ne)kvalitetom dodatnih aviona. Uz *Flight Simulator* se može nabaviti i program za dizajniranje aerodroma i aviona tako da bi Aerodrom Beograd uskoro mogao da se nađe i na ekranu.

Oni kojima je letenje u krvi (ili će tek biti) voleće *Flight Simulator* znajući da je jedinstven, a oni koji ne vole letenje cenice ga kao vrlo kvalitetan program. Na kraju, specijalna zahvalnica ide Zoranu Modliju za pisanje knjige „Piste u noći” koja je autoru prilično pomogla u realizaciji teksta.

Relja JOVIĆ

CD-ROM glavnog programa i dodatna Scenaria ustupio „M & S Soft”

Darklands



Firma „MicroProse“ je zaista prevazišla samu sebe. Tako razna i interesantna igra kao što je *Darklands* dugo se nije pojavila i verovatno se neće ni pojaviti, uprkos digitalizovanim animiranim sekvencama na CD-ovima koje su u poslednje vreme dosta popularne. Moramo priznati da još od pojave *Mega Traveller 2* nismo videli ovakav kvalitet. To je glavni razlog zašto vam skrećemo pažnju na ovu, malčice zastarelu pustolovinu.

Kao što bi rekao Kventin Tarantino, detalji prodaju priču. Autori ove igre su se zaista potrudili da obogate radnju brojnim zavrslama i avanturama. Radnja je smeštena u srednjevekovnu Nemačku, u kojoj su vladale sile mraka i haosa, tako da igračima sa naših prostora neće biti teško da se snađu. Predvodite grupu od četiri hrabra i čestita momka (može i devojke) koji se, gonjeni željom za slavom i novcem, upuštaju u brojne avanture širom podeljene Nemačke i delova susjednih država. Na početku kreirate likove, detaljno određujući njihove osobine, počev od pola, životnog poziva i porodičnog nasleđa, pa sve do fizičkih i mentalnih osobina.

Igra obiluje zanimljivim elementima, a cilj nije čvrsto određen. Najgrublje poređenje bi se moglo izvršiti sa igrom *Pirates!* iste firme, samo što ovde nema vozikanja brodom po moru, već se skoro sve odigrava na kopnu. U specifičnim situacijama se opcije biraju iz bogatih menija, a putovanje je urađeno u arkadnom stilu i dešava se na mapi (dakle, kao u *Pirates!*).

Igra obiluje borbama, a na raspolaganju imate stotinak oružja (što daljinskog, što za blisku borbu) te veliki broj

oklopa. Naravno, možete nositi i razne druge predmete koje kupujete/kradete/pljačkate i koristite u odgovarajućim situacijama. Postoji i magija, za koju je potrebno poznavanje alhemije, zatim posedovanje raznih recepata i hemikalija od kojih pravite čarolije i sl. Magije imaju razne primene – od eksplozivnih koje koristite u borbi, za obijanje vrata, plašenje životinja u šumi i uništavanje snaga haosa i bezumlja, preko onih koje vam povećavaju telesnu snagu, inteligenciju i druge osobine, sve do smrdljivih gasova i otrova za teranje vukova iz šume i maltretiranje bezobraznih činovnika u banci.

Religija čini okosnicu igre. Stalno ćete prizivati u pomoć svece u različitim situacijama, moliti se po crkvama, skupljati relikvije, davati priloge za katedrale i sl. Dešavaće vam se i da „usnite san u kome vas samo Nebo šalje u misiju protiv zla i poroka“. Moraćete da tražite i istrebljujete veštice, pronalazite informacije o njihovim zborovima, borite se sa demonima, aždajama i ostalim silama mraka.

Rešavaćete i interesantne logičke probleme, poput junaka u narodnim bajkama. Stići ćete i na poznate univerzitetu gde ćete učiti medicinu, alhemiju, latinski, religiju i brojne korisne veštine, pronalaziti i unapređivati „kamen mudrosti“, itd. Mlatićete se sa demonima u rudnicima, sa vitezovima-pljačkašima u njihovim zamkovima (opsadom, podmetanjem požara, upadanjem kroz prozor...) i sa grofovima koji maltretiraju radnike, seljake i poštnu inteligenciju. Biće tu i borbe protiv satanističkih kultova i njihovih sledbenika. Naravno, oslobađaćete i princeze (a šta bi drugo, valjda ne političke zatvorenike?) i boriti se sa drugim vi-

tezovima za slavu. Postoje i posebne misije Hanzeatske lige, raznih bankara i drugih poslodavaca, za koje možete dobiti i pomoć „u ljudstvu i opremi“. Misije se sastoje iz likvidacije nepoželjnih osoba, pronalaženja relikvija i sl.

Uz put ćete sretati brojne osobe koje vam mogu pomoći u izvršavanju zadataka, ali i praviti probleme. Izlaz nije uvek u maču, već možete upotrebiti razne lukave trikove, diplomatiju, alhemiju i sl.

Daćemo vam nekoliko korisnih saveta i objasniti neke stvari u igri koje biste teško otkrili. Pre svega, da biste promenili oružje koje trenutno koristite, odaberite opciju **Equipment**. Po menijima i spiskovima predmeta se možete kretati i kursorskim tasterima, što je znatno brže od kretanja pomoću miša. Kliknite mišem na oružje koje želite da koristite pa, držeći dugme, dovedite pointer do prozora sa spiskom oružja koja trenutno koristite (prvi sa desne strane spiska opreme). Kada pustite dugme na mišu, ako se dato oružje može koristiti, zameniće do tada aktivno.

Ako se tokom igre bude dešavalo da vam delovi opreme nestaju ili se sami skidaju, nemojte misliti da je u pitanju bag u programu. Obratite pažnju na kvalitet predmeta koji opada sa vremenom i korišćenjem. Ako se dugo mlatite u istom oklopu, logično je da će ovaj vremenom postati neupotrebljiv, naročito ako su vas alhemičari gađali kise-

linom. Ako ostavljate stvari u sefu kod krčmara, nemojte suviše dugo držati predmete koji se mogu vremenom pokvariti (npr. pojedine hemikalije ili gotove mešavine). Kvarenje se manifestuje opadanjem kvaliteta. Padom kvaliteta pada i cena predmeta, tako da se stalno troše pare na opremu koju morate menjati. Naravno, postoje cake, npr. treba kupovati minerale za alhemijske mešavine u rudnicima gde se i vade, jer su tu jeftiniji i kvalitetniji. U određenim gradovima se nalaze čuvane zanatske radionice koje proizvode oružje visokog kvaliteta, a cene su niže usled konkurencije i sl.

Postoje opcije u pull-down menijima za upotrebu alhemije tokom bitke. Za mešavine koje se koriste u „mirnodopske svrhe“ potrebno je, isto kao i kod promene oružja, aktivirati spisak opreme (Equipment) pa izabrati određenu flašicu sa gotovom mešavinom (Potion) i pritisnuti taster 'P' na tastaturi. Na ovaj način se upotrebljava Potion i efekat postaje odmah vidljiv, ali nije trajan (nestaje kroz nekoliko dana). Postoje i napici za specijalne namene. Tokom putovanja ćete moći da se odmarate, molite, postavljate zasede i sl. pomoću funkcijskih tastera.

Primićete četiri „trake“ u kvadrati- ma koji pripadaju likovima. Plava označava odmornost, zelena snagu a žuta pokazuje koliko su vam „više sile“

Korak po korak



komandovanja i uskih hodnika. U zamkovi- ma usput možete plja- čkati sefove i sanduke ako imate sredstva za obijanje brava: kiseli- nu (Eater Water) ili set kalauza (Picklock).

Od daljinskog oru- žja, najbolje su mu- skete (Handgun) za koje kao džebanu ko- ristite metalne kuglice (Balls).

Iron Handgun je bolji od Brass Handguna. Jedino oružje koje može da mu parira je Composite Bow kojim se brže osipa po neprijateljima. Municija su strele (Arrows). Ne preporuč- jemo samostrele (za koje kao municiju koristite Quarrels) jer retko pogađaju i sporo pucaju.

U početku je korisno stavljati novac u banku, da vas ne bi odrali lopovi. Može se de- siti i da vas strpaju u ćorku ako vas uhvate na ulici u vreme policijskog časa (imajte u vidu da su stražari ipak potkupljivi zbog malih plata).

Ako vas straža juri, nemojte tražiti zaštitu od crkve, jer ćete kad-tad mo- rati da izađete a ispred je uvek odbor za doček. Radije pokušajte da zbrišete iz grada. Često snimajte pozicije, dobro će vam doći. Lopove po ulica- ma treba mlatiti u večernjim časovi- ma, kako bi vam porastao rejting u narodu. Sa porastom popularnosti, sve više ljudi će biti zainteresovano za vaše usluge, tako da ćete imati puno klijenata. Jedan od klijenata će vam se javiti i sa Neba, a ne moramo vam reći da njega treba staviti na li- stu prioriteta...

Grafika je veoma dobra. Slika ima puno, a kretanje i bitke su urađeni u stilu arkanidnih avantura sa dobrom animacijom. Zvučni efekti su dosta dobri, a muzika je odlična. U slikama i muzici igre možete uživati i doda- tno, jer je „MicroProse“ dodao i dva programčića od kojih jedan služi za gledanje slika, a drugi za slušanje muzike. Igra je očigledno pobudila pažnju velikog broja računardžija, ta- ko da se može naći i program za va- ranje kojim možete dodati pare, pre- dmete, poboljšati osobine likova koje vodite i sl.

Vreme je za najlepše vesti: igra ra- di na računarima sa 4MB memorije, zauzima samo 15 MB na hard disku i može se naći na disketama. Da bi ra- dila, morate učitati EMM386 ili neki drugi manager za EMS memoriju.

Viktor TODOROVIĆ
Srđan JANKOVIĆ



naklonjene. Plava se obnavlja odma- ranjem, zelena lečenjem, a žuta vre- menom (sporije) ili molitvom (brže), a može i davanjem para u crkvama, ispovedima i sl. Za uspešno lečenje po- trebno je da neki od likova dobro po- znaje medicinu, a možete potražiti po- moć i od lekara u gradovima, sveštene- ka u manastirima itd. Naravno, može- te koristiti i alhemiju u ove svrhe, ali to se preporučuje samo za obnovu ener- gije tokom bitke, jer su hemikalije uža- sno skupe (o gotovim mešavinama koje možete kupiti kod alhemičara ne vredi ni govoriti). Kada naletite na ne- kog dobrog stručnjaka u oblasti medi- cine, religije, alhemije i sl. ne propusti- te priliku da kod njih uzmete časove jer je znanje veoma korisno.

Pored noćnih provala i pljački, za- rade na likvidacijama i sl. možete za- raditi i pošteno radeći u svojoj struci, a visina ličnog dohotka zavisi od to- ga koje zanimanje odaberete, gde ra- dite, koliko znanja i veštine imate itd. (nema dečjeg dodatka). Naravno, ta- ko se mnogo manje zarađuje nego ce- lovečernjim mlaćenjem huligana na ulicama i naknadnom preprodajom njihovih oklopa i oružja.

Tokom bitke, likove vodite po P & C principu, a izvođenje pomalo podseća na „Sierrine“ avanture. Ako ste npr. u zamku zlog viteza, postoji režim kreta- nja i režim borbe. U režimu borbe ima- te na raspolaganju razne opcije za upo- trebu oružja i alhemije, ali komanduje- te likovima pojedinačno. U režimu kre- tanja imate mogućnost da se krećete pojedinačno (individually), u koloni (single file) ili zbijenoj grupi (as group). Preporučujemo kolonu, zbog lakšeg

© pisi

Hilt 2

Još od vremena famoznog *Laser Squad*, strateške igre sa takvim načinom izvođenja osvojile su publiku. Prethodnik *Hilta 2* nije se proslavio na tržištu zbog lošijih kvaliteta od komercijalnije i po- pularnije igre *Sabre Team*. Za *Hilt 2* sasvim neafirmisane firme „5th Dimension“ može se reći da je futuristički *Sabre Team*.

