

Specijalno izdanje

SVET
KOMPJUTERA

SVET IGARA

Mape: Impossible Mission II, Dan Dare II. Baccaro, Elvin, Terramex, Sylicon War, Basil, Thing Bounces Back, Road Runner, Plot...

3

jun 1988.
cena 1.500
dinara



Za vaš računar:
Sprite designer 2,
Intro servis



Legendarne igre za Commodore 64
Igre za Amigu, Amstrad, Commodore 64 i
Spectrum

Svet avantura
Poke cake



Biće... biće...:
Spectrum,
Commodore

SHIFT-SOFT nudi preko 70 letnjih hitova za Commodore 64/128!
Sve igre koje ostali pirati nude u više kompleta skupljeni su u jednom kompletu SHIFT-SOFT-a!!!

Komplet 32: POLTERGEIST, ALIEN SYNDROME, VIXEN, DRACONUS, BOSS WINNER, NETHER WORLD, trainer, NEW STRIP POKER 1, NEW STRIP POKER 2, JET ACE, TOUGH GUYS, OH NO! OVER THE TOP, XENON II, GIGER POOL, SCROLL SHIP, S.S.T., MATRIC ALGEBRY, OFF ROAD RACING, TIME & MAGIC 1-3, DELTA PLANE, MEZZOTINT, BLOB, AMICA PAINT, METAL 1, METAL 2, BUBBLE BOBBLE 2, KARNOV svih 9 delova, LAST NINJA II, LAZER TAG, IRON HAND, PANDORA AND HER BOX, SHANGAY, KARATE II, SAMURAY WARRIOR, PSYCASTRIA, MEGA ZODIA, G.U.T.S. trainer, WEREWOLFS, SPECTRUM EMULATOR, JOE, trainer, STAR CRASH, BLACK KNIGHT 3, U.S.A. G.I., TRAZ III + PRIMOSIS, NUCLEUS, DAWN OF THE MUMMY, SUPER TACT, DRUIDS MOON, GRAPHIC ADVENTURE-CREATOR, SPACE FIGHT, ZYLOGON, ALA+.....

Zbog povećanja cene potrošnog materijala, radnički savet SHIFT-SOFT-a prisiljen je da poveća cenu kompleta. **Komplet 32 + kasete + PTT = 7000 dinara.** U kompletu se nalaze svi programi koje drugi imaju ili možda i nemaju. Ima ih dovoljno za letnju zabavu a i šire. Ako cenjeni potencijalni kupci malo uporede i preračunaju cifre, daci ce da zaključka da je u proseku jedan program manje od 50 dinara - najjeftinija letnja zabava. Na kaseti je, pored specijalnog SHIFT-TURBO 3 programa i program za podešavanje azimuta tonske glave kasetofona. Plaća se pouzecem, NEMA objedinjene prodaje i NEMA kataloga. Mogućnost pretplate. Stari kupci, kao i uvek, imaju popust.

SHIFT-SOFT:

Nenad Vasović, Dubrovačka 19/1, 11080 ZEMUN, tel. 011/210-884.

NAJNOVIJE I NAJBOLJE IGRE

STALNI POPUSTI

MOGUĆNOST PREPLATE

SHIFT SOFT

011/210-884



PAPDI 024/21557 (od 10-21 h) 24000 SUBOTICA. THERE CAN BE ONLY ONE MARKIZ!

SASTAVITE SAMI svoj komplet! 30 igara + ptt + katalog = 5000 din. KASETA nije uračunata. Snimci su MEMORIJSKI tj. direktno iz računara presnimivam!

KOMPLET „SVET IGARA 3“ (Sve igre objavljene u ovoj broju!) Cena je 5000 din.

KOMPLET najnovijih igara, po 35-40 igara je 3500 + kasete + ptt, na DVA (2) naručena kompleta dobijate treći BESPLATNO!!! (Samo se kasete plaćaju!!!)

KOMPLET 37: G.U.T.S., TIGER MISSION 2, MISHUN, B.C.K., TEAM CHEAF, SHIFT-S.S. CYBERNOID, APPLE PIE, DEATH R., SORRCER LORD, PROTUM ZENOS, MEGA-GOTICK, I.O. TIME & MAGIC, WHEELIERS, TANGET, SAMURAY WARRIOR, BLACK KNIGHT 1-2, WU-LUNG, STORMBRAINER, WARRIOR GAME, PARANOJA, WILLY, DARK SIDE (DRILLER 2), BOB MORAN 2, FUTURE RACERS, MASTER BLASTER, WILD-STYLE, MUSCHROOM, FIGHTING HARDWAR, TROLL.

KOMPLET 38: LASERTAG!!!, PANDORA, IRON HAND, PHRIMOSIS, SNAHGAY KARATE 1-2, PSCASRTRIA, ZODIA, WRERWULF SIM., SPECTRUM EMULATOR (Skoro 95% igara rade!), JOE, DAWN AT THE TROLLS, STAR CRASH, USAGI 100%, TRAZ III (Nastavak najboljeg Krackout-a), MEMORY BANK, NUCLEUS, DAWN OF THE MUMMY, SUPER TACT, ADV. B&creat DRUIDS MOON, BOBS WINNERS, ALBATROSS, TARTAN TERROR, SAPIENS, TANGLE-WOOD...

KOMPLET 39: TIGAR ROAD, HEART ATTACK, HALO-JONES, CHRASH-GARET, CORPORATION, CRAZY CARS 1-4 (Out run 2), POWER PYRAMIDE, ROY OF THE ROVERS, OBLITERATOR, IMPULSION, R-TYPE, VICTORY ROAD (Prava verzija), SKIMMER, XENON (sa AMIGE), YET SINBAD 1-4, LAST NINJA II (Kompletna igra 1-2), ROBOCOP, RINGWORLD, ANARCHY P ROAD WARRIOR (VI PROTIV ANDELA PAKLA!!!), BOOT CAMP (19 Part I), CHERNOBIL S.

KOMPLET 40: Sve igre iz rubrike BIČE, BIČE... (Što se nalazi u JUNSKOM broju Sveta kompjutera, a i u ovoj broju Sveta igara...

STARI KUPCI dobijaju ovog meseca 10 programa BESPLATNO! Moguća PREPLATA

PAPDI 025/21557 (od 10-21 h), QUALITY IS OUR SLOGAN!!! Proverite za što...

COMMODORE 64/128

Najpopularnije igre letnjeg raspusta

Komplet 71:

1. SHANGAY KARATE
2. SORCERER LORD
3. PROTUM
4. ZENOS ●●●
5. GOTHIC
6. GOTHIC ●●●
7. WHEELIERS
8. TANGET
9. SAMURAY
10. GLACK KNIGHTS II
11. GUTS *
12. STORM BRAINER
13. WARRIORS
14. TIME & MAGIC
15. PARANOJA
16. WILLY
17. HIT BALL
18. ALIEN PANIC
19. IKARY VALEY
20. OSMIUM
21. LETHAL
22. VICTORY
23. I Q
24. CRICK CRAZY
25. CRAZY MATCH
26. SPHARE
27. BAD. P.
28. DUAL CASSETE II
29. THE HELM TWO
30. SHIFTSLEAMS
31. TEAM CHEF
32. ON THE RUN
33. APPLE PIE

Komplet 72:

1. LAZERTAG
2. LAST NINJA 2 PREV.
3. IRON HAND
4. PANDORA
5. SHANGAJ KARATE 2
6. SAMURAJ WARRIORS
7. PSCASTRIA
8. ZODIA
9. MEGA ZODIA
10. DARK SYDE
11. G.U.T.Z. ●●●
12. WERE WOLF
13. BOB MORAN II
14. SPECTRUM EMUL.
15. JOE
16. STAR CRASH
17. USAGI 100 %
18. TRAZ III ●●
19. MAGA CYBERNOID
20. JUNGLE RAIDERS
21. FUTURE RACE
22. WU LONG
23. PRIMOSIS
24. MEMORY BANK
25. NUCLEUS
26. MASTER BLASTER
27. DAWN OF THE MUMMY
28. SUPER TACT
29. GRAF. ADVEN. CREATOR
30. DRUIDS MOON
31. BLACK KNIGHT I
32. IZNENADENJE
33. IZNENADENJE

TEMATSKI KOMPLETI

SVEMIRSKI KOMPLET

BORILAČKI KOMPLET

AKCIONI KOMPLET

RATNI KOMPLET

SPORTSKI KOMPLET

AUTO MOTO KOMPLET

SIMULACIJE LETENJA

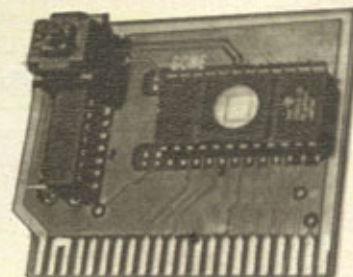
KORISNIČKI KOMPLET

DUEL KOMPLET

PORNO KOMPLET

RAZDELNIK

(uređaj za priključivanje 2 kasetofona na kompjuter)



- VRHUNSKA IZRADA
- UVOZNI ELEMENTI
- IC TEHNOLOGIJA
- 5 REŽIMA RADA
cena 15000 dinara

DŽOJSTICI Quickshot II
novi neotpakovani
cena 32000 dinara
količina ograničena

1 komplet + kasete = 5000 din. Na naručena 3 kompleta dobijate 1 besplatan po želji. Svaki komplet sadrži i TURBO 250 i program za štelovanje glave kasetofona. Plaćanje pouzecem.

JAGLICA DRAGAN, JURIJ GAGARINA 158/19, 11070 NOVI BEOGRAD, tel. 011/156-445

SVET KOMPJUTERA
specijalno izdanje
broj 3, jun 1988.
cena 1500 dinara.

Izdaje i štampa
NO "Politika",
OOUR "Auto svet",
Beograd, Makedonska 31

Telefoni redakcije:
011/320-552 (direktan) i
011/324-191, lokal 369.

Direktor NO "Politika"
dr **Živorad Minović**

Glavni urednik, v. d.
Branislav Jovanović
Odgovorni urednik, v. d.
Jela Jevremović

Urednik
Zoran Mošorinski

Stručni urednici:
Vojislav Mihailović,
Tihomir Stančević

Urednici izdanja
Predrag Bećirić
Nenad Vasović

Likovno - grafička oprema
Vjekoslav Šotarević

Fotografije
Živan Josipović

Ilustracije
Predrag Milićević

Lektor
Dušica Milanović

Sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Izdanje pripremili:
Aleksandar Veljković
Milan Vještica
Srdan Vučić
Boris Đapić
Branko Jeković
Aleksandar Petrović
Nikola Popević
Jovan Strika
Aleksandar Conić

Rukopise, crteže i
ilustracije ne vraćamo.

Čitaoci Sveta igara,

Kao što verovatno znate, prvo specijalno izdanje **Sveta kompjutera** posvećeno igrama - **Svet igara** izašlo je još krajem 1986. godine.

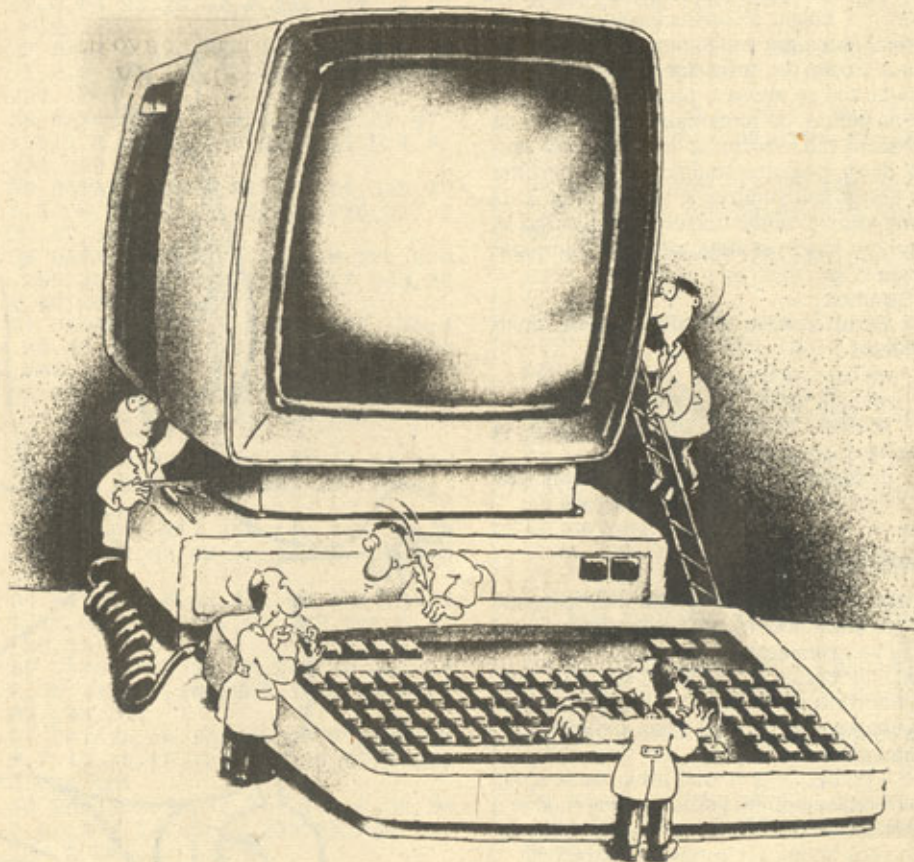
Logičan nastavak bio je **Svet igara 2** iz istog perioda 1987. godine. Razmak od godinu dana ovog smo puta rešili da prepolovimo i tako pripremili **Svet igara 3** pred nastupajuće leto. Pretpostavili smo da tada imate više vremena za zabavu i nadamo se da vam na ovaj način pomažemo.

Ispunjavajući vaše želje, u ovom broju objavljujemo priloge vezane i za druge računare, a ne samo one o kojima obično pišemo. Amiga i Atari ST su sve popularniji, a ne smemo da zaboravimo ni neke druge (nove i stare) kompjutere.

Sudeći po interesovanju za prva dva izdanja, a i po onome što očekujemo nakon ovog trećeg, vaše zanimanje za igre na kompjuterima i sve što je vezano za njih ne prestaje. Zato već razmišljamo o **Svetu igara 4**. Već ove jeseni dajte sve od sebe i javite se sa svojim predlozima, savetima i naravno prilozima u obliku mapa, prikaza igara, poukova i sl. za sve popularne kompjutere u našoj zemlji. Ne treba zaboraviti ni hladnu zimu, kada se nerado odvajamo od kompjutera!

U međuvremenu pratite i dodatak **Svet igara** u redovnim brojevima **Sveta kompjutera**.

Redakcija vašeg lista



Sprite Designer 2

U „Svetu igara“ broj 2 objavili smo program „Scripte Designer“. Kao što pretpostavljate, program koji vam sada dajemo predstavlja njegov logičan nastavak.

Da bi program ispravno radio, potrebno ga je uneti od adrese 64500. Pre toga potrebno je spustiti stek na 64499. To se postiže naredbom CLEAR 64499. Sada možemo da startujemo program sa RANDOMIZE USR 64500.

Nakon startovanja programa, na ekranu će se pojaviti nekoliko prozora. Gornja trećina ekrana je podeljena na četiri dela, koji su obojeni različitom bojom. Svaki od njih predstavlja po jedan bafer u koji je moguće privremeno smestiti neke definicije sprajtova. Srednja trećina ekrana je takođe podeljena. Prva četvrtina srednje trećine predstavlja prozor u kojem je prikazan stvarni izgled sprajta iz memorije. Do njega se nalazi prozor u kojem se prikazuje umanjena slika sprajta koji se menja u prozoru za uvećani rad, a odmah do njega nalazi se i prozor za uvećani rad. Prozor za uvećani rad sem ove desne polovine srednje trećine zauzima još desnu polovinu donje trećine ekrana. U levoj polovini donje trećine ekrana nalazi se prozor u kojem se broičano prikazuju parametri.

Parametri su:

- način iscrtavanja sprajta. Može imati vrednost 1 i 2
- veličina sprajta po X osi (u bajtovim)
- veličina sprajta po Y osi (u linijama)
- veličina memorije koja je potrebna za smeštanje podataka o sprajtu
- memorijski pokazivač, koji ukazuje gde se nalazi prvi bajt iz definicije sprajta.

Komande

Rad sa programom je izuzetno jednostavan, zahvaljujući obilju komandi koje vam stoje na raspolaganju.

U - prebacuje se u mod pri kome se sprajtovi iscrtavaju red po red. Koristeći ovaj način, moguće je pronaći novu definiciju karakter seta.

P - prebacuje se u mod pri kome se sprajtovi iscrtavaju liniju po liniju. Ovaj mod je u igrama zastupljeniji, jer se na ovaj način dobija veća brzina pri iscrtavanju sprajtova.

Ovo bi bile komande koje se koriste za menjanje samog moda rada programa. Sledećih nekoliko komandi koriste se za menjanje veličine samog sprajta.

- 6 - smanjuje veličinu sprajtova po X osi.
- 7 - povećava veličinu sprajta po X osi.
- 8 - povećava veličinu sprajta po Y osi.
- 9 - smanjuje veličinu sprajta po Y osi.

Ovo bi bile komande za direktno menjanje veličine sprajta, a sada slede komande, koje služe za pomeranje memorijskog pokazivača. Na ovaj način tražimo po memoriji gde se nalaze definicije sprajtova.

Q - memorijski pokazivač smanjuje se za 256. Ovako se vrši brzo smanjivanje memorijskog pokazivača.

W - memorijski pokazivač se smanjuje za 1. Korisno za centriranje sprajta na početak prozora.

E - memorijski pokazivač se povećava za 1.

R - memorijski pokazivač se uvećava za 256.

Z - smanjuje memorijski pokazivač za veličinu bafera koji je potreban za smeštanje sprajta u memoriji.

Ovo bi bile sve komande koje se koriste za pomeranje i traženje definicije sprajta u me-

moriji. Sada slede komande koje se koriste za direktan rad na sprajtovima.

O - (slovo) koristeći ovu komandu, definicija sprajta unosi se u jedan od četiri bafera, koji se nalaze u gornjoj trećini ekrana. Koji će to bafer biti zavisi od toga koji taster pritisnemo nakon komande „O“ (1,2,3 ili 4).

I - koristeći ovu komandu, sadržaj jednog od bafera smešta se u memoriju, na isti onaj način na koji je bio i zapamćen. U zavisnosti koji taster pritisnemo (1,2,3 ili 4) zavisiće i koji će se bafer prebaciti u memoriju, počev od adrese na koju ukazuje memorijski pokazivač.

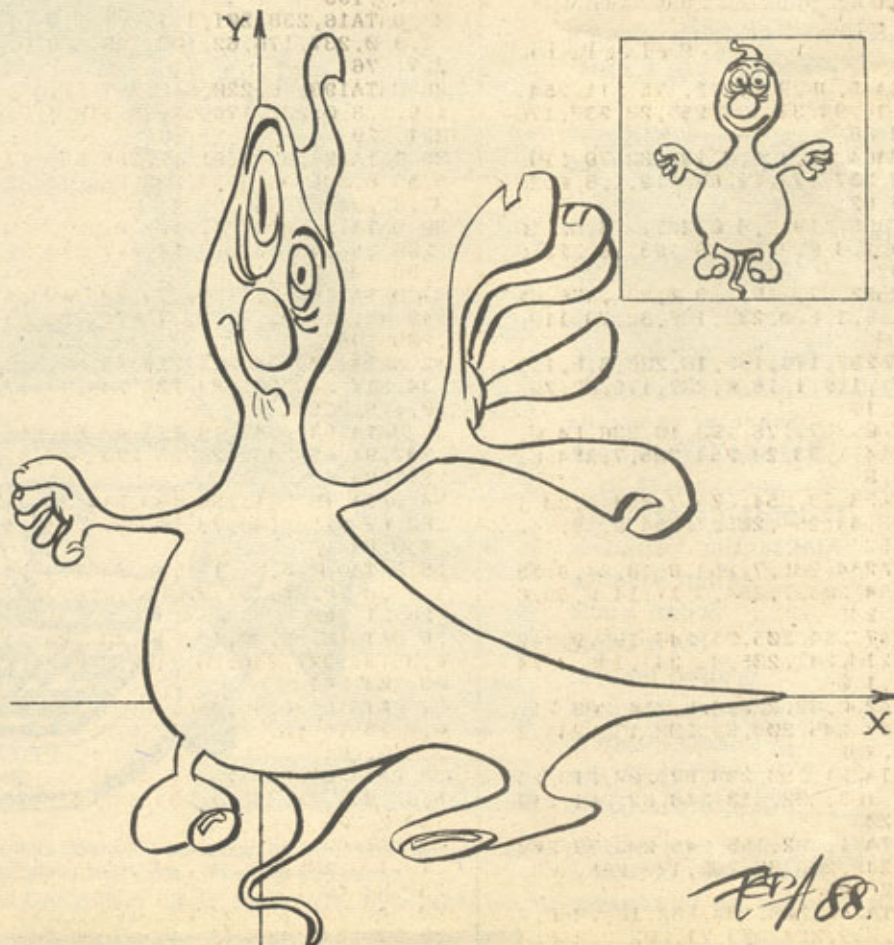
Naravno, u program su ugrađene i komande za rad sa kasetofonom.

L - služi za učitavanje igre. Igra se učitava od adrese 23296, ali moramo paziti da ne pređe na adresu 64450, jer će se u protivnom učitati preko programa „Sprite Designer 2“.

K - služi za snimanje igre sa svim mogućim izmenama, ako ih je bilo.

Y - ovo je jedna od moćnijih komandi programa. Po startovanju ove komande, potrebno je učitati skrin, a sprajt, koji se nalazi na tom skrinu biće automatski prebačen u memoriju, od adrese memorijskog pokazivača. Naravno, pre toga je potrebno podesiti sve parametre tog sprajta da bi on bio pravilno zapamćen.

S - komanda služi za snimanje sprajta iz memorije u obliku prepoznatljivom za uslužne programe namenjene crtanju. Sada ćemo moći da u tom programu za crtanje me-



njamo sprajt, a kasnije ga ponovo učitamo koristeći komandu „Y“.

T - snima sprajt na način kojim je definisan. Početna adresa je vrednost memorijskog pokazivača, a dužina je memorija potrebna za njegovo definisanje.

Evo, završili smo opis komandi za rad sa kasetofonom. Sada nam još preostaju samo komande za direktan rad sa sprajtom.

H - služi za prebacivanje jednog od sprajtova (1,2,3 ili 4) iz bafera u prostor za menjanje. Sprajt će se pojaviti u prirodnoj veličini i dvaput uvećan. Ovaj sprajt sada možemo menjati. Koristeći komande 6, 7, 8, ili 9, vršimo pomeranje kurzora, a sa O vršimo paljenje odnosno gašenje tačke na kojoj se nalazi kurzor.

A - vršimo povratak u glavnu petlju programa. Sve izmene koje smo vršili nad sprajtom biće zapamćene, i sprajt će biti prebačen u bafer iz koga je uzet.

F - vrši povratak u glavnu petlju. Sve izmene nad sprajtom biće ignorisane.

D - vrši okretanje sprajtova po Y osi (MIRROR). Potrebno je navesti i koji sprajt iz bafera želimo da okrenemo.

B - ukoliko nakon ovog tastera pritisnete taster „N“ doći će do brisanja programa (RANDOMIZE USR O). Ukoliko ste pogrešili, tj. slučajno pritisnuli taster „B“, povratak u program vrši se pritiskom na „SPACE“.

Ovo bi bile, ukratko, sve komande koje poseduje program „Sprite Designer 2“. Koristeći ovaj program, moguće je neku igru ponovo izmeniti. Na sličan način i vlasnici Commodorea prave svoje n-te nastavke poznatih igara.

◇ Predrag Bećirić

- 0 DATA49, 35, 244, 243, 175, 211, 254, 33, 0, 64, 84, 30, 1, 1, 255, 23, 237, 176, 33, 0, 88
- 1 DATA84, 30, 1, 6, 8, 197, 62, 79, 119, 1, 8, 0, 237, 176, 62, 87, 119, 1, 8, 0, 23, 7, 176, 62
- 2 DATA95, 119, 1, 8, 0, 237, 176, 62, 10, 3, 119, 1, 8, 0, 237, 176, 193, 16, 220, 6, 8, 197
- 3 DATA62, 87, 119, 1, 8, 0, 237, 176, 62, 95, 119, 1, 8, 0, 237, 176, 62, 79, 119, 1, 16, 0
- 4 DATA237, 176, 193, 16, 228, 6, 8, 197, 62, 71, 119, 1, 16, 0, 237, 176, 62, 79, 119, 1, 16
- 5 DATA0, 237, 176, 193, 16, 236, 54, 0, 6, 23, 14, 1, 33, 24, 254, 205, 7, 254, 6, 21, 14, 9
- 6 DATA33, 38, 254, 205, 7, 254, 6, 20, 1, 4, 9, 33, 45, 254, 205, 7, 254, 6, 19, 14, 9, 33, 52
- 7 DATA254, 205, 7, 254, 6, 18, 14, 9, 33, 59, 254, 205, 7, 254, 6, 17, 14, 9, 33, 6, 254, 205
- 8 DATA7, 254, 205, 35, 246, 195, 9, 246, 205, 210, 247, 205, 82, 247, 205, 3, 24, 8, 205, 170
- 9 DATA250, 62, 223, 219, 254, 203, 71, 202, 147, 245, 203, 95, 202, 139, 245, 2, 03, 79, 202
- 10 DATA221, 250, 203, 87, 202, 213, 25, 1, 203, 103, 202, 113, 248, 62, 251, 219, 254, 203
- 11 DATA71, 202, 155, 245, 203, 79, 202, 171, 245, 203, 87, 202, 177, 245, 203, 95, 202, 165
- 12 DATA245, 203, 103, 202, 164, 246, 6, 2, 239, 219, 254, 203, 71, 202, 9, 246, 2, 03, 79, 202

- 13 DATA205, 245, 203, 87, 202, 220, 24, 5, 203, 95, 202, 250, 245, 203, 103, 202, 235, 245
- 14 DATA62, 253, 219, 254, 203, 79, 202, 126, 246, 203, 87, 202, 29, 253, 62, 25, 4, 219, 254
- 15 DATA203, 79, 202, 193, 245, 203, 87, 202, 183, 245, 62, 191, 219, 254, 203, 79, 202, 98
- 16 DATA246, 203, 87, 202, 94, 248, 203, 103, 202, 145, 252, 62, 127, 219, 254, 203, 103
- 17 DATA202, 120, 245, 195, 230, 244, 6, 2, 127, 219, 254, 203, 71, 202, 218, 244, 203, 95
- 18 DATA202, 136, 245, 24, 240, 195, 0, 0, 62, 1, 50, 59, 246, 195, 218, 244, 62, 2, 50, 59
- 19 DATA246, 195, 218, 244, 42, 64, 246, 37, 34, 64, 246, 195, 218, 244, 42, 64, 246, 36, 24
- 20 DATA244, 42, 64, 246, 43, 24, 238, 4, 2, 64, 246, 35, 24, 232, 237, 91, 62, 246, 42, 64, 246
- 21 DATA25, 24, 222, 237, 91, 62, 246, 4, 2, 64, 246, 183, 237, 82, 24, 210, 58, 61, 246, 254
- 22 DATA1, 202, 218, 244, 61, 50, 61, 24, 6, 195, 9, 246, 58, 61, 246, 254, 64, 202, 218, 244
- 23 DATA60, 50, 61, 246, 195, 9, 246, 58, 60, 246, 254, 1, 202, 218, 244, 61, 50, 60, 246, 195
- 24 DATA9, 246, 58, 60, 246, 254, 8, 202, 218, 244, 60, 50, 60, 246, 195, 9, 246, 33, 0, 72
- 25 DATA6, 64, 197, 1, 7, 0, 84, 93, 28, 5, 4, 0, 237, 176, 17, 25, 0, 25, 193, 16, 23, 8, 195, 218
- 26 DATA244, 33, 16, 72, 6, 128, 197, 1, 15, 0, 84, 93, 28, 54, 0, 237, 176, 17, 17, 0, 25, 193
- 27 DATA16, 238, 201, 1, 1, 1, 1, 0, 0, 91, 1, 8, 0, 237, 176, 62, 103, 119, 1, 8, 0, 237, 176
- 28 DATA193, 16, 220, 6, 8, 197, 62, 87, 119, 1, 8, 0, 237, 176, 62, 95, 119, 1, 8, 221, 229
- 29 DATA221, 33, 0, 91, 17, 255, 255, 17, 5, 55, 8, 205, 98, 5, 33, 253, 255, 167, 2, 37, 82, 34
- 30 DATA124, 246, 24, 74, 2, 0, 221, 229, 205, 35, 246, 33, 0, 8, 34, 217, 246, 22, 1, 33, 206
- 31 DATA246, 17, 17, 0, 175, 205, 198, 4, 48, 48, 221, 33, 0, 72, 17, 0, 8, 62, 255, 205, 198
- 32 DATA4, 24, 34, 221, 229, 42, 62, 246, 34, 217, 246, 221, 33, 206, 246, 17, 17, 0, 175, 205
- 33 DATA198, 4, 48, 13, 221, 42, 64, 246, 237, 91, 62, 246, 62, 255, 205, 198, 4, 221, 225
- 34 DATA175, 211, 254, 195, 218, 244, 3, 83, 67, 82, 69, 69, 78, 36, 42, 42, 42, 0, 0, 64
- 35 DATA0, 0, 64, 111, 38, 0, 41, 41, 4, 1, 17, 0, 60, 25, 237, 91, 223, 246, 6, 8, 126, 31, 182
- 36 DATA18, 35, 20, 16, 248, 42, 223, 24, 6, 35, 34, 223, 246, 201, 120, 230, 24, 1, 03, 203, 244
- 37 DATA15, 15, 15, 246, 88, 87, 120, 23, 0, 7, 15, 15, 15, 129, 111, 95, 26, 34, 22, 3, 246, 201
- 38 DATA221, 33, 77, 247, 17, 16, 39, 20, 5, 62, 247, 17, 232, 3, 205, 62, 247, 17, 100, 0, 205
- 39 DATA62, 247, 17, 10, 0, 205, 62, 247, 17, 1, 0, 205, 62, 247, 201, 62, 47, 60, 237, 82, 48
- 40 DATA251, 237, 90, 221, 119, 0, 221, 35, 201, 246, 42, 243, 247, 37, 42, 64, 2, 46, 205, 27

- 41 DATA247, 6, 21, 14, 3, 205, 1, 247, 3, 77, 247, 14, 5, 126, 229, 205, 225, 24, 6, 225, 35
- 42 DATA13, 32, 246, 6, 17, 14, 7, 205, 1, 247, 58, 59, 246, 198, 48, 205, 225, 24, 6, 58, 60
- 43 DATA246, 111, 38, 0, 205, 27, 247, 6, 19, 14, 6, 205, 1, 247, 58, 80, 247, 205, 225, 246
- 44 DATA58, 81, 247, 205, 225, 246, 58, 61, 246, 111, 38, 0, 205, 27, 247, 6, 18, 14, 6, 205
- 45 DATA1, 247, 58, 80, 247, 205, 225, 2, 46, 58, 81, 247, 205, 225, 246, 42, 62, 2, 46, 205, 27
- 46 DATA247, 6, 20, 14, 4, 205, 1, 247, 3, 78, 247, 14, 4, 126, 229, 205, 225, 24, 6, 225, 35
- 47 DATA13, 32, 246, 201, 33, 0, 0, 58, 6, 1, 246, 95, 84, 58, 60, 246, 71, 25, 16, 2, 53, 34, 62
- 48 DATA246, 201, 58, 60, 248, 230, 7, 2, 46, 64, 87, 58, 59, 248, 230, 31, 95, 58, 60, 248, 203
- 49 DATA39, 203, 39, 230, 224, 179, 95, 122, 198, 8, 87, 201, 42, 64, 246, 221, 3, 3, 59, 248
- 50 DATA221, 54, 0, 0, 221, 54, 1, 0, 58, 59, 246, 254, 2, 202, 61, 248, 58, 60, 24, 6, 71, 197
- 51 DATA58, 61, 246, 71, 197, 205, 229, 247, 126, 18, 35, 193, 221, 52, 1, 16, 24, 3, 193, 221
- 52 DATA52, 0, 175, 221, 119, 1, 16, 228, 201, 248, 221, 58, 61, 246, 71, 197, 58, 60, 246
- 53 DATA71, 197, 205, 229, 247, 126, 18, 35, 193, 221, 52, 0, 16, 243, 193, 221, 52, 1, 175
- 54 DATA221, 119, 0, 16, 228, 201, 221, 229, 221, 33, 1, 91, 237, 91, 124, 246, 5, 8, 0, 91, 205
- 55 DATA198, 4, 195, 198, 246, 221, 229, 221, 33, 128, 62, 17, 17, 0, 175, 55, 8, 205, 98, 5
- 56 DATA221, 33, 0, 72, 17, 0, 8, 62, 255, 55, 8, 205, 98, 5, 221, 225, 175, 211, 2, 54, 42, 64
- 57 DATA246, 221, 33, 59, 248, 221, 54, 0, 0, 221, 54, 1, 0, 58, 59, 246, 254, 2, 2, 02, 205, 248
- 58 DATA58, 60, 246, 71, 197, 58, 61, 24, 6, 71, 197, 205, 229, 247, 26, 119, 35, 1, 93, 221, 52
- 59 DATA1, 16, 243, 193, 221, 52, 0, 175, 221, 119, 1, 16, 228, 195, 212, 244, 58, 61, 246
- 60 DATA71, 197, 58, 60, 246, 71, 197, 2, 05, 229, 247, 26, 119, 35, 193, 221, 52, 0, 16, 243
- 61 DATA193, 221, 52, 1, 175, 221, 119, 0, 16, 228, 195, 212, 244, 205, 35, 246, 38, 64, 46
- 62 DATA64, 34, 118, 249, 38, 64, 46, 12, 8, 34, 120, 249, 6, 64, 197, 6, 64, 197, 2, 37, 75, 118
- 63 DATA249, 205, 77, 249, 32, 54, 237, 75, 120, 249, 205, 102, 249, 4, 205, 102, 249, 12
- 64 DATA205, 102, 249, 5, 205, 102, 249, 12, 237, 67, 120, 249, 193, 16, 219, 23, 7, 75, 120
- 65 DATA249, 4, 4, 14, 128, 237, 67, 120, 249, 237, 75, 118, 249, 14, 64, 4, 237, 67, 118, 249
- 66 DATA193, 16, 190, 201, 237, 75, 120, 249, 12, 24, 214, 237, 75, 118, 249, 12, 0, 205, 177
- 67 DATA34, 88, 71, 4, 62, 1, 15, 16, 253, 67, 12, 237, 67, 118, 249, 182, 190, 20, 1, 120, 205
- 68 DATA177, 34, 88, 71, 4, 62, 1, 15, 16, 253, 67, 182, 119, 201, 1, 249, 14, 4, 1, 20, 205, 177

69 DATA34, 88, 71, 4, 62, 254, 15, 16, 2
53, 67, 166, 119, 201, 247, 95, 84, 58, 2
39, 247, 71
70 DATA6, 64, 14, 64, 237, 67, 140, 249
, 14, 128, 237, 67, 138, 249, 205, 240, 2
48, 237, 75
71 DATA138, 249, 237, 67, 142, 249, 20
5, 144, 250, 205, 170, 250, 237, 75, 138
, 249, 205
72 DATA102, 249, 12, 205, 122, 249, 4,
205, 102, 249, 13, 205, 122, 249, 62, 23
9, 219, 254
73 DATA203, 71, 202, 179, 250, 203, 79
, 202, 6, 250, 203, 87, 202, 28, 250, 203
, 95, 202
74 DATA50, 250, 203, 103, 202, 72, 250
, 62, 253, 219, 254, 203, 71, 202, 5, 253
, 203, 95
75 DATA202, 20, 253, 205, 170, 250, 23
7, 75, 138, 249, 205, 122, 249, 12, 205,
102, 249
76 DATA4, 205, 122, 249, 13, 205, 102,
249, 24, 167, 58, 139, 249, 254, 64, 202
, 173, 249
77 DATA61, 61, 50, 139, 249, 58, 141, 2
49, 61, 50, 141, 249, 24, 66, 58, 139, 24
9, 254, 190
78 DATA202, 173, 249, 60, 60, 50, 139,
249, 58, 141, 249, 60, 50, 141, 249, 24,
44, 58, 138
79 DATA249, 254, 254, 202, 173, 249, 6
0, 60, 50, 138, 249, 58, 140, 249, 60, 50
, 140, 249
80 DATA24, 22, 58, 138, 249, 254, 128,
202, 173, 249, 61, 61, 50, 138, 249, 58,
140, 249
81 DATA61, 50, 140, 249, 24, 0, 237, 75
, 142, 249, 58, 144, 249, 167, 202, 126,
250, 205
82 DATA102, 249, 4, 205, 102, 249, 12,
205, 102, 249, 5, 205, 102, 249, 205, 17
0, 250, 195
83 DATA162, 249, 205, 122, 249, 4, 205
, 122, 249, 12, 205, 122, 249, 5, 205, 12
2, 249, 195
84 DATA162, 249, 120, 205, 177, 34, 71
, 4, 62, 1, 15, 16, 253, 182, 190, 40, 5, 1
75, 50, 144
85 DATA249, 201, 62, 1, 50, 144, 249, 2
01, 1, 16, 39, 11, 120, 177, 32, 251, 201
, 58, 144
86 DATA249, 167, 40, 10, 237, 75, 140,
249, 205, 122, 249, 195, 205, 250, 237,
75, 140, 249
87 DATA205, 102, 249, 195, 205, 250, 2
37, 75, 140, 249, 205, 144, 250, 205, 17
0, 250, 205
88 DATA170, 250, 195, 173, 249, 62, 24
7, 219, 254, 203, 71, 202, 1, 251, 203, 7
9, 202, 39
89 DATA251, 203, 87, 202, 77, 251, 203
, 95, 202, 115, 251, 62, 127, 219, 254, 2
03, 71, 202
90 DATA218, 244, 195, 221, 250, 1, 0, 7
2, 237, 67, 165, 251, 1, 0, 64, 237, 67, 1
67, 251, 205
91 DATA171, 251, 58, 59, 246, 50, 153,
251, 58, 60, 246, 50, 157, 251, 58, 61, 2
46, 50, 161
92 DATA251, 195, 218, 244, 1, 0, 72, 23
7, 67, 165, 251, 1, 8, 64, 237, 67, 167, 2
51, 205, 171
93 DATA251, 58, 59, 246, 50, 154, 251,
58, 60, 246, 50, 158, 251, 58, 61, 246, 5
0, 162, 251
94 DATA195, 218, 244, 1, 0, 72, 237, 67
, 165, 251, 1, 16, 64, 237, 67, 167, 251,
205, 171
95 DATA251, 58, 59, 246, 50, 155, 251,
58, 60, 246, 50, 159, 251, 58, 61, 246, 5
0, 163, 251
96 DATA195, 218, 244, 1, 0, 72, 237, 67
, 165, 251, 1, 24, 64, 237, 67, 167, 251,

205, 171
97 DATA251, 58, 59, 246, 50, 156, 251,
58, 60, 246, 50, 160, 251, 58, 61, 246, 5
0, 164, 251
98 DATA195, 218, 244, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1
, 1, 1, 1, 1, 75, 61, 251, 205, 45, 251,
6, 64, 42
99 DATA165, 251, 34, 169, 251, 197, 42
, 165, 251, 237, 91, 167, 251, 1, 8, 0, 23
7, 176, 42
100 DATA165, 251, 17, 32, 0, 25, 34, 16
5, 251, 42, 167, 251, 25, 34, 167, 251, 1
93, 16, 223
101 DATA201, 62, 247, 219, 254, 203, 7
1, 202, 249, 251, 203, 79, 202, 31, 252,
203, 87, 202
102 DATA69, 252, 203, 95, 202, 107, 25
2, 62, 127, 219, 254, 203, 71, 202, 218,
244, 195, 213
103 DATA251, 1, 0, 64, 237, 67, 165, 25
1, 1, 0, 72, 237, 67, 167, 251, 205, 171,
251, 58, 153
104 DATA251, 50, 59, 246, 58, 157, 251
, 50, 60, 246, 58, 161, 251, 50, 61, 246,
195, 147, 248
105 DATA1, 8, 64, 237, 67, 165, 251, 1,
0, 72, 237, 67, 167, 251, 205, 171, 251,
58, 154, 251
106 DATA50, 59, 246, 58, 158, 251, 50,
60, 246, 58, 162, 251, 50, 61, 246, 195,
147, 248, 1
107 DATA16, 64, 237, 67, 165, 251, 1, 0
, 72, 237, 67, 167, 251, 205, 171, 251, 5
8, 155, 251
108 DATA50, 59, 246, 58, 159, 251, 50,
60, 246, 58, 163, 251, 50, 61, 246, 195,
147, 248, 1
109 DATA24, 64, 237, 67, 165, 251, 1, 0
, 72, 237, 67, 167, 251, 205, 171, 251, 5
8, 156, 251
110 DATA50, 59, 246, 58, 160, 251, 50,
60, 246, 58, 164, 251, 50, 61, 246, 195,
147, 248, 62
111 DATA247, 219, 254, 203, 71, 202, 1
81, 252, 203, 79, 202, 201, 252, 203, 87
, 202, 221
112 DATA252, 203, 95, 202, 241, 252, 6
2, 127, 219, 254, 203, 71, 202, 218, 244
, 195, 145
113 DATA252, 1, 0, 64, 237, 67, 165, 25
1, 1, 8, 72, 237, 67, 167, 251, 205, 171,
251, 195, 145
114 DATA249, 1, 8, 64, 237, 67, 165, 25
1, 1, 8, 72, 237, 67, 167, 251, 205, 171,
251, 195, 145
115 DATA249, 1, 16, 64, 237, 67, 165, 2
51, 1, 8, 72, 237, 67, 167, 251, 205, 171
, 251, 195
116 DATA145, 249, 1, 24, 64, 237, 67, 1
65, 251, 1, 8, 72, 237, 67, 167, 251, 205
, 171, 251
117 DATA195, 145, 249, 42, 169, 251, 3
4, 167, 251, 33, 8, 72, 34, 165, 251, 205
, 171, 251
118 DATA205, 35, 246, 33, 8, 72, 195, 1
2, 246, 62, 247, 219, 254, 203, 71, 202,
64, 253, 203
119 DATA79, 202, 69, 253, 203, 87, 202
, 74, 253, 203, 95, 202, 79, 253, 62, 127
, 219, 254
120 DATA203, 71, 202, 218, 244, 24, 22
1, 46, 0, 195, 81, 253, 46, 64, 195, 81, 2
53, 46, 128
121 DATA195, 81, 253, 46, 192, 38, 0, 3
4, 118, 249, 125, 50, 176, 253, 38, 64, 4
6, 127, 34
122 DATA120, 249, 6, 64, 197, 6, 64, 19
7, 237, 75, 118, 249, 205, 77, 249, 237,
75, 120, 249
123 DATA32, 3, 205, 102, 249, 13, 237,
67, 120, 249, 193, 16, 231, 237, 75, 118
, 249, 4, 58
124 DATA176, 253, 79, 237, 67, 118, 24

9, 237, 75, 120, 249, 14, 127, 4, 237, 67
, 120, 249
125 DATA193, 16, 201, 58, 176, 253, 33
, 0, 64, 111, 34, 167, 251, 33, 8, 72, 34,
165, 251, 205
126 DATA171, 251, 195, 20, 253, 67, 32
, 83, 80, 82, 73, 84, 69, 32, 68, 69, 70, 7
3, 78, 69, 82
127 DATA32, 50, 32, 32, 00, 82, 79, 71,
82, 65, 77, 69, 68, 32, 66, 89, 32, 80, 82
, 69, 68, 82
128 DATA65, 71, 32, 66, 69, 67, 73, 82,
73, 67, 32, 32, 68, 69, 83, 84, 82, 79, 89
, 69, 82, 32
129 DATA48, 54, 46, 48, 53, 46, 49, 57,
56, 56, 46, 32, 32, 83, 85, 90, 89, 32, 83
, 79, 70, 84
130 DATA32, 39, 56, 56, 32, 229, 205, 1
, 247, 225, 126, 254, 35, 200, 35, 229, 2
05, 225, 246
131 DATA225, 24, 244, 83, 85, 90, 89, 3
2, 83, 79, 70, 84, 32, 39, 56, 56, 35, 77,
69, 77, 79
132 DATA82, 89, 35, 66, 85, 70, 70, 69,
82, 35, 88, 32, 67, 79, 82, 68, 35, 89, 32
, 67, 79, 82
133 DATA68, 35, 83, 80, 32, 77, 79, 68,
35, 32, 32, 32, 32, 32, 32, 32, 32, 32
, 32, 32, 6
134 DATA55, 61, 8, 5, 12, 16, 32, 32, 32
, 32, 32, 32, 32, 3, 12, 15, 19, 5, 35,
32, 32, 53
135 DATA32, 32, 32, 160, 144, 146, 133
, 147, 147, 160, 134, 183, 160, 32, 32, 3
2, 32, 32, 32
136 DATA32, 32, 32, 32, 32, 32, 32, 32,
32, 32, 32, 32, 4, 5, 6, 32, 6, 14, 32, 32,
49, 32, 32
137 DATA32, 134, 143, 146, 160, 142, 1
43, 146, 141, 129, 140, 32, 32, 32, 32, 3
2, 32, 32, 32
138 DATA32, 32, 32, 32, 32, 32, 32, 32,
32, 32, 5, 18, 1, 19, 5, 32, 32, 32, 55, 32
, 32, 32, 3?
139 DATA32, 32, 32, 32, 32, 32, 32, 32,
32, 32, 32, 32, 32, 32, 32, 32, 32, 32,
32, 32, 32
140 DATA32, 32, 32, 32, 32, 30, 3, 7, 5,
10, 1, 3, 4, 24, 1, 30, 20, 16, 3, 4, 14, 2,
26, 2, 16, 17
141 DATA17, 18, 3, 226, 252, 128, 9, 19
5, 194, 205, 56, 48, 120, 169, 0, 141, 32
, 208, 141
142 DATA33, 208, 162, 0, 169, 54, 133,
1, 189, 0, 116, 157, 0, 180, 189, 0, 117,
157, 0, 181
143 DATA189, 0, 118, 157, 0, 182, 189,
0, 119, 157, 0, 183, 189, 0, 120, 157, 0,
184, 189, 0
144 DATA121, 157, 0, 185, 189, 0, 122,
157, 0, 186, 189, 0, 123, 157, 0, 187, 18
9, 0, 124, 157
145 DATA0, 188, 189, 0, 125, 157, 0, 18
9, 189, 0, 126, 157, 0, 190, 189, 0, 127,
157, 0, 191
146 DATA232, 224, 0, 208, 179, 174, 0,
2, 224, 147, 208, 157, 162, 0, 189, 0, 13
7, 157, 0, 9
147 DATA232, 224, 0, 208, 245, 169, 55
, 133, 1, 169, 226, 141, 0, 128, 169, 252
, 141, 1, 128
148 DATA169, 128, 141, 2, 128, 169, 9,
141, 3, 128, 108, 2, 128, 0
150 CLEAR 62499:FOR A=62500 TO 6
5416:READ X:POKE A,X:NEXT A

READY.