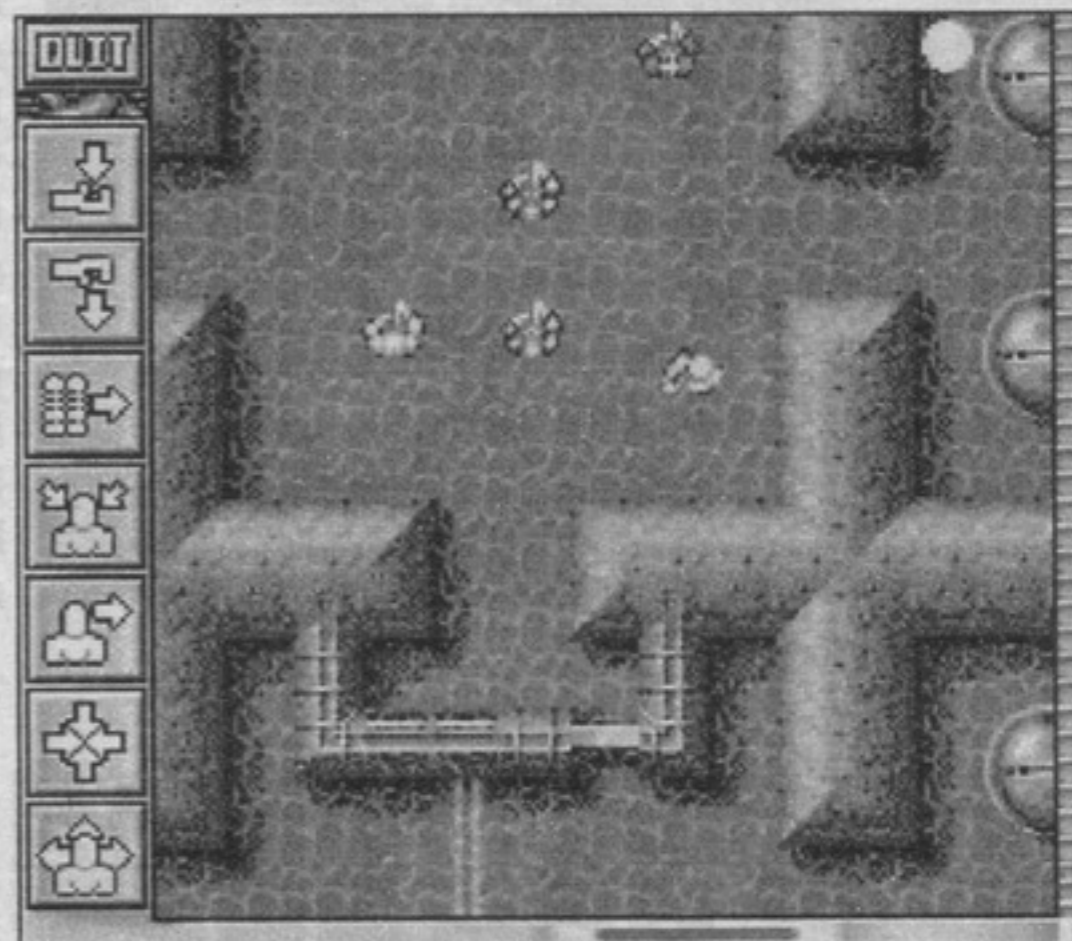
Ono što ovu igru izdvaja je ogromna količina opcija i parametara sadržanih u programu. Pogled je iz ptičje perspektive tako da je većina likova izuzetno si- tna, a sama igra ne odiše sjajnim grafičkim rešenjima. Ipak, atmosfera koju igra stvara može zainteresovati prosečnog ljubitelja strateških igara. Značajnu ulogu ima lepo ukomponovan zvuk sa kvalitetnim semplovima i efektima pucnja- ve, koraka, eksplozija itd.

Dva načina izvođenja dominiraju igrom: misije i kampanje. Kampanje pred- stavljaju određenu količinu misija koje se igraju jedna za drugom sa definisa- nim ciljem (uništiti sve neprijatelje, povratiti izgubljene objekte, naći izlaz i akti- virati bombe). Pored nabrojanih misija u modu za dva igrača možete se bori- ti protiv druga ili kompjutera (potez za potezom).

Posle izbora misi- je (ili kampanje) se- lektujete tim koji će- te voditi u avanturu. Od devet ponuđenih robota i kiborga vo- dите samo šest opre- majući ih različitim svemirskim oruž- jem, bombama, ra- ketama, štitovima, iz bogatog arsenala ponuđenog u gla- vnom meniju. Prili- kom selekcije člano- va tima potrebno je

naročito obratiti pažnju na statističke podatke o energiji, vremenu oporavljanja, inteligenciji, težini, sposobnostima za otkrivanje zamki, odbrani i tehničarskim odlikama (popravljanje terminala, obijanje elektronskih brava i slično). Najvažni- ji je broj akcionih poena (AP) i snaga likova. Sva oprema koju nosite troši broj rezervisan za snagu i kretanje, korišćenje oružja itd. Nominalno dobijate 80 AP-a koji se smanjuju usled navedenih uslova ili ukoliko je vojnik ranjen. Svaki od oda- branih likova može nositi najviše 20 predmeta (što je više nego dovoljno).

Glavni ekran se sastoji iz grupe ikona na levoj strani, informacionim prozorom u donjem delu i spisikom opreme na desnoj strani. U centralnom delu je ekran za igru (mapa) i skrolovanjem pointera po ivicama možete videti bližu okolinu kontrolisanog lika. Kretanje se vrši preko miša i ikona čije je značenje sledeće: preki- danje igre, uzimanje predmeta, odbacivanje predmeta, prebacivanje energije (npr.



ŽANR: strateška igra

PLATFORMA: Amiga 500/1200

MEDIJUM: 2 flopi diska

70

Puno zadataka i zavrzlama rasutih po vešto zamišljenim nivoima.

Tehničke karakteristike igre su vrlo slabe.

Igre za Amigu ustupio „Buva Copy“

ALIEN

TRIOLOGY

Razirana na filmskoj trilogiji **Ridlija Skota** (Ridley Scott) o „Osmom putniku“, igra *Alien Trilogy* vas stavlja u ulogu hrabre Ripli, jedine preživjele iz istraživačke jedinice posle prvog susreta sa opakim Ksenomorfima (Xenomorph), čudovišnim bićima iz nepoznatih krajeva galaksije. Bilo je pitanje vremena kada će se neka softverska firma dosetiti da *Doom* formulu primeni na poznatim bićima **H.R. Gajgera** (Giger), tvorca potpuno novog načina umetničkog crtanja anatomije i idejnog začelnika budućeg izgleda Ksenomorfa.

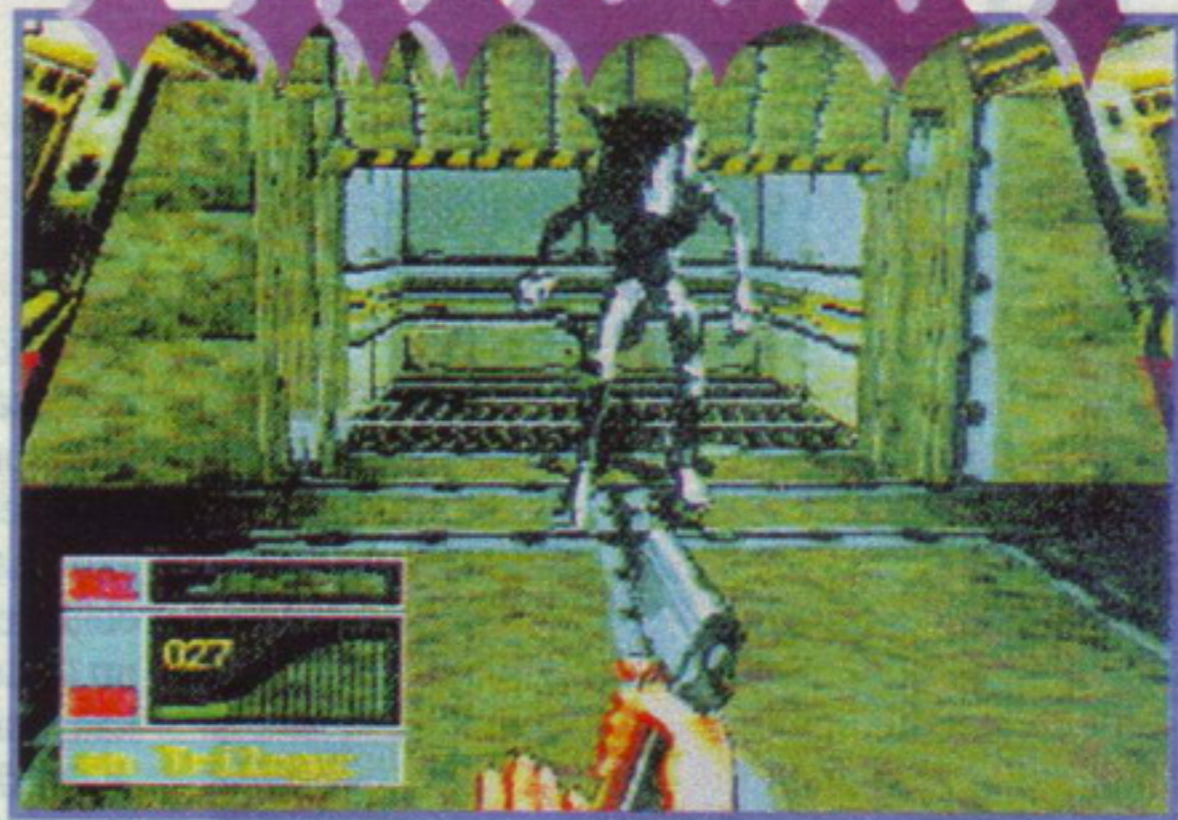
Za izdavanje se pobrinuo „Acclaim“ i prilagodio igru svakom korisniku kroz tri nivoa težine: Acid Reign, Raging Terror i Xenomania. Od stalnog arsenala imate samo devetmilimetarski pištoljčić koji je koristan za najsitnije paukolike primerke čija je ružna



osobina da se „zalepe“ za lice. Za ozbiljnije monstume potrebno je jače naoružanje u obliku sačmare (shot-gun), bacača plamena (flamethrower), granata, „zemljotresnih napajanja“ (seismic charges) i sličnih gvožđurija koje su uz druge potrepštine (flasteri, torba sa lekovima, naočare za mrak itd.) rasute kroz 34 nivoa.

Kretanje lika je vrlo glatko (bez štucaanja), iako je reč o dvovrzinskom CD-ROM drajvu u Playstationu. Teksture su detaljno obrađene, ali ipak se iz neposredne blizine objektu ili liku primećuju kvadratići tekstu-re. Sve moguće vrste aliena se nalaze u igri (paukoliki, ratnici, psi-alieni, kraljice i, na kraju 34. nivoa, „majka“). Da se igra ne bi svela na čisto upucavanje vanzemaljaca, programeri su se potrudili da ubace i kompaniju „Wayland Yutani“ koja uporno traži svoj primerak Ksenomorfa i nastoji da vas spreči u „surovom i potpuno neopravdanom tamanjenju sirotih“ monstruma. Oni su potpomognuti armijom Synteticsa, veštačkih ljudi.

Zvuk je preuzet iz filmskih nastavaka, pa svako oružje ima identičan zvuk kao u filmu; vanzemaljci isto ciče i dahću, a sve je praćeno muzikom čijem bi kvalitetu pozavideo i Karpenter. Nivoi po koloniji i brodu su mračni, puni sluzavih iznenađanja i uzbudljive atmosfere (brrr!). Pre svakog nivoa dobijate detaljni briefing o zadatku i mogućim opasnostima (kajih, naravno, ima mnogo). U opcioni meni možete ući u svakom trenutku igre i podesiti oružje, zvuk i druge parametre preko tastera 'Start'. Sa 'L1' i 'R2' tasterima klizi se levo ili desno, dok se pomoću tastera sa simbolima menja oružje, puca, izvršava akcija (otvaranje



vrata, ubacivanje baterija u terminale i slično). Oni koji žele da vide sve nivoe bez uzaludnog pisanja ogromnih šifri, u odgovarajućem meniju treba da upišu GOLVL i broj nivoa (npr. GOLVL20).

Branislav BABOVIĆ

CD-ROM ustupio „Exit Production“

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: Playstation; PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

74

Uzbudljiva atmosfera.

Ništa revolucionarno; već viđeno.

LEADING LAP

Posle više meseci čekanja, *Leading Lap* je konačno stigao i do nas. Igra je prvobitno bila namenjena za jače mašine (1200, 4000), ali ju je neka dobra programerska duša preradila i za „uboge Petstotice“. Na početku možemo odabrati povezivanje više Amiga opcijom **Serial Grudge**, ukucati neku od šifri, ili krenuti sa igrom.

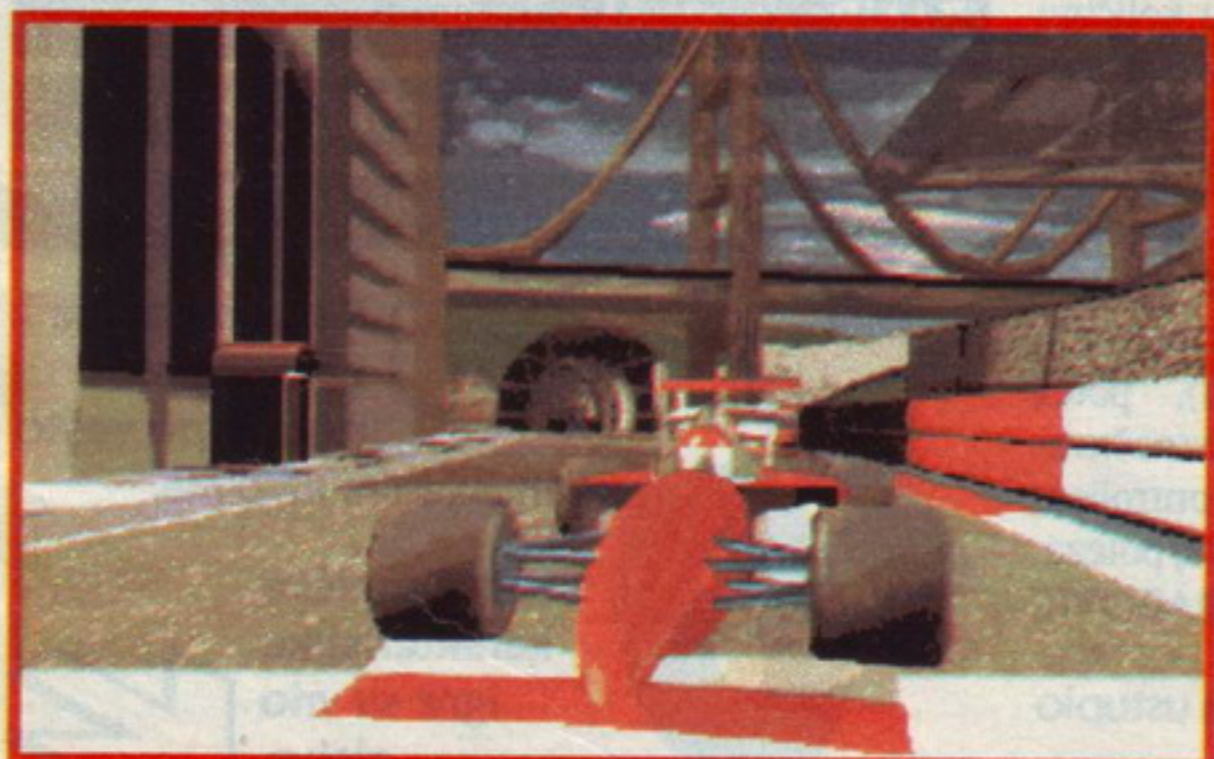
Pre trke birate jedan od pet likova koji će upravljati vašim vozilom. Svaki lik ima svoje karakteristične osobine koje se mogu poboljšavati ili pogoršavati, u zavisnosti od vaše vožnje. Imate ukupno tri vozila

na raspolaganju. Svako od njih se razlikuje po brzini i osetljivosti na sudare sa okolinom. Rally Car je najsporiji (155 mph), ali je zato najotporniji na udarce. Formula One je najbrža (170mph), ali je najosetljivija. Tako dolazimo do zlatne sredine koja se zove Endurance Car, vozila futurističkog izgleda i solidne brzine (164mph), koje je uz to još i veoma otporno. Za početak bismo vam preporučili Endurance Car, a kada se uhodate obavezno izaberite F1.