Samo za vaše oči

Verovatno su vlasnici Commodore 64 sa slabijim srcem bili dovedeni u životnu opasnost kada su po prvi put ugledali reklamne poruke i pozdrave holandske razbijačke grupe „Hotline“, kako se šetaju po borderu njihovog monitora!

Piše Milan Vještica

Taj novi način prikazivanja poruka delovao je šokantno na sve one koji su se bavili mašinskim programiranjem i otkrivanjem tajni i trikova svog računara. Prva reakcija na „patent“ strašnih Holandana bila je: „Pa ovo je nemoguće!“ Verovatno bi se ljudi iz Hotlinea od srca nasmejali da su videli sve one zbunjene izraze ljudi koji su zurili u ekran na kome se odvijala čarolija. Ali kao i svaka nova stvar, i ovaj skrol se pretopio iz totalne nepoznanice, preko blage neverice i nagadanja, u nešto što je danas jedno od standardnih oružja u arsenalu trikova razbijačkih grupa. Samo za vas, u ovom specijalnom izdanju „Intro servisa“ zavirićemo u čarobne bajtove ove holandske hakerske iluzije.

Ono što je dovodilo u nedoumicu ljude kada su prvi put ugledali ovakav skrol bilo je to što je do tada Commodoreov border bio nedodirljiva zona za bilo kakve znakove ili slova. Jedina stvar na koju su vlasnici šezdesetčetvoriki bili navikli je menjanje boja bordera u turbo programima. Trebalo je sačekati taman toliko da hakeri upoznaju tehniku koja i dan danas „žari i pali“ u hakerskim krugovima procesora 6510 i pomoću koje će početi da prave razna čuda - rastersku tehniku. Savladavši mogućnosti u dizajniranju optičkih efekata hakeri su odjednom shvatili neslućene mogućnosti u dizajniranju optičkih efekata. Jer, samo se pomoću registra \$DO12, takozvanog raster registra, mogla ostvariti takva operacija. I - hakeri su se bacili na posao.

Prvo: reklamne poruke ne mogu biti ni u kom slučaju standardni znakovi Commodoreovog karakter seta. Jedina mogućnost bili su sprajtovi. Postupak smeštanja karaktera u sprajtove već smo opisali u junskom izdanju ove rubrike. Za one koji nisu pročitali junsko izdanje da ponovimo ukratko: napravi se petlja koja uzima redom kodove karaktera teksta koji treba da skroluje, množi ih sa osam i dodaje na startnu adresu karakter ROM-a. Na taj način se dobija početak opisa znaka ROM-u. Sada se uzimaju jednobajtni blokovi iz opisa karaktera i prebacuju u deo memorije za opis sprajtova.

Drugo: skrol sprajtova. Skrolovi sprajtova već su i pre toga bili poznati tako da tu nije bilo većih problema. Rutinu za skrolovanje takođe smo dali u junskom izdanju „Intro servisa“. Skrol se vrši uz pomoć logičke operacije ROL koja prebacuje bitove u memorijskoj lokaciji za jedno mesto ulevo. Kada se radi na ovaj način nema potrebe da pravimo tabele sa koordinatama sprajtova, već ih pomeramo „ROlovanjem“ podataka za njihov opis.



Treće: „proširenje“ ekrana. Čitava stvar se vrtela oko ove stavke. Trebalo je proširiti ekran tako da on zahvata gornji i donji border po kome će sprajtovi moći normalno da se pomeraju. Proširivanje ekrana odmah je podsetilo hakere na jedan registar u njihovom mezimcu koji je odgovoran za prikazivanje 24 ili 25 redova na ekranu. To je regis-

tar za fino vertikalno skrolovanje, \$DO11. Koliko li su samo noći, u grozničavom traženju rešenja, proveli momci iz „Hotline“-a dok im na pamet nije palo spasonosno rešenje! Registar \$DO11, kontrolisan raster registrom \$DO12, može da ostvari zadatak! Ako još ne naslućujete rešenje, sačekajte još malo: da pogledamo sadržaj registra \$DO11.

Registar \$DO11

bitovi 0-2 :	vertikalni skrol (od 1-7 linija)
bit 3 :	biranje 24 ili 25 redova na ekranu
bit 4 :	ceo ekran prazan, iste boje kao border (ako je ovaj bit 0 onda je prazan)
bit 5 :	pozivanje bit-map moda
bit 6 :	pozivanje proširenog tekst moda boje
bit 7 :	deveti bit raster registra \$DO12

SPECIJALNI INTRO SERVIS

Najvažniji od svih ovih bitova je treći. Postavljanjem ovog bita na 1 dobijamo 25 redova na ekranu, a resetovanjem 24 reda. Ovaj registar se koristio kod vertikalnog skrolovanja. Biranjem 24-rednog prikaza bila je sakrivena jedna linija u koju su se umetali novi podaci. U ovom slučaju se registar \$DO11 koristi na drugi način. Raster registar, jedan od najmoćnijih u našem računaru, sadrži vrednost ekranske linije koja se trenutno skanira mlazom elektrona. Očitavanjem ovog registra možemo videti do koje linije je stigao elektronski mlaz. Skaniranje se vrši od gornje leve ivice ekrana do donje desne. Međutim, mi na ekranu-našeg monitora vidimo samo prozor od 200 linija (50-249). Kada mlaz pređe do donje ivice ekrana prebacićemo prikaz sa 24 na 25 redova i proširiti ekran za vreme dok je skanirajući mlaz na delu ekrana koji nije vidljiv. Ova podla radnja, iza leđa neudržnog rastera, dala je jedan od najlepših efekata koji se danas koristi gotovo u svakom intro programu.

Da bi sve bilo jasnije, dajemo vam jedan

blok 1

\$D000 - \$D1FF : velika slova
 \$D200 - \$D3FF : grafički karakteri
 \$D400 - \$D5FF : inverzna velika slova
 \$D600 - \$D7FF : inverzni grafički karakteri

blok 2

\$D800 - \$D9FF : mala slova
 \$DA00 - \$DBFF : velika slova i grafički karakteri
 \$DC00 - \$DDFF : inverzna mala slova
 \$DE00 - \$DFFF : inverzna velika slova i grafički karakteri

demo program koji postavlja sprajtove u border i zatim vrši skrol teksta. Program se smešta od adrese \$1000 (4096) i koristi tehniku rasterskih interapta. Ukoliko poželite da ovaj program uradi još po neku stvar koju poželite možete ga proširiti. Jednostavno promenite IRQ vektore na adresana \$0314 i \$0315 tako da pokazuju na vaš potprogram, ili iz našeg programa pozovite naredbom JSR vaš potprogram a zatim se vratite. Ne možemo vam garantovati šta će se desiti pošto izvršite jednu ovakvu „operaciju“, ali ukoliko budete pazili i ne „srušite“ neku oblast memorije koja je važna za program ili učinite neki slični propust, sve će teći bez problema. Ipak bismo onima koji nemaju baš nekog velikog iskustva u programiranju u mašincu preporučili da ne diraju program, jer će se računar vrlo lako zablokirati. Adresa smeštanja teksta je \$2000.

Tekst koji želite možete ubaciti koristeći naredbu „W XXXX“ Monitora 49152. Možete ga ubaciti i na način koji je opisan u prvom izdanju ove rubrike. Izadite iz monitora, obrišite ekran, otkucajte tekst i kratkom BASIC linijom prebacite sadržaj ekrana na adresu 8192 tj. \$2000. Pri tom pazite da vam ova BASIC linija ne zahvati zadnji ekranski red jer će pritiskom na taster RETURN doći do

vertikalnog skrola za jednu liniju i automatski će se izgubiti prvi red vašeg teksta. Ono na šta treba da pazite je da, pošto ste uneli tekst, postavite vrednost \$FF (255) koja označava kraj teksta. Ovo je vrlo bitno jer program, pre nego što nađe adresu opisa karaktera i prebaci ga u sprajt, proverava da li je kod znaka koji je uzeo \$FF. Ako jeste, tada će program ponovo „izvrteti“ vaš tekst. Ukoliko ne postavite ovaj završni karakter, tekst vaše poruke će samo jednom prošetati ekranom i to će biti sve. Dakle, uradite to ovako:

W 2000 „Svet kompjutera“ FF

Primitićete, ako budete analizirali program, da je pointer za prvi sprajt \$36 što znači da podaci počinju da se smeštaju od adrese \$0DC0. Možete promeniti pointere ali tada morate da menjate adrese opisa za sprajtove u ROL rutini za pomeranje.

U adresama nulte strane \$F7 i \$F8 smešteni su viši i niži bajt koji pokazuju gde je početak teksta poruke. Njihovim menjanjem možete menjati startnu adresu teksta. Na adresama \$5C i \$5D nalaze se viši i niži bajt startne adrese za opis znakova u memoriji. Manipulacijom višeg bajta možete birati inverzna slova, standardna ili mala. Karakter ROM ima sledeći izgled:

Dakle, ukoliko za vrednost višeg bajta uzmete D0 tada ćete na ekranu imati velika slova; za vrednost D8 mala slova; za D4 inverzna slova itd.

Program se startuje sa SYS 4096 ili iz monitora sa G 1000. Kada startujete program videćete 8 sprajtova različitih boja postavljениh u gornjem i donjem borderu, a zatim će početi i skrol.

```

1000 78          SEI
1001 A9 81      LDA #$81
1003 8D 1A D0   STA $D01A
1006 A9 00      LDA #$00
1008 8D 12 D0   STA $D012
100B 8D 19 D0   STA $D019
100E A9 7F      LDA #$7F
1010 8D 0D DC   STA $DC0D
1013 A9 24      LDA #$24
1015 8D 14 03   STA $0314
1018 A9 10      LDA #$10
101A 8D 15 03   STA $0315
101D A9 1B      LDA #$1B
101F 20 4B 11   JSR $114B
1022 58         CLI
1023 60         RTS
1024 E6 02      INC $02
1026 A5 02      LDA $02
1028 29 01      AND #$01
    
```

```

102A D0 12      BNE $103E
102C A9 F9      LDA #$F9
102E 8D 12 D0   STA $D012
1031 A9 1B      LDA #$1B
1033 8D 11 D0   STA $D011
1036 A9 01      LDA #$01
1038 8D 19 D0   STA $D019
103B 4C 31 EA   JMP $EA31
103E A9 A0      LDA #$A0
1040 8D 12 D0   STA $D012
1043 A9 13      LDA #$13
1045 8D 11 D0   STA $D011
1048 A9 01      LDA #$01
104A 8D 19 D0   STA $D019
104D 4C FC 10   JMP $10FC
1050 4C 81 EA   JMP $EA81
1053 00         BRK
1054 00         BRK
1055 00         BRK
1056 00         BRK
1057 00         BRK
1058 A2 00      LDX #$00
105A 18         CLC
105B 3E E3 0F   ROL $0FE3, X
105E 3E E2 0F   ROL $0FE2, X
1061 3E E1 0F   ROL $0FE1, X
1064 3E A3 0F   ROL $0FA3, X
1067 3E A2 0F   ROL $0FA2, X
106A 3E A1 0F   ROL $0FA1, X
106D 3E 63 0F   ROL $0F63, X
1070 3E 62 0F   ROL $0F62, X
1073 3E 61 0F   ROL $0F61, X
1076 3E 23 0F   ROL $0F23, X
1079 3E 22 0F   ROL $0F22, X
107C 3E 21 0F   ROL $0F21, X
107F 3E E3 0E   ROL $0EE3, X
1082 3E E2 0E   ROL $0EE2, X
1085 3E E1 0E   ROL $0EE1, X
1088 3E A3 0E   ROL $0EA3, X
108B 3E A2 0E   ROL $0EA2, X
108E 3E A1 0E   ROL $0EA1, X
1091 3E 63 0E   ROL $0E63, X
1126 9D 01 D0   STA $D001, X
1129 B9 F8 07   LDA $07F8, Y
112C 99 27 D0   STA $D027, Y
112F C8         INY
1130 E8         INX
1131 E8         INX
1132 C0 08      CPY #$08
1134 D0 E8      BNE $111E
1136 A9 C1      LDA #$C1
1138 8D 10 D0   STA $D010
113B 20 58 10   JSR $1058
113E 4C 81 EA   JMP $EA81
1141 00         BRK
1142 00         BRK
1143 EF         ???
1144 27         ???
1145 57         ???
1146 87         ???
1147 B7         ???
1148 E7         ???
1149 17         ???
114A 47         ???
114B A0 00      LDY #$00
114D A9 FF      LDA #$FF
114F 99 40 0D   STA $0D40, Y
1152 99 40 0E   STA $0E40, Y
1155 99 00 0F   STA $0F00, Y
1158 C8         INY
1159 D0 F2      BNE $114D
115B A9 1B      LDA #$1B
115D 8D 11 D0   STA $D011
1160 A9 20      LDA #$20
1162 85 F8      STA $F8
1164 A9 00      LDA #$00
1166 85 F7      STA $F7
1168 85 41      STA $41
116A 85 40      STA $40
116C 60         RTS
116D 00         BRK
    
```


Lords of Midnight

```

1094 3E 62 0E ROL $0E62, X
1097 3E 61 0E ROL $0E61, X
109A 3E 23 0E ROL $0E23, X
109D 3E 22 0E ROL $0E22, X
10A0 3E 21 0E ROL $0E21, X
10A3 3E E3 0D ROL $0DE3, X
10A6 3E E2 0D ROL $0DE2, X
10A9 3E E1 0D ROL $0DE1, X
10AC E8 INX
10AD E8 INX
10AE E8 INX
10AF E0 18 CPX #$18
10B1 D0 A7 BNE $105A
10B3 E6 41 INC $41
10B5 A5 41 LDA $41
10B7 C9 08 CMP #$08
10B9 F0 01 BEQ $10BC
10BB 60 RTS
10BC A9 00 LDA #$00
10BE 85 41 STA $41
10C0 A0 00 LDY #$00
10C2 B1 F7 LDA ($F7), Y
10C4 0A ASL A
10C5 0A ASL A
10C6 0A ASL A
10C7 85 5C STA $5C
10C9 A9 D1 LDA #$D1
10CB 69 02 ADC #$02
10CD 85 5D STA $5D
10CF EA NOP
10D0 A9 31 LDA #$31
10D2 85 01 STA $01
10D4 A2 00 LDX #$00
10D6 B1 5C LDA ($5C), Y
10D8 9D E3 0F STA $0FE3, X
10DB E8 INX
10DC E8 INX
10DD E8 INX
10DE C8 INY
10DF C0 08 CPY #$08
10E1 D0 F3 BNE $10D6
10E3 A9 37 LDA #$37
10E5 85 01 STA $01
10E7 E6 F7 INC $F7
10E9 D0 02 BNE $10ED
10EB E6 F8 INC $F8
10ED B1 F7 LDA ($F7), Y
10EF C9 FF CMP #$FF
10F1 D0 08 BNE $10FB
10F3 A9 00 LDA #$00
10F5 A2 20 LDX #$20
10F7 85 F7 STA $F7
10F9 86 F8 STX $F8
10FB 60 RTS
10FC A2 FF LDX #$FF
10FE 8E 15 D0 STX $D015
1101 8E 1D D0 STX $D01D
1104 8E 17 D0 STX $D017
1107 E8 INX
1108 A9 36 LDA #$36
110A EE 09 11 INC $1109
110D 9D F8 07 STA $07F8, X
1110 E8 INX
1111 E0 08 CPX #$08
1113 D0 F3 BNE $1108
1115 A9 36 LDA #$36
1117 8D 09 11 STA $1109
111A A0 00 LDY #$00
111C A2 00 LDX #$00
111E B9 43 11 LDA $1143, Y
1121 9D 00 D0 STA $D000, X
1124 A9 00 LDA #$00
    
```

Toliko do sledećeg izdanja vaše rubrike „Intro servis“ i otkrivanja novih tajni iz hakerskog sveta.

Ovaj, sad već stari ali još neprevaziđeni program, koji je privilegija samo vlasnika SPECTRUMA 48K, može se nazvati avanturom, strateškom ili epskom igrom. On je sve to, ali i još mnogo više i zato je jedinstven na softverskom tržištu (naravno uz nastavak DOOMDARK'S REVENGE).

Pišu Vladimir Homan
Darko Dimitrijević

Možda ćete se čuditi što ovaj prikaz objavljujemo sada kada je igra navršila oko tri godine postojanja, ali za mnoge je ona još uvek aktualna i neprevaziđena. Ovaj

tekst namenjen je onima koji ni pored objašnjenja danih ranije, nisu uspjeli da unište DOOMDARKO-vu vojsku i oslobode Zemlju večnog mraka, i za one koji žele da im igra bude još zanimljivija.

Rešenje u stilu: (W, W, S, TAKE SWORD, GO DOWN), nije ovde moguće, jer igra je svaki put drugačija, a uz to, ako budete imali sreće, moći ćete da upravljate sa, čak, 32 lika. Broj ratnika nije moguće precizno odrediti, jer Gospodari svoje snage mogu obnavljati svaki put-kad osvoje neku citadelu ili tvrđavu, to jest kad god neko utvrđenje bude ponovo osvojeno, u njemu će se naći novih 200 pešaka ili konjanika. Koliko ćete ih u tim borbama izgubiti, to je druga stvar i zavisi od mnogo faktora.

SASTAV SNAGA: Možete imati konjanike ili pešake, ili i jedne i druge zajedno, ali jedan lik može da komanduje sa ukupno 2400 vojnika tj. 1200 pešaka i 1200 konjanika. Obavezno obratite pažnju, čitajući tekst, protiv kakvih Dumdarkovih snaga se borite. Konjanici su jači od pešadije.



AVANTURE

Obično ih ima po 10000 - 12000 u grupi, a ponekad i znatno više.

BROJ VOJNIKA: Najvažniji faktor od kog zavisi ishod bitke. Trudite se da neprijateljeve snage napadnete sa barem duplo većim brojem svojih (neka u bici učestvuje više Lordova). Dumdarku preko noći mogu da stignu pojačanja, što može da ima kobne posledice. Gledajte da i vaše rezervne snage budu u blizini.

HRABROST VOĐA: Postoje hrabri i manje hrabri Lordovi. Nekima neće previše smetati ledeni strah (Ice Fear), i oni neće zazirati od borbe. Takvi su svi Fey-ovi, Lordovi iz citadela, Utarg. S druge strane postoje Lordovi koje će i najmanji intenzitet ledenog straha (npr. „Ice Fear is slightly cold“) dovesti do toga da će odbiti da se bore. Tim Lordovima koji neće da se bore (utterly afraid), dajte im isključivo odbrambene zadatke - da čuvaju neku tvrđavu.

STEPEN ZAMORA: Veoma važan faktor na koji mnogi ne obraćaju dovoljno pažnje. Preporučujemo da se bez veće nužde ne upuštate u boj ako vam je veliki deo vojske umoran (tired, quite tired, very tired, utterly tired). Može se desiti da je neka vojska toliko umorna da više ne može da nastavi napredovanje, a kamoli borbu (cannot continue). Međutim, ukoliko njihov vođa nije toliko zamoren, moći će da nastave. Ako se borite sa takvom vojskom trpećete velike gubitke. Ukoliko je i lik kojim upravljate toliko zamoren, napredovanje uopšte neće biti moguće. Stajaćete u mestu, izloženi mogućim napadima. Na sreću, vojsku možete osvežavati u svim selima i po nekom iglou ili tvrđavi. Na celoj karti nema više od 90 sela. Jednodnevni marš i svaki novi dan bitke povećavaju stepen zamora za jedan. Najbolje stanje je „utterly invigorated“, pa „very invigorated“, „invigorated“, „slightly tired“, „tired“ itd. Vojsku možete odmarati i ako stojite u mestu nekoliko dana - ako imate vremena. Ipak najkorisnija su jezera koja povećavaju snagu do maksimuma. Ima ih oko 60.

INTEZITET LEDENOG STRAHA: O tome je već bilo reči. Dumdark može da koncentriše snagu ledene krune na neko određeno područje, ukoliko tu predstoji neka bitka i ukoliko kruna ne mora da pazi na Morkina.

Toliko o faktorima koji utiču na ishod igre.

Funkcija tastera je sledeća:

1-8 - strane sveta

Q - pomeranje lika za jedno polje napred

E - vraćanje na pogled posle teksta

R - kad prvi put pritisnete ovaj taster najpre će se pojaviti opšte stanje lika: koliko je sati u danu ostalo, koliko je lik zamoren, intenzitet ledenog straha, koliko je lik zaplašen i koji predmet nosi sa sobom. Daljim pritiskanjem tastera dobijate podatke o vojsci kojom taj lik komanduje, zatim ukoliko je u utvrđenju, koliko vojske ima u njemu, zatim dobijate podatke o broju vojske Lordova ili neprijatelja koji su na istoj lokaciji kao taj lik i onaj ispred njega.

T - taster za opcije:

1 SEEK - uz pomoć ove opcije možete da pretražite sve objekte na koje naidete.

Možete naći mačeve za ubijanje vukova ili zmajeva, u selima i iglima osveženje, u tornjevima i još nekim objektima glas koji će vam dati neki savet, „cup of drams“ pomoću koga će liku koji ga nađe ponovo započeti dan; a i neprijatna iznenađenja kao što su „hand of the dark“ od koga će liku odmah pasti mrak i što je najgore možete naići na „shadows of death“ koji ima potpuno suprotan efekat od jezera - oduzima vam svu snagu.

2 HIDE - ako se nalazite na nesigurnom području i želite da se sakrijete od neprijatelja, upotrebite ovu opciju i ne možete biti napadnuti. Samo lik koji nema vojsku može da se sakrije.

3 FIGHT THE (WOLVES, DRAGONS, SKULKINS, ICE TROLLS) - ako stanete na polje na kojem se nalaze ova bića, da biste se ponovo pokrenuli morate ih ubijati. To ćete najlakše izvesti sa vukovima i zmajevima ako imate mač protiv njih (sword wolfslayer, dragonslayer). Lik koji sa sobom ima vojsku može da ih ubija bez ikakvog oružja. Ako je lik sam i nema oružje može da izgubi konja ili čak pogine.

4 RECRUIT - ovom opcijom se regrutuju likovi ukoliko se nalazite na istoj lokaciji sa tim novim likom

5 RECRUIT MEN - jednim pritiskom na ovaj taster regrutujete 100 ljudi koji se nalaze u slobodnoj gardi u citadeli ili tvrđavi.

6 TAND MEN ON GUARD - ako želite da pojačate odbranu neke svoje tvrđave ovom opcijom, lik koji ima svoju vojsku, odgovarajuću onoj u tvrđavi, može joj jednim pritiskom na taster dodeliti stražu od sto ljudi.

7 TO BATTLE! - ovom opcijom napadate neprijatelja koji nalazi lokaciju ispred vas.

U - kada svi likovi završe svoje dnevne aktivnosti pritisnite ovaj taster i pašće noć. U toku noći Dumdark pomera svoju vojsku ka-

da se odvijaju bitke. Dobijate izveštaje na kojem području se neka bitka odigrala pa tako, uz pomoć mape, možete da vidite i kuda se Dumdarkova vojska kreće.

S - snimanje pozicije

D - učitanje stare pozicije

G - kada se na ekranu preko noći pojavi poruka „do you want dawn?“ (hoćeš li da bude zora?) pritisnite ovaj taster jer on znači potvrđan odgovor. Ako želite da verifikujete poziciju koju ste snimili takođe ga pritisnite

J - ako ne želite da verifikujete snimak

M - dobijate spisak svih liknosti koje ste regrutovali sa tasterima na kojima se oni nalaze.

U igri učestvuju sledeći likovi:

C Luxor the Moonprince Glavni lik igre. U početku se nalazi u srcu šume Shadows. Može da regrutuje sve likove sem Dreams, Dregrima i tri čarobnjaka. Njegova pogibija može da ima višestruke posledice; poseduje Mesečev prsten (Moon ring) i zahvaljujući njemu može da kontroliše i ostale likove u igri. Ako pogine, prsten će ostati na mestu njegove pogibije. Tada Morkin mora da dođe na to mesto i uzme ga (SEEK). Dok Morkin ne nađe prsten gubite kontrolu nad svim do tada regrutovanim likovima sem Corletha i Rothrona (B, N). Prsten ćete teško naći bez karte, a Morkinovo traganje često se neslavno završava - njegovom pogibijom i pobedom Dumdarka. Stoga Luxora dobro čuvajte. Ipak ne preporučujemo vam da ga sakrijete, pošto vojska ostalih lordova može da se preplaši, a mogu se desiti i još neke čudne stvari. Najbolje je da stalno bude u društvu još 3-4 Lorda i sa dosta vojske. Naravno, i on može da komanduje vojskom ako mu je dodelite. Luxor jedini ne može da nosi ni jedan mač, jer ima prsten.

V Morkin Luxorov sin, ključ igre. Dok je on živ Dumdark neće moći da ostvari uslove za pobjedu, čak i ako je Luxor mrtav, a vaš glavni grad Xaorkith osvojen. Tako možete Dumdarka dovesti u pat-poziciju ako se nalazite pred porazom, sakrivši Morkina na krajnjem severoistoku karte, kod mudraca Lorgrima, gde zbog izvesnih okolnosti ne mogu da dođu neprijateljski vojnici. Morkin može da regrutuje samo šest likova u igri (tri čarobnjaka, Shadowsa, Korinela i Lothorila). Kod njega ne postoji opcija HIDE - on ne može da se sakrije jer tako bi se igra mogla previše lako završiti. Njegov glavni cilj je uništenje Ledene krune, o čemu će još biti reči.

B Corleth the Fey Kralj Fey-ova treba da vam služi za regrutovanje

šumskih Lordova, može da regrutuje i ostale, ali ne sve. Obavezno ga naoružajte mačem, jer po šumama ima dosta vukova i drugih bića. Možete mu dodeliti i vojsku, ali samo onu šumskih Lordova, ipak preporučujemo da on prvo obavli sve zadatke oko poziva Lordova na berbu, jer dok god nema vojsku sa sobom može da se sakriva, što će mu biti korisnije.

N Rorthron the Wise Glavni i jedini zadatak ovog mudraca je regrutovanje likova, jer on može da regrutuje sve likove koji postoje. Neka vam za to i služi. Naoružajte ga mačem, trebaće mu. Najbolje da odmah na početku igre krene na jug, regrutuje Garda, a potom i ostale, krećući se na istok.

1 Lord of Gard Nalazi se u citadeli na jugozapadu karte. Raspolaze se 1000 pešaka, 500 konjanika, a u njegovoj citadeli se nalazi 600 konjanika.

2 Lord of Marakith Ima 1000 pešaka, 500 konjanika i u citadeli 700 pešaka.

3 Lord of Xajorkith Gospodar vašeg glavnog grada ima 1200 pešaka, 800 konjanika i u citadeli još 750 pešaka.

4 Lord of Gloom Pošto se nalazi daleko na severu nije ga praktično slati u odbranu (1000 pešaka, 500 konjanika i još 600 pešaka).

5 Lord of Shimeril Njegova citadela je strateška tačka (1000 pešaka, 800 konjanika, 750 pešaka u gardi).

6 Lord of Kumar (1000 pešaka, 700 konjanika i 600 konjanika u gardi).

7 Lord of Ithorn Ovaj čuvar utvrđenja severno od masiva Ithril ima dosta ljudi (1200 pešaka, 1000 konjanika i 700 pešaka u gardi).

8 Lord of Dawn (800 pešaka, 500 konjanika i 550 pešaka u gardi).

9 Lord of Dreams Sada prelazimo na Feyove. Ovaj ima citadelu i možete ga regrutovati samo sa Rothornom, Corlethom ili nekim drugim Feyom (1200 pešaka, 800 konjanika i 500 pešaka u gardi)

0 Lord of Dregrim Samo još on ima citadelu (100 pešaka, 400 konjanika i 500 pešaka u gardi).

Q Thimarth the Fey Njegova tvrđava je važna strateška tačka 6400 pešaka, 600 konjanika i u gardi još 300.

W Lord of Whispers (600 pešaka, 300 konjanika i još 150 pešaka).

E Lord of Shadows Lik kog ćete prvog regrutovati, jer se nalazi u istoj šumi gde i vaša glavna četiri lika na početku. Krenite sa nekim od njih na sever, severozapad, i ugledaćete ga kako stoji usred šume sa 1000 pešaka, bez konja. Sa njim idite odmah na sever, severoistok i naći ćete konje. Sa SEEK

Shadows će nabaviti konja ali njegovi vojnici naravno ne.

R Lord of Lothoril 500 pešaka, 200 konjanika, 200 konjanika u gardi.

T Korinel the Fey Nalazi se u selu, u maloj šumi Kor. Prava je umetnost naći ga živog, jer je šuma u srcu Dumdarkove teritorije. Ako želite da ga nadete i regrutujete odmah sa Corlethom požurite na sever, izbegavajući neprijateljevu vojsku u nadiranju, a preko noći se sakrivajte (HIDE). Kada dodete u šumu Kor potražite selo. Ako Korinela nema znači da je već bio napadnut, ali možda nije mrtav. Potražite ga na nekoliko polja oko sela i možda ćete ga naći. Regrutujte ga pa bežite pravo na istok. Pošto ovaj lik nema konja, da bi se brže kretao morate da mu ga nabavite. Najbliži konji se nalaze u blizini jednog monolita na istoku šume. Kada ih nadete nastavite beg do Dreams. Međutim, ukoliko Korinel nije bio napadnut neće ga u selu sa 1000 pešaka.

Y Lord of Thrall On se nalazi u istoimenoj šumi u selu i ima 600 pešaka i 300 konjanika. Ovim smo završili sa Feyovima.

U lord of Brith Ovaj Lord, kao i većina ovih koji slede, ne spada u hrabre ratnike. Ima 300 pešaka, 500 konjanika i u tvrđavi još 150 konjanika.

I Lord of Rorath 400 pešaka, 800 konjanika i 250 konjanika u gardi. Biće najkorisnije da ga odmah pošaljete u Keep of Thimrath.

O Lord of Thorn 800 pešaka, 400 konjanika, 150 pešaka u gardi. Dodelite mu odbrambene zadatke.

P Lord of Morning 800 pešaka, 300 konjanika, 200 pešaka u tvrđavi. Njegov posed nije od značaja pa ga ne morate braniti.

A Lord of Athoril 300 pešaka, 800 konjanika, 150 pešaka. Nije najpogodniji za akcije na dalekom severu.

S Lord of Blood bez pešaka, 1200 konjanika, 400 pešaka u gardi. Ovaj hrabri ratnik uvek je prvi na udaru zahuktalim osvajačima jer se njegov posed nalazi na svega nekoliko polja od južnih delova početne Dumdarkove teritorije, odakle stalno u prvih desetak dana nadiru njegove snage. Stoga morate brzo da ga regrutujete i povučete iz njegove tvrđave. Potražite utočište kod Shimerila.

D Lord of Herath 600 pešaka, 500 konjanika, 300 pešaka u gardi. Ovaj strašljivac se nalazi u tvrđavi koja je važna strateška tačka za prodor na jug i zato će ga Dumdark sigurno napasti. Može se desiti da stignete prekasno i da ga ne nadete uopšte ili sa desetkovanim snagama.

f Lord of Mitharg 600 pešaka, 500

konjanika, 150 pešaka u tvrđavi. Njegova tvrđava se nalazi južno od Shimerila i kada ga regrutujete najbolje je da ga pošaljete tamo da pojača odbranu.

G Utarg of Utarg Ovog ratnika može da regrutuje jedino Luxor ili Porthron. Nema pešake, već 1000 konjanika i 350 konjanika u gardi. On je najhrabriji ratnik i njegova vojska pod normalnim okolnostima trpi male gubitke. Neka vam

lik kreće se čak i sa konjem samo 4 polja na dan. Mogu da ga regrutuju Morkin i Rothorn.

K Farflame the Dragonlord Poslednji čarobnjak je gospodar zmajeva sa i uz njegovu pomoć sa najlakše i najbrže osvaja kruna. Ako možete sebi da dozvolite toliko luksuza, ovaj zmaj može da vam posluži i kao izviđač, jer prelazi, to jest preleće 16 polja dnevno, a ako je odmoran možete bez pro-



bude jedan od glavnih aduta za napad.

H Fawkrin the Skulkrin On je jedan od tri čarobnjaka uz čiju pomoć Morkin može da uništi krunu. Nalazi se na severozapadnom delu mape, svega 3-4 polja na dan. Često po njega umesto vas svrati četa Dumdarkovih konjanika i ubije ga. Mogu da ga regrutuju Morkin, Rorthron i Corleth.

J Lorgrim the Wise Nalazi se u kuli u samom severoistočnom uglu karte. Do njega možete doći samo kroz uzan iskošeni prolaz ko ga obeležava jedan monolit. Ovaj

blema njime osvajati male tvrđave koje nemaju više od 250 vojnika. Prethodno dobro pogledajte da li u blizini ima prave vojske.

Toliko o likovima. Inače, Feyovi prelaze i u ravnici i u šumi 8 polja dnevno (konjem). Ostale ličnosti kroz šumu idu duplo sporije nego Feyovi. Svi likovi (sem Dragonlorda) kroz planinu idu duplo sporije. Feyovi mogu da obnavljaju svoju vojsku samo u svojim utvrđenjima koja nisu pre toga bile osvoje-

na. Isto važi i za Utarga s tim što on ima samo dve svoje tvrđave.

Posle svakog novog dana bitke dobijate podatke (taster R) o broju poginulih vaših i Dumdarkovih ljudi i ishodu bitke. Bitku možete dobiti (Victory to free), izgubiti (Victory to enemy). U slučaju da bitka još traje (The battle continues) možete povući svoje snage ili dovesti pojačanja.

Igru možete izgubiti na dva načina. U oba slučaja Dumdark mora da ubije Morkina, a zatim i Luxora, ili da osvoji Xajorkith.

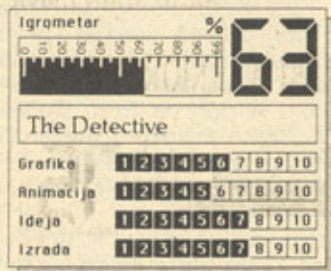
Pobediti možete, takode, na dva načina. Jedan je da Morkin uz pomoć nekog od čarobnjaka uništi Krunu, a drugi da osvojite Ushgarak, Dumdarkov glavni grad. Najlakše ćete uništiti Krunu ako sa Morkinom odete do Dragonlorda, a zatim sa obojicom krenite ka severu krećući se zapadno od planina Korkith i Ugrak. Ako vas juri četa Dumdarkovih vojnika potražite utočište kod Lothorila ili Glooma. Kuli u kojoj se nalazi kruna (Tower of Doom) pridite sa zapadne strane, pored citadele Vorgarth. Ako budete imali sreće, doći ćete sa Morkinom i Dragonlordom do kule. Neka tada Morkin uzme Krunu (SEEK), pritisnete „noć“ i pojeavite se poruka „The Ice Crown is destroyed. Victory to free!“ I jezero Mirrow može da uništi krunu.

Jedan od najsigurnijih načina da pobedite bez uništenja ledene krune je da sve likove, dok traju napadi Dumdarka, rasporedite po važnim strateškim tačkama. Strateške tačke u prvoj liniji odbrane su: citadele Gard, Shimeril, Morkith, Kumar, kao i Keep of the Moon. Ako vam Dumdark osvoji strateške tačke, tj. probije prvu liniju odbrane povučite se na drugu: čine je tvrđava Thimrath i one u posedu Lorda Dawna a naročito je značajna ona zapadno od citadele Dawn i tvrđave Corelay. Ako i to probiju, preostaje vam jedino da se sa svima povučete u Hajorkith. Sačekajte da prođu Dumdarkovi napadi (oko 40 „dana“ od početka igre) i krenite u pohod ka Ushgarasku (Ushgarak is fallen!). Za svaki slučaj ostavite bar nekog u Hajorkithu.

Pokušajte da oborite ove rekorde: uništenje Krune za 9 dana, osvajanje Ushgaraka za 26, osvajanje cele karte. Pokušajte Dumdarku da prepustite što manji deo svoje teritorije.

Spremite praznu kasetu kako biste mogli da snimate poziciju u svakom trenutku i tako sprečite moguće greške. Možete da razmišljate koliko hoćete jer dan traje sve dok ne date komandu za noć. Mnogo sreće! ◇

THE DETECTIVE



Ovo je još jedna krimi priča prebačena u kompjutersku igru. Nalazite se u uloji simpatičnog detektiva koji, neodoljivo podsjeća na inspektora Kluzoa. Radnja se odvija u srednjevjekovnom dvorcu u kojem se osim vas nalaze još devet osoba, jedna od njih je ubica. Pazite, svaka nova igra - novi ubica.

Stvari ima mnogo i važnih i nevažnih. Pošto možete da nosite najviše pet stvari ostale ostavljajte u svojoj sobi. Kada u nekoj sobi pokupite po koji predmet nakon izvjesnog vremena tu ćete pronaći novi. Radnja se odvija u gornjem dijelu ekrana dok se dolje pojavljuju ikone, poruke...

Ikone su slijedeće:

Ikona sa kutijom - pomoću nje možete uzimati predmete, pretraživati ormare i ostavljati predmete.

Ikona sa satom - vrijeme teče realno.

Ikona sa slovom Q - za pitanja. Upotrebimo tu ikonu, odaberemo sa kojom osobom želimo razgovarati, stanemo ispred nje, ponovo upotrebimo ikonu sa slovom Q i odaberemo o čemu želimo razgovarati, o mrtvacu, o ostalim osobama ili predmetima.

Ikona sa listom papira - upotrebljavamo predmete koje imamo kod sebe.

Ikona sa glavom - s njom optužujemo ubicu kada skupimo dosta dokaza.

Vrata otvarate tako da stanete ispred njih i pritisnete FIRE a kada se pojavi ikona sa vratima ponovo pritisnemo FIRE i vrata će se otvoriti ako nisu zaključana. Ako su zaključana onda morate čekati dok ih sobarica ili Bently ne otvori.

Ubicu baš moramo tražiti na osnovu iskaza likova. Zaboravite na mogućnost da čekate dok ne ostanete sami s ubicom jer ako ne otkrijete ubicu dok i poslednji lik ne padne kao žrtva ubice pojavit će se natpis u stilu: „Na žalost niste uspjeli“. A sada nešto više o likovima:

MAJOR - stalno mumlja svoje doživljaje tako da se nemojte iznenaditi ako odjednom čujete „Granate!“ ili slično. Nemojte ga zanemarivati jer vam može dati važne podatke.

DOCTOR - on će vam reći uzrok smrti Dingla koji je uvijek prva žrtva, ali doktora morate odmah ispitati jer će za kratko vrijeme i on postati žrtva ubice.

DINGLE - prva žrtva. O njemu svi misle najbolje i svi se čude kako ga je neko ubio i zašto.

CYNTIA - nju vrlo rijetko možete sresti jer se negdje krije, na žalost još nisam otkrio gdje.

REVEREND - stalno se šeće po dnevnom boravku. Ako ga nema u dnevnom boravku (od njega) više nećete moći ništa saznati jer je i on postao žrtva. Nemojte ni njega zanemarivati iako bi to mnogi učinili, nije „nevinašce“.

BENTLY - batler. Vrlo se sumnjivo ponaša. Ako vas zatekne u svojoj sobi vrlo vjerovatno će vas zaključati i ostaviti. Ako vam se to dogodi nema druge nego čekati dok se ne vrati. Kad vas pusti prošvrljajte po dvorcu i naći ćete još jednu žrtvu, ali ga sigurno nije ubio Bently.

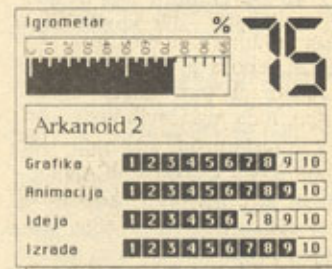
GABRIEL - služavka, vrlo povučena, kao da se nekoga boji.

COOCK - kuharica, već je dugo u tom dvorcu i od nje se može dosta saznati.

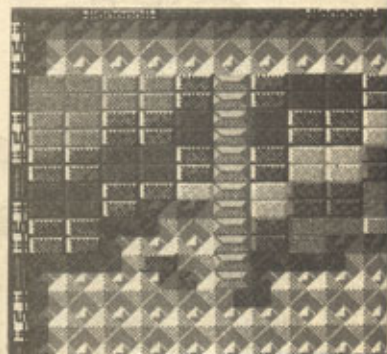
PROFESOR - malo slijep tako da vas neće uvijek prepoznati. Možete ga naći u knjižnici, stalno nešto mumlja nešto u bradu kao i Major.

◇ Albin Mihalić

ARKANOID II

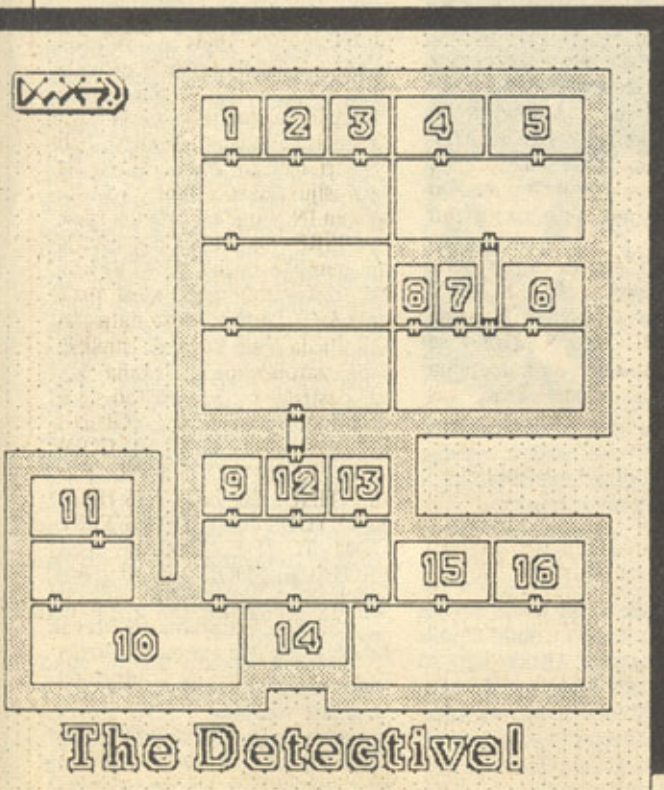


Zapazivši veliki uspeh Arkanoida, Imagine je, normalno, doneo odluku o stvaranju Arkanoida II. Ponovo ste u uloji batića koji treba da se suprotstavi strašnim ciglicama i mnogobrojnim neprijateljima.



Ako ste pomislili da se broj nivoa povećao, pogodili ste. Od starih 33 nivoa u Arkanoidu II moraćete se suprotstaviti i srušiti 64 zida. Imagine je zamislio igru tako da je za uništenje Doha potrebno preći 33 nivoa od kojih se svi ponavljaju po dva puta sem prvog i poslednjeg. Redosled nivoa je slučajna tako da ako posle petog nivoa ugledate dvadeseti nemojte da vas to zbuni. U Arkanoidu II postoje novi bonusi ali zato i novi protivnici. Počnimo od loših strana. U Dohovnoj osvetti pojavljuju se nova smetala koja mogu da vam promene smer lopte znatno više nego u prvom delu ili stvore ogroman oblak dima u kome vam nestane optica. Postoji i mogućnost da se optica kreće paralelno sa vašom reketom.

Prelazimo na bonus čije su mogućnosti iskorišćene u potpunosti. Setite se „vitamina“ nakon čijeg hvatanja se pojavljuju tri lopte, sada se nakon njegovog uzimanja dobija čak desetak lopti. Ubačen je i vitamin koji dodaje vašem batiću trag pri kretanju, od kog se loptice obijaju isto kao od reketa. Poslednja dopuna bonusa jeste vitamin koji stvara još jedan bat kojim upravljate isto kao i originalom. Naravno, vitamini iz prvog dela su ostali isti.

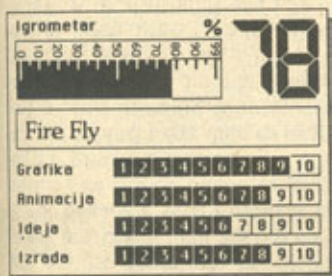


- 1-REVEREND
- 2-CYNTIA
- 3-DOCTOR
- 4-DINGLE
- 5-PUŠIONICA
- 6-VAŠA SOBA
- 7-MAJOR
- 8-LOCKED
- 9-KUHINJA
- 10-DNEVNI BORAVAK
- 11-PUŠIONICA 2
- 12-LOCKED
- 13-BENTLY
- 14-BIBLIOTEKA
- 15-COOCK
- 16-GABRIEL

Grafika je ponovo na izvanrednom nivou sa maksimalnim iskorišćenjem boja. Melodija je u osnovi ista kao u prvencu ali na 128-ici zvuči kao bečka filharmonija sa izvanrednim efektima. Moćnost izbora je ogromna, tako da vašim reketom možete upravljati pomoću miša, svih vrsta joysticka ili tastaturom. Arkanoid II je jednom rečju FANTASTIČAN.

◇ Miloš Nikodijević

FIRE FLY

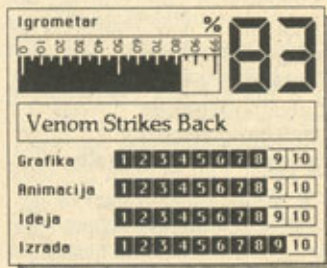


va ucenjena (stari fazon „traži se mrtav ili mrtav“).

Prelazimo na glavnu temu: na ekranu nema ničeg neobičnog, podeljen je na dva dela od kojih se na jednom odvija igra a na drugom imate mapu, merač goriva i oštećenja i dosta pomoćnih displaya. Vaš zadatak nije naročito težak: potrebno je uništiti skelet neprijateljskog sistema koga u životu održavaju izvori energije. Skelet se sastoji iz više delova: u jednom su roboti, u jednom mrtve zone i predivni pejzaži opustošene planete. Najinteresantnije je to da se delovi skeleta, tj. nivoi koje treba da predate, pojavljuju bez ikakvog reda.

Počinjemo od mrtve zone: krećete se ulevo, otvorite put do izvora energije, nastavite kroz nivoe, u svakom ostavite svoju „muvicu“ na određeni kvadrat i pritisnite „fire“. Oko „muvice“ se nalaze „loptice“ koje mogu spasiti život, a znamo da ga već svi priželjkuju. Svaki nivo ima po četiri izvora

VENOM STRIKES BACK



Venom Strikes Back je najbolji u seriji MASK, rađenoj po veoma poznatom crtanom filmu.

Zaplet je sledeći: zli Venom je kidnapovao sina MATTA TRACKERA. Drži a zarobljenom na meseću, a MATT je jedini koji može da ga spase. Naravno, vi ste u ulozi MATTA TRACKERA, vođe grupe MASK. Igra se na džojstiku ili tastaturi. Misiju otpočinjete pritiskom na 0, a na 3 je najzanimljivija opcija: unošenje tajnog koda. Postoji tri koda, i to:

MAYHEM - vodi vas direktno na drugi nivo, na mesečevu površinu, otvoren put do Venomove palate. Da biste do nje došli treba preći veliki put, drugi deo tog puta može se lako savladati uz pomoć koda:

TRANSMOGRIFY - direktno u mesečevu utrobu, gde je predeo oko dvorca u kojem je zarobljen sin MATTA TRACKERA.

PETALS OF DOOM - značenje ovog, trećeg koda još nije jasno.

Kodove koristite u toku igre, kada se nadete u teleportu, a unosite ih na početku.

Ako želite da igrate čisto, bez kodova, moraćete se dobro orijentirati. Na prvom nivou (zemlja), treba koristiti masku br. 1: BUCK SHOOT. On jedini može da preživi prvi nivo jer jako dobro puca, što je i te kako potrebno na prvom nivou.

Drugi nivo: mesečeva površina. Na njemu koristite MASK No. 2 koju nadete na izlazu iz baze na zemlji (sa BUCK SHOOTOM se probijate desno dok ne naidete na vrata). Kada izadete čeka vas MASK br. 2 koja dobro preskače krater.

Na trećem nivou koristite mask 3, JACK RABBIT, jer on jedini može da lebdi i da na taj način ne dodiruje plafon i patos, koji su smrtonosno naelektrisani. Na četvrti nivo se još nisam probio, ali sam uporan u traženju koda za njega.

Igra je grafički sjajno izrađena, nema ni većih problema sa animacijom, tako da su sva skrolovanja dobra. Zvuk malo zaostaje; ako se pitate zašto, kad ima onako dobru melodiju, to je zbog zvučnih efe-

kata pri hodu i pucanju. To je stvarno jedino što kvari ovu sjajnu igru.

◇ Goran Milovanović

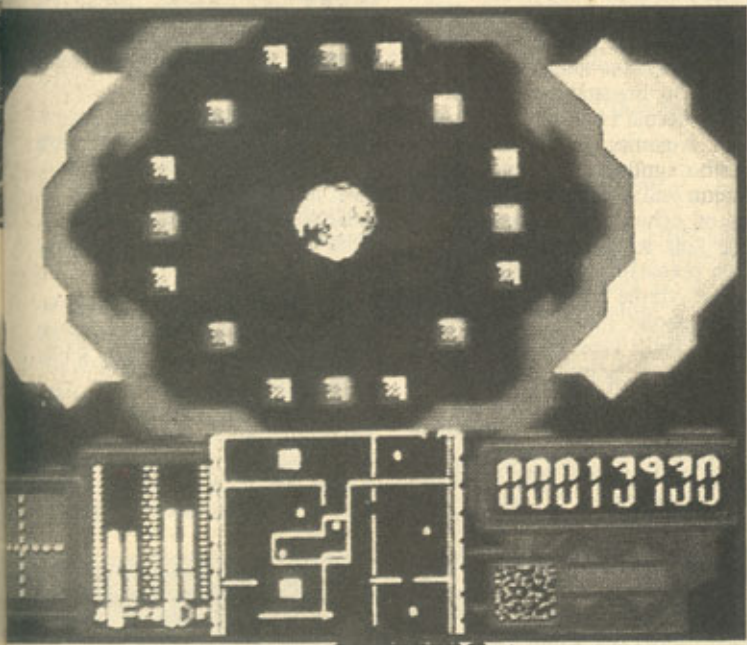
IKARI WARRIORS



Nakon mnogobrojnih lažnih verzija najzad se pojavila ona prava Eliteova. Pošli ste svojim avionom da obavite važan zadatak, ali vas je u tome sprečio neprijatelj, tako što vam je pogodio avion. Mequtim, vi kao iskusan pilot ipak ste uspeali da se prizemljite. Čim ste izašli iz aviona, koji je još bio u plamenu, dočekali su vas napadačevi meci. Ali, vi ste čvrsto odlučili da obavite svoj zadatak: oslobađanje svog kapetana. Da situacija bude još teža, imate ograničen broj metaka - 99, i 50 bombi 6bacate ih držeći malo duže FIRE). Po putu ćete nailaziti na kvadrate koje sakupljate jer vam oni obnavljaju municiju, a ako pokupite crni kvadrat dobijate poboljšanje - bombe koje pucaju u svih 8 pravaca! Dejstvo tih bombi prestaje kada izgubite živote, kojih na početku imate pet. Neprijatelj vam je veoma opasan jer napada u grupi, a neki se prikrivaju u vidu balvana na rijeci. Tu su i druga smetala: tenkovi, bunkeri, helikopteri, nagazne mine i drugo. Vašu misiju olakšaće tenkovi sa natpisom IN u koje možete ući koristeći FIRE. Kad stignete u utvrđenje nemojte misliti da je to kraj. Pre toga morate preći most, proći kroz štab i aerodrom sa natpisom JAT (!) da biste konačno stigli do svog zarobljenog kapetana koji vas nestrpljivo očekuje. Kad ste to uradili dobićete poruku: YOU HAVE RESCUED COLONEL COOK AND RECEIVED 100.000 PTS. CONTINUE TO FIGHT IS HARD AND YOU MUST BRING FREEDOM TO THE PEOPLE YOU PROTECT. GOOD LUCK! (Oslobodili ste svog pretpostavljenog i zaradili 100.000 poena. Nastavak borbe još je teži i morate donijeti slobodu narodu koji štittite. Sretno!).

Nakon toga igra se završava a vama za utjehu ostaje da se upiše na listu deset najboljih igrača.

◇ Milan Zaninović



Specijal FX je novo ime na softverskoj sceni. Njihov prvenac, Fire Fly, stigao je i na naš Balkan. To je još jedna od mnogobrojnih igara tipa „shoot'em up“ („kolji sve“). Fire Fly je zanimljiva letelica koja izgleda kao muva: ima antene, krila i sve ostale sitnice koje ima čak i naša kućna muva. Godinama se Fire Fly muvao po planeti dok nije dobio zadatak sa netačnim objašnjenjem. Posle dugog istraživanja vraća se sa očima punim suza i otkriva da je Zemlja potpuno pusta. Samo ona i vi. Nakon ovog otkrića dobijate informaciju da ste na Zemlji nepoželjni. Ubrzo otkrivete da je vaša gla-

energije predstavljena kao lopte i po dva transportera. Morate paziti na ove četiri lopte jer imaju značajnu ulogu u vašem cilju: morate pokušati da ih napunite.

Ova igra po mnogo čemu podseća na stari dobri Star Quake ali sa puno originalnih razlika. Posebno su zanimljivi transporteri i izvori energije koje morate puniti, gde su potrebni dobri refleksi i jaki nervi. Veoma je simpatična melodija (na Commodoreu) koja više podseća na pesmu iz „Ljubavne priče“ nego na muziku za arkadnu igru.

◇ Miloš Nikodijević

TRAGET RENEGADE



Ulične tuče, koje su svakodnevna pojava u Engleskoj, odakle dolazi igra, i kod nas su dosta popularne, pogotovo između tzv. Red Devils-a i Black & White Hooligans-a. Doduše, lik koji vodiš kroz igru nema ni crno-beli, ni crveno-beli šal. Moglo bi se pre reći da prilično podseća na Navaho Groma, ako se dobro sećam plakata za film. Momak je lepo nabijen, onako, ima ga, pokupio je sav vazduh iz okoline, tako da se sve odigrava u vakuumu...

njih posrćući pod serijom tvojih uspešnih krošea i na taj način češ ih pomlatiti za čas. Naravno, oni se ne predaju i čim nastaviš svoju popodnevnu šetnjicu, eto njih opet. Objašnjavajući im svoju teoriju o miroljubivoj koegzistenciji krčiš sebi put do drugog lifta kojim se spušaš sprat niže. Na žalost, opet krivo. Oni su stigli pre tebe. To je jedina moja zamerka igri: prvi nivo se odigrava na pet spratava i svi su sa tim istim nestašnim motociklistima.

Inače, moraš da paziš da te motociklisti ne „ubace u mašinu“: jedan te drži za ruke a drugi ti nehirurškim zavatima sređuje stomak.

Kada se najzad javiš na telefon, ženska ti kaže da još nije spremna i da treba da je nazoveš za pola sata. Ti, jedan, ne znaš šta ćeš za tih pola sata, pa opet odeš na malo rekreacije. Za promenu, pošto se već spustilo veče, noćne dame kreću na posao. Jedna od njih je dosta neprijateljski raspoložena prema tebi (ko zna šta si joj to uradio u prošlosti). Ti naravno

ne samo do kraja ulice i tu je odmah telefon, a na drugom kraju žice tvoja Marija-Magdalena.

Žensko ko žensko! Naravno, još uvek nije gotova! Nema veze, u blizini je parkić pa bi mogao i tamo malo da posediš i pričeš. Međutim, u mračnom parkuću čekaju te braća Bambalići. Prvo nailaziš na manjeg, Jumbu (ima opasan udarac glavom). I taman kad ga sabiješ pod zemlju, pojaviće se veći sa pitanjem: „Je li, gelipteru, što si to uradio mom malom braci?“ i ljubazno ti šakama pokazuje koliko je privržen bratu. Naravno momci su uporni kao Keza sa decimalnim brojevima i prate te kroz ceo park.

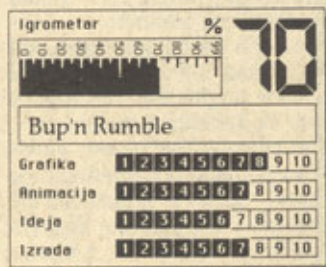
Kada sam se najzad javio na telefon i završio treći nivo svoje kasetne piratske verzije pojavila se simpatična poruka na ekranu: „Please wait, loading part two“ i disk je zasvetleo. Tužno. Ujedno na ovom mestu želim da objasnim da pošto većina vlasnika računara poseduje samo kasetofon nisam našao za shodno da opsiujem diketnu verziju.

Možemo se još samo pozabaviti dodatnim objašnjenjima. Ispod glavnog ekrana nalazi se manji na kome su predstavljene samo oči našeg heroja i njihovi izrazi u svakom trenutku borbe. Veoma duhovito urađeno, posebno u momentu kad izvlačiš visoko C. Desno od očiju nalazi se merač energije koja se rapidno brzo troši, i broj preostalih života. Levo je rezultat, vreme i poruke (go to lift, get a phone, itd...). Na raspolaganju su četiri vrste udaraca i svi se dobijaju pritiskom dugmeta na džojstiku i usmeravanjem u određenom smeru: gore - udarac u skoku (mae-geri) koristan za obaranje motociklista, dole - čučanj i udarac pesnicom u... levo - udarac unazad u protivnika koji ti dolazi s leđa i desno - klasičan kroš.

Šta još reći - ubij sve i vrati se sam...

◆ Nenad Vasović

BUP'N RUMBLE



Kasno je. Krećete se ulicama opustelog grada. Da li vam se to

učinilo, ili se nešto u tami pokrenulo? Odjednom, horda neobičnih neprijatelja stuštila se na vas, s namerom da vas, malo po malo, na nekoliko nivoa dokrajči. Inače, igra ima skrolovanje, kao „Green Beret“, a u nekim stvarima podseća na „Renegade“. Likovi su krupni, lako uočljivi, ali ono što igru podiže iznad proseka jesu dobra grafika i dobra animacija. Veoma dopadljivo je to što se na svakom nivou menjaju epolette i mogućnosti vaših udaraca. Nego, da predemo sa reči na dela:

I NIVO: Napadaju vas slepci i pokušavaju da vas udare štapom. Tu su i bakice, oružje im je tašna. Pojavljuju se „gorile“, kojih se treba čuvati, jer su dobri bokseri. Možete naići i na neprijateljski raspoloženi buldoga, koji će pokušati da vam skoči za vrat. Morate se pravovremeno sagnuti, uhvatiti ga za noge i oboriti na zemlju. Na svakom nivou, ponekad, niotkuda iskrse mali maskirani čovečuljak. On vam može ostaviti jastuče sa krilcima, koje vam vraća energiju. Trudite se da ga brzo kupite, pre nego što odleti. On vam može ostaviti i bombu, koje se treba što pre osloboditi, isto kao i psa.

Potezi su: gore → skok; fire + gore → udarci pesnicama; dole → saginjanje; fire + napred → udarac glavom; fire + nazad → udarac nogom iz okreta; fire + dole → saginjanje i hvatanje za nogu.

II NIVO: Ponavlja se I nivo, samo što se napadačima priključuje i atletičar koji, manje-više, i nije tako opasan.

Udarci: fire + napred → „trljanje ušiju“; fire + gore → zavrtite protivnika oko sebe i bacite ga u stranu ekrana koju želite. Ostali udarci su nepromenjivi na svim nivoima.

III NIVO: Isti problemi kao i na prošlom nivou. Fire + napred → udarac kolonom; fire + gore → probiranje grudima (ovaj udarac bih vam toplo preporučio, jer njime možete da eliminišete više protivnika odjednom).

IV NIVO: Opet ispočetka, ali vas napada i debeli snagator, koji vas udara stomakom i veoma je opasan. Fire + napred → udarac sa obe šake u vrat; fire + gore → podižete protivnika iznad glave, vrtite ga i bacate (ovo nemojte pokušavati sa debelim, jer će sešti na vas i oduzeti vam dosta energije).

V NIVO: Ovaj nivo je težak. Već poznatih neprijatelja na kile, a ima i novih: košarkaš koji vas gađa loptom i koga je teško uništiti, a ako ga prodete, ostaje još malo i stižete do motoriste. Ukoliko ste igrali „Renegade“, neće vam biti

Sve počinje tako što izlaziš iz lifta i krećeš u jednu šetnjicu ulicom da se javiš svojoj dragoj iz obližnje govornice, i nabereš koji cvetak uz put. Kad, odjednom, naiđe frajer na motoru i mučki - agresorski obori te sa leđa. Ti se tu razljutiš, pljuneš u šake i sačekaš njegovog drugara, pa ga zvekneš u glavu i on naravno padne sa motora. Sad se njih dvojica, kao, ozbiljno razbesne, i krenu da ti pročačkaju bubrege, i onda... zna se: trka-frka, cirka-svirka. Ako si dovoljno spretna pokupićeš palicu za bejzbol koju će ispustiti jedan od

prvo džentlmenski pokušavaš da razrešiš stvar mirnom konverzacijom, ali već prvi njen udarac na izvesno mesto izmamio je visoki C iz tvog grla. Iako si u suštini pristalica feminizma, ipak shvataš da će te ženska olešiti ako en primeniš silu. U isto vreme s leđa ti dolazi makro, vadi pucu iz džepa i prazni šaržer u tebe. Zato ne možeš da trošiš vreme objašnjavajući se sa damom, već joj dušeš dva-tri šamara i krećeš na momka u belom da mu pokažeš neke fore o bojenju lica u plavo-ljubičasti dezen. Tu srećom treba da se stig-

teško. Mae-geri u pravi čas, i... Ali, pazite! Najmanja greška koštaće vas života. Potezi su: fire + gore → Mae-geri; fire + napred → zabijanje protivnika u zemlju (ni ovaj udarac ne koristite protiv debelog, jer će se desiti isto što i prošli put. Možete pokušati sa košarkašem, ali je teško izvesti.)

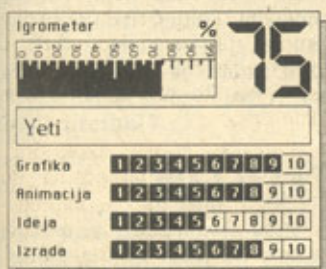
VI NIVO: Ponavlja se I nivo, ali neprijatelja ima više, oduzima vam se mogućnost za neke udarce, otežavaju se pojedini delovi, i još mnogo drugih nepogodnosti.

Dalje od VII nivoa nisam igrao, jer se, očito, sve ponavlja i ide u krug.

Prednost u ovoj igri je to što se, ako prodete do nekog nivoa, pritiskom na taster F1, možete na njega vratiti. Ako volite dobre arkadne igre i dobru zabavu, moj savet vam je da obavezno nabavite **BUP'N RUMBLE**.

◇ Marko Stanojević

YETI



Posle pojave Exolon-a mnogi programeri su pokušavali da naprave igru koja bi ličila na njega, a koja bi u isto vreme zadovoljila igrača. Bilo je tu dosta neuspelih pokušaja. Onda je, do sada ne baš tako poznata firma „Destiny“, napravila dobru kopiju pod imenom **YETI**.

Međutim, ispalo je da je ovo klon Exolona, a ne pokušaj da se napravi slična igra. Na početku se odmah primećuje skoro identičnost ove dve igre. Kao i u Exolon-u u **YETI**-u se tokom igre skuplja municija i bombe; držeći malo duže dugme za pucanje aktivira se raketa, pri eksploziji protivnik se rastura na komadiće, itd.

Grafike i animacija su veoma slične. Ali, ipak postoji nešto što se razlikuje. U Exolonu ste bili na nekoj planeti i napadali su vas svemirski brodovi, a u **YETI**-u se nalazite na Himalajima i na vas nasrću mali, beli i svega 2,5 metara visoki „majmunčići“, ili kako ih u narodnu popularno nazivaju, „Jetiji.“ Pored njih dosadni su i kaluđeri koji izlaze iz neke vrste kineskih kućica i drže uperen krst u vas (pitao sam se da li se mole Bogu ili misle da sam davio!). I ovaj problem se može rešiti: samo pritisnite jedno malo dugme koje se zove **FIRE**.

Novina u igri je „temperaturo-metar.“ Ako se suviše „ohladite“ gubite jedan život. Da se pre ove igre nije pojavio Exolon, **YETI** bi sigurno dospelo na vrhove svetskih top-lista. Ovako, sada je samo „truli klon.“

◇ Vladimir Pecelj

BASKET MASTER

Ova izvanredna igra nastala je u korporaciji Imagine-a i Dinamica. Mnogo bolja verzija je za Spectrum (za Commodore je grafika lošija). Sa odličnom grafikom (govorim o verziji za Spectrum), ovaj program se može proglasiti za najbolju simulaciju košarke na ovom računaru!

Igra se u dvorani. Gledaoci skaću na svaki postignut poen. Ekran je podeljen na dva dela. U gor-



njem (većem) delu odvija se igra, u donjem se nalazi energija, broj poena, vreme i faulovi. Igra se jedan na jedan. Pored standardnih poteza postoji i nekoliko veoma dobro urađenih „finti.“ Najlepša su zakucavanja i to: napred (desno + fire), otpozadi (levo + fire), levom rukom (gore, levo + fire) i desnom rukom (gore, desno + fire). Može se šutirati i horogom.

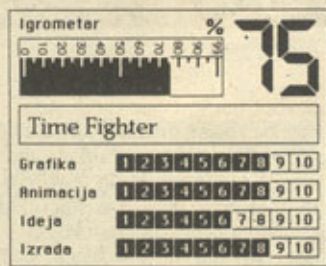
U pauzi između dve igre pojavljuje se statistički podaci: procenat šuta iz slobodnih bacanja, iz igre i iz trojki. Može se igrati protiv kompjutera i to u rangu beginner (početnik), amater (srednja žalost) i NBA (profeseinalac). Malo teže je pobediti beginnera (a da ne govorimo o ostalim). Ako ipak više volite da se takmičite sa prijateljem (ili sa prijateljicom), po učitavanju pritisnite dvojku i uživajte!

Evo saveta za one koji hoće da daju malo više koševa. Čim se vaš igrač pojavi na ekranu dva-tri puta pritisnite fire i šutnite tricicu, a onda trk prema košu! Mala je mogućnost da pogodite koš, mada se i to dešava. U svakom slučaju, kad se lopta odbije od koša vi je pokupite (fire) i efektno zakucajte. Najbolji trenutak u igri je ponavljanje (replay) zakucavanja gde računar prikazuje igrača koji zakucava u prvom planu.

Igra je veoma zarazna, i često ćete joj se vraćati.

◇ Vladimir Pecelj

TIME FIGHTER



Igra bi se mogla okarakterizirati kao više njih, jer, tačno je da ste u svakoj postavi isti čovjek, ali dok je prva postava hiljadu godina p. n. e., u zadnjoj ste s raketnim motorom na ledima i letite u svemiru... Cilj je uvijek isti: doći do kraja

i uvijek do kraja... Naravno, pri tome vam smetaju i drugi koji bi također željeli „pobijediti“ (u ime programera), pa se protiv njih služite različitim oružjima, zavisno od doba - od šake od lasera. Vaš lik je sićušan u odnosu na ekran, ali svi su njegovi pokreti dobro i vjerno izraženi i programirani. Ponekad bi mi se učinilo da gledam demo-verziju CAD-a, a ne običnu igru!

No, dobro, pogledajmo postavu... (Inače, s jedne postave na drugu možete pritiskanjem **SPACE** - ne znam da li je ovo ugradio pirat, ali u svakom slučaju dobro dođe, kako biste pogledali sve postavke!)

1. **PRIJE NOVE ERE** (ili tu negdje). Jedino „oružje“ vam je ruka, pa pritiskom na **FIRE** udarate nepoželjne. Možete se sagnuti (joystick dolje) i uzeti kamen (fire), ustati (optustite joy.) i opet pritisnuti fire, pa ćete možda nekoga pogoditi i kamenom.

2. **SREDNJE DOBA** - tvrđava - Tvrđava ima 3 sprata, a vi se nalazite s njene unutarnje strane. S jednog sprata na drugi možete stepenicama ili tunelima. Vrlo često je jedan sprat pregrađen zidom, pa stalno morate gore-dolje, a trebat će preskakati i rupe (joy-gore lijevo, gore desno). Oružje su luk i strijela (fire), a računajte na to da vašem junaku treba sekunda dok napne luk i strijelu...

3. **DIVLJI ZAPAD** - Indijanci imaju luk i strijele, a vi pištolj. Bit će kao u pravom kaubojcu. Samo pazite: Indijanci brže odapinju strijele. Strijele izbjegavate tako što se sagnete.

4. **SVJETSKI RAT** (vjerojatno prvi) - Prava uzbuna, konfuzija... sirene tule, auti se voze dolje. Vi ste sami na cesti a gađaju sa svih prozora...

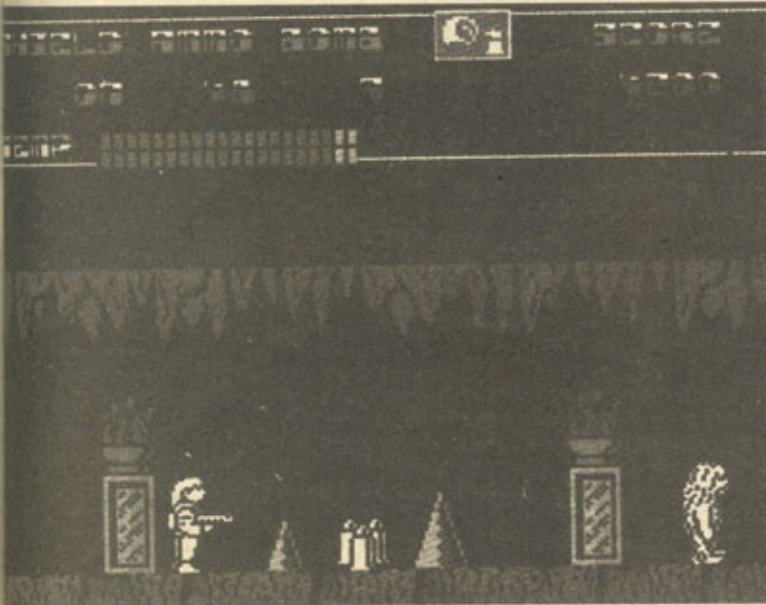
5. **SVJETSKI RAT** (vjerojatno drugi) - Ovaj put u polju - penjete se po brežuljcima, a negdje u udubinama su i mine - skočite, skočite, pucajte pucajte... Možete baciti i ručnu bombu (fire + gore)

6. Za ovaj nivo nisam uspio pogoditi što predstavlja. Uglavnom, ni ste bogati, pa nema oružja osim šake... Možda je to sadašnje doba (auti su tu)...

7. **SVEMIR, IDUĆE STOLJEĆE** - raketni motorčić na ledima, laser u rukama. Ovaj nivo mi se čini najlakši, barem zbog toga što ne morate čekati dugo dok laser opali (kao kod strijele i luka), a laser je i najdjelotvorniji...

I, što reći na kraju? Nismo do sada tako često u jednoj igri putovali u sva vremena. Igra će zadovoljiti sve - od ljubitelja Kokotoni Wilfa (davno beše to...) do Space Invadersa - ako ne cijela, onda barem neki njeni nivoi.

◇ Dario Sušan



THE RASTAN SAGA



Ovaj program je najzad napravljen za Spectrum 48/128. Odlikuje se izuzetno dobrom grafikom i animacijom, mada je igra ustvari bez određenog cilja (sem poubijati sve što vidiš i stići što dalje). Ali počnimo ispočetka.

Muzike ima samo dok ne počne igra. Postoji 4 nivoa koji se zasebno (ali brzo) učitavaju. U ulozi ste visokog mišićavka (tipa Konana) koji vitla mačem i ubija sve ispred i iza sebe.

Na prvom nivou vas dočekuju lavovi i slatki mali kosturi (savet: upadnite u rupu u zemlji i pokupite sekiru, jer je malo duža i korisnija).

Pošto potamnite sve što vidite na prvom nivou (i uz put skupite malo energije), spremni ste za drugi nivo. On je malo teži jer treba preći više nego u prethodnom nivou. Nalazite se u nekoj vrsti dvorca, a tu vas napadaju slepi miševi, mačevaoci i dame (koje, uzgred, bljuju neku vrstu kiseline koja vam sprži facu pre nego što shvatite šta se događa!). Posle toga dolazi skakanje sa lijane na lijanu, pa opet, dok vam se na zavrtni u glavi i ne padnete.

Ekran je podeljen na dva dela. U gornjem delu se odvija igra, a u donjem se nalazi energija igrača i pokupljene stvari.

Treći i četvrti nivo su još teži, a bez POKE-a ih je skoro nemoguće završiti. U moju verziju (PANTER SOFT), on je već ubačen.

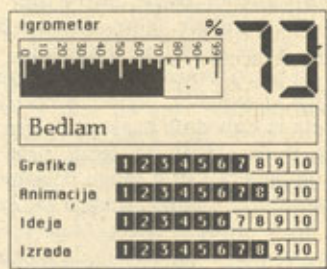
◆ Vladimir Pecelj



BEDLAM

Ah, zašto tako mala ocjena za ideju ove igre? Hiljadu puta prežvakano i samljeveno, ovdje bolje tamo gore... Ipak, BEDLAM je uistinu dobra svemirska igra. Treba li uopće ponavljati cilj: proći dalje, dalje i dalje... Onda, predimo na formalnosti...

Vi ste jedini koji može uništiti sve sisteme neprijateljskih baza... Vi ste za to odabrani... Uključimo auto-fire i krenimo... Vrlo slična igra URIDIUMU, samo što pucate u ekran, a ne kroz njega. Na sva-



koj bazi očekuje vas puno iznenađenja, koja ćete, nadamo se uspješno savladati. Tu su:

TOPOVI: Najbolje ih je odmah pogoditi, jer će kad-tad oni pogoditi vas,

RADARI - su tu samo da bi vas sprečili u napredovanju i možete birati da li ih treba pogoditi ili ne

KVADRATIČI - možete ih pogoditi i dobijate prvo 100, a onda, ukoliko još gđate - 200 bodova. Vrlo su nezgodno postavljeni, jer, pošto se brod odbija od njih, mijenjaju putanju vašeg broda.

NAPADAČI - slične na jabuke, prstenje, zmije, gusjenice, sve i svašta. Tu su i neki mali napadači koji su dosta brzi, ubiti ih ne možete, a prate vas neko vrijeme i onda nestanu. Zavisno od postave, pojavljivat će se još neke prepreke.

Na višim nivoima pojavljuju se i kvadrati sa slovima, koji donose neranjivost, život ili nešto slično...

Koliko postava igra ima - ne znam. Očigledno poslije svake postave slijedi borba sa čudovištem i onda opet nastavljate dalje.

Želite prijeći cijelu igru? Nema te trener verziju? Žao mi je, bez trener verzije neće ići: tri života su ipak premalo protiv cijele vanzemaljske armije terorista i osvajača.

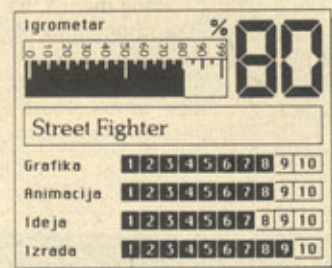
Sve u svemu, solidna igra - nemojte propustiti da je nabavite! (i valjda ćemo konačno uništiti sve te svemirce i šta ja znam šta sve!)

◆ Dario Sušanj

STREET FIGHTER

Ako vam se svideo Renegade, sigurni smo da će vam se svideti i najnovija igra firme GO! - STREET FIGHTER. Grafika je izvrsna, a bijete se samo sa jednim protivnikom.

Igra se odvija u pet različitih zemalja i u svakoj se pojavljuje predstavnik te zemlje. Počinje se u Tapanu i tu vas dočekuje čelavko koji mnogo voli da skakuće. E, pa kad tako voli da skakuće vi ga samo sačekajte da padne, pa ga zviznite u glavu ili u stomak; on će pasti još niže pa ćete moći dalje da se tučete sa nindžama koji inače znaju mnogo prljavih trikova. Posle dolazite kod pankera iz Engleske. On je visok samo dva metra i frtalj, pa tek kada se sagnete i sko-



čite možete da mu dotaknete glavu. Njega možete umlatiti jedino sistemom: udarac - junačko povlačenje - okret - udarac. Samo pazite: panker ima dugačke ruke i ima običaj da udara samo u glavu.

China... Chineski zid... Chinez... Momak je veoma brz, pa morate od njega samo hrabro bežati, pa se na brzinu okrenuti, zadati udarac i nsataviti bežanje. On će samo juriti za vama, što vam olakšava posao. Na kraju putešestvija po svetu dolazite u Tajland, a tu vas čeka najgori od najgorih, najružasniji od najružasnijih - THAI. On je šmeker koji ruši sve pred sobom, još niko do sada nije ga pobedio niti je prošao pored njega...

Ne dajte da vas ovo zaplaši, već hrabro (gulp!) istupite napred. Kako preći ovog tipa? Teško! Morate biti vrlo brzi inače... inače će ovaj šmeker ostati nepobediv. Evo taktike: preskočite ga, okrenite se, i udarite ga. Ponovite nekoliko puta i momak je gotov. Inače, ako vas neko od malopre navedenih tipova patosira, na ekranu će se pojaviti poruka u stilu: „Treba ti još dosta vremena 'leba da jedeš da bi me pobedio. Sinko pokušaj ponovo - ali tek kada se najedeš 'leba!“

Svaki lik ima svoje slabosti: čelavko i nindže ne čuvaju dobro svoje stomake, a panker i THAI glave. Gotovo sve momke možete tući na šemu: preskočite ga, udarite, odmaknete se, preskočite, odmaknete se, udarite itd. U početku ćete imati malo poteškoća oko pronalazjenja udaraca ali će i to ići brzo. U pauzi između dve bitke loomite cigle golim rukama.