U Options meniju možete podesiti detaljnost i dubinu staze, automatski menjač, uključiti ili isključiti pozadinu, oblake i mapu staze. Kada sve to lepo odredite, slobodno možete početi trku.

Ekran je podeljen na 2 dela. Osnovni pogled je iz kabine (dole vidite svoje ruke i volan), ali ukoliko vam se to ne dopada pritisnite razmaknicu i dobićete pogled na svoje vozilo otpozadi, sa male visine. Koliko dugo budete držali pritisnutu razmaknicu, kamera će se odmicati od vozila, sve dok na kraju ne budete ponovo u kokpitu.

Tasterima '1'-'3' povećavate ili smanjujete dubinu staze. 'F1'-'F5' služe za prebacivanje na druge igrače u toku igre.



Od 'F6'-'F10' nalaze se fenomenalno urađene virtualne kamere koje vas atraktivno prate duž cele staze. Tasterom 'P' pauzirate igru i istovremeno ulazite u Options Menu. 'Enter' na numeričkoj tastaturi rotira mapu za po 90 stepeni.

„Smrtnici“ koji poseduju Amigu 500 shvatiće da su smrtnici tek kada budu startovali *Leading Lap* i na svojoj koži osetili brzinu igre. Toplo bismo je preporučili svim mazohistima koji vole brzinu projekcije od 2-3 frejma u sekundi. Preostaje nam jedino da konačno kupimo bolje Amige ili se vratimo starim dobrim vektorskim jurnjavama kao što su *Formula One Grand Prix* i *Indianopolisu* koji su „leteli“ i na običnim Petstoticama.

Željko MATIĆ

ŽANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: Amiga 500

MEDIJUM: 1 flopi disk

75

Veliki izbor opcija i kamera.

Mala brzina i pomanjkanje zvuka.

Donkey Kong Country 2 Diddy's Kong Quest

S obzirom na veliko nteresovanje domaće SNES publike za igru *Donkey Kong Country* (a i opšte je poznato da majmuni u ovoj zemlji izuzetno dobro prolaze), domaći dobavljači softvera su svoju ponudu obogatili još jednim remek-delom za koje su glavni „krivci“ firme „Rareware“ i „Nintendo“.

Izuzetan, više nego zaslužen uspeh prvog dela igre bio je veliki podsticaj za izbacivanje nastavka. Srećom, programerima „Nintenda“ je bilo jasno da nova igra zaista mora doneti nešto novo, makar i sitnicu, jer bi svaki pokušaj sa prostim plagijatom prvog dela unapred bio osuđen na neuspeh.

Spisak novina koje donosi nastavak ove „majmunarije“ je poduži, tako da je lakše nabrojati elemente koji se nisu promenili, a to je samo izrada. Sve ostalo, uključujući dizajn likova, animaciju, pokrete, ambijent, muziku, nivoe i cake, doživelo je temeljnu resintezu, što iziskuje samo pohvale.

Zaplet stavlja sirotog Donkija u zarobljeništvo, dok njegov sinčić Didi i majmunica Diksi treba zajedničkim snagama da ga izbave iz ruku gramzivih krijumčara. Da bi u tome uspele, treba da pređu pregršt nivoa prepunih opasnosti i pri tome sačuvaju svoje gole živote.

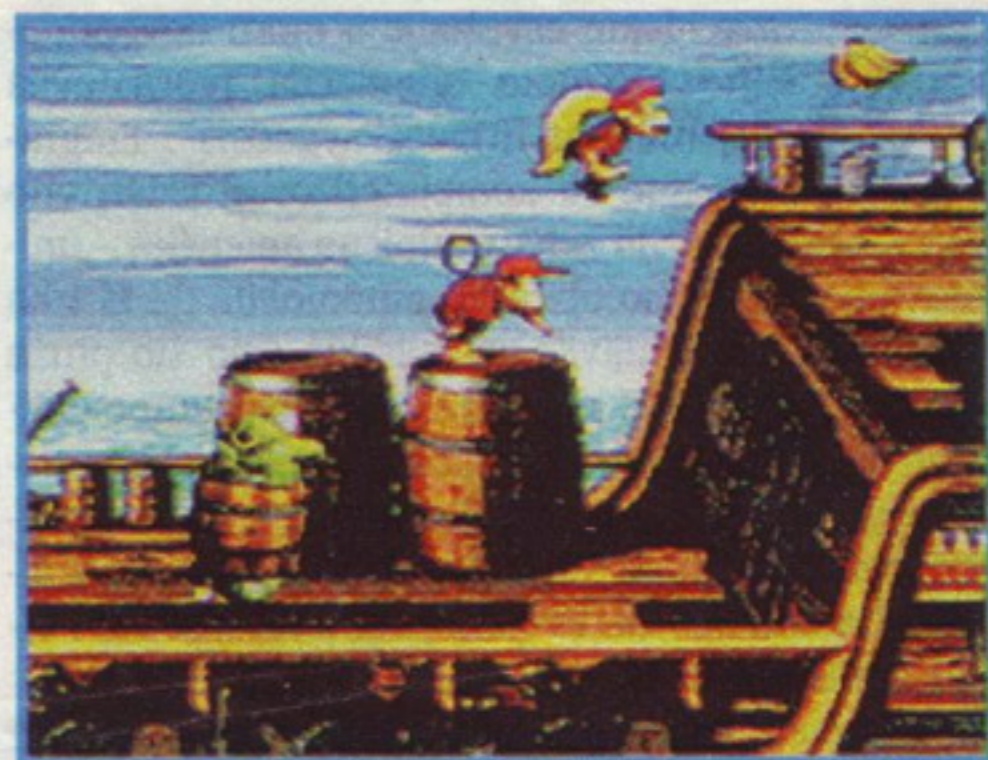
Didi je poznat još iz prvog dela i njegove sposobnosti su ostale manje-više iste: kreće se brzo, a specijalnost mu je „ciganski točak“ pomoću koga efikasno melje (skoro) sve što mu se nađe na putu. S druge strane, majmunica Diksi veoma vešto koristi svoju dugu kosu koju može da zavrti i tako uspori pad sa neke visoke platforme. Didi i Diksi mogu jedno drugom da se popnu „na krkače“ (tasterom 'A'), što treba koristiti za skok na više platforme ili demoliranje nekih žilavijih neprijatelja (naročito je zanimljivo kad Didi zafrljači majmunicu na nekog gorostasa).

U toku igre, slično prvom delu, moguće je zajahati neku živuljku i tako znatno brže i lakše prolaziti kroz prepreke. Tu su stari poznanik nosorog i sa-

bljarka, zatim pauk, zmija i papagaj. Oni su zaista od ogromne pomoći.

Između nivoa nailazićete na druge članove porodice koji vam takođe mogu biti od pomoći. Rođak Krenki omogućuje snimanje pozicije, Rinkli upozorava na buduće opasnosti, Fanki vas transportuje na bilo koji od nivoa koji ste prešli, a kod Svenkija možete zaraditi poneki dodatni život ako pobedite na njegovom kvizu. Savet je da teško sakupljene pare čuvate samo za snimanje pozicije.

U igri postoji i jedan skriveni svet do koga se dolazi nakon sakupljenih 15 Cremlin Coinsa koji se nalaze u skrivenim sobama na mnogim nivoima. Tada



dodatna života. Treći nivo je nešto komplikovaniji jer se odvija u vodenoj sredini koja se stalno zagreva. Da bi ohladili vodu treba da dotaknete jednu od mnogih plavih foka na koje ćete naići. Ohladena voda ostaje takva svega nekoliko sekundi, zato delajte brzo. Ne ustručavajte se da koristite nesebičnu pomoć koju pružaju već nabrojani prijatelji (pauk, nosorog...). Kasniji nivoi polako postaju sve teži, a neki zahtevaju od igrača i da dobro promisli pre nego što uradi bilo šta. Prelepi su i svaki ima mnoge skrivene prolaze i slične cake.

Opisivati tehničke karakteristike ove igre isto je što i ocenjivati stil neke Mikelandelove slikarije. Obilje fenomenalno ukomponovanih boja, 3D dizajn svih likova urađen sa velikom pedantnošću, ambijentalna muzika i zvučni efekti kao „živi“ predstavljaju najviši nivo koji jedna 16-bitna mašina može da postigne (ni mnoge sadašnje „superkonzole“ ne bi se postidele takvog izgleda).

Kao šlag povrh svega stoji izuzetna dinamična atmosfera koja uveseljava igrača, a još više posmatrača sa strane, jer on uspeva da uživa u svim nabrojanim kvalitetima neometen samom igrom. Igru obavezno nabavite/iznajmite i zaslužno se nauživate na svom SNES-u.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridž ustupio „Beosoft“

ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: SNES

MEDIJUM: 1 kertridž



Izuzetne tehničke karakteristike i sjajna igračka atmosfera.

Nivoi sa različitom izradom bi bili poželjni.

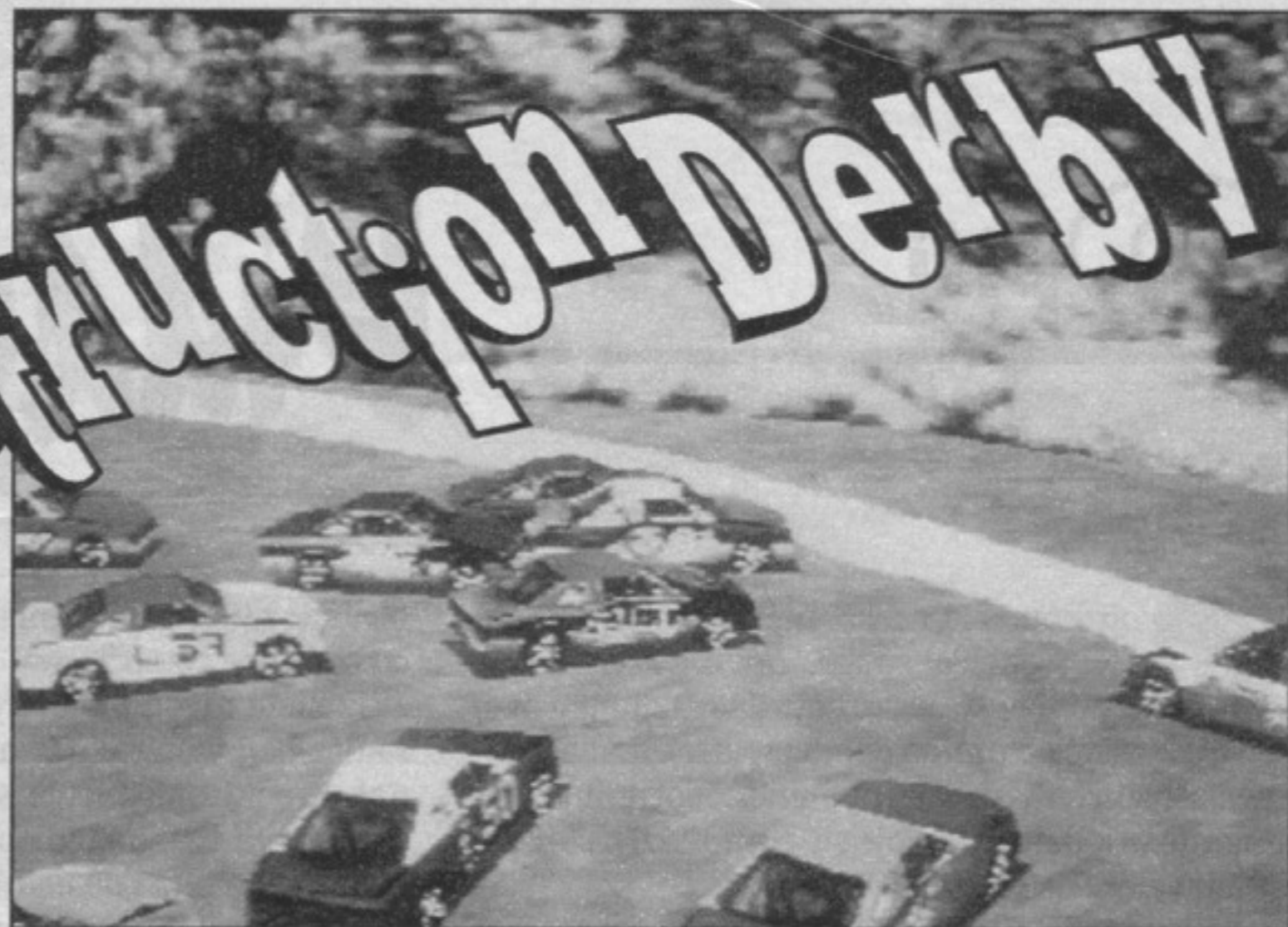


treba ući u Toll Area, posle čega vas čeka niz super-teških nivoa.

Radnja počinje na brodu pirata (ne radi se o domaćim preprodavcima softvera), gde je smešteno prvih pet nivoa. Tu ćete se upoznati sa likovima i načinom kontrole jer nivoi nisu previše zahtevni. Sa prvog nivoa moguće je sakupiti više dodatnih života i ući u jedan bonus nivo. Na drugom i petom nivou za brže kretanje po konopcima treba koristiti 'Y' taster. Treći nivo zahteva veće skokove koji se takođe izvode uz pritisnut 'Y' taster. Na kraju predstoji obračun sa velikom ptičurinom na vrhu jarbola. Taktika je jednostavna: kada ptica ispusti jaje, skočite na njega da ga umirite, kupite ga i njime gađajte napasnika kada se ustremi na vas. Ponovite to još jednom i ptica će se srušiti u gnezdo, što će izbaciti tri jajeta. Jedno će ostati na zemlji, pa ga kupite i počastite njime bezobraznu ptičurinu. To će je učutkati za svaгда.

Drugi set od pet nivoa smešten je na krokodilskom ostrvu u kome sve kipi od sveže izlivenne lave. Odmah na početku prvog nivoa uprtite partnera na leđa i zafrljačite ga na krov ulaza u pećinu, gde se nalaze dva

Destruction Derby



Pravo idejno osveženje u moru novopriloženih auto-moto simulacija predstavlja ovaj briljant firme „Psygnosis“. Programeri igre su kompjuterizovali jedan vrlo čudan vid zabave (tipično američki) – uništavanje specijalno ojačanih automobila da bi trka bila duža i zanimljivija za publiku. Ono što pruža igraču zadovoljstvo je sinteza četiri vrste automobilskih događanja na jednom mestu. Iz menija selektujete jednu od trka: Wrecked Racing (trka sa udaranjem protivnika), Stock car (stereotipna trka kolima), Destruction Derby (lomljenje kola u areni) i Time Trails (postavljanje vremenskih rekorda staze).

Parametri koji se postavljaju iz podmenija odnose se na probne trke (Race Practise), šampionat, igranje više igrača (multiplayer – najviše 20!), totalna destrukcija (Total Destruction – vremensko „opstajanje“ u areni sa protivnicima čiji je jedini cilj vaše uništenje) i duel (gladijatorska borba protiv jednog protivnika).

Tehničke karakteristike igre su urađene na visokom nivou. Pored već standardnog Zoom In-Out mo-



da (L2-R2), sa mogućnošću pogleda iz samog vozila, dizajneri igre su se potrudili oko detaljno izrendane okoline staze (publika, veliki ekrani na kojima se vidi trka, reklame za igre „Psygnosis“, zgrade, drveće, planine, drugim rečima sve je tu i vrlo je realno). Pošto je glavni moto igre „uništi sve pred sobom“ možete pretpostaviti izgled kola po završetku trke. Svaki udarac se očitava na kolima dok na sve strane pršte komadići metala i stakla. Kada se prednji deo kola (hauba) ošteti izbija beli dim, dok vas komentator obaveštava da ste probili hladnjak. Audio-komponenta igre sadrži 14 muzičkih tema u Tehno-house stilu uz pregršt semplova kao što su lomljava metala i stakla (naravno, u nekoliko varijanti), vrištanje i uzvici protivnika, razna obaveštenja i oduševljenja voditelja trke čiji se glas čuje u pozadini.

Najzabavniji deo igre je Destruction Derby u šampionat modu. Stavljeni ste u ulogu igrača koji kreće iz pete lige sa ciljem da skupi što više bodova kroz nekoliko sezona i dospe u prvu ligu. Za prelazak u više lige potrebno je osvojiti prvo mesto na kraju sezone (šest trka). Borba u areni sa 19 protivnika nije nimalo laka za početnike. Uvek je korisno udarati kola u prednji ili zadnji deo (dobija se 2, 4, 8 ili 10 poena) sa pretenzijom ka uništenju protivnika. Okretanje suparničkog vozila za 360°, završni udarac protivniku i pobeda u trci (poslednje neuništeno vozilo) donosi 10 bodova. Maksimalno se može osvojiti 99 poena što garantuje apsolutnu pobjedu. Posle svake trke možete videti svoje mesto u ligi (View league), svoje protivnike i njihova oštećenja (Pit Compound) i Re-

play trke. U toku reprize možete do najsitnijih detalja proučiti celokupnu okolinu i vozila na stazi kopnenom i vazдушnom (helikopterskom) kamerom. Karakteristično je da vi imate apsolutnu kontrolu nad uglovima, pauzama i zumiranjem slike preko par gedžeta u donjem delu ekrana.

Destruction Derby pruža nov pristup standardnoj izradi 3D igara trkačkog tipa i održava uzbudljivu atmosferu koja se kod igrača stvara posle kraćeg igranja.

Branislav BABOVIĆ
CD-ROM ustupio „Exit Production“

ŽANR: auto-moto simulacija

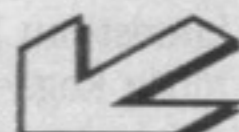
PLATFORMA: Playstation; PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Tehnička rešenja i lakoća upravljanja.

Protivnici su ozbiljno teški i u „Easy“ modu.



VR Troopers

O davno formiran koncept o superherojima tipa „Moćnih Rendžera“ poslužio je kao osnova za zaplet jedne od novijih borilačkih igara za Mega Drive konzole. Nešto modifikovana priča, novi likovi i ambijenti nisu dovoljno vešto maskirali ofucanu ideju, ali i pored toga VR Troopers predstavlja igru vrednu pažnje.

Posle spokojne noći u izvesnom američkom gradiću, Džej Bi, Rajan i Kejtlin, lokalni instruktori borilačkih veština, okupili su se rano izjutra u svom dođou. Tamo ih je čekalo iznenađenje u obliku arkadne mašine za video igre koju je neko pretodne noći ostavio bez ikakve poruke. Dok je društvo smišljalo šta da uradi sa neočekivanim poklonom, mašina je proradila sama od sebe, hipnotisala ih i uvukla u mračan svet video igara koji kontroliše opaki zlikovac po imenu Grimlord. Našim herojima ostalo je samo da izvrše metamorfozu, pretvore se u tzv. VR ratnike i naoštre pesnice za besomučnu borbu sa slugama zlog Grimlorda.

VR Troopers je, verovatno, jedina borilačka igra koja u sebi objedinjuje dva koncepta izrade. Najpre, postoje opcije za klasičan duel okršaj za jednog, odnosno dva igrača. Međutim, moguće je igranje po zapletu, tj. prema unapred formiranom scenariju, što je u modu za jednog igrača mnogo zanimljivije od proste borbe na runde.

Bogat Options meni, pored ostalog, nudi opciju za podešavanje nivoa težine. Ovo posebno naglašavamo zbog sjajno gradirane težine igre, tako da je ovde najlakši nivo zaista lak i primeren mlađem uzrastu (što sa 99% sličnih igara nije slučaj). Ostale opcije odnose se na vreme za borbe, broj rundi i kontrolu.

Postoje tri osnovna udarca koji se mogu kombinovati sa jednostavnim pokretima. To su bacanje, udarac rukom i udarac nogom. Oni se mogu



izvoditi iz čučnja (postoji i aperkat), iz letećeg i prostog skoka. Sem njih, svaki lik ima još po tri karakteristična specijalna poteza (raznorazne

momak koji više gaji borbu izbliza, dok je Rajan verovatno „najača faca“ među njima. Rajan ima dalekometno oružje, a i sposobnost da kratotrajno zadaje neverovatno brze udarce, što njegove borbe čini vrlo atraktivnim (zavisno od veštine igrača, naravno).

Prvi „zločko“ na koga nailazimo je Tankotron, akrep sa dvocevkom umesto glave koji više izgleda strašno nego što to zaista jeste. Decimator, raspamamljeni mačevalac u krutom oklopu, već je malo ozbiljniji zalogaj i zahteva opreznju „obradu“ sa distance. Kongbot je lepše ime za robota-grdosiju sa pesnicama veličine veš-mašine kome nipošto ne treba prilaziti preblizu (samo zamislite veš-mašinu kako vam se obrušava na lice i biće vam jasno zašto). Nakon borbe sa prilično nezgodnim Darkheartom, čeka vas naizgled jadan protivnik sa jedva nešto više od dvadesetak kilograma (zajedno sa odelom). Ime mu je The Magician (čarobnjak), a saznaćete i zašto. Poslastica na kraju zove se Grimlord i do njega dopuzite sami.

U igri po scenariju može se birati samo jedan od tri lika s početka, a u ulozi neprijatelja javiće se ostatak opisane branše. Između svake dve borbe u ovom modu treba se u tzv. „grid modu“ boriti sa mutiranim blizancima. Od vas se samo očekuje da izdržite na nogama dok ne istekne vreme u gornjem delu ekrana. U klasičnim duel borbama možete bi-

rati i ostale likove (i za njih postoje objašnjeni specijalni potezi).

U igri postoji ukupno šest različitih lokacija za borbu i sve se razlikuju po ambijentu i pratećoj zvučnoj podlozi. Tehnička izrada je više nego zadovoljavajuća i uključuje višeravanske (paralaksne) skrolove, odlično dizajnirane sprajtove, fine zvučne efekte i dinamičnu animaciju.

VR Troopers je odlično zamišljena i solidno izvedena igra u Street Fighter maniru. Ima kvalitete zbog kojih je treba barem probati.

G. J.

magije i superbrzi udarci za mlevenje previše ambicioznih protivnika).

Ono što smatramo za najlepšu osobinu ove igre jeste činjenica da se pre svake borbe (u bilo kom modu) pojave ekrani sa likom boraca i spiskom specijalnih udaraca, tj. načina na koji se oni izvode. To znači da nema potrebe za višednevnim „provaljivanjem“ poteza (što je svojevremeno autoru teksta skratilo život za barem dva meseca). Sve što treba jeste da pre meča zapišete tri kombinacije i zatim ih u borbi iskoristite (ne valja samo što se i eventualnom ljudskom protivniku pruža ista mogućnost).

Lista raspoloživih likova broji tri pozitivca i duplo više zlobnika. U „dobre momke“ spada najpre dama zvana Kejtlin, vrlo brza i ubitačna cura koja u svom arsenalu ima tri vrlo efikasne specijalke (od kojih su dve dalekometna oružja). Džej Bi je

ŽANR: borilačka igra

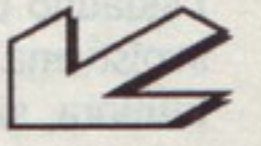
PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž



Naglašena dinamičnost i dosta boja na ekranu.

Malo udaraca, likova i ambijenta.



Taz Mania

Nezgodno je što je Tazu proždiranje svega na šta naiđe automatska radnja, pa će često pojesti neki predmet umesto da ga iskoristi na neki drugi način. Da biste ga sprečili da pojede neki važan objekat (kutije, bombe i sl.), treba pritisnuti Action dugme kada mu se Taz približi. To će ga naterati da pokupi predmet, umesto da ga smesti u dubine svog digestivnog trakta.

Za kontrolu su potrebna tri tastera na džojpedu. Svakom od njih može se dodeliti jedna od sledećih funkcija:



– Action se koristi za manipulaciju predmetima (uzimanje, bacanje) i aktiviranje pokupljenog oružja (kakvo je, naprimer, pomenuto bljuvanje plamena).

– Spin tasterom se aktivira čuveno Tazovo „tornado kretanje“ koje služi za uništavanje većine neprijatelja (ne pokušavajte fazon sa gaženjem). Može se aktivirati uvek, čak i u skoku, a prati ga sjajan digitalizovan zvuk poznat iz crtanog filma. Ne treba ga koristiti u blizini upotrebnih predmeta, jer će i njih oduvati sa ekrana.

– Jump je funkcija za skok, pri čemu visina skoka zavisi od dužine pritiska na taster. Srećom, Taz može da skoči prilično visoko i daleko.

U glavnom meniju nalazi se korisna opcija za uvećavanje (Practice) koju savetujemo za početak, jer na idealan način upoznaje igrača sa pokretima i drugim principima igranja.

Taz Mania možda i nije tehnički savršena platforma, ali za razliku od mnogih ima neki „šmek“ koji nagoni na igranje.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridže ustupio „DigiTech“

ŽANR: platformska igra

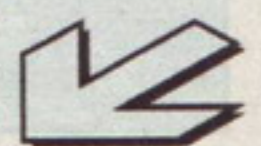
PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž



Verno preneseni mnogi komični detalji iz crtanog filma.