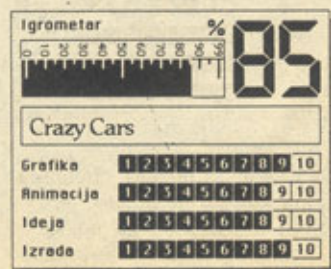
Ovo je igra koju možete igrati svaki dan, jer se stalno pronalazi nešto novo. Na ovim (jadnim) momcima možete iskaliti sav svoj bes zbog lošeg dana u školi, ili zbog razlaza sa devojkom. Odlična je i tpolo vam je preporučujem.

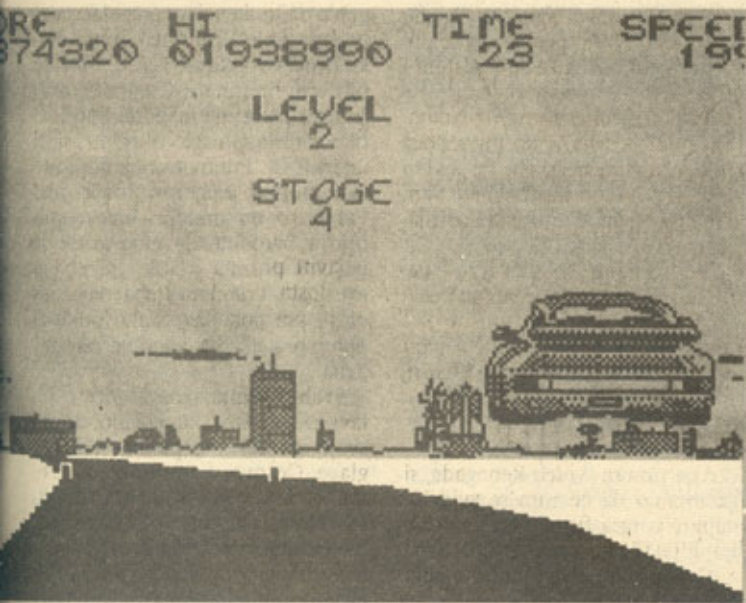
◆ Vladimir Pecelj

CRAZY CARS

Posle izvanrednog uspeha programa Out Run (koji je prodat u 250.000 primeraka za razne računare), pojavila se još jedna igra sa istom tematikom. Firma Entertainment International je napravila program CRAZY CARS. Sa izvanrednom animacijom i odličnom 3 D grafikom, ova igra će se sasvim sigurno probiti do samih vrhova svetskih top-lista. Oni koji su se provozali Ferrarijem iz Out Run-a sigurno će hteti da probaju neki novi Porsche ili BMW. Sa svojim kolima možete jurcati po putevima Floride, New Yorka, Malibua, Arizone itd.

Na početku se nalazite sami na putu. Motor vašeg auta ima ubrzanje od 60 km/h za tri sekunde!!! Inače, maksimalna brzina mu je 200 km/h. Krivine su veoma oštre i potrebno je imati dobre reflekse





da bi se preživelo. Vremenom nailazite na druga kola koja vas ometaju. Ona obično idu sredinom puta, a ako ih udarite, smanjuju vam brzinu ili vas potpuno zaustavljaju (dobro je što na početku igre možete odmah odabrati poslednji, tj. peti nivo igre, da se ne biste mučili oko prva četiri). Posle svakog pređenog nivoa dobija se bonus vreme - 20-25 sekundi.

Na putu se, na višim nivoima, pojavljuju manja uzvišenja i ako u njih udarite vaša kola će u visokom luku poleteti, a onda se ponovo spustiti na zemlju, i nastaviti vožnju.

Prva 2-3 nivoa su dosadna jer nem drugih kola (isprobavaju vam se refleksi na krivinama), ali kasnije postaje sve zanimljivije (naročito kad se pojave već spomenuta uzvišenja na putu).

Nemate ovu igru? Oglas u ruke i tražite naslov CRAZY CARS!

◇ Vladimir Pecelj

ADVANCED TACTICAL FIGHTER



A.T.F. je simulacija letenja na avionu koji još ne postoji, ali ima realnih mogućnosti da počne da se koristi sredinom devedesetih godina. A.T.F. će imati nekoliko

fascinantnih mogućnosti po kojima će biti savršeni od današnjih vrhunskih lovaca: pre svega biće „nevidljiv“ za radare, jer će biti izgrađen od materijala koji apsorbuju radarske elektromagnetne talase. Druga prednost ovog aviona biće veoma teška IC (toplotna) detekcija, tako da će za većinu postojećih raketa biti „nedodirljiv“.

Na samom početku igre, možete se odlučiti za sledeće mogućnosti: početak igre, podešavanje zvuka (samo FX, + melodija ili bez zvuka), pogled na score listu i biranje nivoa igre (od first flight do a.t.f. ACE).

Posle ovog, uvodnog menija, na red dolazi analiza ratne situacije. Na radarskoj slici vidite svoje, neprijateljske jedinice i svoj avion. Da biste sve videli jasnije pritisnite RETURN. Sledi grafički prikaz odnosa snaga.

Posle analize vojne situacije prelazite na naoružavanje letelice. Predlažem vam da goriva i topovske municije uzmete „do vrha“, a da po pola-pola rasporedite air to air - vazduh-vazduh) i MEVERIKS (vazduh-zemlja) rakete.

U toku igre ekran je podeljen na dva dela, levi i desni. U levom delu se odvija igra. Na njemu vidite svoj avion i okolinu. Na vrhu se nalaze sledeći pokazivači: snaga motora (tasteri Q i A), brzina, navigacija, visina. Tu se još nalazi i pokazivač za rakete (o tome donije). Desni deo ekrana služi kao multinamenski displej. U gornjem delu konstantno se nalazi radar, a donji se menja pritiskom na C i pokazuje stanje aviona, veliki radar i stanje oružja.

Ispod ova dva dela ekrana nalazi se traka sa raznim upozorenjima: točkovi gore-dole (U), let na konstantnoj visini (T) i da li ste napadnuti SAM-om (SURFACE

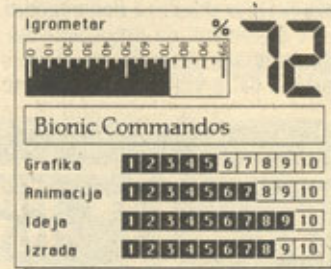
TO AIR MISSILE-raketa zemlja-vazduh).

Posle svega, malo o borbi i naoružanju. Topovima (imate dva šestocevnja Vulkana od po 40 mm kalibra) uništavajte lovce koji napadaju s preda. Kada oni nestanu, predite na AA rakete. Njih ispaljujete pritiskom na taster M, a kada želite da predete na ciljeve na zemlji, koristite MEVERIKS rakete. One se ispaljuju pritiskom na M kao i AA ali je prethodno potrebno promeniti nišan u vrhu desnog ekrana, tasterom N. AA rakete su navodene posle lansiranja a to znači da njima u letu upravljate vi lično, tako da one imaju vizuelan domet (do horizonta). MEVERIKSI su samonavodene rakete, najbolje ih je ispaliti tek kada je cilj zahvaćen nišanskim radarom, o čemu ćete biti blagovremeno upozoreni.

Eto, to bi bilo sve o A.T.F.-u. Prijatna zabava uz očekivanje simulatora koji će u potpunosti iskoristiti prednosti ovog aviona budućnosti.

◇ Goran Milovanović

BIONIC COMMANDOS



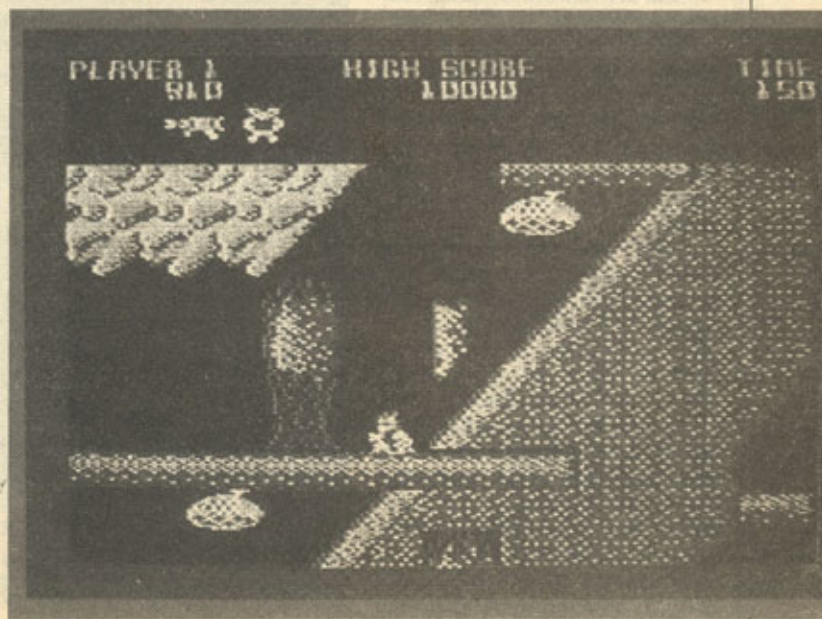
Ovo je najnoviji dokaz da čak i osrednje igre sa velikih automata mogu postati dobre i zanimljive

kada se prerade za kućne kompjutere. Tim pre što je adaptaciju uradio Stiven Rudi, autor „Bubble Bobble“.

„Bionic Commandos“ je fina mešavina platformske i pucačke igre sa jednom inovacijom koja ga izdvaja od ostalih sličnog tipa, i tu je suština uspešnosti ove igre. Glavni lik raspolaže teleskopskom rukom koja se može produžavati a na kraju ima kuku za hvatanje. Možete je prebacivati preko platformi, pogadati udaljene ciljeve, i uopšte, uraditi sve ono što se od takve sprave očekuje.

Počinjete padobranskim skokom u šumu sa ciljem da se ubacite u neprijateljsku bazu i deaktivirate njihove rakete. Ovo uključuje pet nivoa, koji se pomeraju u svim pravcima, kratkih naoružanim vojnicima i širokim asortimanom ostalih smetala. Na raspolaganju vam je po 200 sekundi za svaki nivo, u kom vremenu treba da pronadete izlaz. Neuspeh rezultira gubitkom života i vraćanjem na početak.

Prvi nivo „Danger! Keep out“ zahteva od vas da, prebacujući se sa drveta na drvo, uništite neprijateljske vojnike i izbegavate napade pčela, ptica i paukova. Nivo dva „forefront“ je tvrđava koju drže mnogo žustriji neprijatelji i brane je uz pomoć topova i nekih debeljuškastih čudaka. Naziv trećeg nivoa je „Infiltration“ gde srećete male zelene gremline što grickaju cevovod, zbog čega otpadaju komadi što vam ugrožava opstanak. Četvrti nivo je kontrolni toranj sa velikim zaprekama koje treba preći, liftovima, helikopterima što bacaju bombe i robotima koje treba uništiti ili izbeći. Dalje u nivou se pojavljuju ogromni roboti koje treba zaobići, što je dosta teško jer stalno lupaju pogama. Na petom nivou pojavljuje se još veći broj



HLEBA I IGARA

vojnika sa kojima se morate suočiti ako želite da zaustavite lansiranje projektila.

Tokom celog puta, na pojedinih lokacijama, padobranom vam se dostavlja korisna oprema. Prvo odvojte padobran ili ga spalite pucajući po njemu, a zatim pokupite sadržaj. Dosta je važno da uzmete sredstvo koje omogućava brže pokrete teleskopske ruke.

Najlošije urađeni deo ove konverzije je grafika. Nije dovoljno pregledna i čista a povremeno liči na pravi haos, šteta što nije na istom kvalitetnom nivou kao ostali delovi programa jer se odavno nismo sreli sa ovako zanimljivom igrom. Svaki nivo igre ima zasebnu muzičku temu koja stvara prigodnu atmosferu a naslovna melodija je prvoklasna.

Ne može se reći koliko će trajati interesovanje za ovu igru jer ima samo pet nivoa koje nije previše teško savladati. Uprkos tome, ovo je, za sada, najbolji proizvod firme „GO!“

◇ Srđan Vučić

STREET SPORTS SOCCER

Igrametar	%	67
Street Spots Soccer		
Grafika	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Animacija	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Ideja	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Izrada	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

Posle dve odlične simulacije baseball-a i košarke iz EPIX-ove serije STREET SPORTS, došlo je iznenađenje: simulacija uličnog fudbala (soccer-a, kako ga Amerikanci nazivaju). S.S. Soccer nije najbolji fudball na C-64, ali ima neke mogućnosti koje ga izdvajaju od ostalih, a to su: šut glavom, makazice i penali.

Postoje dva terena: na ulici i ispred vile. Igraju dvoje protiv dvoje, dok se treći igrač nalaze na golovima. Golmani loptu mogu da uhvate, degažiraju ili jednostavno ispucavaju dalje od gola. Igrači (BRAD, MELLISSA, DANA) imaju i više nego impresivan izbor šuteva: po zemlji do drugog igrača, plasirana lopta u gol, makazice, lob, normalan šut, jak šut... Sve zavisi od toga u kakvom se položaju nadete prema голу.

S.S. Soccer pruža sledeće mogućnosti: igru na vreme ili do od-

ređenog rezultata. Ako pri igri rezultat na vreme ostane izjednačen, pristupa se izvođenju penala. Za penal nemate zalet već pucate iz mesta.

Što se tiče igre na sredini terena, najbolje je jednim igračem driblati dok se drugi ne oslobodi, zatim dodati loptu i krenuti u prodor prema protivničkom голу.

S.S. Soccer ima odličnu grafiku, sa malim figurama (šteta). Dosta je brz, ali mu skrolovanje nije baš glatko. Međutim, i pored nekoliko nedostataka S. S. Soccer se može smatrati veoma dobro izrađenim programom, makar i zbog mogućnosti koje do sad nijedan program simulacija fudbala nije pružio. Može se veoma glatko igrati i izvoditi razne finte, ali se treba paziti ofsajda.

Šta na kraju reći? Savet je da se brže-bolje dokotrljate do svog pirata i naručite ovu igru

◇ Goran Milovanović

CYBERNOID

Da li se sećate igre „Equinox“? Isti autor, Rafael Keko, na sličnoj ideji zasnovao je i ovu igru. Scenario je već poznat: svemirski pirati opljačkali su skladišta Federacije a vi ste najamljeni da preotmete što više minerala, dragulja, municije i oružja, i da ih vratite u skladišta u

Igrametar	%	75
Cybernoid		
Grafika	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Animacija	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Ideja	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Izrada	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	

okviru zadatog vremena. Piratska posada je, uzgred, aktivirala i planetarne sisteme odbrane, što morate imati na umu tokom igre. Ako ne uspete da stignete do skladišta na vreme ili stignete sa nedovoljnim tovarom, gubite jedan od svojih brodova.

„Cybernoid“ je pucačka igra sa stacionarnim ekranom. Svaki ekran predstavlja jednu prostoriju sa samo jednim izlazom. Kada jednom izadete više se ne možete vratiti u istu prostoriju. U nekim sobama naći ćete se na teškim mestima što zahteva da strogo vodite računa o vremenu. Ma kakav zastoj na putu ka izlazu stvara nenadoknadiv gubitak.

Ukradenu robu skupljate pucajući na piratske brodove. Kad ih uništite, većina odbacuje neki tovar, a ponekad i dodatno naružanje za vaš Cyber-brod.

Igru počinjete sa raznovrsnim arsenalom: bombe (ili raketne

granate), mine (što garantovano uništavaju većinu istrajnih pirata), odbrambene štitove (privremenog dejstva), odskočne bombe (četiri bombe što se odbijaju od ivica sobe uništavajući sve na svom putu) i tragačke rakete koje se usmeravaju prema piratskim topovima. Pored standardnog naoružanja možete pokupiti i čudno oružje što podseća na buzdovan (ili na cvet - sve je stvar mašte). Ovo oružje je neuništivo i stalno kruži oko vašeg broda uništavajući sve što dotakne. U slučaju da vam je hladno po ledima, možete pokupiti stražnji laser koji neprestano puca, štiteći krmu vaše letilice, sve dok ne ugasi kompjuter.

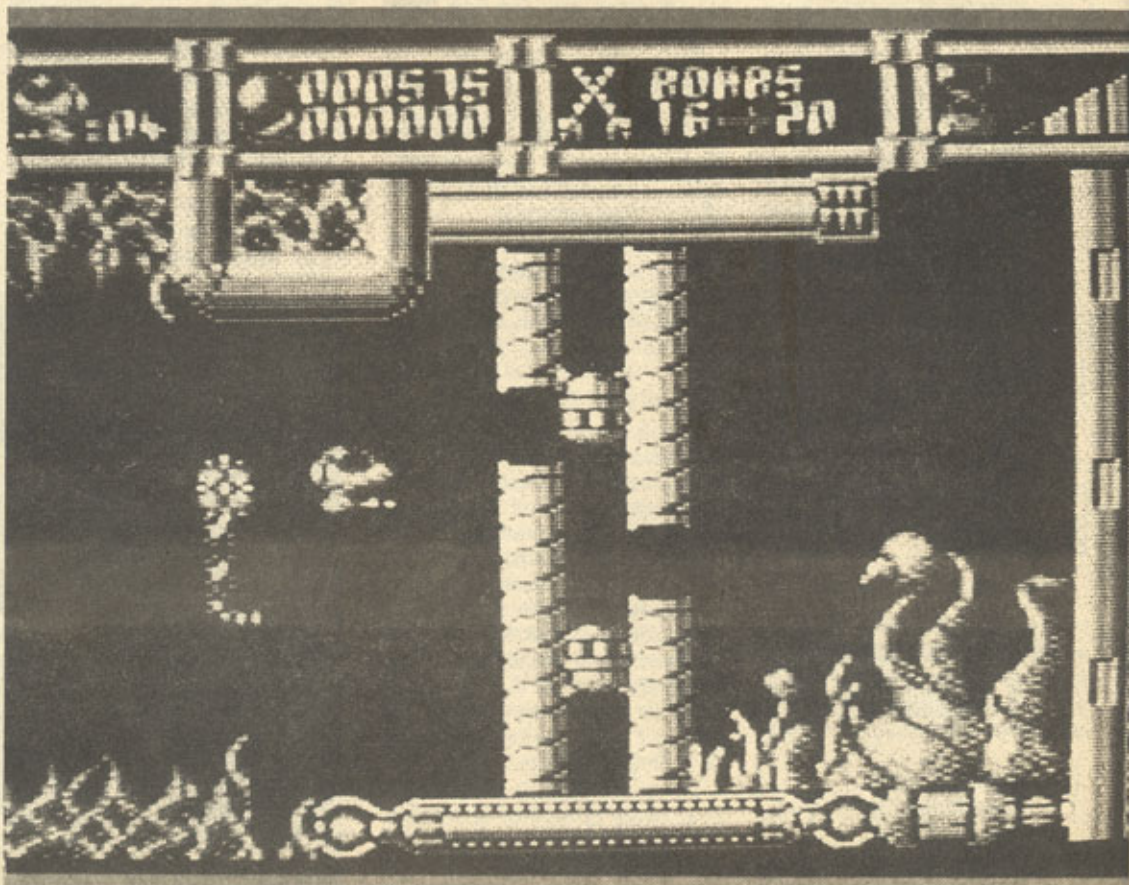
Pozadine su fantastične, dobro osmišljene i obojene. Najbolji grafički efekat se javlja kad raketom uništite velika skloništa topova. Silina eksplozije, otkinuti komadi i ruševine zaista su jedinstveno urađeni. Muzika se može opisati kao psihodelična ali prijatna. Rađena je uz upotrebu velikog broja filtera. I zvučni efekti su dobri.

„Cybernoid“ je jedan od nekoliko arkadnih programa koji imaju odlično izbalansiran odnos između težine i zabavnosti.

◇ Srđan Vučić

WINTER OLYMPIAD

WINTER OLYMPIAD je treća po redu zimski sportska simulacija sa prefiksom „winter“. Da se





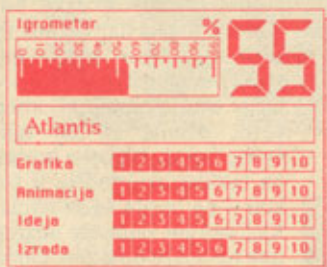
što dalje skočili ugao između tijela i skija mora, što je moguće duže, biti oko 45 stepeni. Kada ste blizu zemlje, i želite da doskočite, povucite džojstik lijevo dolje.

SLALOM je, barem po izgledu, sličan ski jumpu. I ovdje svog igrača vidite sa strane, samo ovdje morate da idete između kapija, čiji se raspored nakon vožnje mijenja. Isto tako morate da pazite da ne udarite u drveće, ili u ogradu koja se nalazi sa strane staze. Svaka promašena kapija kažnjava se vremenom.

Sve u svemu, Winter Olimpiad je veoma dobra igra, koju bi trebalo imati u svojoj kolekciji.

◇ Zoran Matković

ATLANTIS



U ovoj igri je glavno uništiti sve što vidiš pred sobom. U ulozi ste ribe na dnu Atlantika, kojoj svakojaka morska bića zagorčavaju život. Ideja je odlična, ali je igra prosečna. Protivnike ubijate balončićima koje izbacujete pritiskom na FIRE. Protivnika ima više vrsta (male i velike ribe, školjke, meduze...). moguće je naići i na kosture, stare već nekoliko vekova koji nemaju druga posla već da vam dosađuju. Pokušajte ih zaobići, jer ako predate preko njih, možete izgubiti jedan dragocen život. Njih ubijate kao i sve protivnike, balončićima kiseonika. Morate srušiti kamene zidove ili ste izgubili još jedan život.

Grafika je solidna. Takode i muzička pratnja. Skrolovanje ekrana je odlično urađeno.

◇ Predrag Gavrilović

SPY VS SPY 3

Pravo ime ove igre je ARTIC ANTICS. Po učitavanju igre pred vama se pojavljuje veoma bogat meni. Možete igrati i protiv kompjutera i protiv prijatelja. Birate veličinu ostrva na kojem se igra odvija i započinjete igru. Cilj misije je pronaći korpu i tri dela koja ćete staviti u nju. Ekran je podeljen na dva dela. U gornjem delu ste vi a u donjem je računar. Igra



se odvija na Severnom polu pa stalno morate paziti na termometar koji se nalazi u levom delu ekrana, kad pobeli, mrtvi ste. Kada se nadete sa neprijateljem na istom ekranu možete se i grudvati. Svaki pogodak grudvom smanjuje temperaturu tela. Da biste se zagrejali odlazite u iglo i stajete pored vatre. Vreme je ograničeno. Ispod ekrana se nalaze ikone. To su pila, kanta, sprej i pijuk. Kada skupite sve delove, odlazite u bazu, sedate u raketu i završavate igru. Baza se nalazi u rupi kod polarnog medveda.

POKE za besmrtnost vam nije potreban. Ako želite da igru vidite do kraja, stavite igru za jednog igrača i gledajte kako kompjuter igra. Zvučni efekti u verziji za SPECTRUM su loši, grafika je prosečna a animacija osrednja. Nije nešto naročito, ali može da zabavi.

◇ Predrag Maksimović

POLICE ACADEMY 2

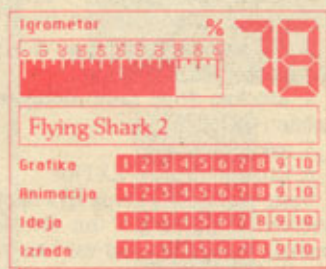


Sećate li se West banka? I ovo je to, samo su se likovi promenili, ne štite i ne sakupljajte novac kao u West banku. Cilj ove igre je da iskoristite kriminal. Vi ste policajac, na početku sastavljaite pištolj, ako uspete da ga sastavite dobićete metke, u zavisnosti kakav ćete pištolj sastaviti. Pucajte na sve koji nose pištolj ili pušku. Na kasnijim nivoima i žene nose pištolje. Ne smete pucati u njih dok ne potegnu pištolj, setite se West banka. Neki od kriminalaca će se i predati, pa nemojte pucati u njih inače ode veliki deo energije. Naročito se čuvajte klovna: kad stavi ruku na uvo kao da se češe tad ga ubij-

te. Po vrhu ekrana se kreće meta, pucajte u nju kad god imate meta-ka na odmet. Po dnu se ščekaju policijski automobili, u njih ne pucajte već u šarene koje voze kriminalci. Videćete još i slovo T, to vam je vreme, kada ono istekne dolazi sledeći nivo i sve tako dok vas ne ubiju. Između nivoa se nalaze tzv. skupljajući metaka, kupite žute, nikako ljubičaste. U poverenju, stigao sam do 101-og nivoa, a onda mi je dosadilo. Tu se još od likova nalaze: babe, deca, ali i oni će pripucati na vas, verovatno na 439. nivou.

◇ Igor Mihajlović

FLYING SHARK II



Opet ste u ulozi pilota iz prvog svetskog rata, koji komanduje dvokrilnim avionom zvanim Leteća ajkula. Igra podseća na Tiger Hell. Po ko zn akoji put korišćena tema, ali ovog puta savršeno urađena. Vaš cilj je da preletite mora i planine i da se što više održite u vazduhu. Jedino što vam smeta u ovoj igri jesu sićušni meci koje izbacuju vaši glavni suparnici, crveni dvokrilci. Igra zasluhuje najviše ocene i dugo će vas držati pored malih ekrana.

◇ Predrag Gavrilović

CLASSIC MUNCHER



Ako ste obožavatelj igara tipa PAC MAN-a igra će vas satima zadržati za vašom „crnom kutijom“. Ona to i zasluhuje. Do sada je mnogo igara napravljeno po scenariju sada već legendarnog PAC MAN-a. Međutim ova igra je dovedena do savršenstva.

Scenario ste čuli već mali milion puta: vi ste mala žuta loptica koja jede „gumbiće“, a ometa vas „kvartet smetala“ koji možete pojesti uz pomoć loptica energije, itd., itd.,...

Ono što ovu igru izdvaja od ostalih je grafika i zvuk (ako se o tome može uopšte govoriti). U uvodnom meniju birate da li ćete igrati palicama, kursorom ili tipkama (Q-gore, A-dole, O-levo, P-desno). Tipke možete i sami definisati. Igra se startuje tipkom 1. Igru počinjete za 3 života.

Postoji 6 nivoa. Na svakom od nivoa možete da sakupljate predmete ili slova što vam donosi nagradne poene, bonus ili novi život:

1. sakupljate voće (4 vrste)
2. sakupljate slova - EXTR (sklopljena reč donosi vam život)
3. isto kao drugi samo ne dobijate život - NICK
4. isto kao drugi samo dobijate poene - BONUS
5. sakupljate voće
6. isto kao drugi - EXTRA

Posle pređenih 6 nivoa igra opet počinje od početka s tim što su smetala mnogo brža od vas i energija da ih pojedete veoma kratko traje. Postoji i upis u listu TOP TEN (čitaj: najbolji). Uzgred, moj rekord je 34.653.

Sve u svemu, ova igra zaslužuje vašu pažnju!

◆ Goran Popović

SAMURAI WARRIOR

Igrometar	%	00
Samurai Warrior		
Grafika	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	10
Animacija	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	10
Ideje	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	10
Izrada	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	10

Verovatno već znate da je glavni junak zec po imenu Usagi Jo-

džimbo čiji je zadatak da oslobodi svog starog prijatelja Lorda Norijukija (pandu), pre no što strada od ruke Lorda Hijikija (pretpostavljamo da je prasac).

Usagijev put počinje na levom kraju ekrana i nastavlja se na istok do pobedonosnog kraja. Prelepe slike Japana pojavljuju se pred nama. Usagi je samuraj a to znači da pored poznavanja borilačkih veština mora poznavati i sva japanska pravila lepog ponašanja: ako ne nameravate nekog ozlediti, ne vidimo gde je greška ako ste ljubazni i pristojno se pozdravite tradicionalnim naklonom.

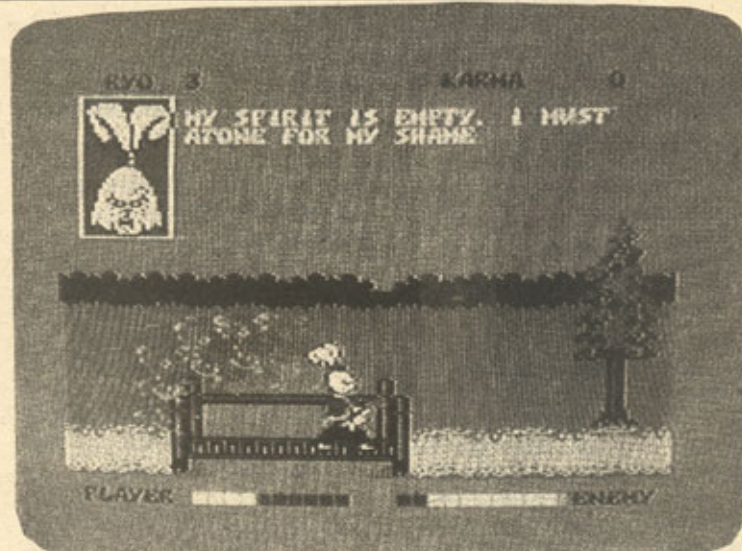
Glavni junak deluje na dva načina: miroljubivo i ratoborno. To znači da miroljubivo putuje ka svom cilju, a kad stvari krenu loše, izvuče mač i tada ga se treba čuvati. Uglavnom, treba biti ljubazan jer ako u mirnoj okolini potegnute oružje ostali mogu dobiti pogrešne zaključke, pa će vas napasti pre no što stignete da im objasnite kako ste samo hteli da očistite mač.

Ideja je, dakle, da se šetate nasmušeni i ljubazni čekajući da se stvari dogode same od sebe. Prvi susret nije mnogo uzbudljiv - seljak se nakloni, vi uzvratite naklon i nastavite put. Međutim, događaji se brzo zakuvaju i pre no što trepnete tu su nindže.

Da malo pomognemo, daćemo vam neka uputstva i objašnjenja i jednostavnu mapu putovanja.

SELJACI - Izuzetno neborbeni. Naći ćete ih kako obrađuju polja ili šetaju naokolo. Potezanje mača plaši ih i rasteruje. Ako im date novčić pozele vam sreću što povoljno utiče na vašu sudbinu. Nakloniće se kad vam pridu. Ubijanje seljaka donosi zlu sreću.

NINDŽE - Ubice u službi Lorda Hijikija. Mogu iznenada napasti, najčešće iskaču iz krošnji drveća ili iza stena. Doseg njihovog oružja je manji od vašeg ali su im udarci brži. Najbolja taktika je udariti, na njih pri prvoj pojavi pa onda



odstupiti. Ne dozvolite da vam se primaknu.

SVEŠTENICI I KALUDERI - Pustinjaci i religiozni tipovi u potrazi za prosvetljenjem. Kaluderi odbijaju darove dok ih sveštenici rado prihvataju. Uvek budite ljubazni i ne potežite oružje na njih. Godine vežbi učinile su od njih čvrste borce. Najbolja borbena taktika ako dodete u sukob - ne borite se sa njima. Kad morate, odbijajte udarce dok ne udare direktno. Onda bežite.

RONIN - Odmetnuti samuraji i ratnici drevnog Nipona. Ako ste ljubazni ostaviće vas na miru. Ako morate da se borite stojte i odbijajte napade, zadajte udarac, odstupite i ponovite postupak. Pojavljuje ih se nekoliko vrsta:

- Osnovni: šeta naokolo
- Lovac: uvek neprijateljski raspoložen, traži kavgu.
- Skupljač poreza: čuvar sela ili usamljeni razbojnik. Morate mu platiti prolaz ili ga pobeđiti.
- Duelist: nalazi se u selu, izaziva na dvoboj. Ko prvi udari, zaslužuje dobru sreću, a dvoboj se završava.

- Lutalica: nalazi se u krčmama, napada svakog ko remeti kućni red i mir.

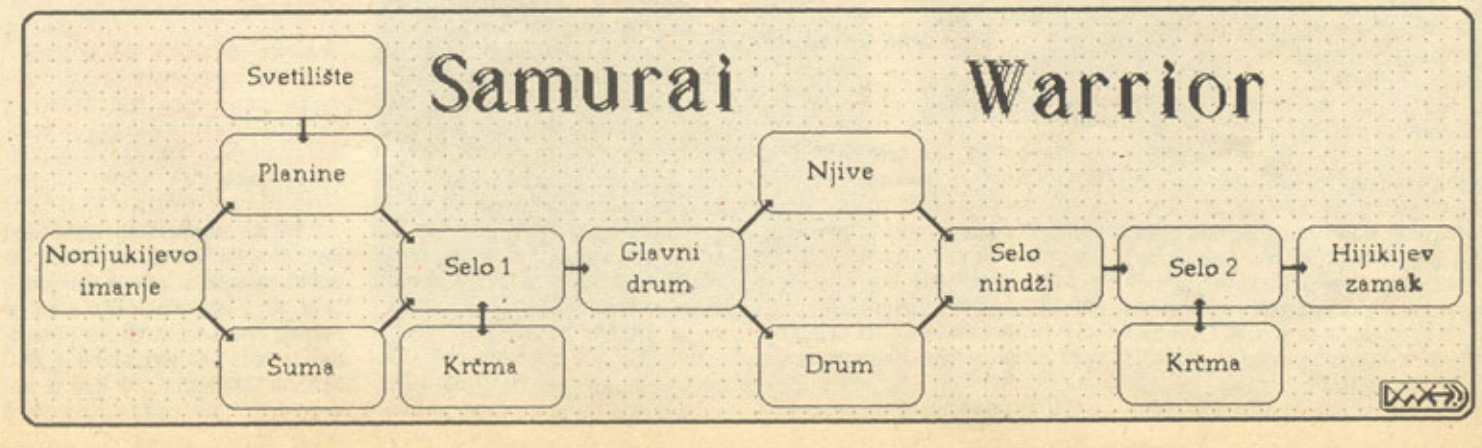
ZLI DUSI - Divlji monstrumi. Nalaze se u brdima i šumama. Pošto udar njihovih kandži može ubiti Jodžimbu, najbolja taktika je uleteti među njih, probiti se i pobeći - što brže

KRČMARI - Nalaze se (čudo!) u krčmama. Za dati novac nude obrok koji vam vraća snagu. Pošto nisu borci čuvaju ih telohranitelji.

KOMANDANTI NINDŽI - Srešćete ih u selu nindži i u zamku Hijikija. Imaju sposobnost da se pojavljuju i nestaju po svojoj volji što ih čini opasnim protivnicima. Sreća i brzi refleksi su jedini način da ih porazite.

LORD NORIJUKI - Cilj Jodžimbovog zadatka. Naći ćete ga u poslednjoj odaji Hijikijevog zamka. Prethodno morate pobediti crvenog ratobornog kaludera, koji čuva zatvorenika. Pazite da u žaru bitke ne pogodite Norijukija - bilo bi glupo ubiti onoga zbog koga ste započeli celo putovanje.

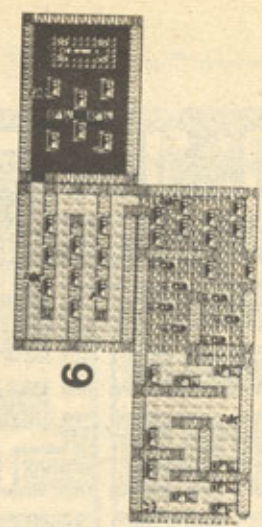
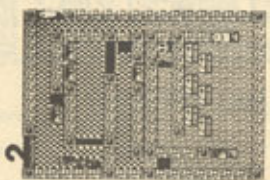
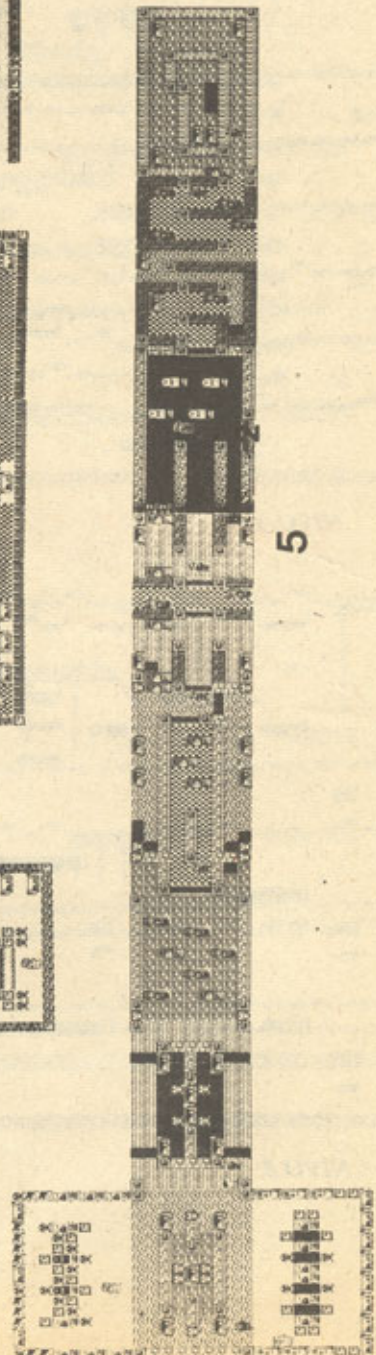
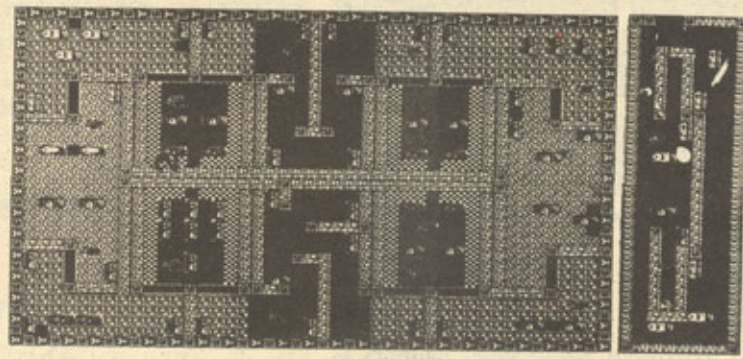
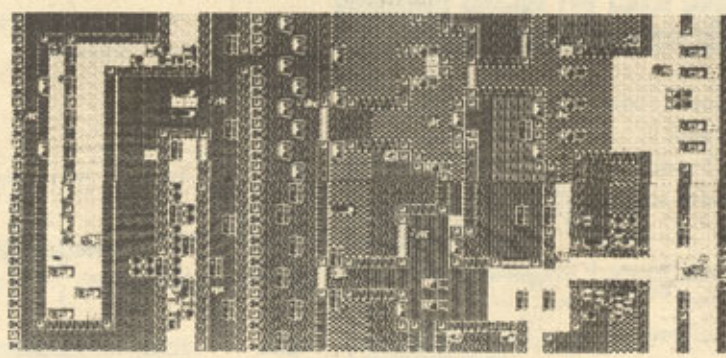
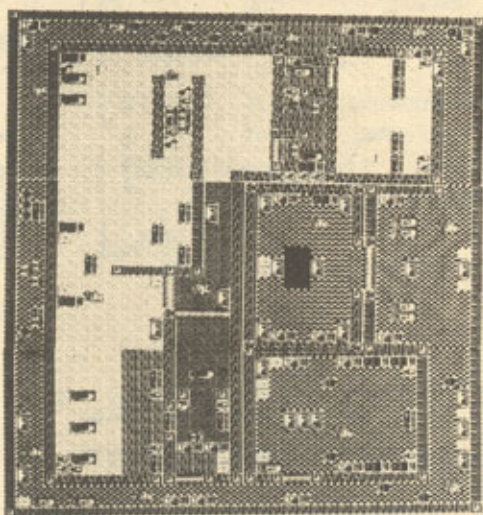
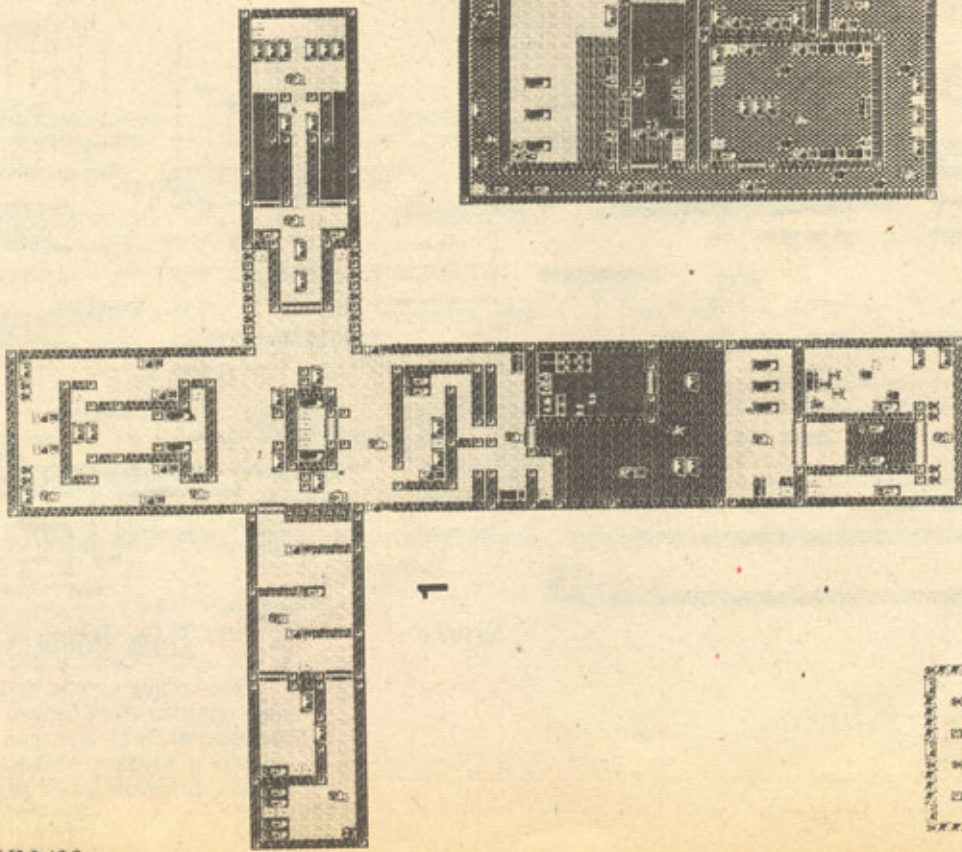
◆ Srđan Vučić

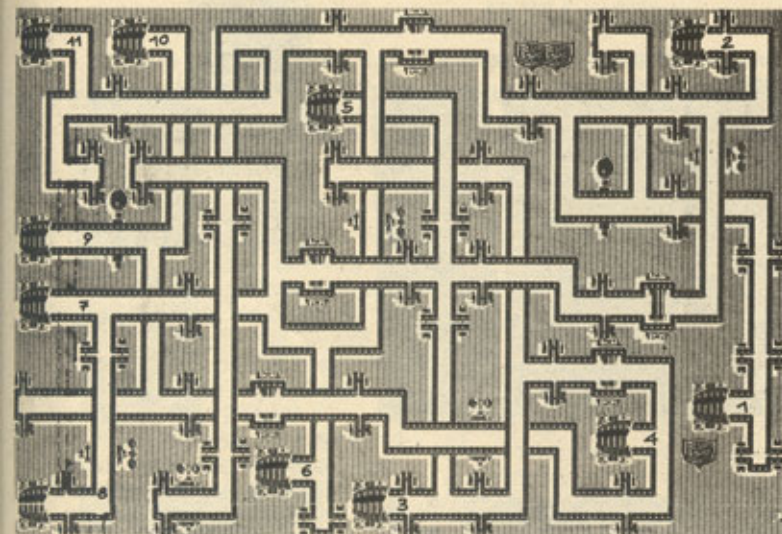


MR. WEEMS

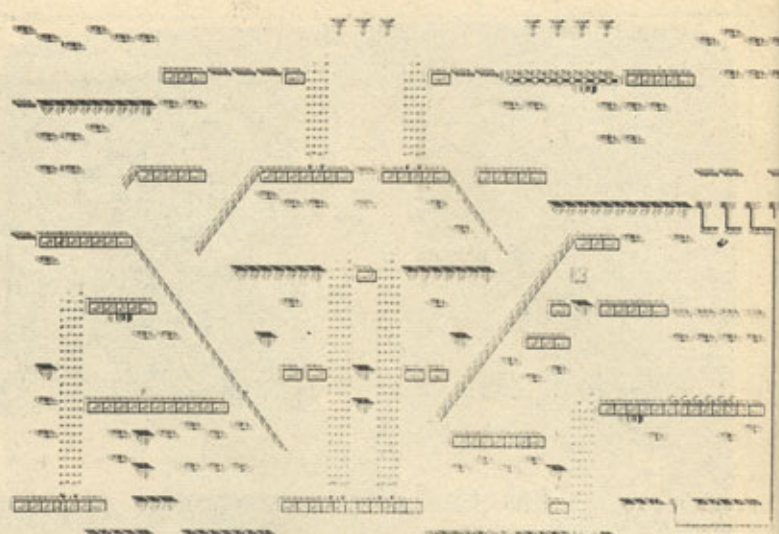
Evo još jedne igre tipa Dandy. Ovoga puta ste u ulozu smešnog čovečuljka kog je zarobila vampirica. Da biste se oslobodili treba da je ubijete ali to nije nimalo lako jer su svugde oko vas njene sluuge koje vas napadaju i oduzimaju vam energiju. Na svakom od prvih pet nivoa morate pokupiti predmet u obliku kocke, a na šestom nivou ubijete sve neprijatelje i otvorite sve grobove na tom skriniu. Posle toga se vratite na početni skrini u prvom nivou i bićete slobodni.