Vizuelna nedorađenost i uočljiv nedostatak zvuka.



Taz, najveći proždrljivac među crtanim junacima, našoj publici poznat je pod imenom Tasmanijski Đavo. Na nesreću, na domaćoj televiziji mogli smo da vidimo samo mali broj crtača sa ovim junakom čija je svetska popularnost bila dovoljan podstrek za proizvodnju čak dve igre na Sega platformama.

Prvi deo nosi naziv Taz Mania i na tržištu se pojavio pre otprilike četiri godine. Bajat datum proizvodnje, međutim, ne utiče značajno na kvalitet, jer su prisutne sve karakteristike koje čine jednu solidnu platformu. Lepa grafika i karikirana animacija sa mnogim zvučnim sekvencama iz crtača formiraju sasvim dobar utisak, više nego dovoljan za prelazu ocenu.

Sam karakter ovog neobičnog lika omogućio je programerima da puste mašti na volju u smišljanju svih mogućih gegova i komičnih poteza. Uzmimo za primer Tazov nezajazljiv apetit koji ga može dovesti u niz krajnje neprijatnih situacija. Recimo, kada pojede ljutu papričicu moći će neko vreme da bljuje vatru, što je korisno za ubijanje žilavih protivnika. Ali kada neoprezno smaže bombu ili nekog neprijatelja, gubi veliki deo energije (a lepo mu je mama govorila da pazi šta trpa u usta).

Garfield

Caught In The Act

Od vremena kada su igračkama scenom gospodarili osmобitni računari, pa sve do današnjih dana nismo imali priliku da igramo nijednu kvalitetniju igru sa Garfieldom u glavnoj ulozi. Taj neprevaziđeni mačak, jedan od najpopularnijih stripskih anti-heroja čiji lik čuči u svakom od nas, pre nepunih godinu dana našao se u jednoj lepoj igri za Mega Drive konzole *Garfield: Caught In The Act*.

Poznato je da „Segin“ programerski tim okuplja mnoge majstore svog zanata koji su se i ovog puta potrudili da naprave prijemčivu platformu. Tehničke osobine su na vrlo visokom nivou, počev od zaista sjajne grafike sa mnoštvom boja, pa sve do izuzetne animacije i skladno ukoponovanog zvuka. Atmosfera je svojstvena crtačima sa Garfieldom, dakle puna humora, simpatičnih poteza i Garfieldovih ke-refeka.

Prilično originalan zaplet stavlja našeg junaka u unutrašnjost TV aparata. Da bi sačuvao svojih devet života (ili koliko mu je već ostalo), mora da se probije kroz pregršt nivoa i savlada isto toliko Glavonja na kraju svakog.

Glavni meni nudi uobičajene opcije od kojih ćemo opisati samo bonus nivo iz Options menija. Naime, cilj ovog malog bonusa jeste sakupljanje slova imena Garfield, tako što čekićem udarate sve face koje se pojavljuju iz rupa, sem one koja se pokaže na početku sa natpisom „Don't hit me!“ (to može biti Garfield, Odi, Džon i drugi prijatelji). Tri bliže rupe se pogađaju prostim pritiskom na 'A', 'B' ili 'C'



taster, a za one udaljenije treba tome dodati i strelicu nagore.

Svi nivoi su tipično platformskog karaktera i na prvi pogled neodoljivo liče na igre o „Warner Bros.“ crtačima (naročito onu sa Patkom Dačom). Prvi nivo se odvija u horor ambijentu i prava iskušenja počinju već na početku. Jedino što vam sigurno možemo predložiti je da ne žurite i ne stojite predugo na jednom mestu (nikad se ne zna kakav će akrep i odakle da iskrsne). Ako upadnete u podzemne odaje (a upašćete, garantovano), za vraćanje na površinu treba pozvati lift tako što ćete se okačiti o jezik Odijeve skulpture. Kada se pokretni stub po-

javi, samo naskočite na vrh i sačekajte da vas popne na „svježi zrak“.

Borba sa prvim Glavonjom (leteći Odi u vampirskom kostimu) biće u početku dosta problematična. Trudite se da šišmiše koje Odi seje unaokolo potamanite što brže, kako biste mogli da izbegnete direktni Odijev napad i zadate kontraudarac. Nekoliko (stotina) takvih manevara i nivo je gotov.

Od stvarčica koje valja sakupljati ističemo oružje (lobanje) i energiju (svi oblici hrane, od hamburgera do lazanje). Informacije o trenutnom statusu nalaze se u uglovima ekrana. Gore levo, na ekranu TV-a, prikazan je broj preostalih energetskih jedinica, dole levo je broj preostalih života, a u desnom uglu je raspoloživa municija. Tasterom 'A' izbacuje se oružje (dok ga ima), 'B' ostvaruje zamah kandžom (za sređivanje protivnika oči u oči), a sa 'C' se izvodi skok.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridž ustupio „DigiTech“

ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž

8.5



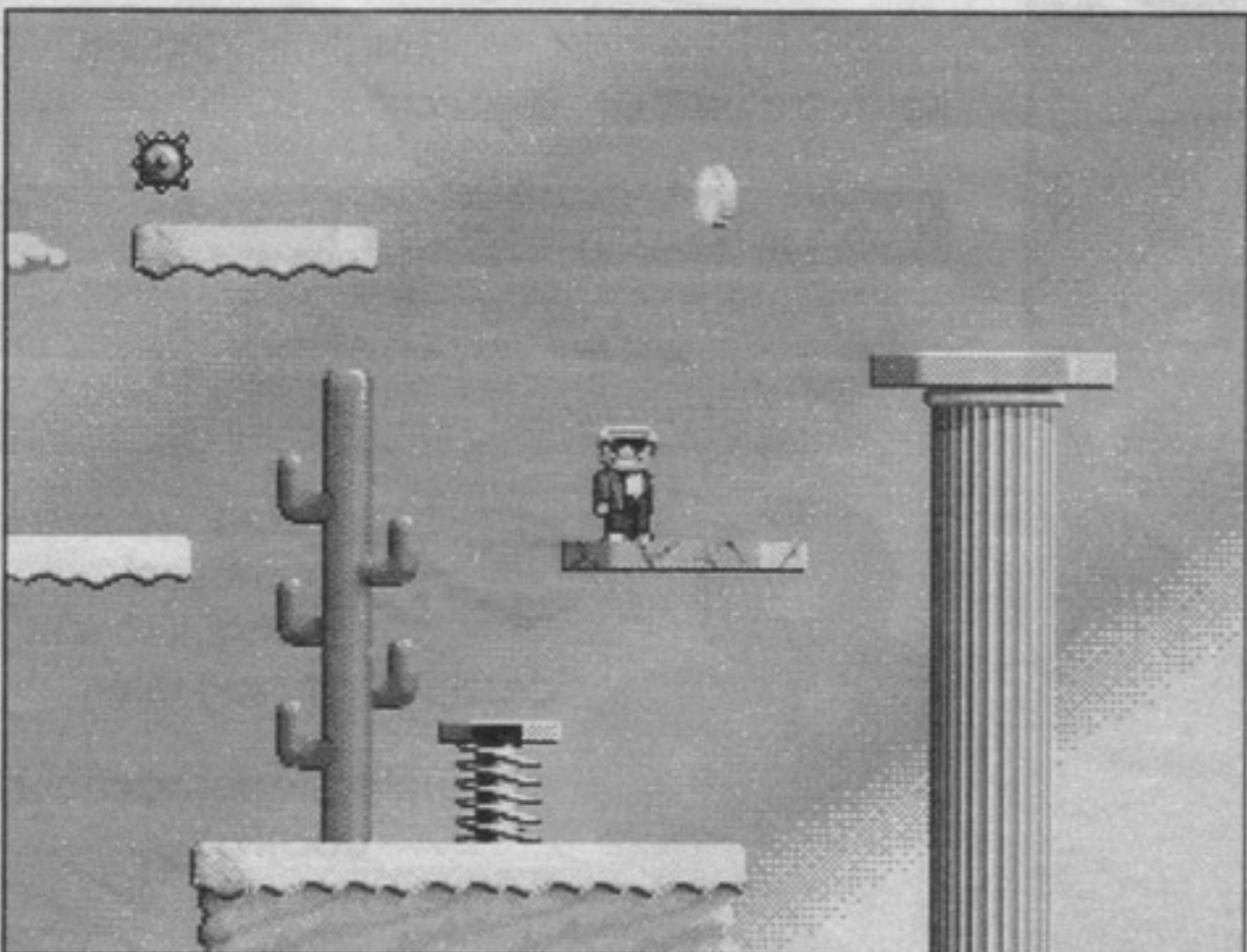
Divna grafika sa puno boja i simpatične animacije.

Presporo reagovanje na komande i predug period oporavka.



CHARLIE J COOL

Iako najavljena pre mnogo meseci, igra *Charlie J Cool* se tek skoro pojavila na našem tržištu. Vodite simpatičnog čikicu sa naočarima koji podseća na Marija. Razlika je u tome što Čarli, za razliku od Marija, ne može glavom da razbija sve na šta naiđe. Mario ipak ispod svoje plave radničke kape ima atomski razbijač cigli i dezintegrator istih.



Odmah po startovanju igre primetićete lepo uklopljene boje koje, iako malobrojne, zaista odmaraju oči. Skrolovanje se vrši u više ravni što odaje lepši utisak i daje plus momcima iz „Nevada Softwarea“.

Igra je podeljena na više svetova koji se sastoje od po 4 nivoa (šuma, pustinja, zamak, „ledara“, grad, itd.). Za prelazak svakog nivoa potrebno je pronaći zlatni ključ koji je uvek smešten na drugom mestu. U pronalaganju ključa pomoći će vam kompas koji vas strelicama obaveštava kuda treba da idete. Neprijatelja ima napretak i javljaju se u svim oblicima, od crvenih bubamara i skakutavih mina do giljotina. Dotične neprijatelje možete eliminisati jednostavnim skakanjem po njihovim glavama. Naravno, na mine i šiljke nemojte skakati.

Kroz igru se krećite oprezno jer imate samo 3 života, koji se gube pri svakom dodiru sa neprijateljima i upadanjem u neku od mnogobrojnih rupa. Ukoliko budete bili mnogo „oprezni“ (ne budete pomerali Čarlija duže od 10 sekundi) naš junak će početi da lupka

nogom, ili će izvaditi omiljeni časopis (SK, naravno) i prelistavati ga. U toku igre nailazićete na olakšice u vidu mega skoka, privremene neranjivosti, dodatnog života, zamrzavanja neprijatelja itd. Čuvajte se dodataka u obliku znaka pitanja. Sem što vam donose poene mogu vam i izokrenuti sliku. Takođe, nemojte se uplašiti ako vam televizor, tj. mukom stečeni monitor, izgubi boju jer je to još jedan od mnogobrojnih trikova.

Muzika i zvučni efekti se razlikuju od nivoa do nivoa i solidnog su kvaliteta, ali to nije dovoljno da prikrije slabu animaciju sprajtova i nedostatak pozadinskih detalja. Nestrpljivima dajemo šifre prvih pet nivoa: pustinja – 6982FAGB, zamak – 21421525, ledara – F38AQ69Z, grad – 7CI3J49K.

Željko MATIĆ

ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: Amiga 500

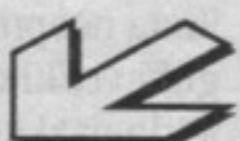
MEDIJUM: 1 flopi disk

7.0



Dosta dobar zvuk i raznolikost nivoa.

Slaba animacija sprajtova.



Total NBA '96



Postoji više verzija kvalitetnih simulacija košarke kao što su *NBA Jam* (SK 3/96) ili *NBA Live* (SK 7-8/95, SK 4/96), ali nijedna nije stvorila dovoljno realnu atmosferu prave NBA utakmice. Softverska publikacija *Total NBA '96* „Sony Computer Entertainmenta” unosi nove standarde pri izradi sportskih simulacija. Ceo program je rađen sa oficijalnim podacima uzetim 1. decembra 1995 godine. Svi timovi profesionalne košarke (14 Istočne i 15 Zapadne obale) nalaze se u igri.

U pozadini glavnog menija prikazuju se digitalizovani filmski inserti sa pravih utakmica. Tu može-

te selektovati jednu prijateljsku utakmicu (Exhibition), Playoff, Season, zatim podesiti težinu, riplej zakućavanja, komentatora događaja i dužinu četvrtine (1-12 minuta). Pri izboru timova upoređuju se odnosi kroz četiri kategorije: trojke (3 point), dvojke (2 point), oduzimanje lopti (stealing) i blokiranje (blocking). Sve je dato kroz skale sa crvenom ili zelenom bojom. Što su skale zelenije, to je tim bolji od protivnika u pomenutim kategorijama. Ako ne želite da igrate ni sa jednim od ponuđenih timova možete kreirati sopstveni (Dream Team) menjajući igrače opcijom Trade. Svaki igrač je detaljno obrađen po pitanju statističkih podataka, a takođe je vrlo bitno dati im pravilnu poziciju u timu: plejmejker/prvi bek (Point Guard), nisko krilo (Small Forward), centar (Centre), bek-šuter (Shooting Guard) i visoko krilo (Power Forward).