◇ Jovan Strika
Boris Đapić

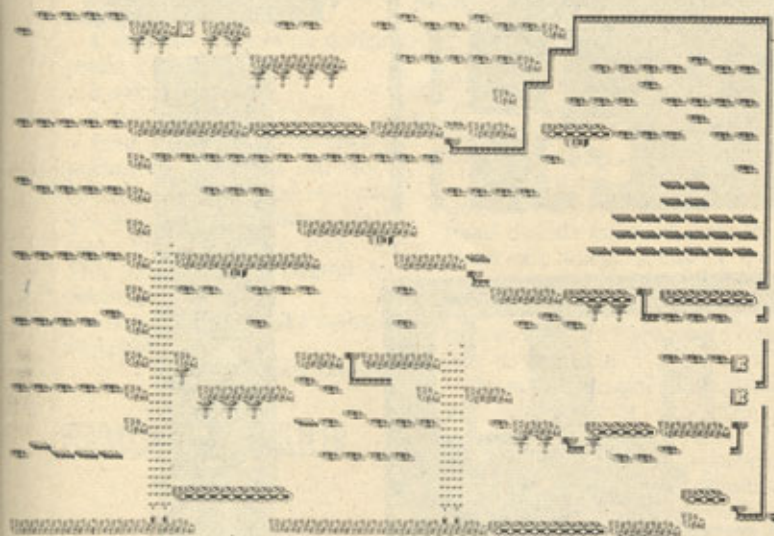




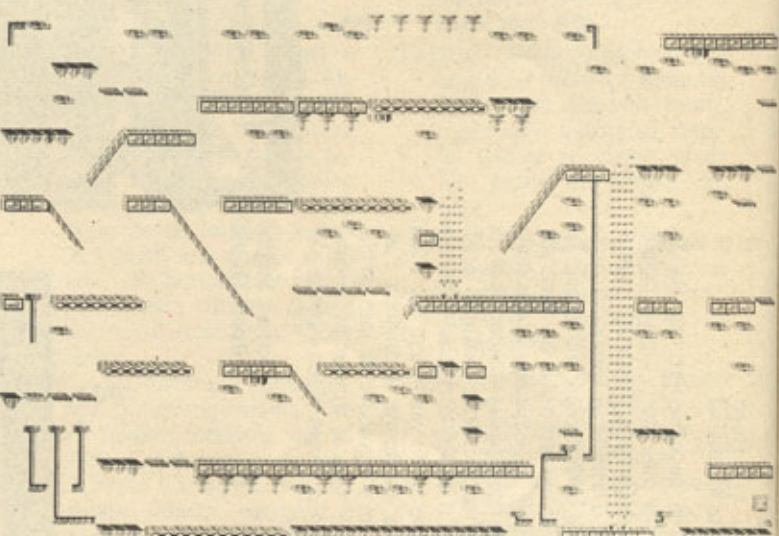
OSNOVNI NIVO



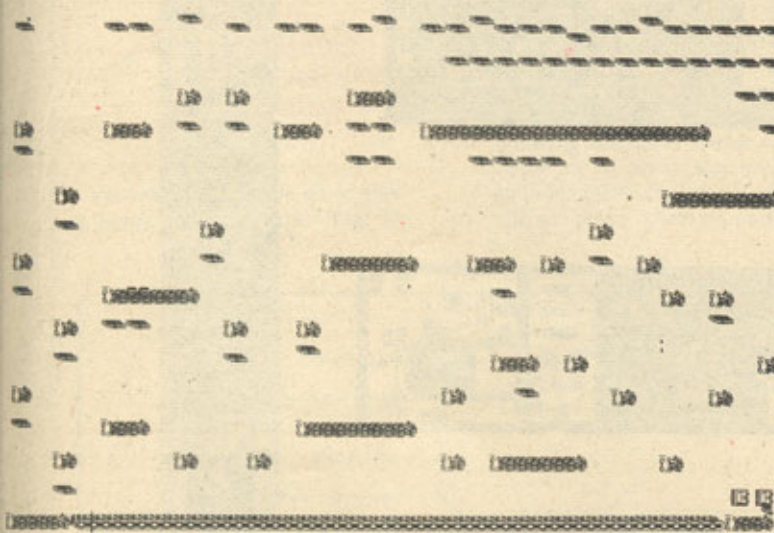
NIVO 1



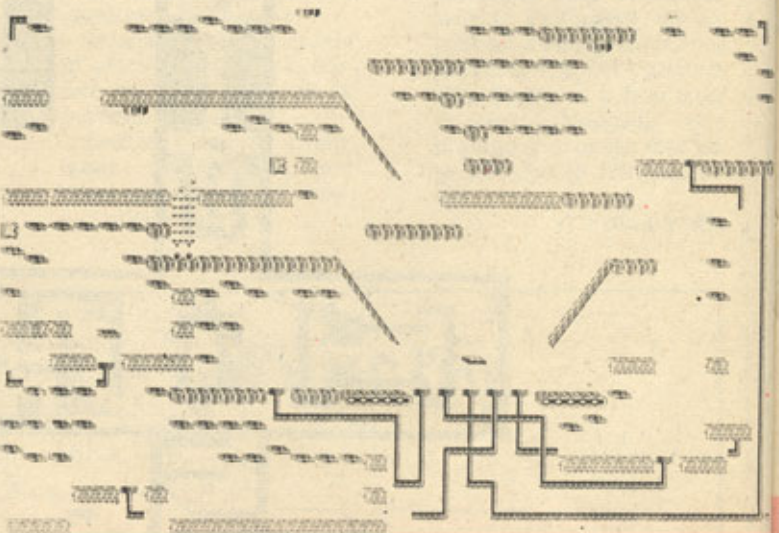
NIVO 4



NIVO 5



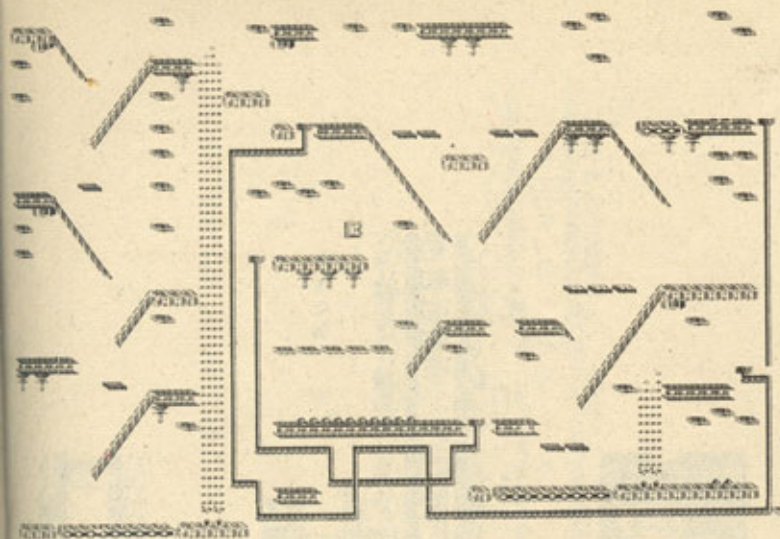
NIVO 8



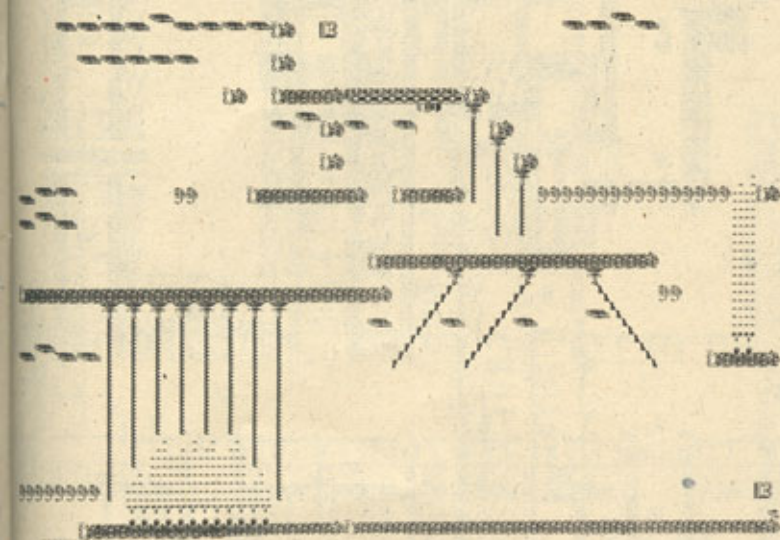
NIVO 9

Thing Bounces Back

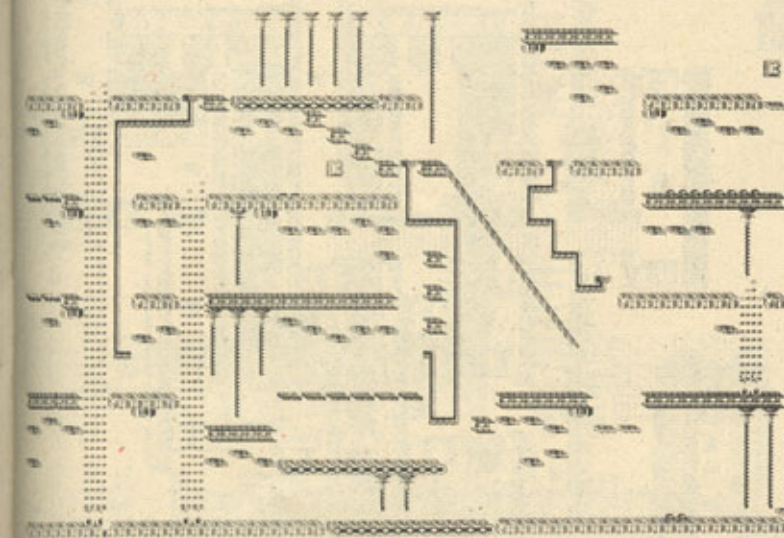
Posle velikog uspeha prvog dela „Thing“, vaša omiljena stvar ponovo se diže i spušta (mislimo na OVU stvar, a ne na ONU stvar!). Ulazeći u hangare, skakućuci po glavnom ekranu, dospevate u neki od jedanaest nivoa,



NIVO 2



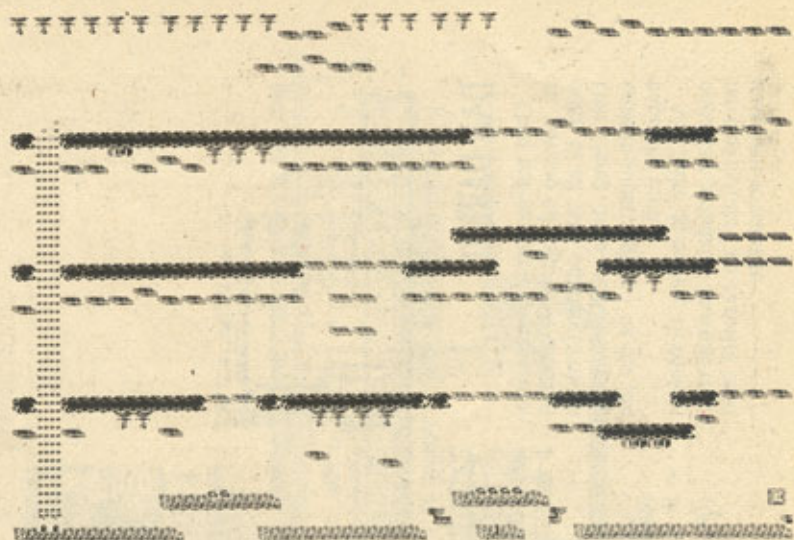
NIVO 6



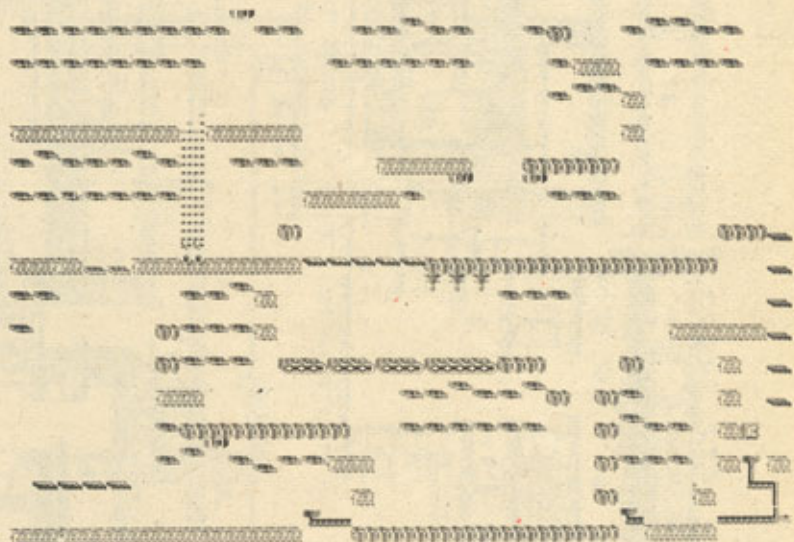
NIVO 10

realizovanih po sistemu platformskih igara. Naravno, nivoi su puni dežurnih smetala koja pokušavaju da vašu stvar onemoguće u dizanju.

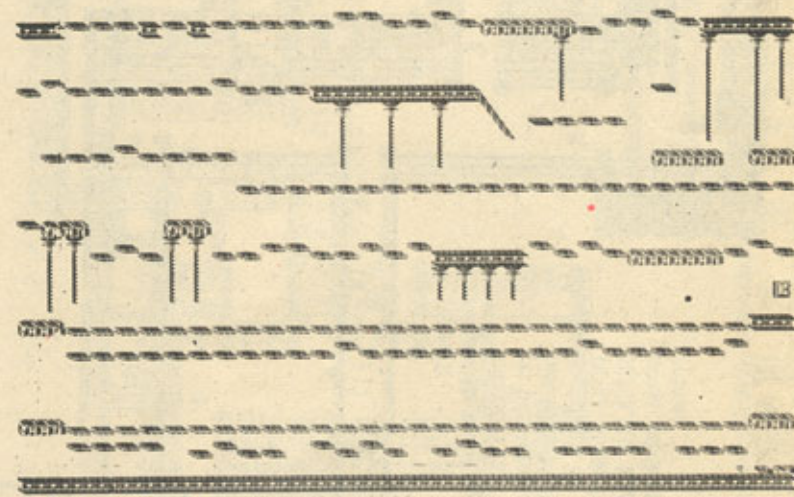
◇ Predrag Bećirić
Nenad Vasović



NIVO 3



NIVO 7

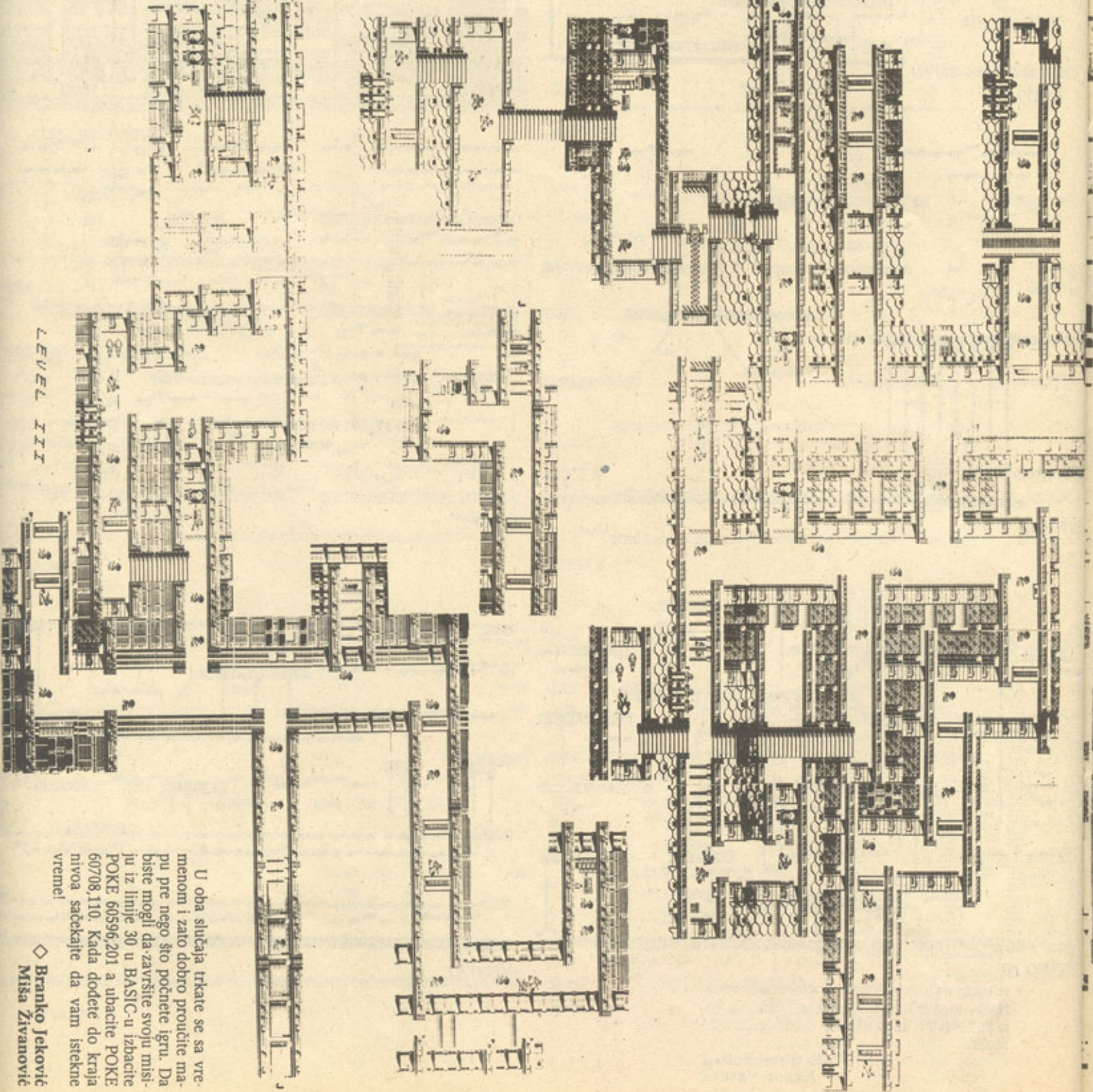


NIVO 11

DAN DARE II

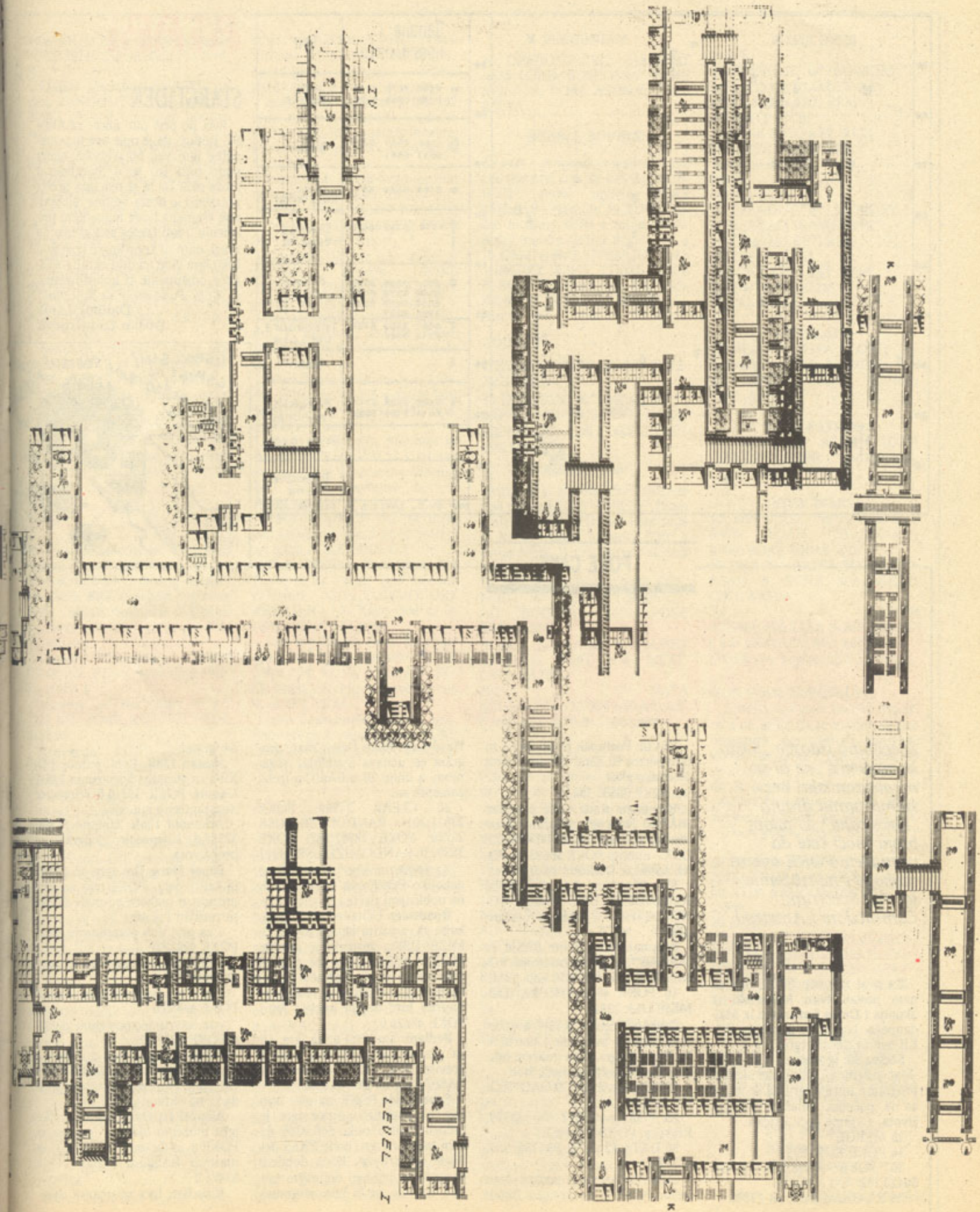
Ovaj put možete da birate ulogu, zavisno od toga da li ćete biti dobri ili zli. Ako odaberete ulogu Dan Darea onda vam je cilj da uništite supertrenove i da što pre napustite brod.

Ako želite da budete zli Mekon onda vam je zadatak da svoje treenove aktivirate i da razorite brod na kojem se nalazite.



U oba slučaja trkate se sa vremenom i zato dobro proučite mapu pre nego što počnete igru. Da biste mogli da završite svoju misiju iz linije 30 u BASIC-u izbacite POKE 60596,201 a ubacite POKE 60708,110. Kada dodete do kraja nivoa sačekajte da vam istekne vreme!

◇ Branko Jeković
Miša Živanović



EL. 10

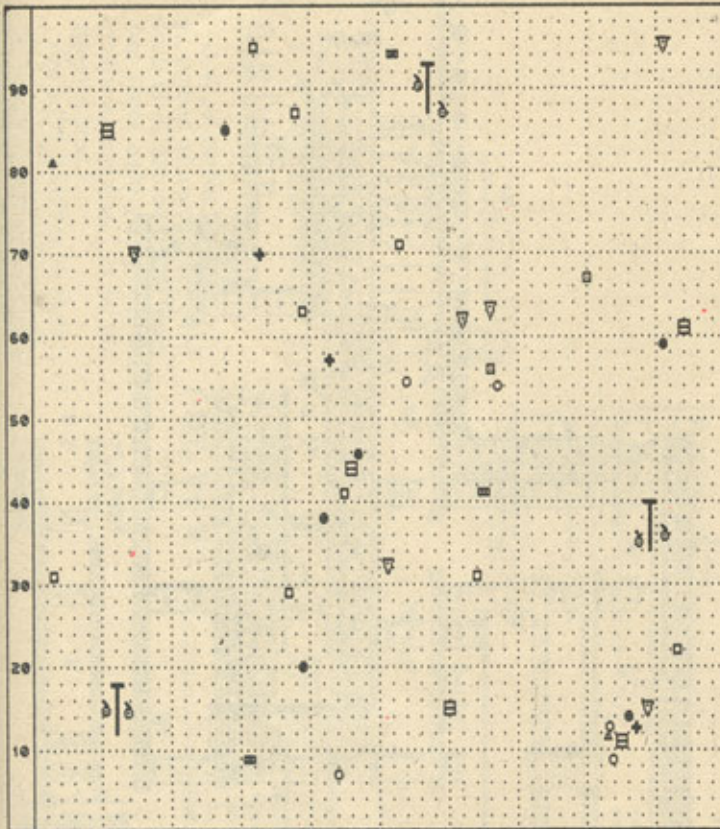
LEVEL 1

ATARI

STARGLIDER

Evo, po prvi put, mape za Atari ST. Budući da je opis ove fenomenalne igre već objavljivan, nema puno toga što se o Starglider-u može reći. Da bi se ova igra prešla potrebno je dosta veštine, slobodnog vremena i ova mapa koju prilazemo. Radi lakšeg snalaženja na mapi, date su koordinate koje se u toku igre vide na dnu ekrana. Možeće odstupanje u koordinatama je ±5%. Puno sreće sa Kull-om!

♦ Dalibor Lanik
Dušan Dimitrijević



Oznaka i koordinata	Ime
▽ 6262 1570 8915 5132 6663 9195	Jurid Cannon
■ 1185 4644 6015 8511 9461	Base
■ 3109 5294 6641	Tri Launcher
T 1210 5793 8940	Energy towers
□ 8331 3295 3729 4540 5370 6431 6656 8067 9322 2952 3887	Armed vehicle
○ 4407 5455 6754 8313 8409	Transport vehicle
♢	Tank
● 3920 4238 4746 8614 9159 2885	Pyramid launcher
▲	Proximity mine
+	Diamond mine

MAP BY D. LANIK & D. DIMITRIJEVIĆ



POKE CAKE

Specijalno izdanje

Specijalno izdanje „Sveta kompjutera“ ne bi se moglo zamisliti bez svima nama dragih „Poke caka“. U ovom broju moći ćete da pronađete POKE-ove za najbolje i najtraženije igre za Spectrum, Commodore i Amstrad.

ZX SPECTRUM

Za ovaj računar POKE-ove su nam poslali Ivan Mirčevski iz Skoplja i Dejan Lazarević iz Majdanpeka. Ivan nam je poslao POKE-ove za sledeće igre:

Sector 90: igra se učitava Spec-Mac sistemom. Otkucajte sledeći program i pustite igru da se učitava iz početka. Imaćete bezbroj života, a vreme neće isticati.
15 MERGE"
16 POKE 23797,195
30 POKE 36585,182: POKE 36420,182
35 RANDOMIZE USR 23800

El Cid: Postupak je isti kao i za igru Sector 90, samo što linija broj 30 ovako glasi:

30 POKE 30533,182

Rampage: Kada učite prvi deo (BASIC) brejkujte program, a zatim ispred naredbe RANDOMIZE USR... unesite POKE 56693,0 i POKE 56694,0. Dobićete besmrtnost.

Sky Warriors: Ispred naredbe RANDOMIZE USR... ubacite POKE 53011,182 i imaćete besmrtnost.

Salamander: Učitajte BASIC sa MERGE", a potom otkucajte POKE 23819,195 i liniju 10 koja glasi:

10 POKE 48261,182: RANDOMIZE USR 23822

Gryzor: Umesto BASIC-a otkucajte sledeći program i startujte ga. Kada se igra učita imaćete bezbroj života, a vreme neće stati:

10 CLEAR 24999: LOAD"CODE 16384

20 FOR a=23322 TO 23329: READ s: POKE a,s: NEXT a
30 DATA 62, 0, 50, 79, 136, 195, 0, 128

Dejan Lazarević je poslao samo jedan POKE i to za igru **Butch**

Hard Guy. Kako Dejan kaže, program se učitava Spec-Mac sistemom, a liniju 20 u BASIC-u treba zameniti sa:

20 CLEAR 24999: POKE 23811,201: RANDOMIZE USR 23760: POKE 23811,237: POKE 35392,0: RANDOMIZE USR 23811

Za Spectrum smo pripremili još nekoliko POKE-ova a daćemo ih na uobičajeni način.

Roadwars: Učitajte BASIC, brejkujte ga, a zatim ispred RANDOMIZE USR... instrukcije unesite POKE 43059,0. Ovim ste postigli besmrtnost za prvog igrača. Ukoliko želite da i drugi igrač ima neograničen broj života unesite još i POKE 43078,0.

Bedlam: Izuzetno teška igra, ali uz pomoć ovog POKE-a postaje previše laka. POKE se unosi iz BASIC-a i glasi POKE 30037,0.

Cybernoid: POKE za ovu igru nije ni potreban. Autor igre je omogućio da ukoliko definišete da vam taster za igru bude YXES dobijate besmrtnost. Kada dobijete besmrtnost ponovo definišite taster, da vam ne bi bilo nezgodno

da igrate!

Rastan 128K: Evo i jednog POKE-a za vlasnike Spectruma 128K. Unesite POKE 39710,0 i imaćete neograničenu energiju.

Arkanoid 128K: Unesite POKE 37586,0 i imaćete neograničen broj života.

Super Hang On: Igra se sastoji iz četiri dela. POKE-ove za besmrtnost u svakom od ovih delova su različiti i glase:

- za prvi deo potrebno je uneti POKE 49913,0

- za drugi deo potrebno je uneti POKE 49698,0

- za treći deo potrebno je uneti POKE 49680,0

- za četvrti deo potrebno je uneti POKE 49824,0

POKE-ovi se unose direktno u BASIC ispred druge RANDOMIZE USR... instrukcije. Prva služi da se na ekranu pojavi slika.

Airwolf II: Ovu izuzetno tešku igru možemo olakšati unošenjem POKE-a za besmrtnost. POKE se unosi iz BASIC-a, a glasi POKE 53471,0

Ricochet: Igra se učitava Spec-

ROAD RUNNER

Popularna ptičica sa malih ekrana preselila se i u kompjuterske igre. Naravno, zajedno sa njom tu je i njen stalni pratilac, kojot. Tvoj cilj je da pokupiš sve razbacane mrvice hrane sa puta, a da te pri tom tvoj „verni pratilac“ ne stigne.

Kojot, kao i svaki kojot, vrlo je prepreden. On koristi razna nezgodna sredstva, kao što su bombe, zamke, kosmičko odelo... Jedina mana mu je što se mnogo „pali“.

◇ Predrag Bećirić

TERRAMEX

Evo jedne simpatične arkadne avanture sa dobrom grafikom koja se razlikuje od ostalih. Sastoji se iz dva dela od kojih prvi služi samo za biranje likova i davanje instrukcija (slično kao u igri „MASK 2“ iste firme koja se izgleda trudi da nametne novi standard). Pošto pročitate instrukcije (znak pitanja), birate lik tako što namestite kursor na odgovarajuću facu i onda učitate drugi deo. U zavisnosti od lika koji izaberete zavisi zadatak koji ispunjavate. Ukratko, pokupite sve predmete (baš sve) i nećete imati problema. Na svakoj lokaciji možete pritisnuti taster „T“, pa ako lik počne potvrdno da klima glavom iznad će se pojaviti predmet koji tu morate koristiti. Takođe koristite i tastere: „S“ za uzimanje i ostavljanje predmeta i „1“ i „2“ za njihovo pomeranje levo-desno. Na kraju će vani profesor tražiti većinu predmeta i ako ih posedujete Zemlja će biti spasena!