Teren se konfigurira prema bojama/oznakama domaćeg tima (Home) ili se postavlja oznaka plejofa. Parket na kome se igra je urađen do poslednjih detalja (sveže je ispoliran!), tako da se ocrta svaka senka igrača i svetlost reflektora. Igrači su vrlo realno urađeni, sa detaljnim senčenjem (kao u *NBA Live* „Electronic Artsa” Divac ima bradu, Rodman plavu kosu, Pipen bradicu itd.) tako da se u zumiranom modu mogu detaljno proučiti.

Gledalište oko terena je takođe vrlo urađeno i sa pravilno ukomponovanim zvukom povećava realističnost simulacije. Muzička podloga se sastoji iz jedne teme i mnoštva efektnih semplova (škripanje patika, navijanje gledaoca, prolazak lopte kroz mrežicu, odbijanje lopte o parket itd.). Šest pogleda na teren i igru su zastupljeni preko opcije Camera View. U odbrani kontrolisani igrač ima osvetljeno okruglo polje ispod sebe.

Glavnu poslasticu predstavlja voditeljevo sjajno komentarisanje svakog koša i prekršaja, ili usputnih komentara kada gubite (npr. „Da je ovo video

Komande na džojpedu:

	Odbrana:	Napad:
Krug	oduzimanje lopte	dodavanje lopte
Kvadrat	zakućavanje	šut
X	prebacivanje kontrole igrača	dugo dodavanje
Trougao	pucanje na koš sa bilo koje tačke	šut
L1-R1	trčanje	trčanje

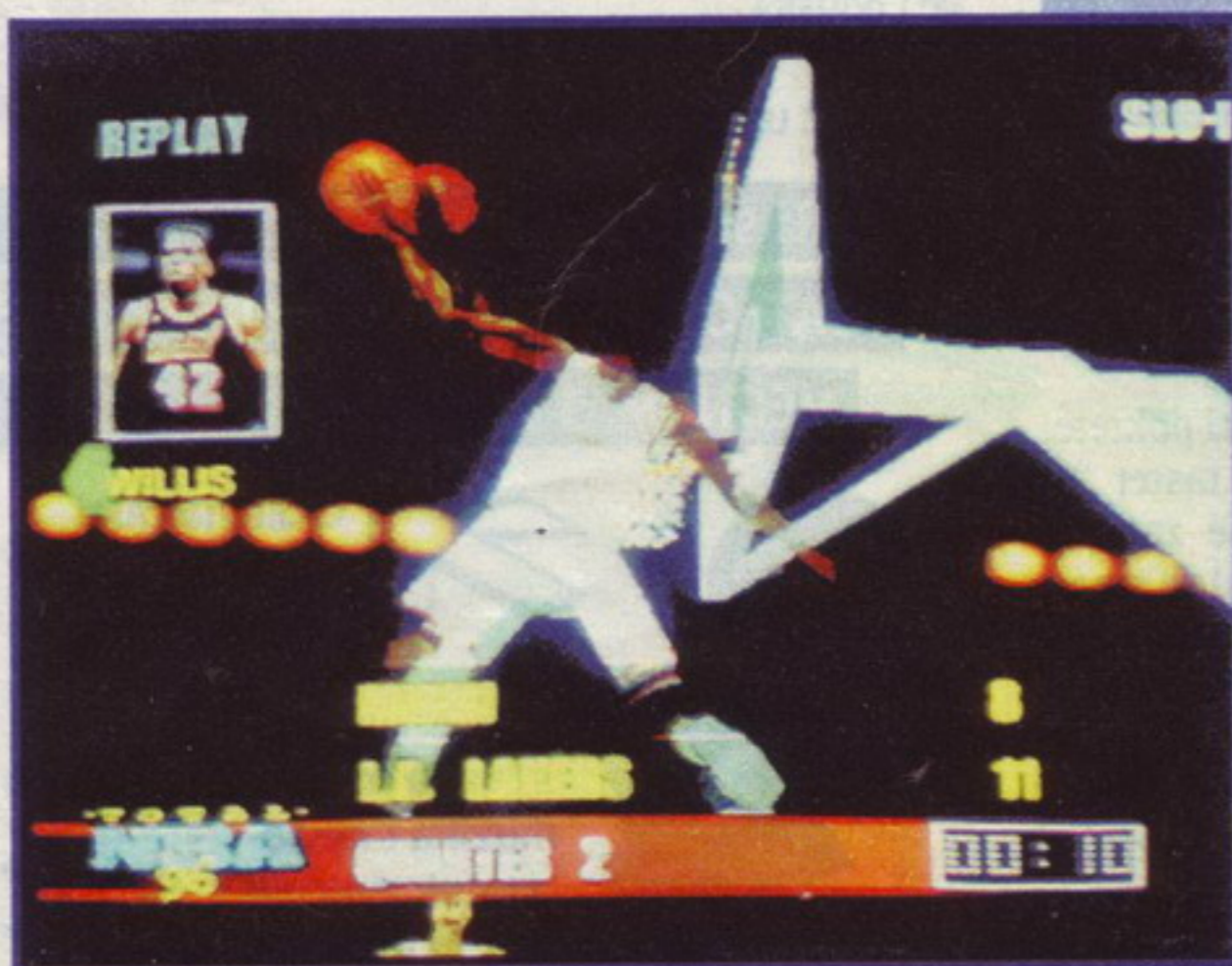
igra, pritisnuo bih Reset taster”). Program poseduje izvrsnu bazu podataka sa imenima i nadimcima igrača (npr. Karl „Mailman” Malone), koje voditelj izgovara pri svakom zanimljivom košu tj. zakućavanju ili „cepelin” načinu pogotka uz obavezan riplej scene u zumiranom modu.

Što se tiče zvezda NBA lige kao što su Majkl Džordan (Michael Jordan), Šekil O'Nil (Shaquell O'Neil) i Čarls Barkli (Charles Barkley), oni su od „Sonyja” očigledno tražili suviše visoke naknade za prava objavljivanja njihovih fotografija. Ipak, lukavi autori ubacili su u igru pomenute košarkaše u njihove originalne timove i sa detaljnim statističkim podacima i mestom igranja, ali pod drugim imenom i bez slike. Njegovo Leteće Visočanstvo je pod imenom Roster Guard na poziciji Shooting Guard u postavi „Čikago Balsa”, Šekil je Roster Center (pozicija Centra) u „Orlando Medžiku”, dok je Barkli Roster Forward u „Fenix Sansu”.

I pored ove male prevare, *Total NBA '96* nema baš potpuni „totalitet” zbog sitnih propusta. Prilikom selekcije plejofa ne postoji realan odabir broja utakmica 3-4-4, već je dat u drugim ciframa (5-7-7!). Za neke igrače nedostaju slike, dok manji broj igrača ima slike iz starih timova i sa starim dresovima.

Branislav BABOVIĆ

LAKERS PLAYER STATS													
BLAKE DAVIS													
COLLEGE RECORD													
G	GS	MP	FG	FGA	FG%	F3	F3A	F3%	FT	FTA	FT%	REB	AST
80	80	2807	485	957	50	10	53	18	297	382	77	829	329
PF	DR	STL	BLK	PTS	PPG	MP							
305	0	188	174	1277	15	30							



ŽANR: sportska simulacija

PLATFORMA: Playstation

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Izuzetni tehnički detalji i mogućnost igranja 10 igrača.

Haotična kontrola u odbrani.



SUPER MARIOKART



oznato je da su najpopularniji likovi video igara, čuvena braća Mario, ujedno i maskote kuće „Nintendo”. Najveći broj igara za GameBoy i SNES konzole baziran je upravo na avanturama ove složne braće.

Na sreću, nišu sve igre sa Marijem i Luidijem stupidne „pregazi i pokupi ga” platformice sa krajnje ubuđalom idejom (zaista nam nije jasno šta tera programere da i dan-danas proizvode toliko šablonizovane igre). Ovoga puta reč je o vrlo zanimljivoj trkačkoj arkadi koja je van naših granica svojevremeno doživela veliku popularnost.

Super Mariokart datira još od 1992. godine, kada je u Japanu svetlo dana ugledala prva verzija igre. Mi smo na test dobili američku verziju kertridža koja, na sreću, ne zahteva adapter i upravo ta verzija kruži našim tržištem.

Pre početka igre treba se odlučiti za broj igrača i tip takmičenja. Za početak je preporučljivo provozati nekoliko krugova sa vremenskim ograničenjem, gde nema protivnika, jer se tako najbolje navikne na malo čudne kontrole i samo izvođenje. U Time Trial opciji takođe možete provozati sve staze u igri i tako se još bolje spremati za pravi izazov koji donosi Grand Prix takmičenje.

Nakon izbora likova (svi su poznati iz igara sa Mariom, a tu je i majmun Donki) treba se odlučiti za jedno od tri ponuđena takmičenja. Svako ima po pet staza koje se najviše razlikuju po težini i ambijentu. Neke od staza su opasnije, jer postoji mogućnost sletanja i drugih vrsta havarija koje znatno usporavaju trku. Sem toga, svaka staza ima karakterističnu zvučnu podlogu.

Kontrola kartinga je jednostavna, ali ne i siromašna. Komande su sledeće: 'B' - gas; 'Y' - kočnica; 'L' ili 'R' - skok; 'X' ili 'Select' - pogled unazad (samo u modu za jednog igrača, kada se na donjem ekranu pojavi „retrovizor”); 'A' - korišćenje predmeta u inventaru. U vezi sa poslednjom funkcijom treba da

naglasimo potrebu da sakupljate sve korisne stvari koje iskrsnu u toku vožnje (najlakše je prelaženjem preko polja sa znakom pitanja). Ti dodaci kasnije mogu biti korisno upotrebljeni za, naprimer, onesposobljavanje protivnika ili dobijanje na brzini.

Primarni cilj svake trke je domoći se cilja u jednom komadu, po mogućstvu na što boljem mestu, kako biste zaradili preko potrebne bodove i svaku sledeću trku startovali sa boljeg mesta.

S obzirom da igra nije previše sveža, ne treba kudit malo lošiju grafiku i oskudniji zvuk. Naprotiv, svakako je treba proigrati, naročito ako imate kraj sebe (ne)sportski nastrojeno društvo, raspoloženo za besomučnu jurnjavu sa simpatičnim životinjicama. I ne dajte se zavarati „dečjim” izgledom igre; za veći uspeh treba se itekako pomučiti.

G. J.

Kertridž ustupio „Beosoft”

ŽANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: SNES

MEDIJUM: 1 kertridž

79



Izuzetna atmosfera, jednostavne komande i raznolikost pejzaža.

Tehnička zastarelost i slaba preglednost staze.



FOREMAN FOR REAL

Inima koji bar malo prate boks ili sportsku štampu ime Džordža Foremana nipošto nije nepoznato. Bivši šampion je, eto, zaslužio da jedna „Acclaimova” igra ponese njegovo ime, dok će sadašnji šampion Tajson, po svemu sudeći, morati da se stripi.

Za opisivanje ove igre odlučili smo se najviše zbog specifične izrade koja se retko viđa u računarskim igrama. Pogled na aktere je sa strane, pod uglom od 45°, što ostavlja dobar utisak trodimenzionalnog prostora. I pored toga što je jedan bokser okrenut leđima a drugi licem, svaki udarac je vrlo uočljiv i verno obrađen. Tako ni jedan od igra-

ča, razmatrajući preglednost borbe, nije ni u kakvoj prednosti.

U igri za jednog igrača postoje tri opcije kojima se može započeti egzibicioni meč, nova karijera ili turnir. Nama se naročito dopala opcija za izgradnju sopstvene karijere, gde kao mlad i neafirmisan bokser krećete stazom slave od same nule. Prvo treba izabrati nekog od ponuđenih boraca (nažalost, nije uneta opcija za definisanje sopstvenog lika), a zatim prebiti koske što većem broju protivnika i postati novi Roki Marčano (ako ne i sam Foreman). Jednostavno? Pa, ne baš...

Savete trenera pre meča shvatite kao božiju zapovest, jer on, za razliku od vas, poznaje protivnike i njihove taktike. U početku će svaki pokušaj improvizacije i kreiranja „sopstvenog stila” završiti sa gomilom vaših zuba u ringu. Prvo valja ovladati tehnikom, pa tek onda ići na egzibicije (sem ako se ne borite protiv neiskusnog prijatelja koji je neoprezno prihvatio da sa vama ukrsti džojped).

No, pre toga treba savladati pokrete. Jedinu stalnu funkciju ima taster 'B' (ili strelica nagore) kojim se zatvara gard (odbrana), dok ostali tasteri mogu imati različite uloge, zavisno od toga da li je vaš borac okrenut leđima ili ne. Kombinacijom 'A' i 'C' tastera i strelica izvode se složeniji i jači udarci (kroše sa punim zamahom, duboki aperkat i dr.). Za nokaut je potrebno izvesti seriju čistih i snažnih udaraca (najbolje je

započeti udarcima u telo), a za pobedu na poene treba imati bolji procenat efikasnosti (broj zadatih podeljen brojem primljenih udaraca) od protivnika.

U toku borbe, 'Start' tasterom se otvara meni koji između ostalog omogućava uvid u procenat efikasnosti boraca – ko pobeđuje, a ko gubi. Borba se prekida biranjem opcije za bacanje peškira. Trenutna pozicija i status zapisuju se u obliku šifre koja se drugom prilikom može uneti u glavnom meniju. Time je omogućen nastavak započete karijere.

Za opis kvaliteta grafike nepotrebno je trošiti dragoceni prostor – podrazumeva se da je odlična. Animacije su u rangu „Acclaimovog” renomea i dosta podsećaju na *Mortal Kombat* serijal.

Ako mislite da u vama čuču veliki bokser, a roditelji su vam zabranili da se njime bavite nakon što ste komšijinom klinču prikazali „šljivu” na oko, *Foreman For Real* pružiće vam sate i sate sjajne zabave i oduška.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridž ustupio „DigiTech”

ŽANR: sportska simulacija

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž

84



Odlična duel-igra sa prvoklasnom animacijom.

Na momente naporna muzika i nedostatak zvučnih efekata.

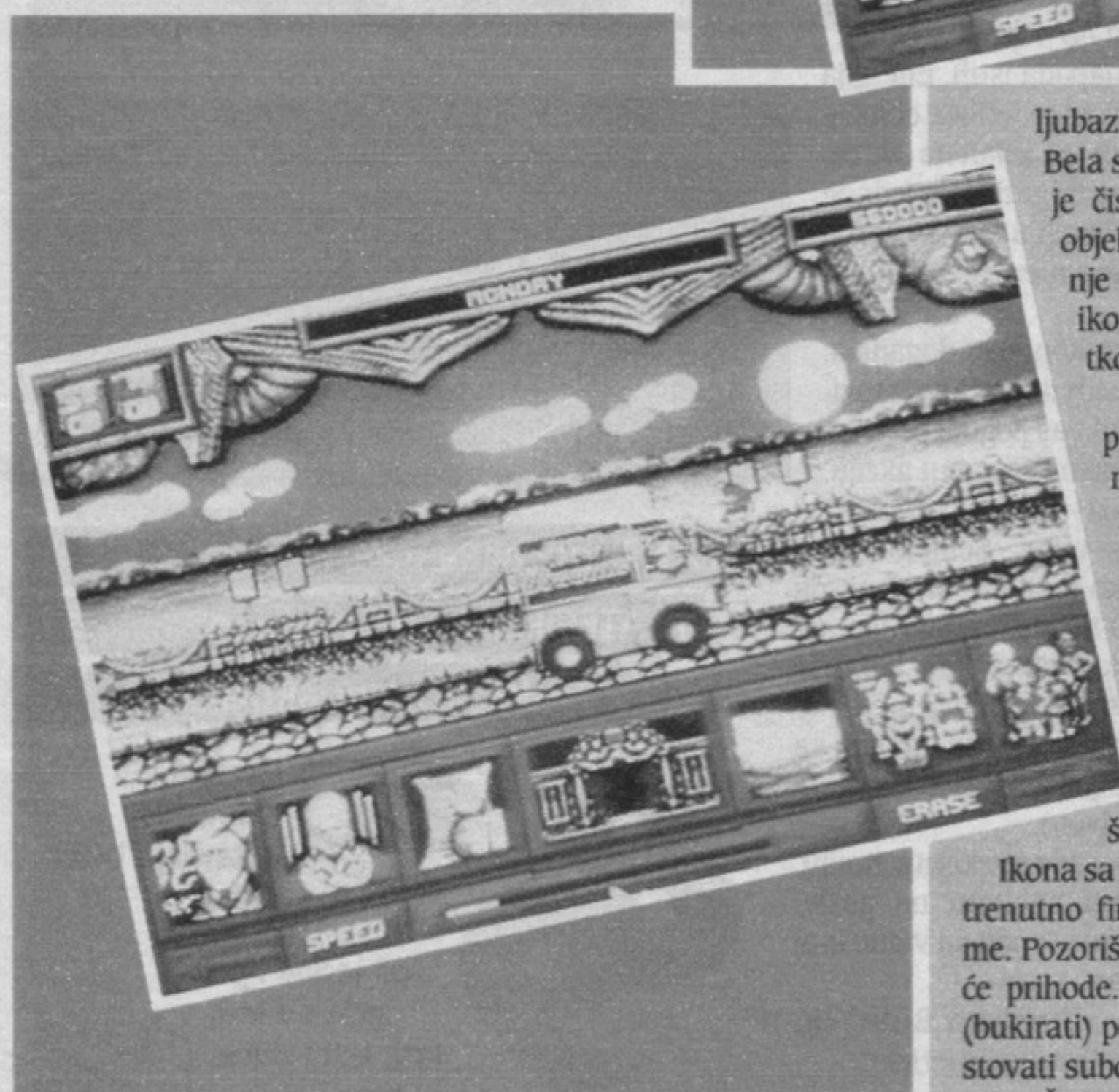
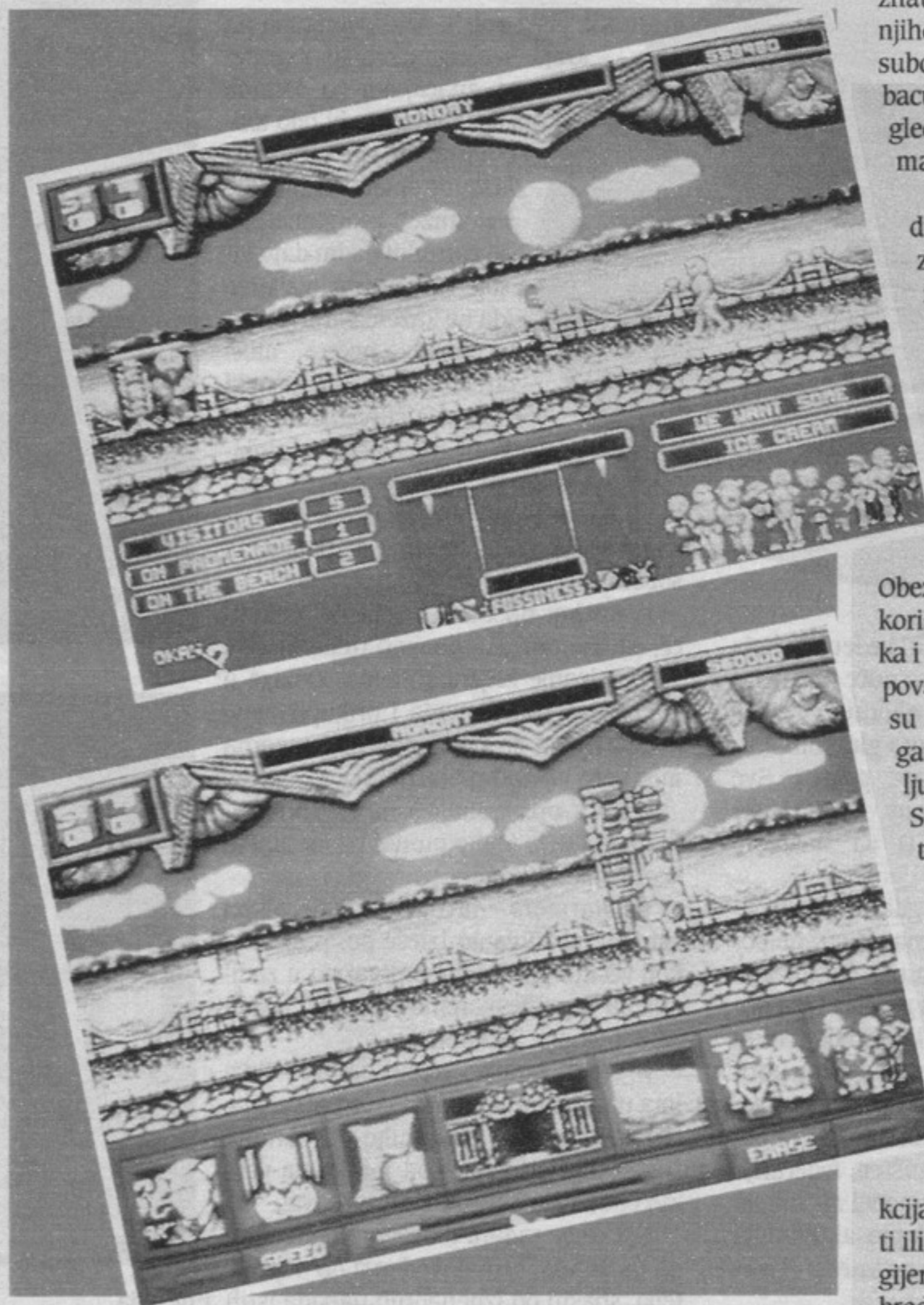


HILSEA LIDO

U izdanju „Vulcan Softwarea”, tvorca prve govorne avanture za Amigu – Valhalla i simpatične logičke zavrslame Time Keepers (za koju se nedavno pojavio data-disk sa ogromnom količinom novih misija), izašla je i prva upravljačka (menadžerska) simulacija koja po postavci dosta podseća na „Bullfrogov” Theme Park.

Na početku igre dobijate 20 m plaže i prikladno šetalište, kao i potpuno vlasništvo nad malim obalskim pozorištem. Vaše vlasništvo možete proširiti najviše do 200 m. Takođe dobijate milion kredita da biste otpočeli posao. U donjem delu glavnog ekrana se nalaze ikone preko kojih se vrši kontrola nad igrom (slevo udesno): „Morski snovi Ltd.” („Seadreams Ltd.”), „Srećna zaliha Ltd.” („Stockhappy Ltd.”), Banka, Teatar, „Obični poslovi”, Plaža (preko koje menjate pogled sa šetališta na plažu i vice-versa) i ljudi.

„Morski snovi Ltd.” ikona služi za kupovinu svih mogućih radnji koje se postavljaju na šetalištu ili plaži. Katalog koji prodavac nudi predstavate klikanjem miša na njegovu ruku. Svaka strana vam daje opis radnje i prikladnu sliku. Ako želite da kupite neku prodavnicu (ili možda brodić), jednostavnim klikom na svežanj novčanica (uz prigodan osmeh prodavca) i prenošenjem u skalu u donjem delu ekrana dobijate je u vlasništvo. Više teritorije (plaže) se kupuje klikom na gomilu peska na istom ekranu. Na glavnom ekranu, selekcijom neke od kupljenih prodavnica ili broda određujete cene zaliha ili vožnji, kao i plate zaposlenih. Da je prodavac ili neki drugi službenik srećan prihodima videćete po popunjenosti žute skale. Ukoliko je skala popunjena, zaposleni čovečuljak će biti



ljubazniji prema mušterijama. Bela skala pokazuje koliko vam je čista radnja ili neki drugi objekat. Popravljanje ili čišćenje objekta vrši se klikom na ikonu sa odvijačem ili četkom u desnom delu ekrana.

Nabavku materijala za prodaju (razglednice, baloni i druge letnje sitnice) nabavljate preko ikone „Srećna zaliha Ltd.” Svu robu i cenu dobijate klikom na ikone. Posle određivanja količine, klikom na telefon naručujete robu i ona kamionom stiže da vaših prodavnica.

Ikona sa bankom vam pruža uvid u trenutno finansijsko stanje vaše firme. Pozorište vam omogućava najveće prihode. Ovde možete rezervisati (bukirati) poznatu zvezdu koja će gostovati subotom uveče u vašem pozorištu. Što više platite za muzičare (po-

znati sistem) više ljudi će doći zbog njihove popularnosti da ih gleda. U subotu, program vas automatski prebacuje u pozorište gde zajedno sa gledaocima (i njihovim novčanicima) gledate predstavu.

„Obični poslovi” ikona vas uvođi u ekran na kome su poslovi vezani za šetalište na levoj i za plažu na desnoj strani. Klikom na svakog iznajmljenog službenika možete saznati više o njemu: Đubretar (Refuse Specialist) čisti šetalište ili plažu i to održava posetiocima sretnim, sakupljač para (Cash man) skuplja sve prihode iz vaših objekata i stavlja ih na vaš račun u banci.

Obezbeđenje (Wideboy Securities) je korisno u čuvanju plaža od napasnika i zaštiti sakupljača od mogućih lopova. Reklamni agenti (Advertisers) su vrlo korisni u rasturanju propagandnog materijala i ohrabivanju ljudi za dolazak u vaše pozorište. Spasilac (Lifeguard) brine za živote nepažljivih plivača.

Kada izaberete ikonu sa nacrtanim ljudima i kliknete mišem na nekog od njih na glavnom ekranu, dobijate statističke podatke o njihovim prohtevima: nivou šećera, gladi, žeđi i željom za nekim od drugih proizvoda koje imate u vašim prodavnicama.

Povremeno se pojavljuje inspekcija koja vas može novčano nagraditi ili vam naplatiti kaznu (zbog nehigijenskih uslova rada ili kvara na brodiću). Kao i ostale igre „Vulcan

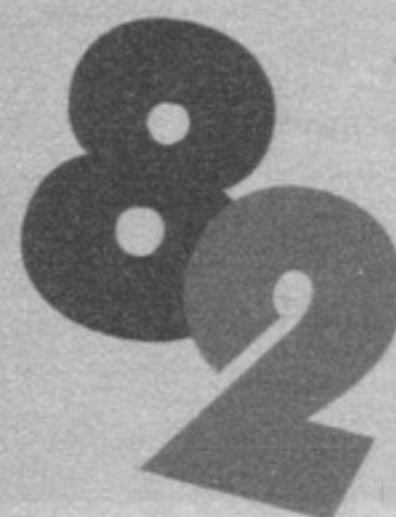
Softwarea” i ovom dominira šarmantni humor. Likovi su crtani u karakterističnom stilu, a grafika je šarena i dopadljiva za jednu menadžersku simulaciju. Ono što je vrlo čudno je manjak zvuka. Osim par pristojno urađenih efekata, muzička podloga je vrlo siromašna. Pošto je igra idealna za letnje noći i pretežno je lakog karaktera, može se zaboraviti ovaj propust.