◇ Boris Đapić
Jovan Strika

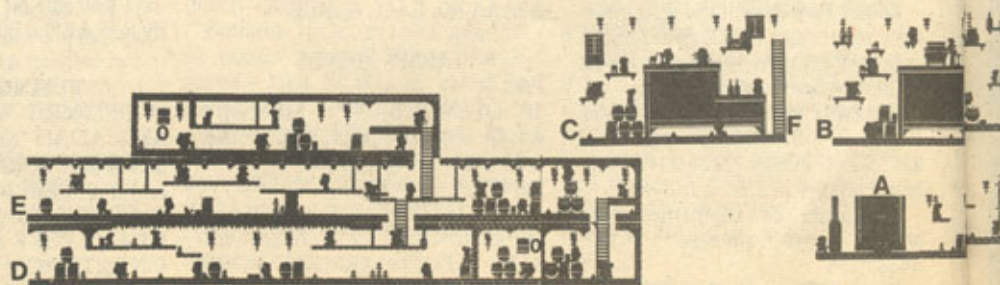
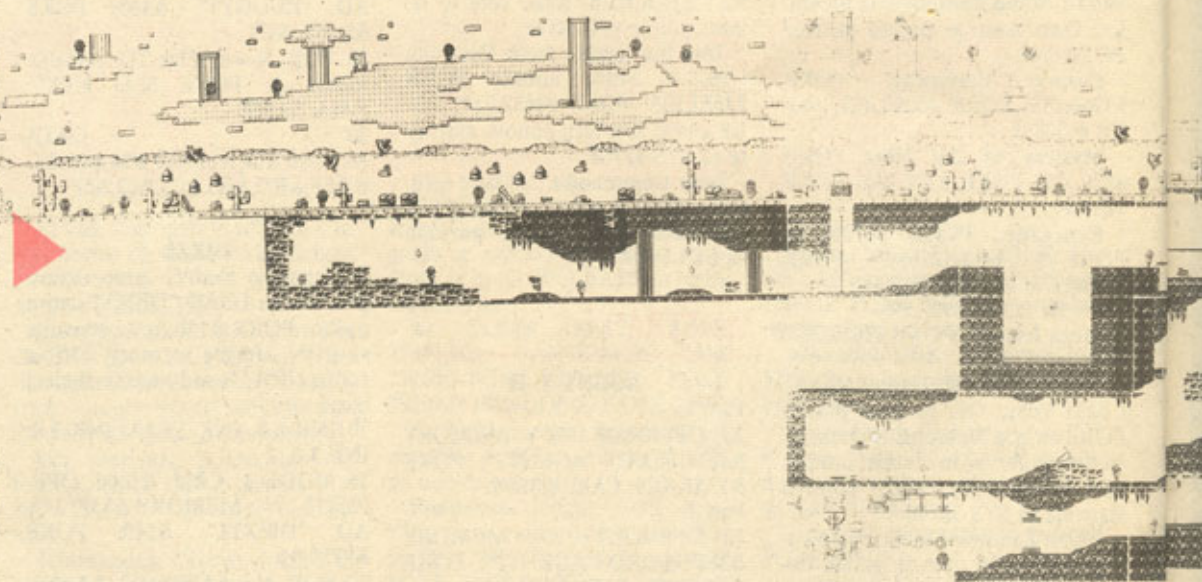
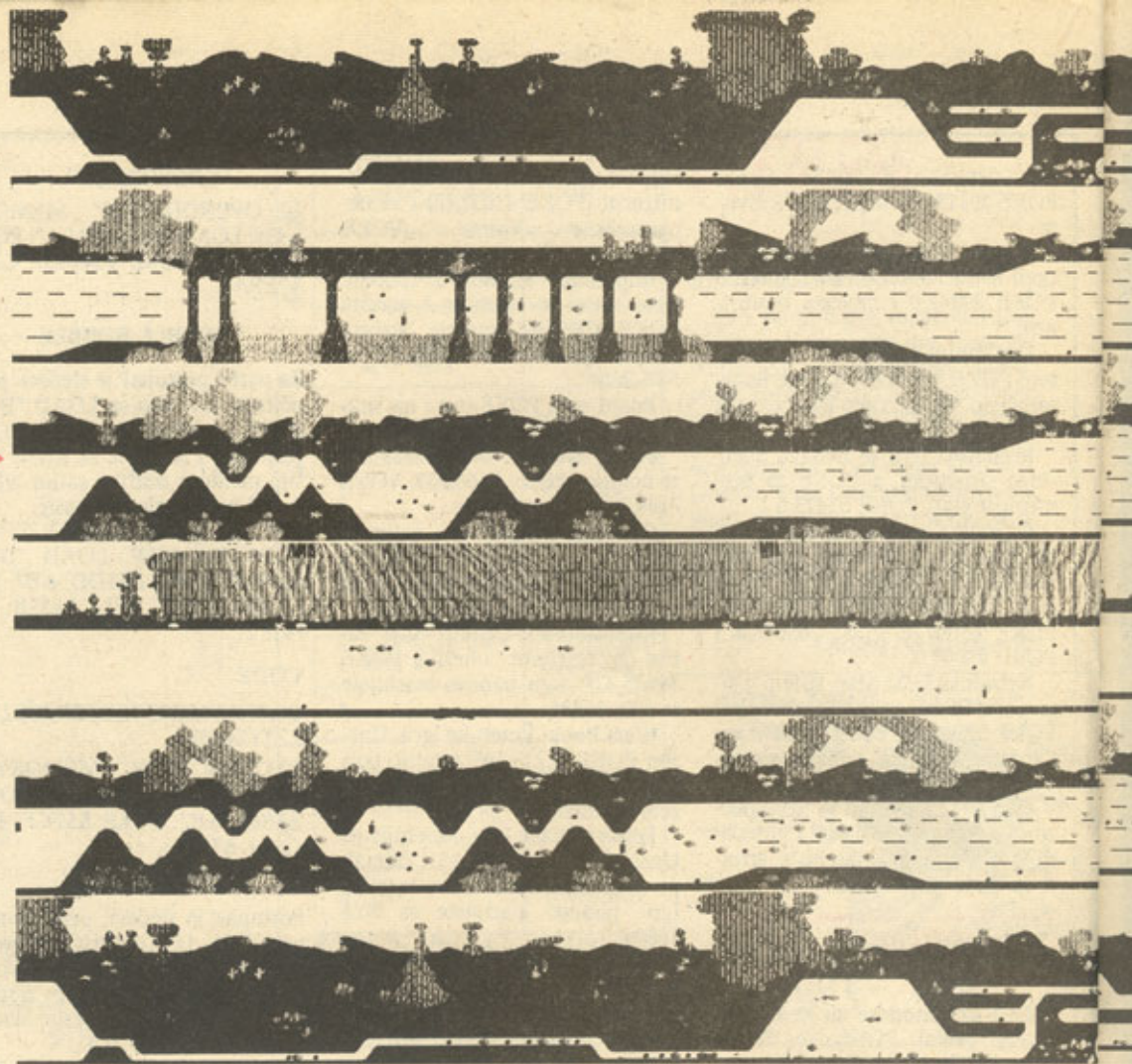
BASIL

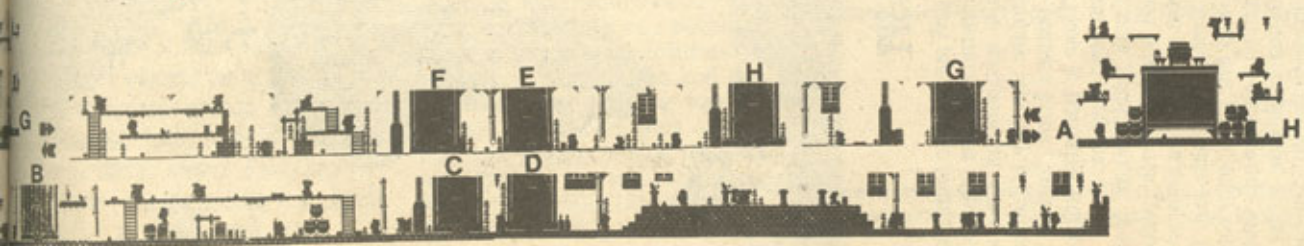
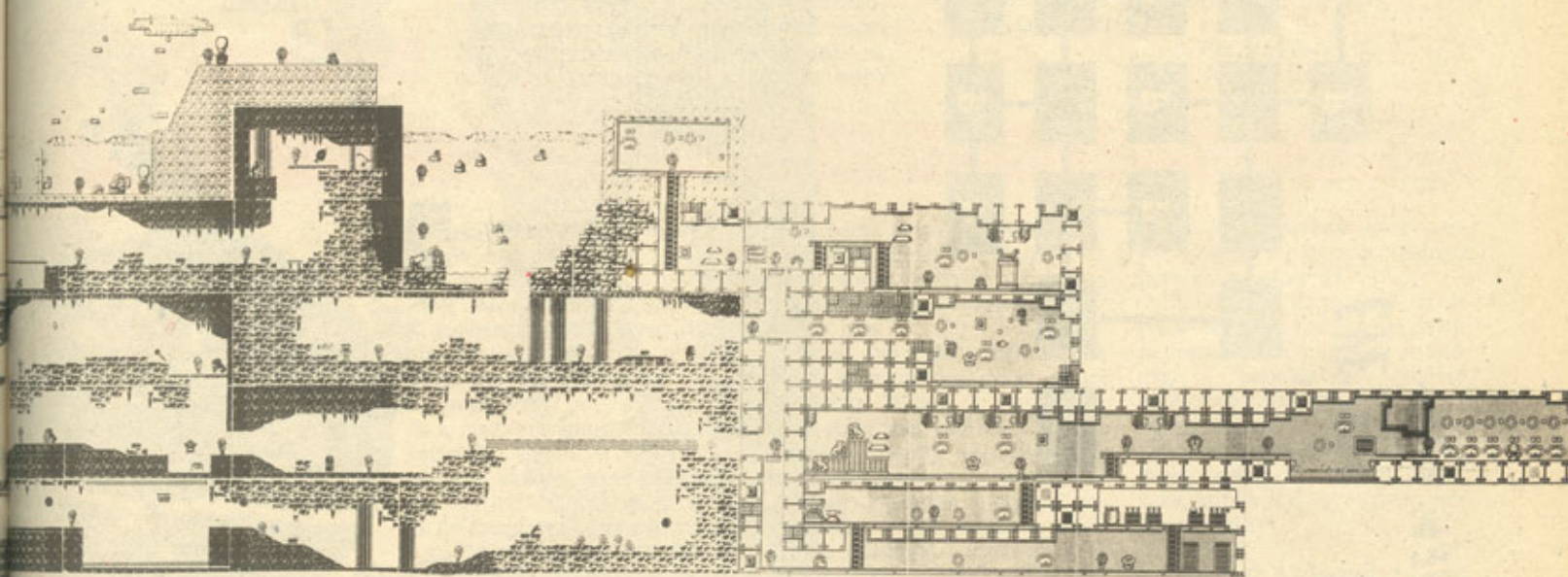
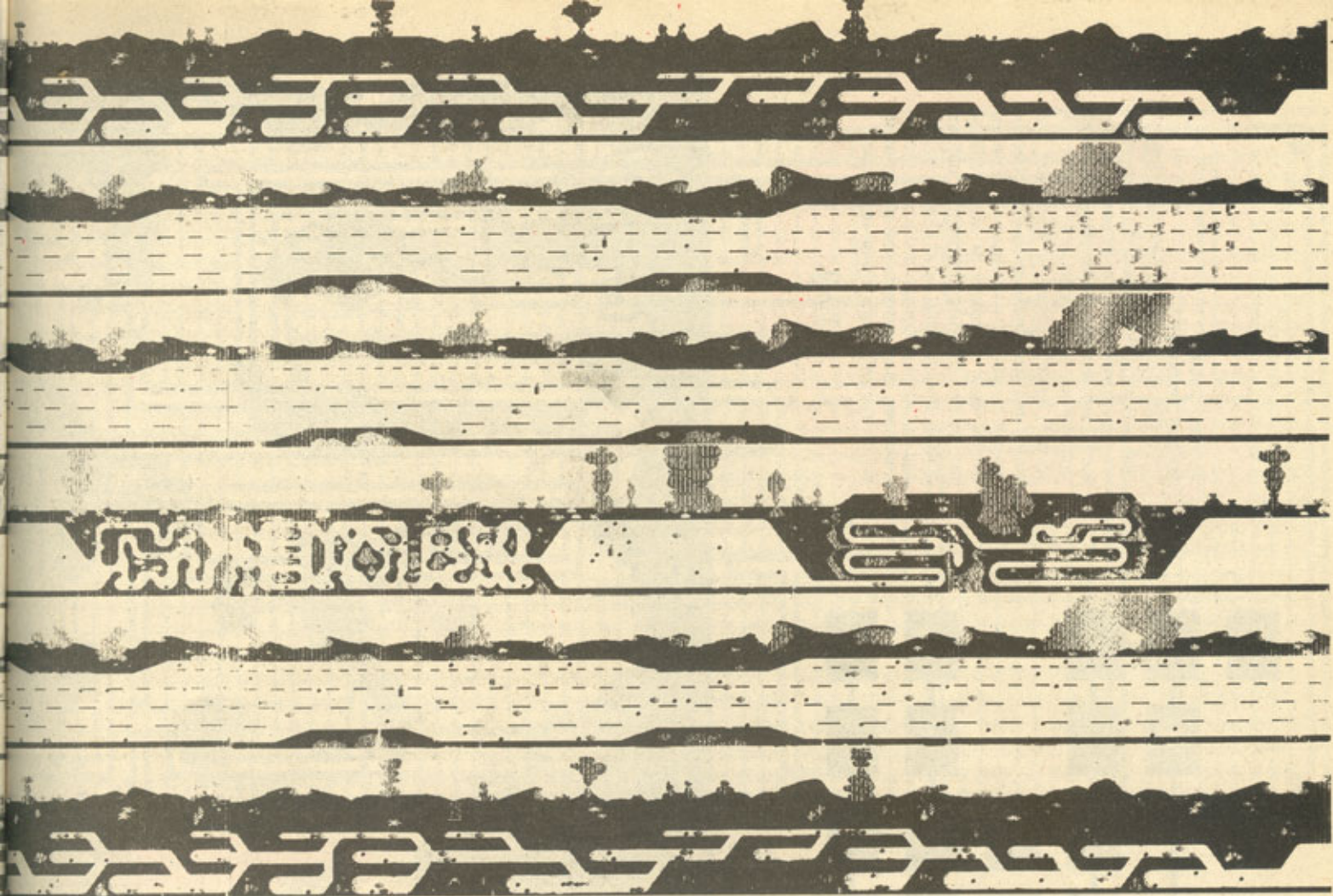
Ovoga puta ste u ulozi slavnog miša-detektiva koji je u potrazi za svojim prijateljem kog je oteo zli profesor Ratigan. Vaš zadatak je da pronađete pet dokaza (predmeta) koji vas mogu odvesti do vašeg prijatelja, doktora Divsona.

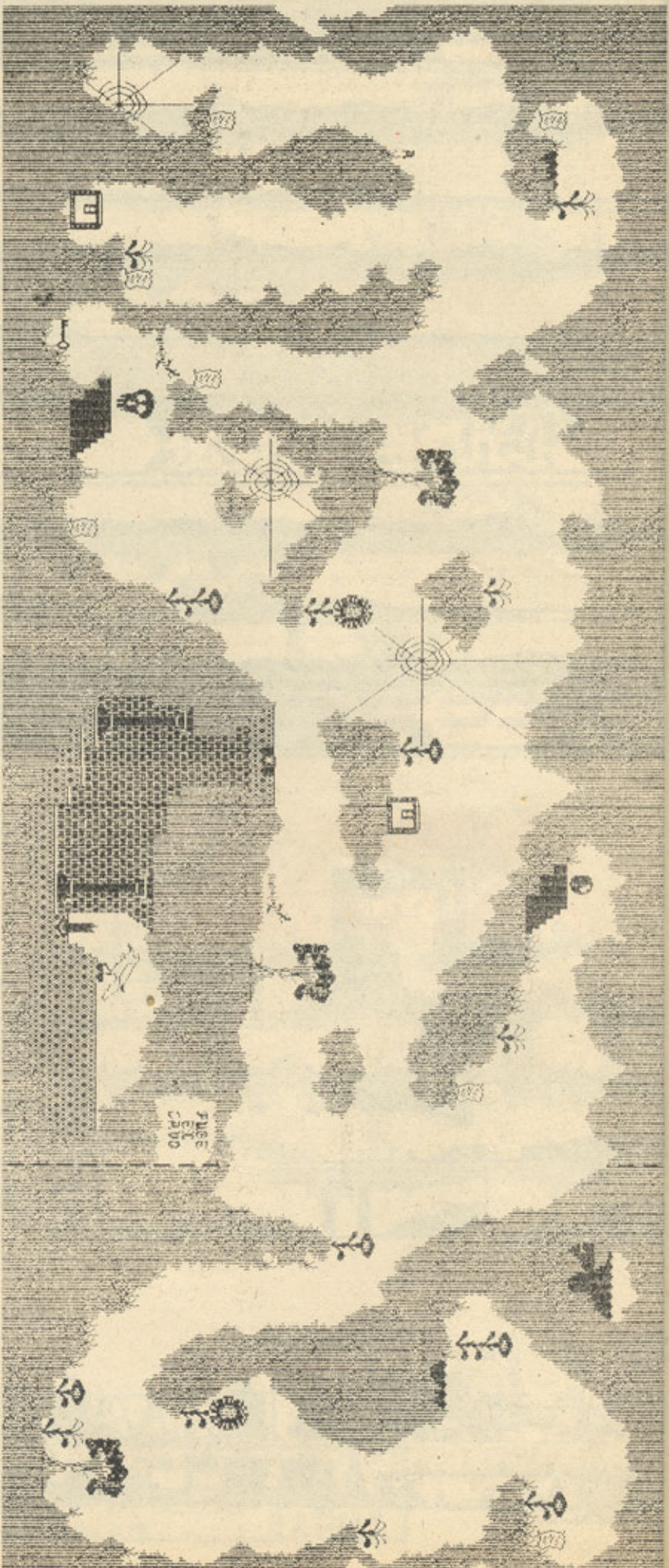
Po Jugoslaviji kruži „besmrtna“ verzija za Spectrum, ali ako imate „smrtnu“ ukucajte POKE 41296,0 za energiju i POKE 41968,0 za vreme ili otipkajte sledeći program i pustite traku od početka:

```
10 CLEAR 24791: LOAD ""  
SCREENS: LOAD "" CODE:  
LOAD "" CODE: RANDOMIZE  
USR 24830: LOAD "" CODE  
16464: POKE 41296,0: POKE  
41968,201: RANDOMIZE USR  
24833
```

◇ Jovan Strika







Elvin

Staro dobi BOOGABOO doživeo je još jedno izdanje pod imenom Elvin. Sad nije u pitanju žabica, već ptičica. U stvari, to nije ptičica, već lepi princ Naaghor-Dytr, koga je zajedno sa njegovom životnom sapunicom Mvghory-Dytr zli čarobnjak Sima prevario u ptice i zatvorio u podzemnu pećinu. Naravno, kao predstavnik jačeg pola, princ gore navedenog imena se oslobodio i sad još samo treba da oslobodi svoje voljeno biće. To postiče skupljanjem pergamenta po pećini na kojima je zapisana anti-čarolija, odnosno magija uz pomoć koje se ponovo pretvaraju u majmunovog potomka. Zgodno.

◇ Predrag Bećirić
Nenad Vasović

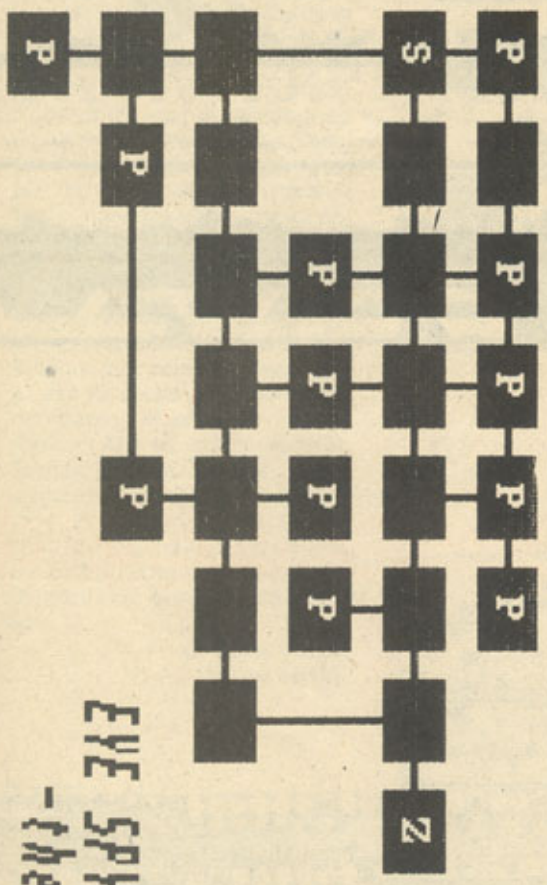
EYE SPY

Po prvi put u Svetu kompiutera objavujemo mapu za igru koja je napisana specijalno za Amstradove računare. Eye Spy je izdala ne toliko poznata firma „English Software“ koja je poznatija komodorovcima nego drugima.

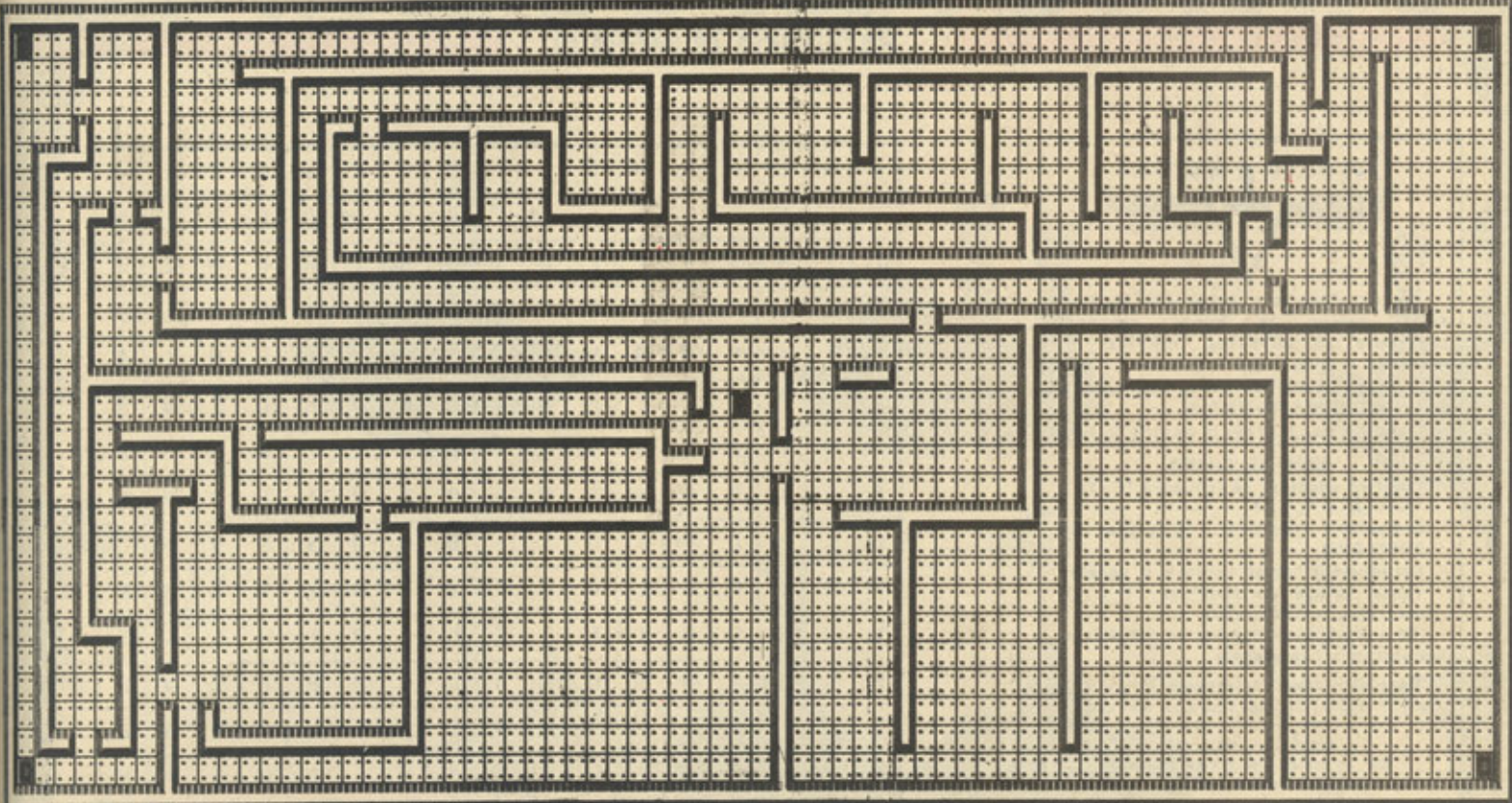
Kao mali „okati špijun“ morate provalliti u ukleti zamak i osloboditi svoje prijatelje. Uz malo sreće, pored mnogo predmeta koji leže okolo, naci ćete pravi, onaj koji će vam pomoći u vašoj misiji: sobe sa predmetima obeležene su sa P. Kada pokupite sve što vam treba, krenite u sobu obeleženu sa Z i tu je kraj.

Naravno, igra je puna protivnika i kolektivnih čudovišta koja samo čekaju da zgrabe našeg Okca. Radnju prati dobra rock'n'roll muzika.

◇ Nikola Popović



EYE SPY
-the map



Baccaro

Ovo nije samo obična igra već još jedan Construction-set, pomoću kojeg možete napraviti sopstvenu igru. Mapa koju predstavljamo ovom prilikom je samo jedan mogući način kreiranja igre. Sam program sadrži dovoljno uputstava tako da nema smisla trošiti dragoceni prostor vašeg omiljenog lista na neko preopširno opisivanje igre, to treba

preпустiti neiscrpoj mašti i kreatorским sposobnostima naših dragih čitalaca. Vidite kako je sažeto. Zaista ne razumemo kako je nekim ljudima potrebno toliko prostora za opis igre. Pa ovo je sasvim kratko, a u isto vreme i jasno, zar ne?

◆ Predrag Bećirić
Nenad Vasović

SA ATOMATA NA AUTOMAT



SILVER BALL

Eto, najzad je stiglo i leto. Kraj školskih obaveza omogućio je da mesto ljubitelja arkada, beogradski Silverball Salon, bude još posećeniji nego ranijih meseci. Veliki broj flipera i arkada izbačen je u „letnju baštu“, na svež vazduh, što je prijatna novost za vašu pluća, već navknuta na zadimljenu katakombu koja je pružala toplinu dugih zimskih večeri.

Pored već postojećih mašina o kojima smo pisali (kao i onih o kojima nismo pisali), za početak letnje sezone, vaš omiljeni kutak za gubljenje vremena obogaćen je pravom invazijom novih mašina. Tu su, između ostalih, GUN SMOKE (malo šetnje po Divljem zapadu u ulozu pravednog revolveraša koji vešto eliminiše okorele razbojнике), zatim SHACKLED (verzija GAUNTLET-a, koja, za razliku od originala koji poseduje četiri palice, ima „samo“ dve, odnosno mogućnost simultanog igranja dva igrača na puno zanimljivih nivoa). Vredan spomena je i PINBALL ACTION (arkada u obliku flipera sa puno raznovrsnih nivoa, verno izvedena). Tu su i neke starije igre, koje ponovo doživljavaju veliku popularnost, kako kod starih majstora koji prelaze kao od šale sve nivoe i više puta, tako i kod nove generacije igrača koji ih nisu upoznali. U pitanju su poznati hitovi COMMANDO, STARGATE, CHOPLIFTER, TOKYO i druge.

Zanimljivi novitet je onedavna upotreba žetona, umesto kovanića. Ovaj popularni gest olakšava igraču život u nekim situacijama.

Sada nema potrebe za paničnom pretragom džepova i brzopletom ubacivanjem tri novčića zaredom pre nego istekne 10 sekundi za nastavak igre.

Letnja bašta Silverball salona pruža još jednu pogodnost. U neposrednoj blizini ja kafić-bašta Mini-golfa, koja vam nudi mogućnost da se osvežite u toku igre. Tako je igračima omogućeno da, dok u svojim misijama spasavaju zarobljenike i lepe princeze, malo osveže napačeno i usled uzbuđenja osušeno grlo. Uz Coca-Colu, ili nešto jače, vredi malo odmoriti

mišice šake, posebno palca, a zatim krenuti u obaranje malopre postavljenog rekorda.

Ubitačnim rafalima, ili svojeručno tamaneći raznorazna dežurna smetala koja se motaju po igrama, i poboljšavaju reflekse, možete provesti zabavno leto u Silverball Salonu, ako već nemate vikendicu na moru u kojoj bi se mogli odmoriti. Zato, makaze u ruke, kupon u džep i trkom pravac na Kališ!

◆ Aleksandar Conić
Nenad Vasović

Donosilac ovog kupona u Silverball Salone:

7,8/88

Mini Golf
Sense
Jezero

- K. K. "Crvena Zvezda", Kalemegdan
- Tašmajdanski park
- Restoran "Jezero", Ada Ciganlija

imaće mogućnost besplatne igre na automatima i to u vrednosti primerka časopisa "Svet kompjutera", odnosno

динара 1500 динара
dinarjev

Dobru zabavu žele vam Svet kompjutera i Silverball

RAZBIBRIGA ZA NAGRADU

Joystick Service



Da prestanu sve brige oko kvarova Vaših palica za kućne računare pobrinuće se JOYSTICK SERVICE. Uz povoljnu cenu Vaš joystick biće popravljen kvalifikovano, dugotrajnim delovima, brzo i kvalitetno.

KOD NAS SU NAJJEFTINIJE PALICE U JUGU!

DODATNE USLUGE

- joystick adapteri za računare "C-16", "C-116" i "C+4"
- kempston joystick interfejs za SPECTRUM,
- Ugrađivanje reset tastera i ugrađivanje sklopa za zvuk na TY-u ili monitoru za SPECTRUM.

Za detaljnije informacije obratite se dopisnicom ili telefonom.

Besplatni saveti telefonom. Za pismeni odgovor pošaljite dopisnicu sa markom.

DUŠAN VIDMAR
Dr Ivana Ribara 129/2,
11174 Novi Beograd
☎ 011/15 24 40

Ovog puta pred vama je nešto sasvim novo. Džojstikovka je naša verzija osmosmerke. Džojstik se može postaviti u osam položaja. Krenite od jednog slova, postavite palicu u neki od položaja i ako prateći slova u tom smeru vidite naziv neke od 72 igre sa spiska pritisnite pucanje... pardon, precrtajte ta slova. Kada nadete sve igre sa spiska preostaće 23 neprecrtana slova koja

A	M	C	E	C	R	O	F	T	H	G	I	L	D	E	J	E	T
K	G	U	S	I	S	E	M	E	N	E	M	O	E	B	I	U	S
I	T	S	S	S	P	L	A	S	M	A	T	R	O	N	C	Z	E
R	E	L	O	C	O	A	A	H	S	W	M	I	L	Y	E	U	W
E	T	N	F	H	R	Y	P	K	E	A	I	T	L	H	I	B	O
L	I	R	I	E	E	H	A	E	G	R	G	U	O	E	A	R	R
M	D	U	A	L	U	Y	W	A	R	L	O	C	K	F	R	E	E
P	E	I	O	N	M	D	H	G	O	B	Y	T	H	R	U	S	T
O	L	M	Z	M	T	A	S	L	B	O	O	S	N	O	M	C	S
H	D	I	A	B	L	O	A	E	Y	A	D	Y	N	S	A	U	M
N	R	A	S	D	I	F	R	S	C	I	R	E	U	E	S	E	A
A	U	M	S	A	N	O	N	H	O	S	H	B	T	T	W	H	H
U	I	I	Z	A	B	O	O	N	T	H	G	U	A	A	A	E	A
J	D	U	P	O	L	L	A	S	U	N	S	T	A	R	P	H	J
A	Z	I	W	O	O	I	N	K	J	F	L	A	K	I	I	R	N
U	A	C	H	P	T	M	A	E	A	E	O	G	O	P	A	A	I
T	R	E	T	R	E	O	R	E	O	N	A	L	H	G	I	H	N
Y	D	N	A	D	Z	K	I	N	E	T	I	K	Y	K	A	N	E
S	T	M	U	I	D	I	R	U	E	C	A	R	L	Y	R	O	H

DŽOJSTIKOVKA

čitana redom daju ime još jedne poznate igre. Ime ove igre napišite na kupon i pošaljite do 1. 8. 1988. na adresu:

Svet komputera
(za džojstik)
Makedonska 31,
11000 Beograd

Ako u izvlačenju nagrade budete imali sreće dobićete DVA DŽOJSTIKA QUICK SHOT II, poklon JOYSTICK SERVISA iz Beograda. I to nije sve: kada se ove palice za igru prvi put pokvare, Džojstik servis će ih besplatno popraviti. Imena dobitnika objavićemo u septembarskom broju. Srećno!

◇ Metko Hadžibegović

REŠIO SAM
DŽOJSTIKOVKU

SI3

Igra se zove _____

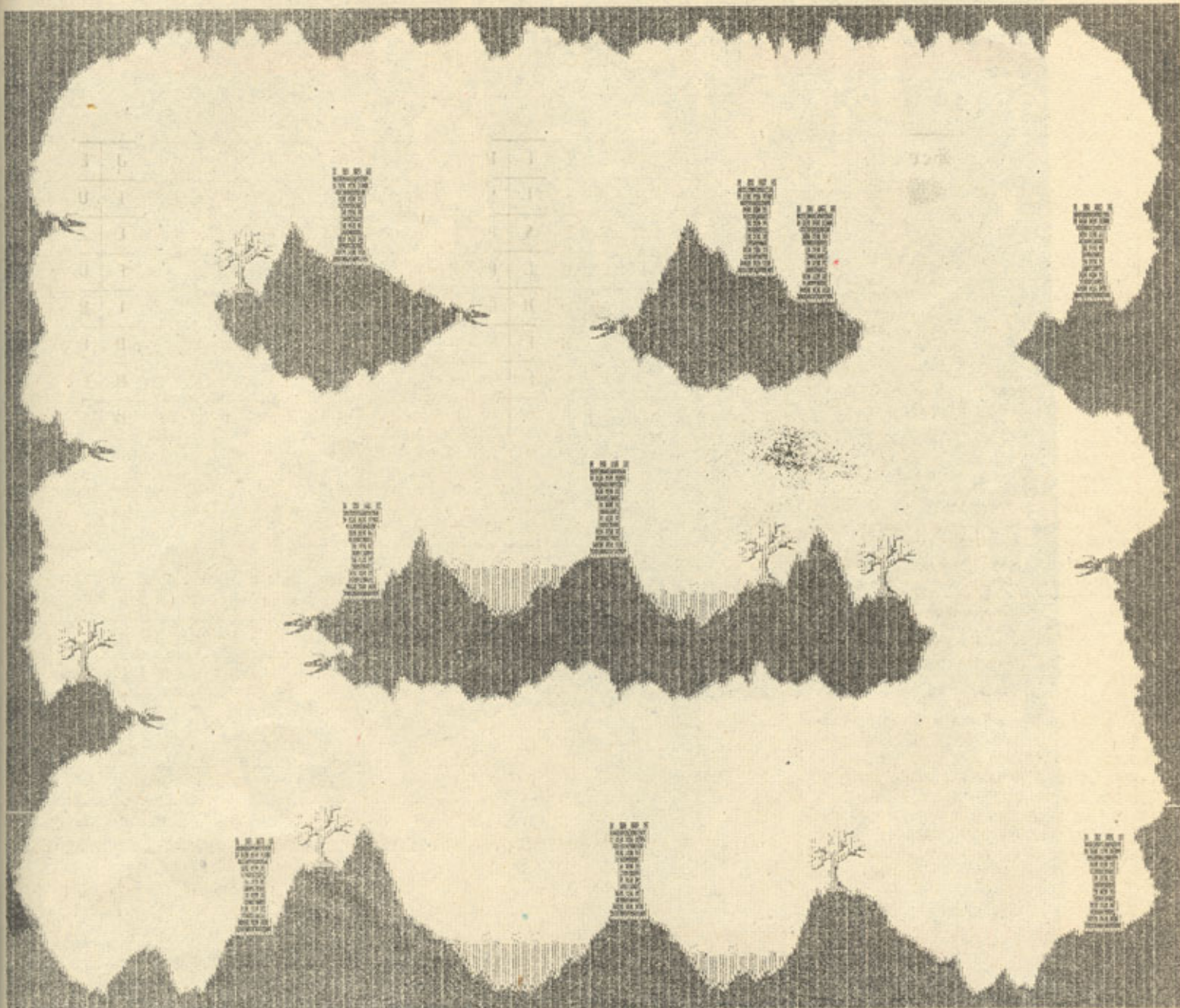
Zovem se _____

stanujem u ulici _____ broj _____

pošt. broj _____ mesto _____

HOĆU DŽOJSTIKE

ACE	HERO	RYGAR
AMC	HEX	RESCUE
ATV	JET	SUNSTAR
AJVANHO	KINETIK	SPORE
ARMLINE	KIREL	SAMURAI
BARBARIAN	KANE	SDI
BASIL	LOCO	TUJAD
CHOLO	LIGHTFORCE	TUBE
CYLU	MASK	THRUST
CYBORG	MARTIANOIDS	TRANTOR
CYROX	MOEBIUS	TAI PAN
DANDY	MOVIE	UFO
DELTA	MREE	UGH
DIABLO	MIAMI VICE	URIDIUM
DRUID	NINJA HAMSTER	WARLOCK
EAGLES	NEMESIS	WAR
EXOLON	OINK	WIZ
ELITE	PAPERBOY	WEST
FEUD	PLASMATRON	XENO
FLAK	PAWN	YOGI
GU	PIRATES	ZID
HIGHLANDER	POGO	ZORK
HYDROFOOL	SSST	ZOOM
HIVE	PAWS	ZUB



Revelation

Još jedna klasična svemirska igra koja se odvija u pećini. U pećini se nalaze devet tornjeva Mračnih sila. Mogu se videti i podzemna jezera, koja su nastala kao produkt istih, a sve u cilju da vas onemoguće u izvršavanju vaših plemenitih ciljeva, na koje vas je uputio vaš gospodar, Fzabkon III, sa planete Qtreimix, koja se nalazi u galaksiji Swyqirck. Baš nas zanima koje budale smišljaju ovako

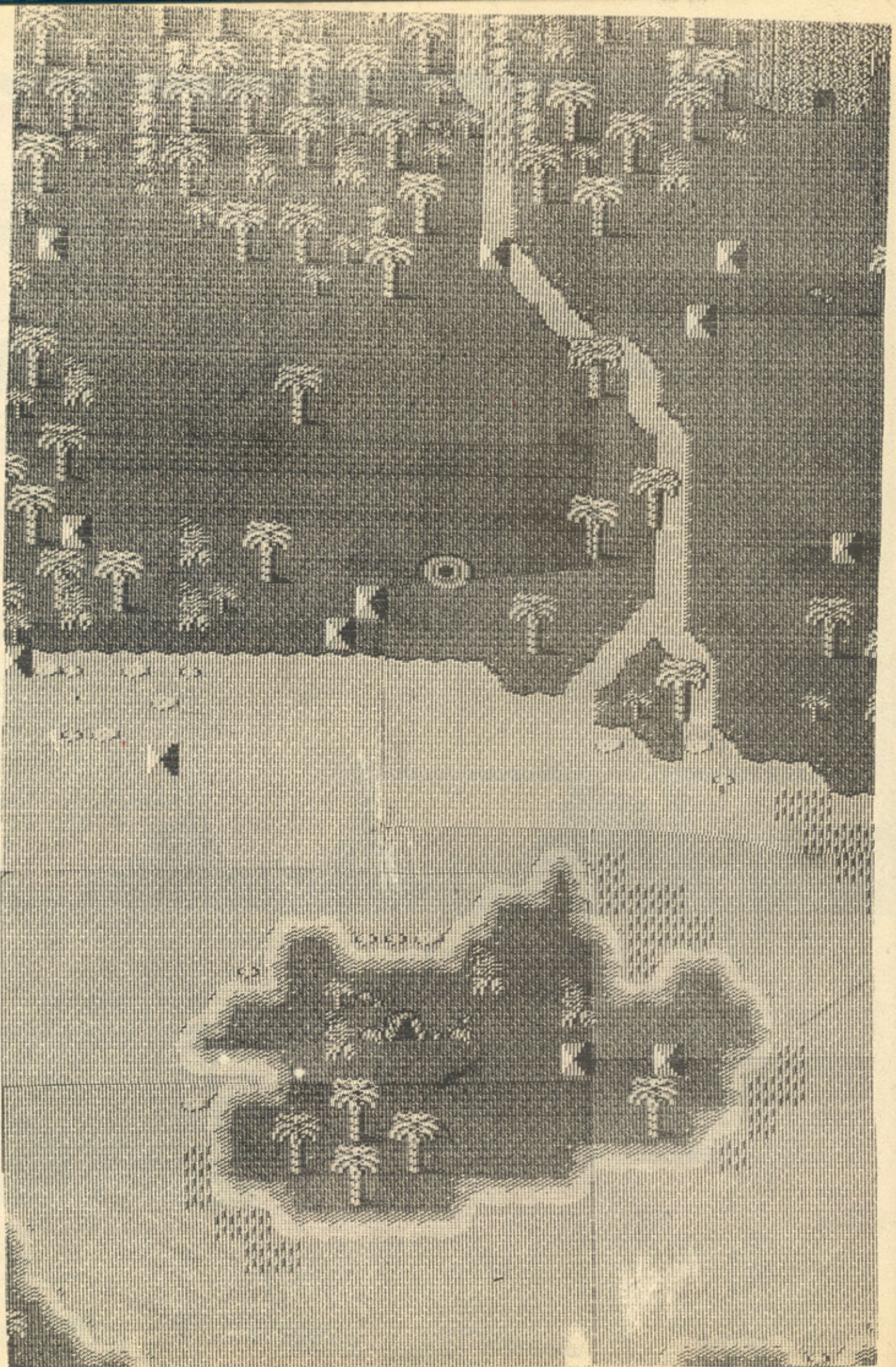
smešna imena u igrama. Po zidovima pećine postavljene su čudne simbiotičke živuljke, koje su u stvari mešavine kamena i živog organizma i bljuju vatru ometajući vas u vašem požrtvovanom nastojanju da izvršite zadatak Fzabkona III.

◇ Predrag Bećirić
Nenad Vasović

Mega Scout

Jest da se igra stvarno zove Scout, ali ovo Mega je stavljeno da bi označilo da je u pitanju igra u koju je ugrađen Trainer, ali sa svim mogućim izmenama (besmrtnost, neuništivost, sprite-cheat...). Klasična scroll igra po sistemu Snokie: idete sa leve strane na desno, preskačete provalije i zidove, a ako naidete na platformu, skočite na nju. Uz put pucate na raznorazne spodobе koje vam se isprečuju na putu.

◇ Predrag Bećirić
Nenad Vasović

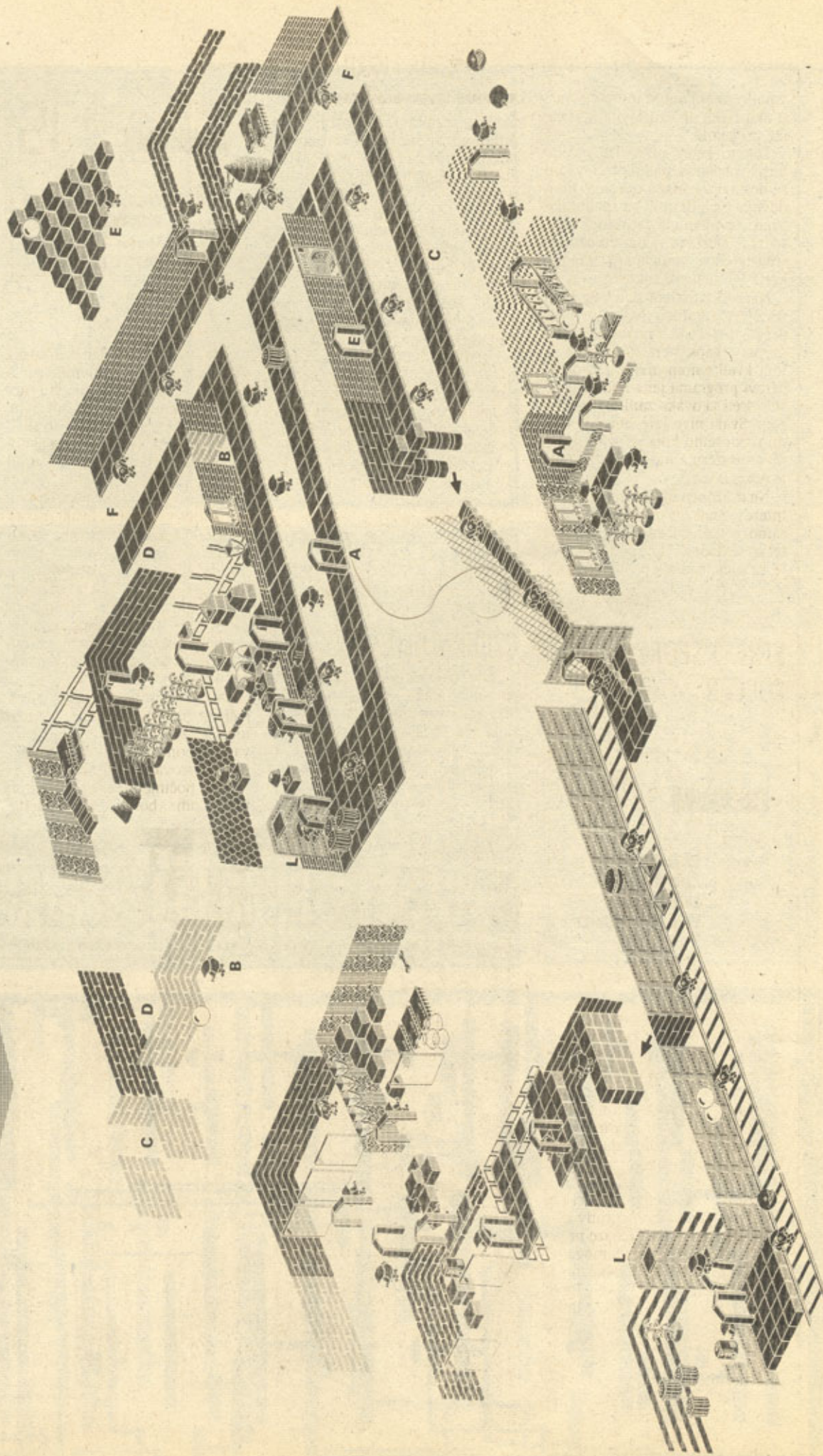


SILLYCON WAR

Stideci po završnoj poruci, cilj ove igre je da isključite VLSI čip koji reguliše kretanje MOS čudo vida. Da biste lakše došli do cilja evo nekih olakšica. POKE za energiju je 28680.0; POKE za otvaranje vrata je 28610.195 POKE

28592.195 i POKE 28523.195. Program je razbijen sa SPEC MAC-om, a način ubacivanja POKE-ova je ranije objašnjen.