Branislav BABOVIĆ

ŽANR: upravljačka simulacija

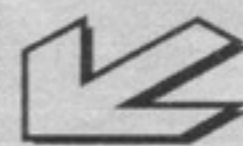
PLATFORMA: Amiga 500/1200

MEDIJUM: 2 flopi diska



Kvalitetna simulacija sa jednostavnim rešenjima.

Radi samo na Amigama sa ECS čipovima.



Warhawk

Red Mercury Mission



deja o vožnji futurističke svemirske letilice koja služi za tamanjenje svega što se miče nije ništa novo na tržištu softvera. Ipak, napraviti igru sa 30 fps (frames per second) i potpuno glatkom animacijom tokom kretanja nije česta pojava. Sve to donosi nova igra „Sony Computer Entertainment“, upakovana u CD sa nazivom Warhawk.

Radnja se događa u budućnosti, gde je ljudska civilizacija po ko zna koji put ugrožena od strane poganih vanzemaljaca koji žele apsolutnu dominaciju nad galaksijom. Njihov lider Krell sa planete koja pripada Federaciji crpi u ogromnim količinama rudu zvanu Crveni Merkur, sa kojom se sem dobrog goriva, može napraviti i odlično oružje za osvajanje vase ljene. Pošto su svi pokušaji da se pokori dotični gospodin propali i velik broj letilica uništen, federacija šalje svoju poslednju nadu – supermoćni svemirski brod, sa dva poslednja pilota koji pre aktiviranja atomskog oružja moraju da pobeđu negativca (i njegovu armadu).

Pomalo bljutav scenario, obogaćen ipak izuzetnim grafičkim mogućnostima doneće svakom igraču puno zabave. Pre svake od šest ogromnih misija sledi digitalizovani filmski insert, gde komandant detaljno objašnjava (5-10 minuta) dvojici pilota cilj svake misije i opasnosti koje ih očekuju. U suštini, na svakom nivou potrebno je sakupiti šest kanistera sa rudom i potamaniti što više neprijatelja. Njih ima više nego



što biste voleli, sa Glavonjama na kraju svakog nivoa ili zagone tkama značajnim za ostatak misije. Sve to ne bi bilo toliko teško da su protivnici dosadne smetalice, ali „ne lezi vraže“, programeri su se potrudili da im daju visok stepen razmišljanja (da ne kažem varanja), pa se nekih nećete moći „otresti“ duži vremenski period. Uništavanje vanzemaljskih instalacija za dobijanje rude na pustom i opasnom svetu, obezbeđeno je arsenalom koji *Ratni Soko* može da ponese sa sobom:

- **Rocket missiles** – „obične“ rakete, slabije oružje, odnosno treba ih više za postizanje željenog efekta. Dolaze u paketu od 100 komada i prikupljanjem dodataka im se može povećati razorna moć (kao i ostatku arsenala).

- **Lock-ons** – snajper na ekranu locira neprijatelja i lako pronalazi metu. Pakovanje: 32 rakete.

- **Swarmers** – navođene rakete, ali pri jednom ispaljivanju izleće pet projektila koji većinu protivnika pretvaraju u zadimljenu hrpu beskorisnog gvožđa. Njihova količina je 24 komada.

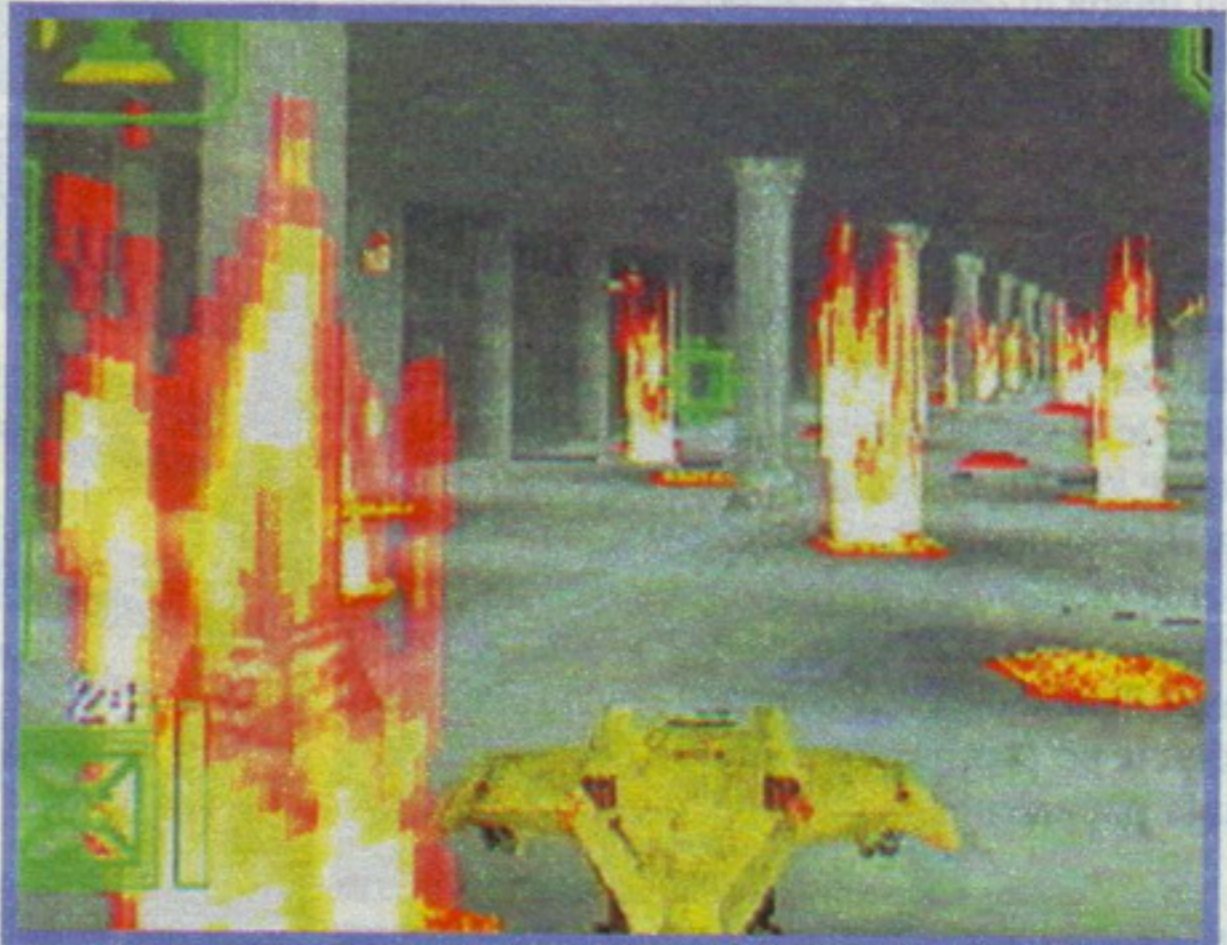
- **Flash bomb** i **Nuke bomb** – Prva ima najrazorniju moć od celog arsenala, uništavajući sve protivnike na ekranu. Druga ima primenu kod miniranja velikih čudovišta i svemirskih tvrđava.

Upotreba radara u desnom uglu ekrana može vas, sem navođenja do neprijatelja, spasiti od iznenadnih napada istih. Energija je izražena preko štitova kojima je letilica obložena i nestankom jednog od njih (po jedan na sve četiri strane) izlažete se opasnosti gubljenja jednog od tri siromašna života dodeljenih u igri. Situacija se može poboljšati sakupljanjem energetskih kugli „na terenu“.

Muzika u igri je vezana za kontekst događaja. Dok kružite po mračnim tunelima tvrđava, muzika „ježi kožu“, a kad vas pogodi prva raketa postaje više vezana za samu akciju. Za svaku od misija je karakteristična drugačija muzička tema. Semplovi koji prate efekte su tako detaljno urađeni, da ćete imati utisak da rakete lete po vašoj sobi. Tehnička karakteristika igre kojoj se treba diviti je grafika. Neki detalji su toliko verno urađeni da podsećaju na snimak sa neke druge planete (odsaj vode i vatra na Canyon i Volcano nivou).

Ciljni zadatak posade je poseta Krellu, zatvorenom u svom habitatu na poslednjem nivou. Da li ćete uspeti da vidite kraj – zavisi samo od vas.

Branislav BABOVIĆ
CD-ROM ustupio „Exit Production“



Korisne šifre:

2. ■■●×▲×●▲
3. ×▲▲××●●■
4. ●■●●●×▲●
5. ■××●●▲×
6. ▲×▲■●×●●

Thor Mode (9999 Flash bombi): ■●■▲×▲▲
Kali Mode (poboljšana oružja): ×●●■×▲●▲

ŽANR: pucačka igra

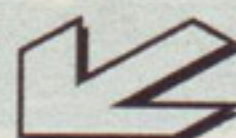
PLATFORMA: Playstation

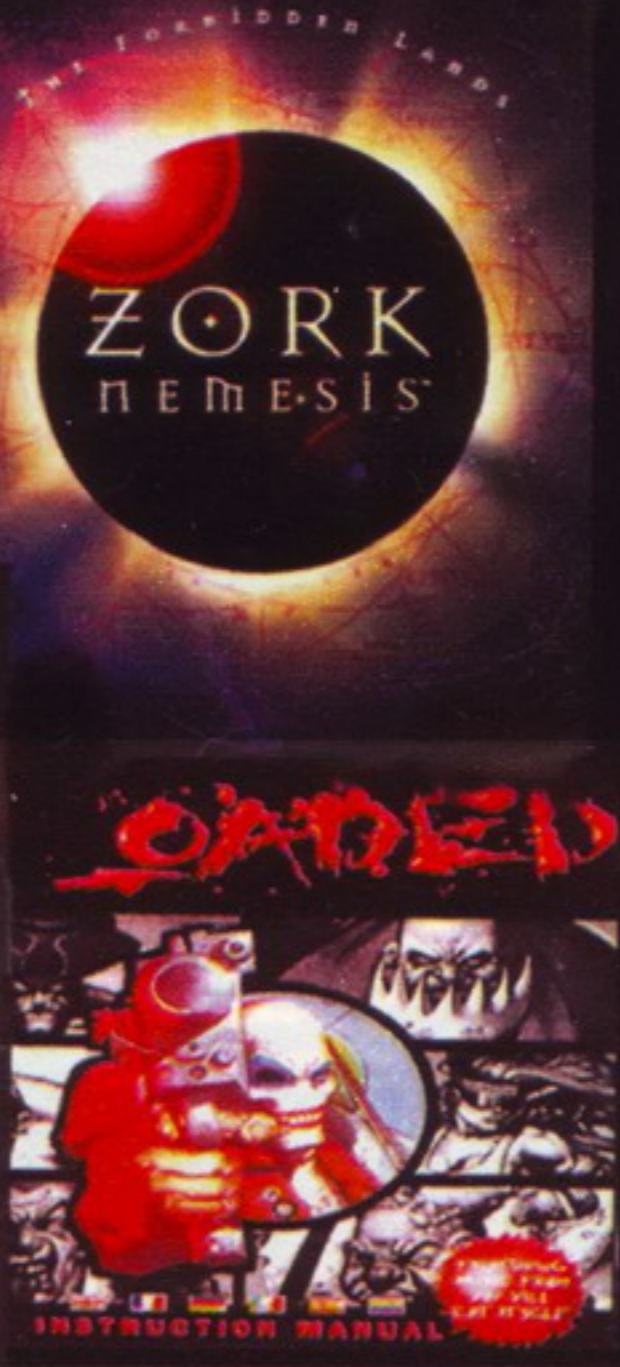
MEDIJUM: 1 kompakt disk



Grafika i animacija ostavljaju bez daha.

Još jedna igra gde se leti, leti, leti i puca, puca, puca...





ESPRO

Snimanje na CD ROM
Najkvalitetniji diskovi
Najpovoljnije cene
Najkraci mogući rok
Garancija

Kralja Milutina 19 - 011/332-086

CD KLUB (1400 CD-a)

Techno BBS (23-06)

SNIMANJE NA CD ROM

*

IGRE

*

PROGRAMI

*

SNIMANJE NA Hard disk

*

ŠALJEMO POŠTOM



DIV Soft - Jurija Gagarina 71/46 * Alfa Soft - Španskih boraca 65/5

011/155-154

011/138-538

Svet IGARA nagrađuje

CD-ROM igre najsrećnijim čitaocima

Firme „Virgin Interactive Entertainment“, „Infogrames Multimedia“, „Epic MegaGames“ i „U.S. Gold“ spadaju među najpoznatije softverske kuće koje proizvode i distribuiraju video igre.



INTERACTIVE
entertainment



Ovom prilikom poklanjamo nekoliko njihovih CD-ROM igara. Od „Virgina“ Indy Car Racing 2 i The Terminator: Future Shock; od „Infogramesa“ Asterix: Caesar's Challenge, Marco Polo i A4 Network\$; od „Epic MegaGamesa“ Tyrian i Radix: Beyond The Void; od „U.S. Golda“ Lion.



Ime i prezime

Ulica i broj

Mesto i poštanski broj

Vaš zadatak je da kupon popunite čitko, štampanim slovima i pošaljete na adresu: „Svet kompjutera“ (za nagradnu igru), Makedonska 31, 11000 Beograd, tako da stigne najkasnije do 1. avgusta 1996. godine. Imena srećnih dobitnika objavićemo u septembarskom broju „Sveta kompjutera“.