◇ Misa Zivanović
Branko Jeković

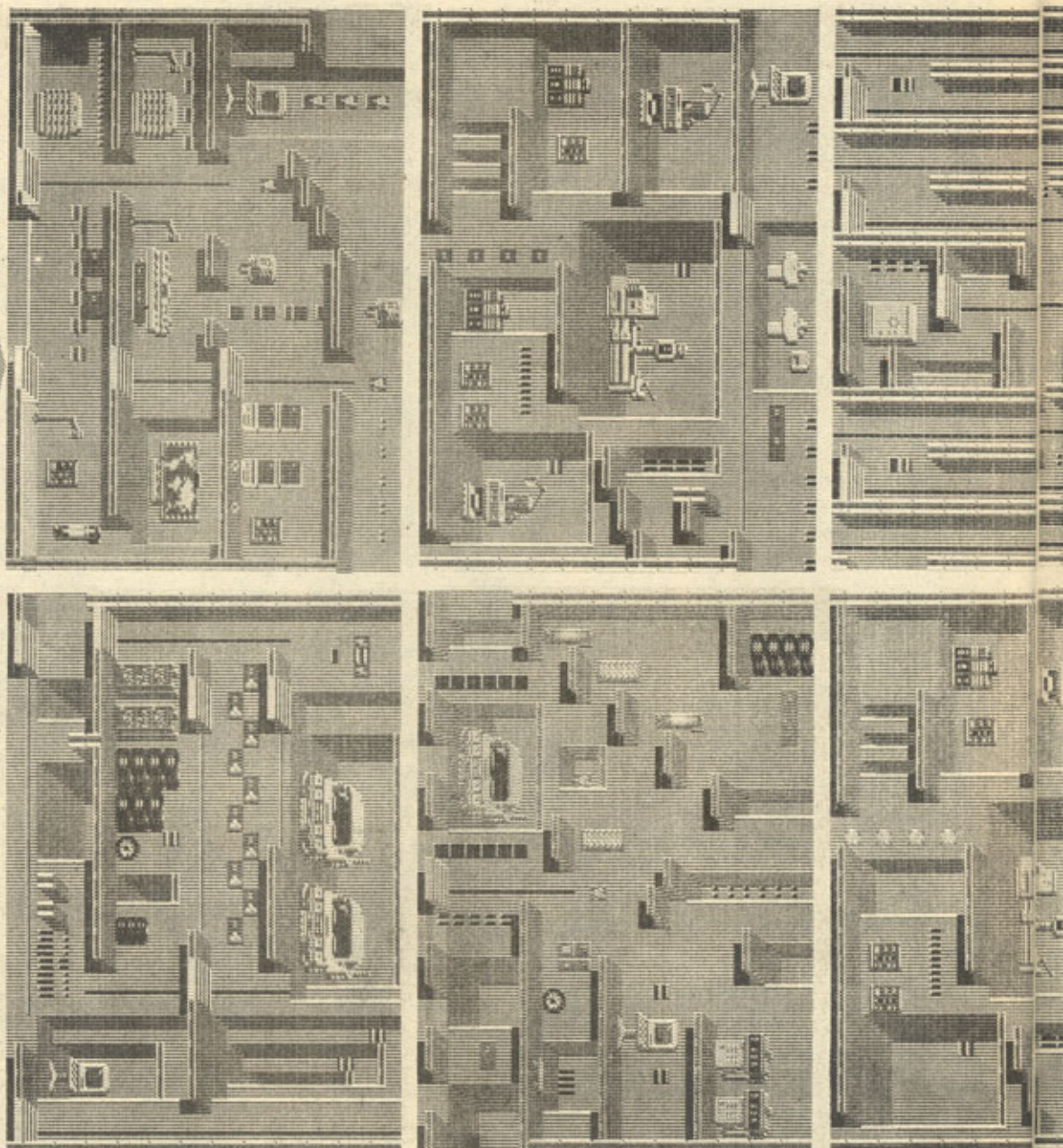


Mask

dinica nema istu moć. Neke vam omogućavaju energiju, neke vam popravljaju brod...

◇ mapa: Predrag Bectić
tekst: Nenad Vasović
kafu kuvala Marina

Agresivsko silo su zarobile vaše prijalice i drže ih na planeti čiju vam mapu dajemo. Vaš cilj je, kao što prepostavljate, da ih otko- bodite. Na raspolaganju vam stoje sveinogu- ce vozilo, koje ima moć da ide i po vodi i po suvoiti. Uz put sakupljate jedinice, koje se nalaze razbacane po planeti. Svaka od tih je-



IMPOSSIBLE MISSION II

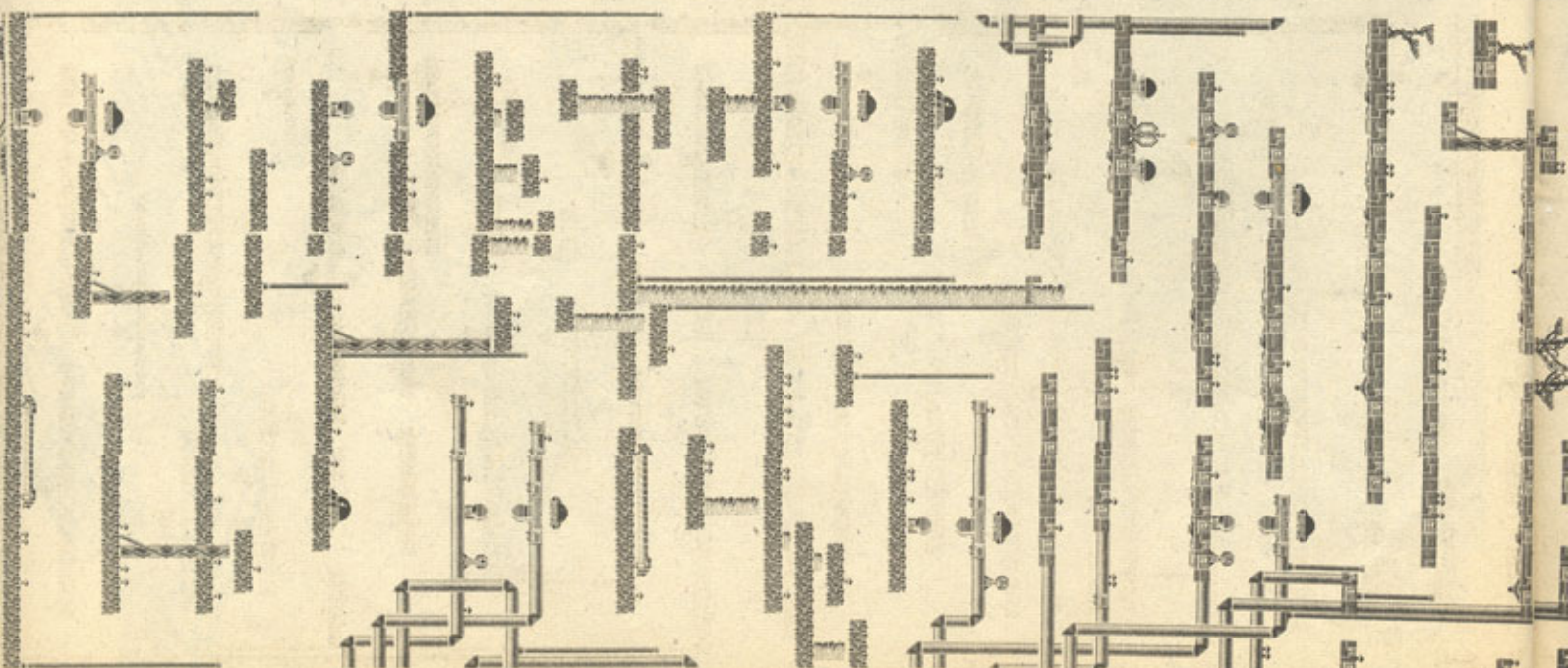
Specijalno za ovaj broj objavljeno mapu dva najteža torija iz ove genijalne igre. Uz put i neka dodatna objašnjenja: PIN je meč odla koja će te pokupiti iz sefa (ne sefa, kako piše u tekstu koji je objavljen u broju 6/88 Sveta kompjutera) tako što će postaviti bombu u njegovoj blizini. Metodija je

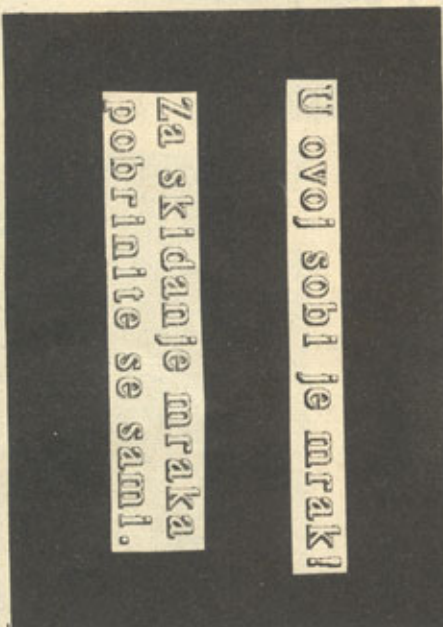
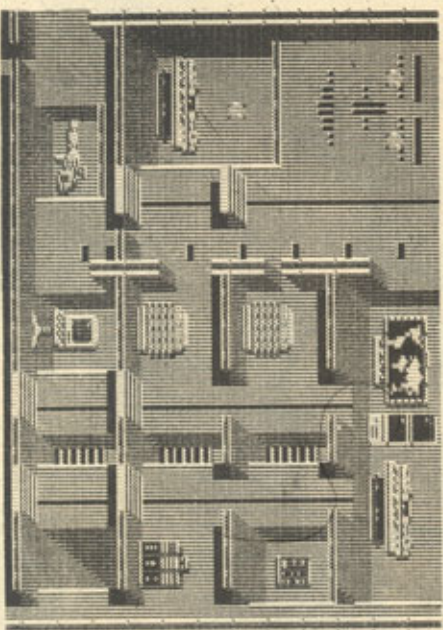
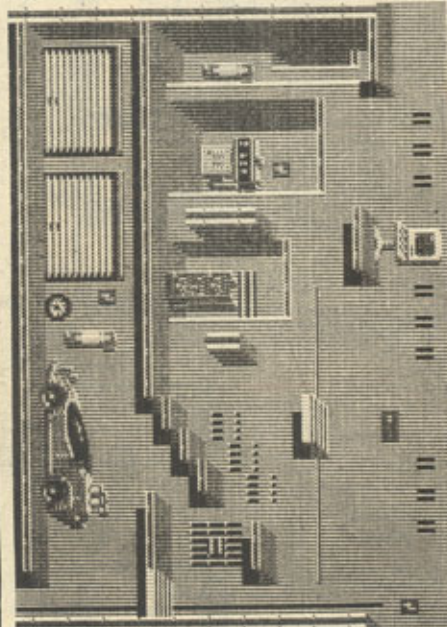
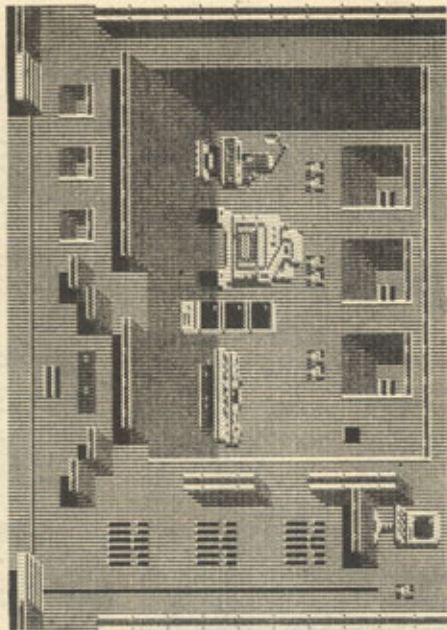
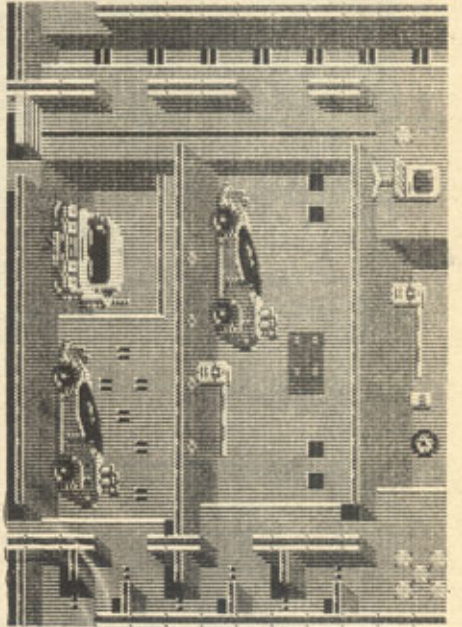
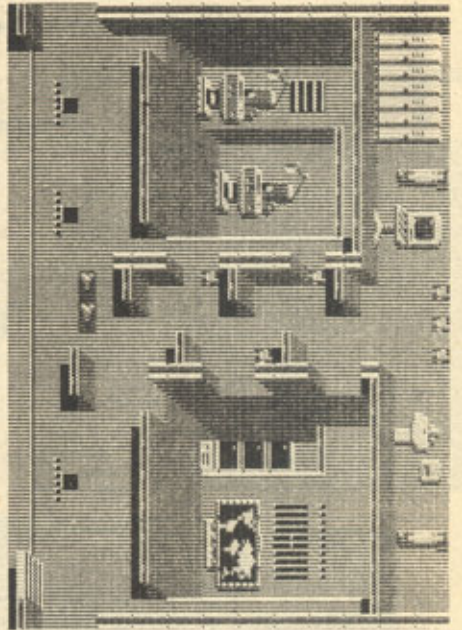
ista u svakom sefu, samo što je u pitanju šest različitih verzija. Disketna verzija omogućava snimanje trenutne pozicije na taj način što, držeći pritisnut Commodore taster, pritisnete slovo 5. Pri tom morate biti u hodniku. To bi bilo sve. Navah!
 ◆ Nenad Vasović
 Predrag Bećirić

XANTHIUS

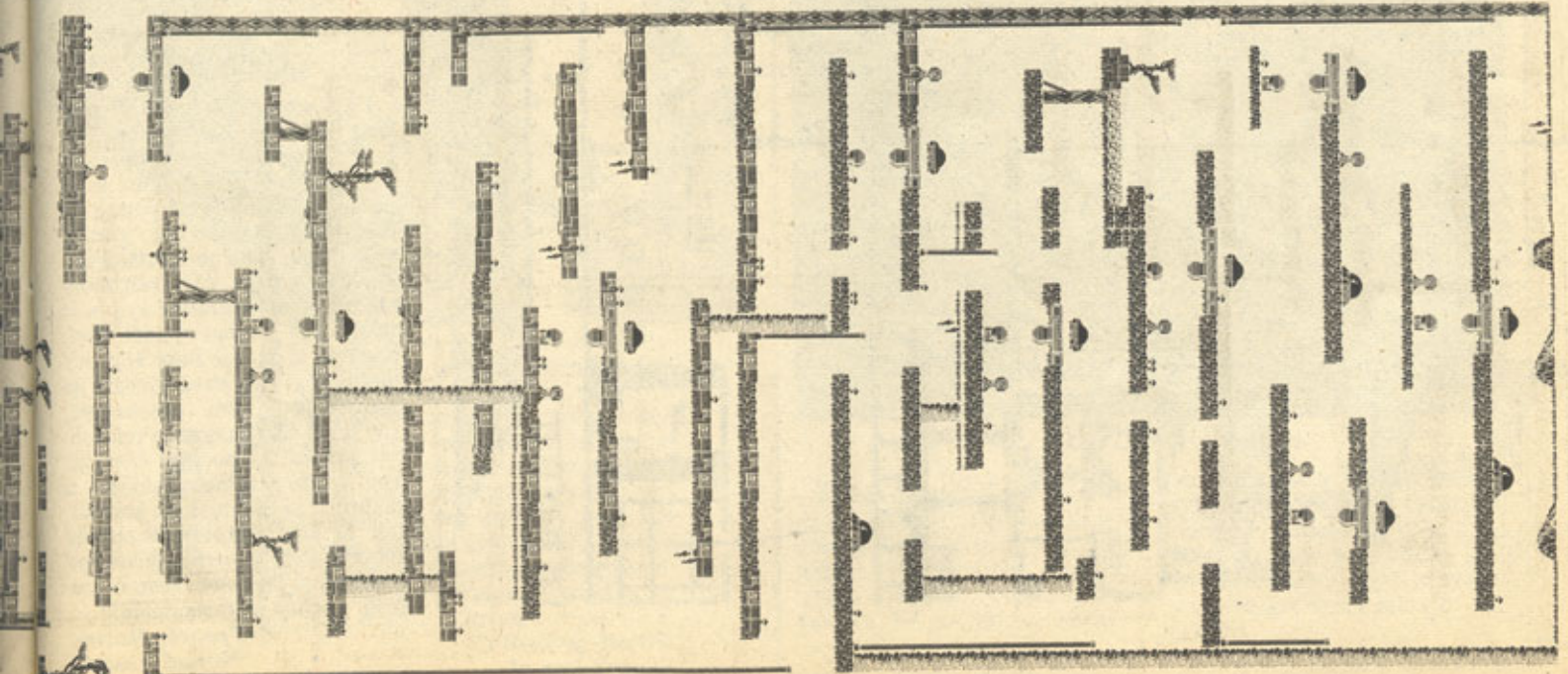
Cilj ove simpatične platformske igre je održati u životu drveće, koje je dale kiseonik, i sve aparate na planeti. Da biste došli do svih komandi koje poseduje paukovički robot kojim upravljate, morate stati uz kupolu i pričekati da se otvori. Zatim stanete na sredinu i pritisnete dole + pucanje.

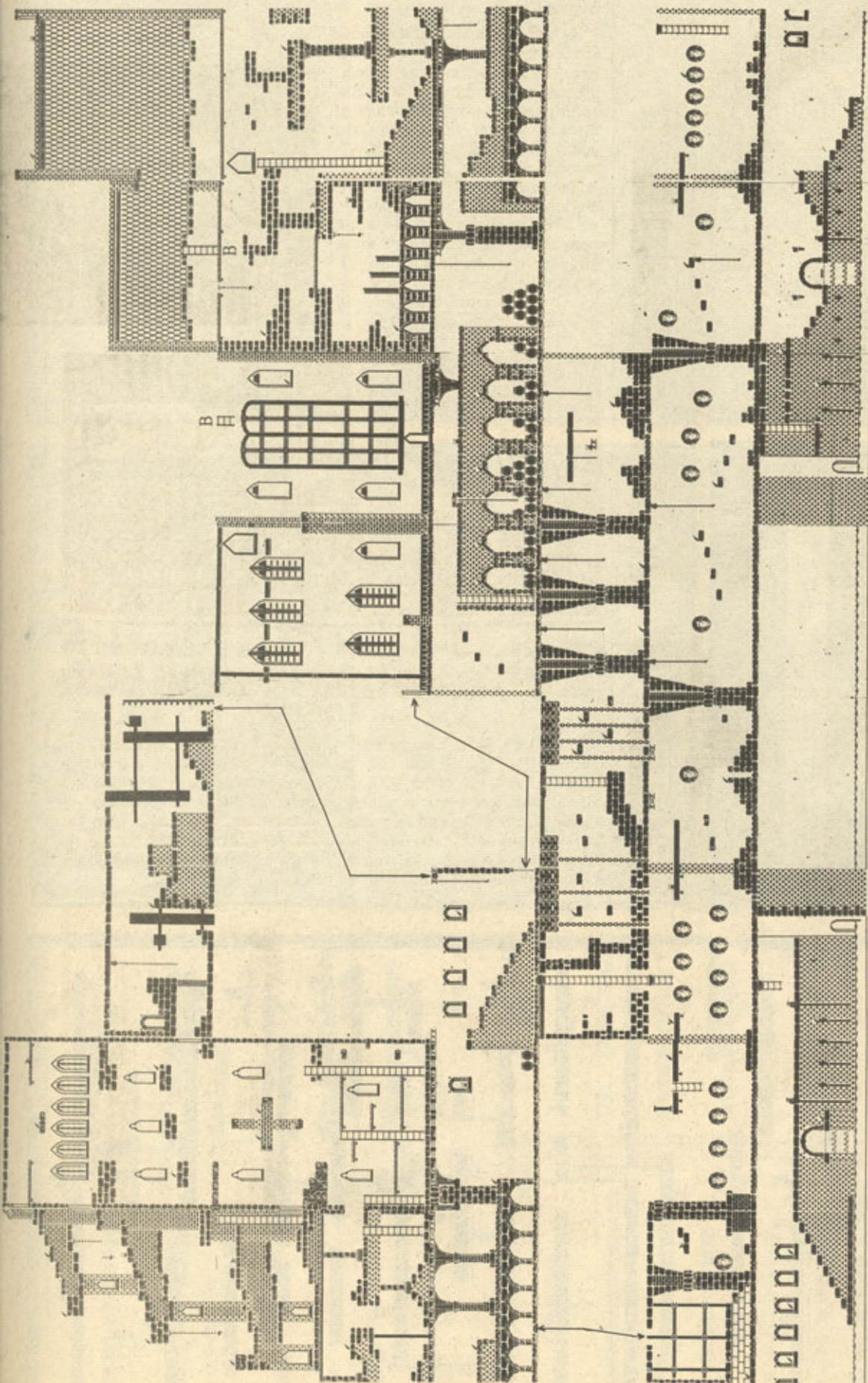
◆ Jovan Strika
 Boris Dapić





U ovoj sobi je mrak!
Za skidanje mraka
pobrinute se sami.

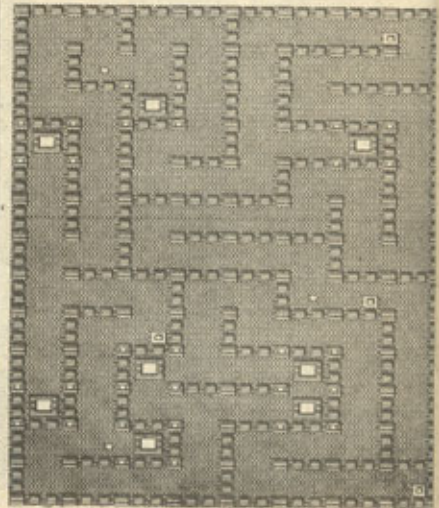




THE PLOT

Još jedna arkadna avantura tipa Jet Set Willie, ali ovoga puta sa mnogo boljom grafikom. Nalazite se u srednjovekovnom zamku i cilj vam je da ga uništite. Najpre morate pokupiti sav dinamit. Osam štapova dinamita čini jedno bure a sa osam buriča se raznosi dvorac. Tu su i petarde kojima ubijate sve ostalo. Raspored lokacija baš i nije pravilan ali zato i prilažemo mapu kako se ne biste izgubili. Mapa je „kružna“: krećući se udesno do kraja mape pojavite se s leve strane.

◇ Jovan Strika
Boris Đapić



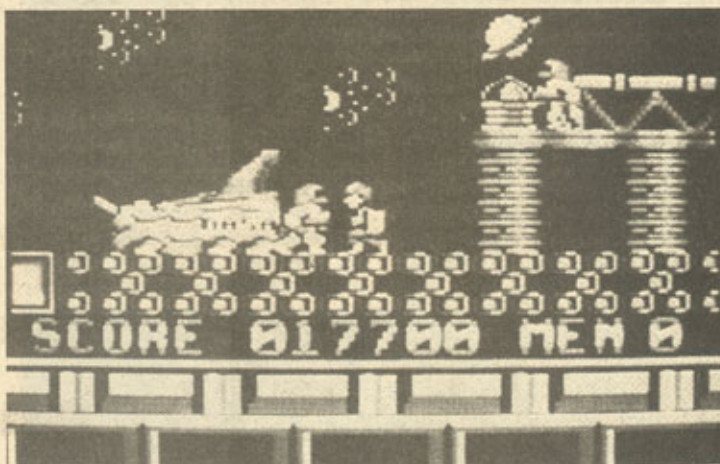
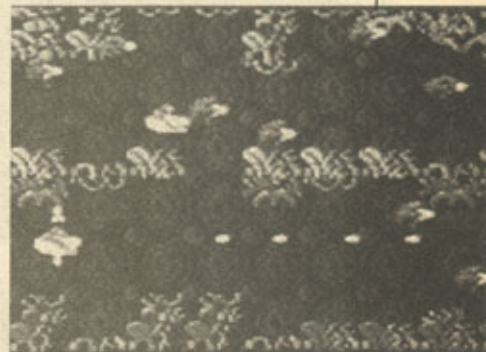
Cosmonut

Da li ste nekada igrali svemirskog Pac-mana, koji se uz to i ne zove Cosmonaut, već Cosmonut? Ukoliko niste, pravo vreme je da počnete. Siva mrlja na papiru ne predstavlja štamparsku grešku, već mapu dotične „briljantno“ urađene igre, za koju verovatno samo bolesni programer koji ju je stvorio zna o čemu se radi. Pretpostavka je da bele fleke koje primećujete na ovoj sivoj površini ne predstavljaju ništa bezobrazno, kao što bi neko mogao da pomisli, već jedinice za popunu energije, koju gubite rapidnom brzinom u dodirima sa eventualnim smetalima za koje pretpostavljamo da možete naći u ovom imbecilno smišljenom lavirintu. Sado-mazohisti, navalite na Cosmonuta!!!

◇ Predrag Bećirić
Nenad Vasović

SCORPIUS

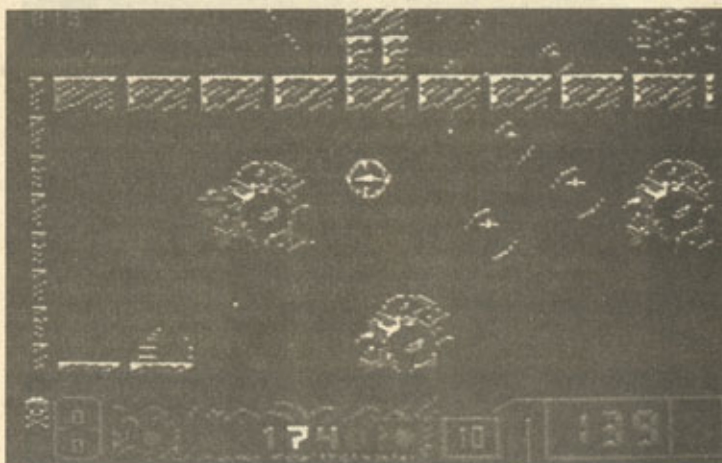
Sa četiri nivoa, dva igrača i velikim brojem botaničkih sprajtova, igra je uspešna kombinacija svih do sada viđenih horizontalno-klizućih pucačkih igara. Uskoro ćete moći da se popnete na svoj podvodni borbeni skuter, ostavljajući za sobom brazdu preko pejzaža koji se smenjuju od morske trave i algi do zapetljanih podvodnih tunela. Pokupite oružja i dodatnu opremu što više neobičnih i maskiranih protivnika (morske zmije i nekakve spirale su najimpresivnije). Ovo lako može biti jedna od popularnih igara ovog leta.



NORTHSTAR

U svemiru, kažu, niko ne može čuti vaš glas a i dosta teško se diše. Stoga je sreća da je junak nove Gremlinove igre - robot. Dakle, manje histerično i razaranju sklonno stvorenje od inferiornog ljudskog roda. Ipak, čak i za robota, čišćenje svemirske stanice koju su

preplavili pljačkaši, nije šala. Tim pre što se služi samo jednom rukom i za razbijanje pljačkaša i za otvaranje skrivenih paketa sa dodatnim oružjem i bodovima. Dosta dobro zvuči, posebno ako uzmete u obzir da ste načinjeni od lima.



NETHERWORLD

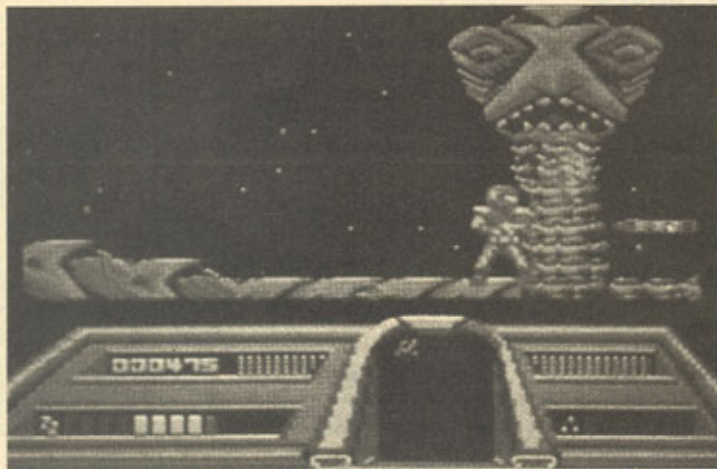
Čudan narod ti Finci. Mora biti da na njih utiče polarna svetlost ili nešto slično. Čini se da nisu zadovoljni jednostavnim platformskim igrama ili pucnjavama po svemiru. Ne, morali su ubaciti u

scenario guštere što štrcaju otrove, grozdove nekakvih vanzemaljskih jaja i lobanje bez očiju. Očigledno bazirana na grafičkoj školi horora muzičke grupe Iron Maiden, ova igra će vas zabaviti - bar slikama.

Solid Africa

Tropski predeli su oduvek bili idealna tema za proizvođače igara. U okolini citadele lokalizovane negde u afričkom podneblju nalaze se ključevi i mine. E sad, mine eksplodiraju kad se pređe preko njih (a samim tim i vi), ukoliko se pre njih ne pokupi neki ključ. A kad se pokupi ključ, prelazak preko mine za posledicu ima uzimanje mine, kao eksplozivnog sredstva koje se kasnije može korisno upotrebiti. Obavezno treba pokupiti sve mine i ključeve pre ulaska u citadelu, jer posle nema izlaska. A šta sad?

◇ Predrag Bećirić
Nenad Vasović



DREAM WARRIOR

U traganju za novom idejom svašta pada na pamet. U novoj igri US Gold-a zastrašujući Demon Sna uzeo je pod svoju vlast tri glavna zvaničnika u zemaljskoj vladi. Uz pomoć svojih saradnika ubacio se u njihovu podsvest a vaš zadatak je da prodrete u snove

žrtvi i oslobodite ih gomile raznih malih demona. Uz to morate skupiti delove i sklopiti likove ugroženih da bi ih uspešno oslobodili. Tu je i neizbežna pucačka zabava sa glavnim Demonom Sna, koja dolazi na kraju kao šlag na tortu. Naravno, šta god da radite, najvažnije je da ostanete budni.



HAPPY TRIGGER

Da li je ovo kompleksna igra u kojoj treba da izvedete dokaze za teoriju relativiteta na osnovu matematičkih papirusa koje skupljate iz drevnih amfora? Naravno da nije! „Srećni okidač“ je klasična pucačka igra videna već bezbroj puta. U ovoj varijanti ste u letilici (liči na raketnu stolicu) koju vodite

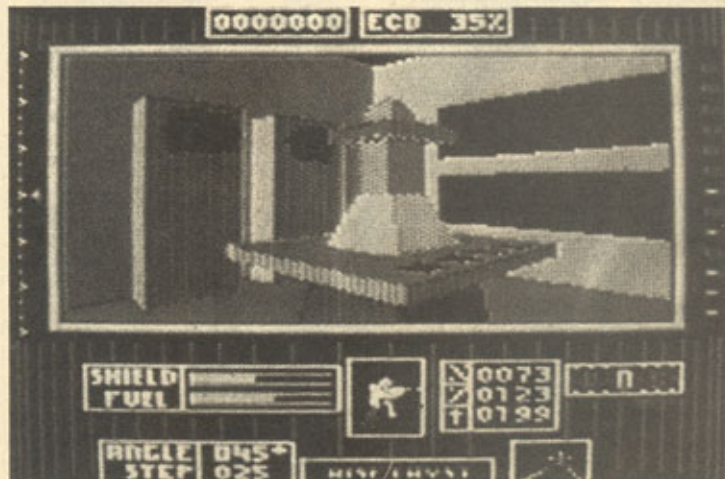
kroz more neprijatelja preko terena sa kamufliranim topovima, labirintima i zamkama. Većina standardne opreme vam je na raspolaganju. Novitet je top sa rafalnom paljbom koji sam popravlja oštećenja. Mogli bi zaključiti: šta ste očekivali, to ste i dobili.



DARK SIDE

Pustolovina se odvija na tamnoj strani Meseca gde neka mračna sila instalira uređaj za sakupljanje energije. Kada bude kompletiran počecće sa poslom za koji je i namenjen. Energiju će skupljati dok ne bude dovoljna za stvaranje uništavajućeg zraka. Ovaj zrak bi-

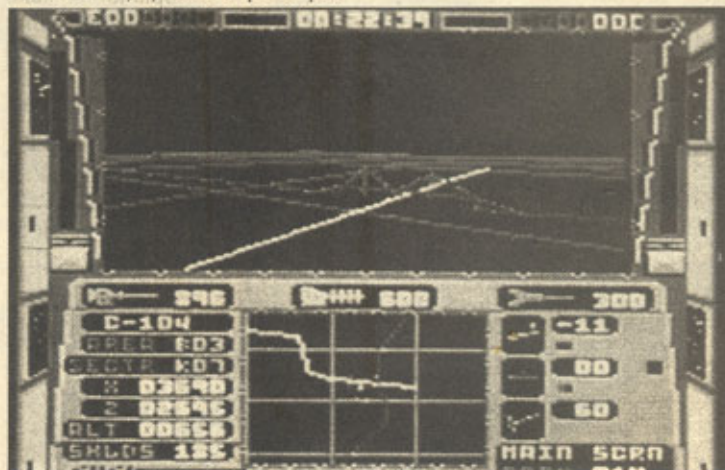
će usmeren ka Zemlji a efekat možete pretpostaviti. Eto, tako će to biti ako se vi ne odlučite da nešto preduzmete. Opet vam je na raspolaganju ranac za letenje (jet pack) uz oružje, energetske štitove itd. Mora se reći da su slike u 3D grafici dosta dobro urađene.



ECHOLON

Pred vama je kompilacija letačkog simulatora, arkade, avanture i još mnogo više. U „Ešalonu“ ste pilot vojnog aviona C-104 sa zadatkom na planeti Isis. Treba da štitite miroljubive svemirske trgovce i rudare i da kažnjavate svemirske pirate. Nešto između „Elite“ i „Mercenary“, bar po trodimenzionalnoj vektorskoj grafici. PLUS! Ovo je jedan od prvih pro-

grama koji je predviđen za rad sa novom vrstom palice. Za početak jula najavljena je pojava na tržištu novog „joystick“-a pod nazivom „lipstick“. Ova nova, uslovno rečeno palica, priključuje se na standardan način kao i klasična, ali se komande izdaju glasom! I nas interesuje kako će to da funkcioniše, a još više - koliko će koštati.



HERCULES

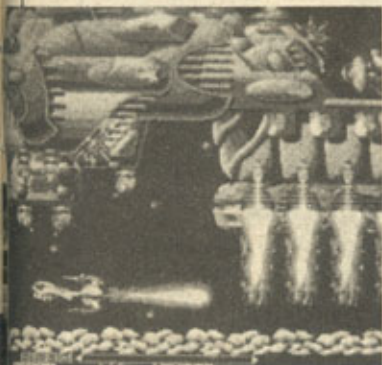
Bogovi što su naseljavali mitologiju antičke Grčke, behu dosta uvrnuto društvo. Uzmite samo za primer priču o Herkulu. Jedini greh ovog uzorka ljudskog roda, beše činjenica da je nastao iz druženja svoje mame Akmine, lepe ali smrtne osobe, i Zeusa koji beše glavni gazda među bogovima. Stoga Herkulu ostali bogovi odlučiše da postave dvanaest za-

dataka kako bi se iskupio za svoju krivicu. Ostalo je bila istorija sve dok ljudi iz Gremlina nisu doneli odluku da priču iznesu pred hakerre. Tako nam se pružila prilika da lutamo drevnim svetom sa mačem, štitom i sjajnom kacigom, da se rvemo i borimo sa kosturima, minotaurima i sličnim stanovnicima mitoloških bajki. Da bar za čas, budemo hrabri i herojski junaci.

◇ Srđan Vučić

R-TYPE

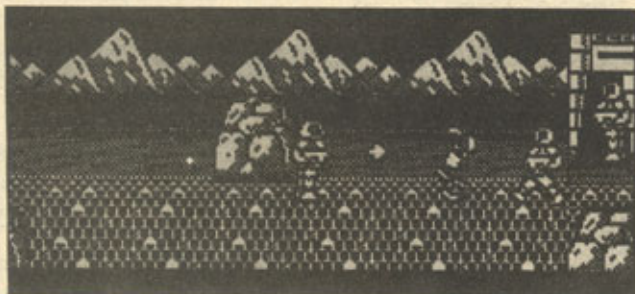
Arkada R-TYPE je jedna od najuspešnijih arkadnih igara. Firma koja ju je napravila je Iren, a licencu je platila Sega. Nalazite se u ulozi pilota koji mora da prođe 8 užasno teških nivoa, kako bi došao do svog, toliko čekanog cilja... Grafika na automatu je stvarno fantastična, neprijatelji su brzi, različiti i odlično nacrtani. Metalni delovi su tako obojeni da stvarno liče na metal, a podvodne scene, zamalo što vas ne pokvase.



Naravno, ovo je sve na automatu, a kako će biti na Spectrumu, ostaje da vidimo. Slika koju smo dali je naravno sa Spectruma (dobro šalimo se, sa automata). Inače, ne znamo kako će igra proći s obzirom na lošu ideju, ali izvode nje je super.

DESOLATOR

U prošlom broju smo najavili novu U. S. Goldovu igru Shacked, a sada vam najavljujemo i njihovih još novije ostvarenje - DESOLATOR, koji na žalost veoma podseća na Shacked, ali nije njen nastavak.



SOLDIER OF LIGHT

U ulozi ste malog kosmonauta koji se našao na nepoznatoj planeti. Zadatak vam je, kao i uvek, da pobijete sve neprijatelje koji marširaju da se pomere. Na žalost, program ima jednu veliku manu: nema boja, sve je crno-belo. Ali, kao što kažu autori, bolje je crno-belo, nego da vam fleširaju

Zadatak vam je da spasete mnogo, mnogo bebica koje je nepoznata sila stavila iza ogledala. U igri ima mnogo udaranja. Potrebno je preći 5 nivoa, a udarate, pre svega, neprijatelje - neke bandite, ogledala, kako biste spasili decu, i bu-rad koja vam daju dodatnu energiju. Kada budete oslobodili 9 beba, pretvorićete se u Macho-mana.

Kao i svaka igra sličnog tipa, Desolator ima teleporte, bonuse, vreće sa novcem i specijalna čudovišta na kraju svakog nivoa. Autori kažu da o ovim čudovištima ne treba pričati, ona moraju da se vide.

Eto, to je DESOLATOR.

ENERGY WARRIOR

Već dugo vremena naučnici nikako ne mogu da se slože: da li će nam daleka budućnost doneti paklenu vrućinu, ili ledenu hladnoću. Postoje izgledi i za jedno i drugo, ali po novoj Mastertronicovoj igri ENERGY WARRIOR ledeno doba će zavladati zemljom. Pre kataklizme koja je nastupila, većina stanovništva je odletela na druge planete, uplašena od hladnoće i vanzemaljaca koji su odjednom došli. Samo mali broj onih najhrabrijih je ostao, i njih zovu rendžerima. U ulozi ste jednog od njih, i zadatak vam je da pokušate da uništite nerpijateljska uporišta na kojima je još toplá klima, kako biste ponovo vratili normalnu temperaturu na Zemlju, jer su vanzemaljci u stanju da to urade.

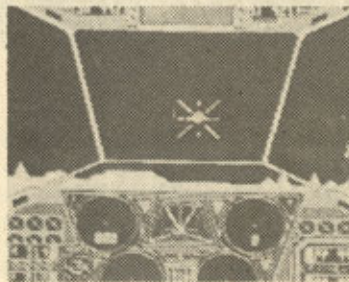
Na sreću, igra nije mnogo teška, tako da ćete dosta dugo voziti pre nego što izgubite živote... naravno pod uslovom da ste dobar igrač. Bolje krenite odmah, pre nego što vam se i misli zalede od hladnoće.

atributi dok istrebljujete neprijatelje. Scroll-ovanje se vrši levo-desno, po ko zna koji put, tako da ne treba mnogo pričati.

Inače, Soldier of light je napravila firma Softek, i igra bi bez obzira na staru ideju i crno-belu tehniku, trebalo da bude vrlo zanimljiva. Kao i uvek, imate skalu koja pokazuje vaše stanje, tu je i ograničeno vreme itd.

PROWLER

Svemirskog pucanja nikada dosta. Ovoga su se držali i programeri Mastertronic-a koji su napravili



PROWLER - novu 3D pucačku igru. Od godine 2080 Zemlja je u ratu. Zli Peradusinci su navalili da osvoje celu našu galaksiju. Najnovija špijunska vest je da će Peradusinci napasti planetu Ursa Minor Delta 5. Sedate u svoj avion-helikopter - Northall Q15, koji je, naravno, poslednja reč tehnike. I tako, zadatak vam je da odbranite planetu Ursa Minor Delta 5 i njene jadne, male nedužne stanovnike, koji liče na miševе.

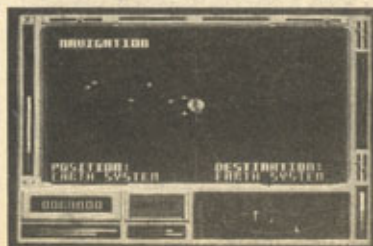
O igri stvarno ne treba ništa više da se kaže, sem da je standardna, 3 D pucačka.

RING WARS

Cascade već duže vreme reklamira novu svemirsku pucačku - RING WARS. Sadržaj je mračan, ali i vrlo jednostavan. Zadatak vam je da osvojite nove svetove Ring-a. Ali, nešto je pošlo naopako. Kompjuterska greška? Možda... Ali malo verovatno, jer se odjednom pojavljuju stotine i stotine neprijateljski raspoloženih ratnika Ring World-a, koji prete da opustoše ceo Solarni sistem.

Nalazite se u svojoj specijalno opremljenoj letećoj mašini, sa inteligentnim računarnom koji vam pomaže pri obaranju neprijatelja. Ako vas zanima gde se nalazite, možete pozvati i mapu, ali je daleko bolje da pripazite na svoj prednji prozor, odakle doleću nerpijatelji. Izvodenje je standardno 3D (Elite, Star Wars...)

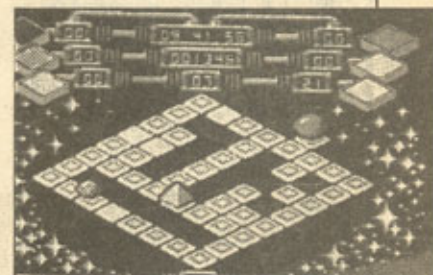
Da li ćete uspeti da savladate neprijatelje i oduprete se ledenoj hladnoći i tami svemira, od kojih se lede kosti, ostaje na vama.



ROLLAROUND

Evo nas, ponovo, u jednom 3D zadatku. Našli ste se u nekakvom kompleksu 3D polja, a zadatak vam je da sakupite TAČAN broj raznobojnih krsteva, na svakom nivou (inače, ima ih 9). Život će vam zagorčati mnogobrojni neprijatelji, koje možete izbegavati tako što skaćete ili se okrećete. Pazite da ne upadnete u rupe, ili preko ivice. Postoji 7 različitih vrsta krsteva, i mnogo raznoraznih neprijatelja.

Po završenom nivou, morate svoje znanje i umešnost dokazati na bonus nivou. Broj krsteva koji treba da sakupite smo naglasili, jer vam čak ni veći broj neće odgovarati.



Pa, ako ste se zadovoljili pucaćinama, „rolajte“ malo naokolo, i ludno se zabavite u novoj Mastertronic-ovoj igri.

SUPER TROLLEY

Još jedna Mastertronic-ova igra sa novom, svežom idejom. Igra počinje u ponedeljak, a vi ste nesrećni prodavac u velikom supermarketu. Počinje još jedna radna nedelja, a vi se odmarate u službenoj prostoriji vaše prodavnice, kada ulazi neprijatni, debeli šef. Naravno, zadatak koji vam on zadaje nije nimalo lak, a treba da pokaže vašu prodavačku umetnost.

Na prvom nivou treba da vozite kolicu puna robe koju ostavljate na police. Igra ne bi bila igra, kada ne bi bilo i neprijatelja. Ovoga puta to su dosadni kupci, psi (?) koji trčkaraju naokolo, a može se dasiti da vam u supermarket uleti mafija i rasturi konzerve koje ste brižljivo slagali.

Kako nedelja odmiče, u radnji ima sve više posla, da biste na kraju dočekali nedelju i horde vikend-kupaca. Dužina dana je fiksná, tako da ako završite posao ranije, imaćete još poslova da završite, što povećava mogućnost greške. Da biste što bolje obavili zadatke moraćete da naučite što kraće puteve po supermarketu. Ukoliko budete baš uspešni, i dobićete veliki rezultat, dobićete unaprednjenje. Zabavno, zar ne?

◆ Aleksandar Petrović

Grafika, pre svega

Igre koje se u poslednje vreme pojavljuju na Amigi sve više potvrđuju kako je ona u ovom domenu kompjuter bez sagledivih krajnjih mogućnosti i bez prave konkurencije.

U početku, programeri su bili prave lenštine - zadovoljavali su se grafikom koja bi se na drugim kompjuterima smatrala dobrom, i bez ikakve originalne ideje pravili igre na koje, s obzirom na cenu 3.5 inčnih disketa, nije vredelo trošiti disketu. Stvari se polako menjaju. Svima je sada jasno da na Amigi za dobru grafiku nije potrebno

Obliterator

Ovo je najnovija igra poznate firme PSYGNOSIS, koja se od samog početka specijalizovala za vrhunsku grafiku na Amigi. Igra je savršeno napravljena od početka do kraja: počev od uvodnog skrina i muzike, do završnog, kada se vidi vaše telo koje pluta svemirom. Od svih prethodnih igara ove firme, Obliterator najviše podseća na Barbarian, s tim što za razliku od njega, ovde postoji mnogo širi prostor za kretanje. Igra me, po ideji, prilično podseća na Marsport na Spectrumu... I ovde se glavni junak, poslednji obliterator (još jedna od mnoštva engleskih reči za uništivača), nalazi u nekoj ogromnoj svemirskoj stanici i treba da spase zemlju od, očigledno raznih, čudovišta na koja uz put nailazi.



uložiti nikakav napor; za izvanrednu je potrebno samo se malo potruditi, a Amigine mogućnosti za manipulaciju grafikom ostavljaju prostor za iskazivanje i pravim grafičkim genijima. Iz ovoga je jasno da krajnjih granica Amiginog grafici nema, te će ona sigurno u godinama koje dolaze prevazilaziti i naše najfantastičnije zamisli.

Sa idejom je već nešto drugačije. Oduvek je bilo i uvek će biti teško napraviti igru sa dobrom i originalnom idejom. Često je na Amigi grafika bila paravan da se sakrije odsustvo smisla u igrama. Vremenom su stigle ideje sa puno originalnih i dobrih ideja, čiji su autori uvideli šta je najbitnije u igri, bez čega grafika ne vredi mnogo.

I kretanje je rešeno na isti način kao i u Barbarianu - „pacovom“, preko ikona u donjem delu ekrana. No, da vas neko čudovište ne bi iznenadilo, postoji i brži način za pucanje, kombinacijom levog i desnog dugmeta na mišu. Možete da trčite (ovog puta ste u velikoj žurbi, pa nema hodanja, da skačete na različite načine, sklanjate se od laserskog zraka. Svuda oko vas osim čudovišta nalaze se i stepenice kojima idete gore-dole, vrata kojima izlazite na suprotnu stranu i nečega što liči na teleport - izbači vas na slično mesto, neznano gde. U nekim zabitim ćoškovima naći ćete nekakve predmete koji liče na rezervne patrone za vaš laserski rasturač-svega-što-se-kreće-i-miruje. Cilj - kao i u mnogim

dosadašnjim slučajevima, da spasete zemlju od agresora iz svemira.

Ako su vam se svideli Arena 2000, Terrorpods, Barbarian, ovo će vam se svideti još više. U svakom slučaju igra je izuzetan audio-vizuelni doživljaj, koji već sam po sebi podstiče na pronalaženje rešenja.

Three stooges

Najnovija igra iz CINEMAWARE serije dokazuje da autori ovog originalnog kompjuter-filmskog projekta još uvek imaju ideja. U igru vas uvodi parodija na Defender of the Crown - naslovna slika sa zlatnim slovima i modifikovanim muzikom. U pola te stare, Defenderove špice, u kadar utrčavaju njih trojica i kažu: „ovo je igra za malu decu“. Ova izjava, kao i mnogi drugi zvuci u programu, lepo je digitalizovana.

A što se same izjave tiče, možda bi ova igra pre mogla da bude za malu decu. Sastavljena je iz serije akcionih sekvenci, a sve su one u funkciji priče koja jedina ovu igru čini avanturom. Priča traje uvodnih pet minuta i ovako ide: debeli, nemilosrdni gazda koji puši havane dolazi pred mamino sirotište i traži kiriju. Mama nema para, a on preti da će, ako se sve ne plati za 20 dana, prodati sirotište. Onda na scenu stupaju tri mangupa i obećavaju da će obezbediti novac u roku. Na početku svakog „radnog“ dana, pojavljuju se sličice koje predstavljaju razne mogućnosti da se dođe do para, a biraju se pu-

canjem u trenutku kada se ruka nade na željenoj sličici. Šta god da izaberete, savršen crtani film se nastavlja sa manje ili više vašeg učešća; u većini opcija pretvara se u malu akcionu igru.

BOKS - Jedan od trojice mangupa boriće se protiv bokserskog šampiona uz svoje tajno oružje - melodiju koju drugi svira na violini (opet jedna savršena digitalizacija). Pred sam početak, violina se lomi, a on izgovara: oh ne, moj Stradivarijus (naravno, na engleskom). Onda vi, kao treći, stupate na scenu. Treba brzo, pre kraja meča koji traje šest rundi, otrčati niz ulicu po novu violinu (koja sigurno nije Stradivarijus). To je izuzetno teško, jer uz put po trotaru leže lenji psi, moleri stoje na merdevinama i farbaju fasade, a i sudar sa hidrantima, sem što je bolan, oduzima vreme.

POMOZITE LEKARU - Trapavo medicinsko osoblje dok transportuje hitan slučaj u operacionu salu, duž celog hodnika, ispušta predmete koji su neophodni za operaciju. Vas trojica kao vozičide idete za njima i skupljate ih. To što uz put obarate bolesnike u kolicima i onima koji su slomili jednu nogu lomite i drugu, izgleda, nije bitno. A i lepo je, krici su očaravajući.

BUDITE KELNER - jedan „fini“ restoran angažuje svu trojicu za kelnera. I vi treba da budete isti takvi i da delujete profesionalno - da ne dozvolite da vam pita završi na licu. Što se gostiju tiče, zadatak vam je upravo suprotan.

\$ (vreća puna dolara) - najjed-

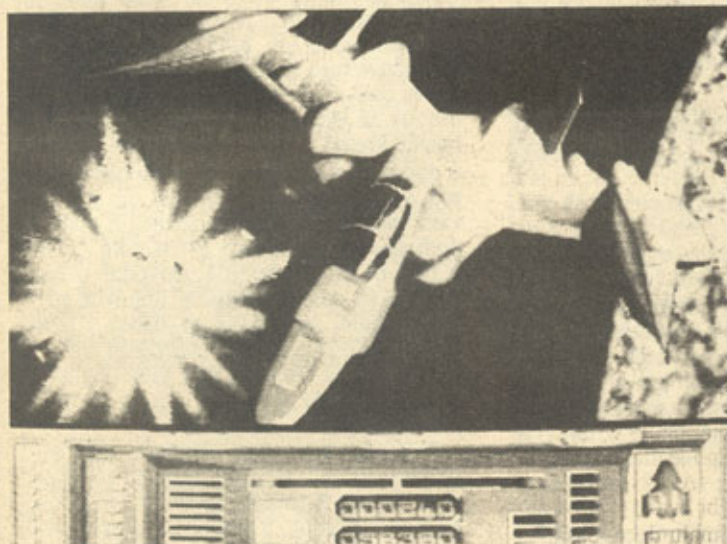


nostavniji je način da se dođe do para. Jednostavno krenite u zabito sokače i naći ćete je.

PRST U OKO - A ako u sokačetu nema para, pruža vam se prilika da pošteno izmlatite preostalu dvojicu. Dajte sebi oduška, bez obzira što se ne plaća.

Najverovatnije nećete skupiti dovoljno para do kraja, i priča će se tužno završiti, uz podmukli gazdin smeh. Bilo da uspete ili ne, jedno je neosporno: ovo je jedna od najuspešnije animiranih igara do sada - crtani film u pravom smislu reči. Da li je za malu decu ili ne, prosudite sami.

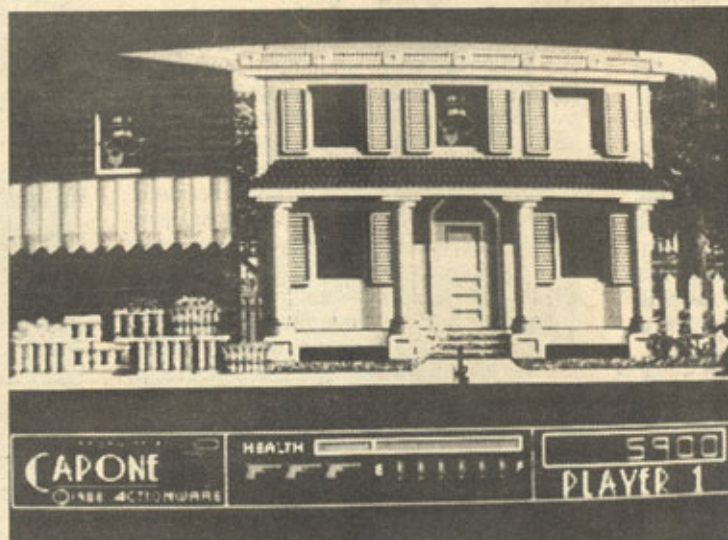
KAKO DA UNISTIM „SVEMIRSKI TENK“? Takođe u donjem delu imate tri pokazivača sa oblicima koji šetaju levo-desno. Oni vam pomažu da utvrdite da li nailazi tenk, odnosno krstarica. Kada se približi, oni umesto plave dobijaju crvenu boju, a levo-desno šeta onaj koji se nalazi na strani sa koje nailazi tenk. Tada se zaustavite i mirno sačekajte sa strane. Tenk naiđe, ispuca svoju municiju, a kad prestane slobodno udite direktno ispod njega i pucajte iz sve snage. Nije dobro proći pored njega jer vam to oduzima isuviše energije.



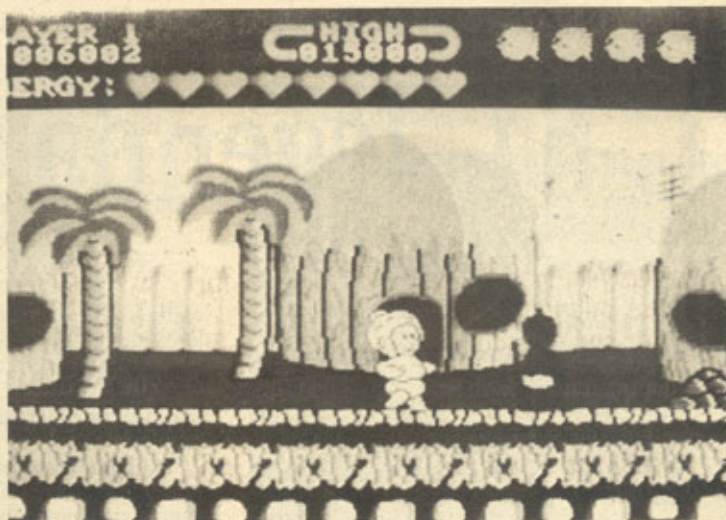
Insanity fight

Ovo je igra koja je do pojave pomenutog Side Winder-a bila neprikosnovena među pucaljkama. Dovoljno je teška da bi duže zao kupila pažnju, izuzetno brza, sa grafikom kojoj se zaista nema šta zameriti, i prefinjeno komplikovana. Oni koji nemaju dovoljno strpljenja (ili pameti) da shvate šta da rade da bi prešli na sledeći nivo često ovu igru batile nemajući potpun utisak, a ako konačno kasnije nekim slučajem shvate ili im neko objasni šta čemu služi, oduševe se i počnu besomučno da je igraju. Dotaći ću se nekih pitanja koja se javljaju pri prvom kontaktu sa igrom.

ZASTO NE POGINEM KAD ME POGODI METAK ILI BROD, A KASNIJE ODJEDNOM GUBIM ŽIVOT IZ ČISTA MIRA? Ne znam da li ste primetili crveno-narandžasto-zelenu skalu u donjem delu ekrana. To je pokazatelj vaše energije. Sudari sa neprijateljskim letelicama i projektilima POSTEPENO vam oduzimaju energiju. Zato ne ginete odmah, a „odjednom“ poginete kada vam energija dođe do nule.



KOJA SU ZNAČENJA SVETLUCAJUĆIH PRAVOUGAONIKA NA KOJE SE NAILAZI? Najznačajniji od njih biće vam verovatno oni sa strelicom udesno - oni vam oduzimaju bodove, a dodaju energiju. Ne verujem da će vam oni sa strelicom ulevo ikada trebati, jer je njihov efekat suprotan, a energije nikad dovoljno. Ravna crta sa dve grbe iznad, daje vam hiper-brzinu. Pazite, međutim, da pri toj nekontrolisanoj brzini ne udarite u neku prepreku. Efekti pre-



ostalih pravougaonika biće vam očigledni.

Nivoa ima dovoljno da se duže vreme zabavljate. Pošto je ovo već stara igra, pretpostavljam da je mnogi od vas imaju. Ako su čeznuli za objašnjenjem, pretpostavljam da su sada zadovoljni.

Capone

Prava igra za revolveraša. U predivno nacrtanom ambijentu upucavate gangstere koji kao pečurke niču iza prozora ili idu niz ulicu. Prvo nivo je lak - verovatno biste i nogom terajući miša, a pucajući palcem, stigli sve da skine-

„crtani film“, a nivoi se sa diskete učitaju za desetak sekundi.

Za one koji nemaju pojma šta je Wonderboy, evo nekoliko reči. Gromoviti dečak trči sleva na desno, preskače prepreke i žuri da spase svoju devojčicu. Uz put mu se ispreče škorpioni, užareno kamenje, slepi miševi (na početku u pećini), kasnije su tu ptice, pčele, i domoroci. Zahvaljujući sekiri iz razbijenog jajeta na izlazu iz pećine, potamanićete domoroce, a po potrebi i pčele (sekirom tamaniti pčele?). Na početku drugog nivoa stigli ste do šume, u kojoj je sve nešto teže nego ranije. Jednostavna i lepo urađena igra, sa, mora se pomenuti, fino digitalizovanom muzikom.

Tetris

O Tetrisu je već sve rečeno, a ovde koristim priliku da neobaveštenim amigovcima javim da, naravno, on postoji i za njihov kompjuter. Slika nije potrebna, jer svi već znaju kako Tetris izgleda. U osnovi savršeno jednostavna grafika ni na Amigi nije iskomplikovana, samo je dodata relaksirajuća melodija koja rešavanje problema čini maksimalno ugodnim. Ova igra, koja predstavlja savršen spoj logike i refleksa, namenjena je svakom, pa mislim da svi i treba da je imaju, čak i „ozbiljni“ korisnici koji nikad ne igraju.

Novih, zanimljivih igara ima još, a našeg prostora malo, jer, to vam je verovatno jasno, vi amigovci ste u odnosu na vlasnike drugih kompjutera u uverljivoj manjini. No, nećete biti zaboravljeni, u redovnom broju očekuje vas još puno poslastica, naročito ljubitelji jako komplikovanih igara zvanih simulacije. O čemu je reč - saznaćete ako se malo strpite.

◆ Aleksandar Veljković

C-64, legenda živi

Danas, kada je cena kompjutera tako opala da postaje sastavni deo domaćinstva, bilo iz interesovanja, bilo iz stvarne potrebe, bilo zbog toga što je to u modi, lako je nabaviti nove programe. Ali, dragi moji, gde ste bili pre jedno četiri godine kada su se vlasnici Commodorea tražili svećom i kada su se pohađale čuvene škole bejzika kod nekolicine osvedočenih računarskih „prosvetitelja”? Red je da se podsetimo starih hitova i da pregledamo šta su to sve vredno Commodoreovi programeri ostvarili za sve ove godine.

Uta lepa vremena kad su se odvijale seanse od po 4-5 sati igranja za kompjuterom, za stvaranje jedne igre trebalo je i po šest meseci, ali je zato igra ličila na nešto. Moglo se lepo i dugo bavljati i sa jednom jedinom-igrom. Tada nije bilo poke-ova, trenera i construction-setova za pravljenje sopstvenih igara kao danas. Trebalo je vremena da se igra prede. Ruku na srce, bilo je i mnoštvo materijala za igre; danas se treba setiti nečeg novog i originalnog, a da ga ne usporede sa nečim od već viđenog. Tada je nastao i program za ubrzanog učitavanje ostalih programa, kog je njegov tvorac nazvao Turbo Tape 64, stvorivši na taj način pojam među komodorovcima.

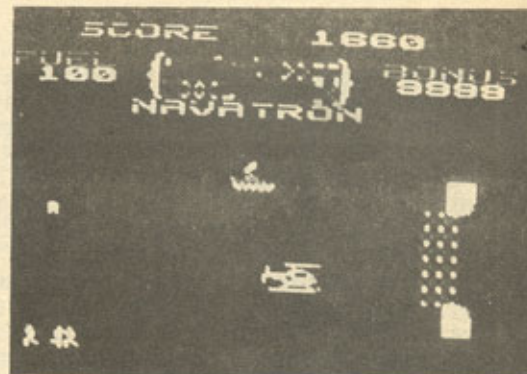
Onda su počela da padaju i prva glupa pitanja u stilu: „A je l' on to brže okreće kasetu?... A kako to?...”

Napadi ljubičastih pilića

Ne spominjimo igre koje je sama firma Commodore pravila, to je blagi očaj. Preskočimo i raznorazne avanture, strategije i simulacije, i posvetimo ovaj tekst samo najpopularnijim - arkadnim igrama. Uzmimo za početak, recimo, FALCON PATROL, FORT APOCALYPSE i KILLER WATT.

Imajući u vidu mogućnosti kojima su raspolagale video-igre u luna-parkovima u to vreme, FALCON PATROL je bila hit igra. Puna boja, izvrsne grafike, pucačka, vrlo brzo je postala veoma tražena. Pogotovu što je radnja bila smeštena na Bliski istok. U ulozu pilota poslednjeg mlaznjaka čuvene „Patrole sokolova” trebalo je odbraniti bazu od napadačkih aviona koji su, inače, bili crvene boje (slučajno ili namerno, pitam se ja). Trebalo je i stalno paziti na određenu količinu goriva i municije, koju je trebalo dopunjavati.

FORT APOCALYPSE zapamćena je kao izrazito teška igra, za koju je trebalo dosta vežbanja i kao dosta dugačka (zauzimala je „čak” 35 obrtaja!). Upravljalo se helikopterom što je bilo novo i zanimljivo, i trebalo se spustiti u hodnike podzemnog kompleksa smeštenog ko zna gde, i izvući zarobljenike odatle. Igra je bila strašno osetljiva - i najmanje dotirivanje zida odnosilo je život pa je bilo mnogo lakše ubiti zarobljenika nego rizikovati i spuštati se, rezultat je bio isti. Crni humor. Najveći problem predstavljao je deo sa pokretnim zidovima, koji je zahtevao pažnju sa sinhronizacijom i brze pokrete. Za kompletno završavanje igre trebalo je preći



crveni nivo, zatim plavi nivo i, za svaki slučaj, još jednom crveni nivo.

Muzički kvaliteti Commodorea su prvi put ispoljeni u igri KILLER WATT. Čuvena Bahova fuga, perfektno odsvirana, pratila je ovu igru. Ovde je utvrđivano posedovanje osećaja za video-igre. Moralo se strahovito polako kretati, a batiskaf je strelovito kretao u onom smeru u kojem se usmeravao džojstik, pa ga je trebalo usporavati, što je zahtevalo veštinu. Igra je lokalizovana u podvodnom svetu. Upravljajući batiskafom trebalo je doći do kraja ogromne podvodne pećine, po čijim su zidovima ispisane duhovite poruke, poskidati sve balone sa zidova i izbeći napade delfina, ajkula i... ljubičastih pilića (!) Dobro, zar su današnje igre pune logike? E pa onda... Zašto ne bi pod morem živeli ljubičasti pilići?

Zapaženi biser tog vremena bio je i CHOPLIFTER, još jedna igra sa helikopterom. Takođe je trebalo spasavati taoce, ovo-ga puta u pustinji, a zatim ih transportovati do američke ambasade. Ovde se već moralo paziti i na odnos između mrtvih, živih i spašenih taoaca, čiji je broj bio ispisan na ekranu. Sa zemlje tenkovi, iz vazduha avioni i helikopteri, sve je to oduzimalo dragocene živote u grafički veoma fino urađenoj igri.

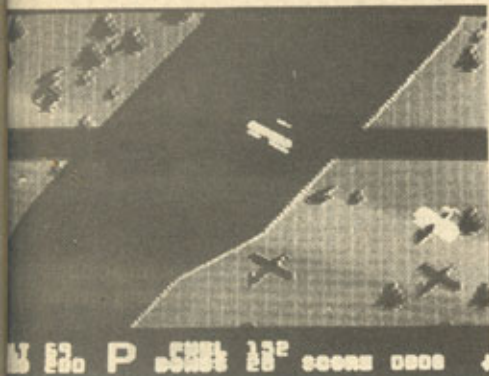
Citius, altius, fortius

Programerska mašta je vrlo brzo počela da se oslanja na sportove. Tako je napravljen SOCCER, odnosno fudbal, stvorivši na taj način model za stvaranje ekipnih sportova koji se primenjuje i danas: upravlja se igračem najbližem lopti, a on je obeležen svetlijom nijansom boje dresa.

Naravno, uvek popularne auto-trke odmah su prebačene na kompjuter i doživele su bezbroj verzija. Pored POLE POSITION koja je predstavljala bledu kopiju igri sa automata, jedna verzija je napravila ršum i to ne samo među igračima tog tipa, već među igračima uopšte. Reč je o programu PISTOP, prvom biseru danas čuvene firme Epyx. Stidljiva ideja o formuli jedan čije gume menjaju boje u toku vožnje, da bi ubrzo pošto postanu crvene auto eksplodirao, obogaćena ulaskom u boks, punjenjem goriva, i menjanjem oštećenih guma, bila je izuzetno dobro primljena, tako da je PISTOP zauzeo neprikosnoveno prvo mesto u auto-trkama sa kojih će ga skloniti tek PISTOP II.

Okrenuvši se istoriji u potrazi za novim idejama, stvoren je BLUE MAX. U ulozu pilota dvokrilca iz prvog svetskog rata, igrač je trebalo da leti po neprijateljskoj teritoriji, ba-

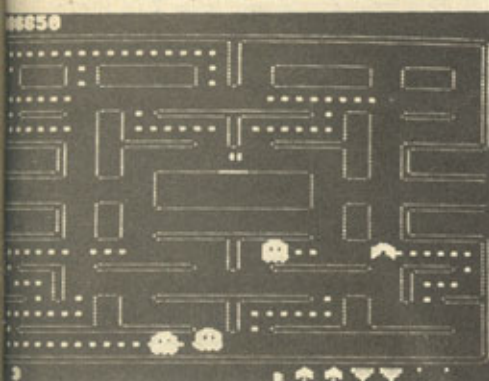




ca bombe na tenkove, mostove, zgrade i sve drugo na zemlji, a u isto vreme da se bori u vazduhu sa neprijateljskim avionima, sve to sa jednim ciljem - da dobije orden Plavi Maks, najsvetlije odlikovanje za pilote u prvom svetskom ratu. Radi što vernijeg prikaza, komande aviona su bile identične sa pravim komandama, igrač je posedovao samo jedan život, a igra je bila postavljena u tri dimenzije, što je takođe bilo neuobičajeno za tadašnje igre.

Veoma brzo, i klasične igre sa automata našle su se na kompjuteru, naravno u dosta sporijim i grafički lošijim verzijama. Počev od **SPACE INVADERS**, prve arkadne igre ikad napravljene, pa do najnovijih tadašnjih hitova.

U vreme prvih video-igara postojao je samo jedan tip igre: svemirski brod koji je u donjem delu ekrana, i napadači koji ga gadaju odozgo. Takva je, recimo, bila igra **PHOENIX**, koja je na Commodoreu nazvana **EAGLE EMPIRE**, sa velikim nedostatkom: bila je užasno spora u odnosu na original. Mnogo je bolje bila izvedena **MOON CRESTA**, koja je bila dosta slična originalu, a bila je po sistemu kao **EAGLE EMPIRE**. Međutim, jedan program koga je napravio Atari uvodi potpu-



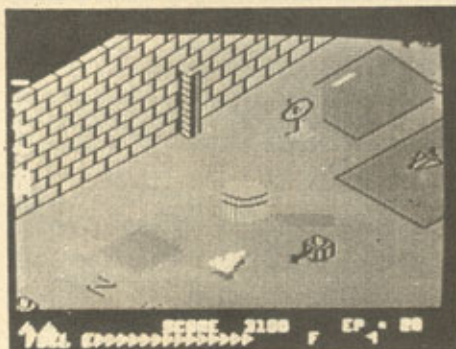
no nov stil igre. Reč je o igri **PAC-MAN**. Simpatična priča o loptici za ping-pong koju progone duhovi postala je klasik, i osnova za sve igre koje u sebi sadrže lavirint. Još jedna igra, drugačija od ostalih, dobila je svoju kopiju na računaru - **SKRAMBLE**. Isto kao i **PHOENIX**, ni ova igra nije bila dostojna zamena za onu u luna-parku.

On radi u rudniku

Prva ideja za korišćenje zimskih sportova zvala se **OLYMPIC SKIER**. Neko je to kasni-

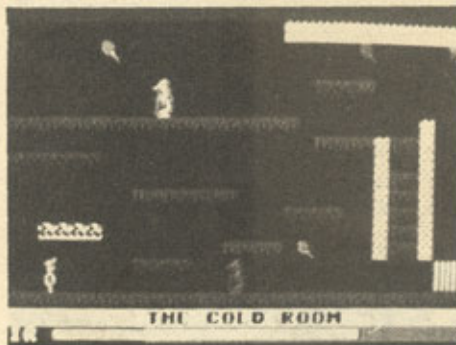
je neinteligentno nazvao **ZOI - Sarajevo**, uspešno unoseći zabunu među igrače. Igra se sastojala iz tri discipline: slaloma, skoka i spusta. Najzanimljivija stvar bio je helikopter koji je odnosio skijaša koji se „skucao“ u neku od okolnih jelki ili balvana, međutim, taj isti helikopter je ubrzo postajao dosadan, jer je nepotrebno oduzimao vreme.

Jedna od prvih piratskih poruka koje su stidljivo počele da se pojavljuju (još se nije znalo da li je to kažnjivo), ostala je posebno upamćena. To je poruka German Cracking Service koja je bila ubačena u novi hit **ZAXXON**. Igra se morala učitati sa tačno upisanim imenom, a bilo je i problema sa presnimavanjem. Naši prvi pirati su za nju tražili i do 1.500 dinara. Takođe hit sa automata, **ZAXXON** je dugo pripreman, ali ono što je ponudeno zaista je vredelo. Svemirska tema,



koja se odigravala u tri dimenzije sa nadletanjem grada, uništavanjem svega postojećeg, termodirigovane rakete, neprijateljska avijacija, sve je to bilo lepo upakovano i dugo vremena je **ZAXXON** bio neprikosnoveni prvak.

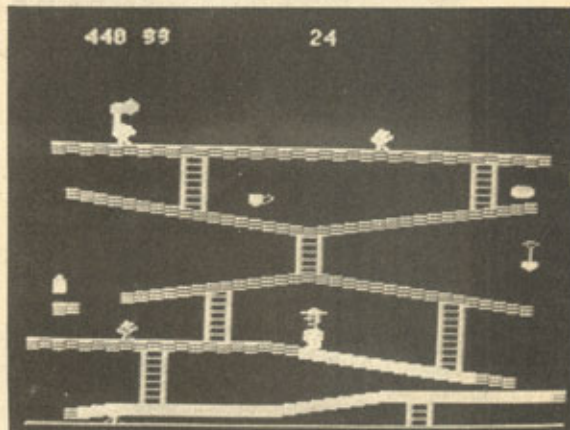
Da ne potežem opet, po ko zna koji put, pitanje rivalstva između Commodorea i Spectruma (zna se, Commodore je bolji!) mora se priznati da su se na Spectrumu pojavile i neke zaista dobre igre, koje su ubrzo bile prebačene na Commodore. Jedan od



klasika, stari dobri **MANIC MINER**, kompletno je iskopiran, bez ikakvih izmena, zadržavajući čak i otrcanu Spectrumovu grafiku. **MANIC MINER** je predstavnik još jedne nove vrste igara, tzv. platformskih igara. Šetajući čovečuljka iz sobe u sobu i skupljajući usput predmete, a sve to preskačući sa platforme na platformu, trebalo je proći 20 soba, izbegavajući uz put razna smetala. Ovde su programeri zaista sebi pustili na volju. Jadnog rudara Vilija jurile su guske, klozetske šolje, kenguri, pingvini, ormani, roboti i još razna nedefinisana stvorenja.

Commodore vs. Spectrum

Kad mogu oni, što ne bismo mogli i mi - rekli su Commodoreovi programeri sami sebi, i uskoro je stigao pandan Viliju - **MINER**.

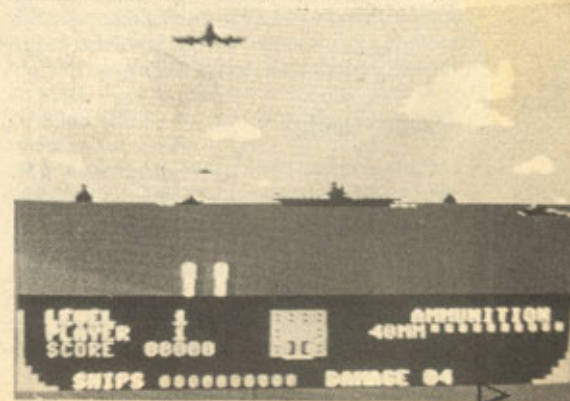


2049'ER. Nikad mi neće biti jasno zašto je igra morala da ima tako komplikovani naziv, ali je bila bolja od Spectrumove. Glavni heroj, nazvan Bounty Bob ovde je morao da prođe kroz samo 10 soba, ali je pri tom upadao u radioaktivni bazen, prolazio ispod presa, bivao ispaljivan iz topa... Luda programerska mašta suprotstavila mu je i nekakve mutirane piliće, čiji je dodir bio smrtonosan.

Još jedna vredna igra sa Spectruma napravljena je identično na Commodoreu - **CHUCKIE EGG**, takođe platformska igra sa čovečuljkom koji skuplja jaja po ekranu i beži od nerasploženih čurki koje pokušavaju da mu ih uzmu.

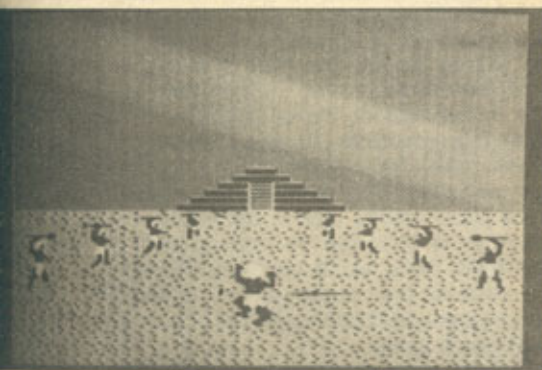
U dosta igara pokazana je Commodore-ova grafička moć, međutim, jedna pravilno iskorišćena ideja za kratko vreme izbila je u prvi plan. Reč je o igri **B.C.'S QUEST FOR TIRES**, koju je neko pustio u opticaj sa svim besmislenim nazivom **OERM**. Lik preuzet iz poznatog stripa Pećinari bio je glavna ličnost ove igre. Jurcajući na kamenom točku pored tinjajućih vulkana hitao je u susret svojoj dragoj. Nisu ga mogli sprečiti ni kamenje ni rupe na putu - njih je preskakao. Isto tako, nije ga sputavalo ni nisko drveće na koje je nailazio - saginjao se, izazivajući svojim pokretima oduševljenja među igračima.

Pa ipak, pucačke igre su ostale najzanimljivije. Povremeni izleti u lavirint, ili skakutanje po platformama ipak nisu bili tako zanimljivi kao one. Svesni toga, programeri prevazilaze klasične teme **SHOOT'EM UP**-a i trude se da stvore nešto zaista novo. Rezultat se zove **BEACH-HEAD**, i postaje toliko po-



pularan da se i danas svaka slična igra odmah proglašava njegovim nastavkom, iako su napravljena samo dva dela. Drugi deo je daleko slabiji od prvog. Igra je bila sastavljena iz nekoliko partija: u prvoj je trebalo provući svoju flotu kroz minsko polje gde su uz put kružile i podmornice. Sa preostalim brodovima trebalo se prvo boriti protiv neprijateljskih aviona, a zatim protiv brodova, a sve to spuštanjem i podizanjem topovskih cevi, što je na neki način stvaralo utisak prostornosti. Svaki brod nosio je po dva tenka. Sa iskrcanim tenkovima trebalo je proći po terenu ispunjenom minama, zidovima i neprijateljskim bunkerima, da bi se došlo do finalnog bunkera kog je trebalo uništiti preciznom paljbom po otvorima.

Uskoro se stvara još jedna odlično urađena igra - **AZTEC CHALLENGE**. Vrlo dobru grafiku pratila je i izvanredna mistična melodija koju Commodore neumorno



svira. Po melodiji se mogao prepoznati kraj svakog od sedam nivoa. Prvo se trebalo probiti do acetečke piramide kroz red kopljanika koji su neumorno bacali svoje oružje na ratnika, zatim se uspeti uz stepenice, niz koje se kotrlja kamenje. U nastavku je trebalo proći kroz prostorije piramide u kojima su vrebale zamke, da bi se došlo u sobu koja kao da je preuzeta iz Indijane Džonsa. Pod sobe bio je popločan kockama, i stati na pogrešnu kocku značilo je dobiti kišu strela u glavu. Zatim se trebalo probiti kroz šumu, izbegavajući raznorazne tropske „živuljke“, do reke koju je trebalo preplivati. Jedina ne-zgoda bila je u tome što su pirane u reci osnovale socijalno-ekološku zadrugu i nisu blagonaklono gledale na plivače. Poslednji nivo je takođe podsećao na Indijanu - viseći most iznad provalije, sa više praznina nego dasaka po kojima je trebalo skakati.

Ratne čarolije

Onda je nekome palo na pamet da se, kad se već prebacuju igre sa automata, mogu prebaciti i fliperi. Fliperi su takođe, kao i u stvarnosti, na kompjuteru doživeli više verzija, a s vremena na vreme pojave se i neki novi. Međutim, dva flipera, koji su se pojavili među prvima, ostali su glavni u toj vrsti. To su **NIGHT MISSION** i **DAVID'S MIDNIGHT MAGIC**, svaki specifičan na svoj način, i prema tome zanimljiv određenom krugu ljudi.



Interesantno je da su oba kompjuterska flipera imala i mogućnosti tilta.

Bilo bi nepravедno ne spomenuti i igre kao: **BAGITMAN**, **DIG DUG**, **FIRE ANT**, **MR. ROBOT**, **ARABIAN NIGHTS**... koje su svojim simpatičnim idejama brzo osvojile igrače. **BAGITMAN** je igrača stavljao u poziciju odbeglog robijaša koji na tri ekrana skuplja vreće sa novcem zaviljavajući usput dva policajca koji ga, naravno, bezuspešno jure.

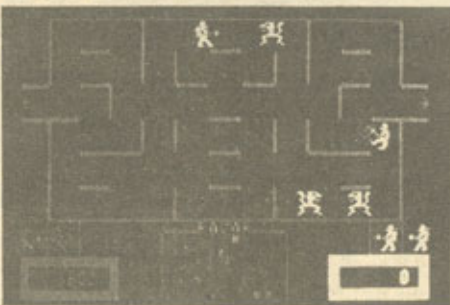
FIRE ANT je bila priča o poslednjem mravu koji na nekoliko nivoa mravinjaka treba da se dokopa svoje kraljice i oslobodi je, a u tome ga sprečavaju škorpije i slična gamad. Igra je zahtevala razmišljanje i često je za rešenje nekog nivoa bilo potrebno zavući se bukvalno u svaki čošak.

DIG DUG je hit sa automata gde se upravljalo simpatičnim kopačem koga su u njegovom poslu uznemiravale aždaje i podzemna čudovišta koja su se ubijala na zaista neobičan način - svaki pogodak naduvavao je dotičnu kreaturu sve dok ne bi pukla uz prask. Verzija **PAC-MAN**-a sa stvaranjem sopstvenog lavirinta.

MR. ROBOT bila je još jedna verzija **MARIC MINER**-a, međutim, za razliku od ostalih, neuspešnih, ova je posedovala mogućnost stvaranja sopstvene table sa svim preprekama i pogodnostima koje igračeva mašta može da stvori.

ARABIAN NIGHTS, takođe platformska igra, komplikovana za učitavanje i zato teška za posredovanje, imala je pre svega dobru muzičku podlogu. Štos je bio u skupljanju slova reči **ARABIAN**, ali po redu, što je otežavalo situaciju i teralo na duboko, ali i kratko razmišljanje.

Lepo je igrati se na kompjuteru, ali neminovnost njegove pobede je oduvek visila nad glavom kao Damoklov mač. Zato je mnogo interesantnije igrati protiv drugog čoveka, baš zbog njegove nesavršenosti. U tom smis-



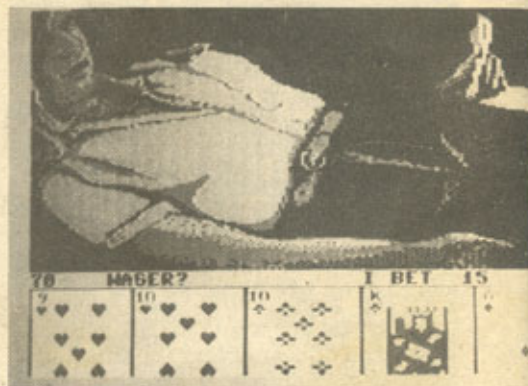
lu nastao je **WIZARD OF WOR**, pucačka igra za dva igrača, koja se dešavala u lavirintu. Da se ne bi klala samo njih dvojica, tu su i dežurna smetala u obliku raznih monstura

koji se muvaju oko i eventualno popapaju neopreznog igrača. Neverovatno je kako je igra sa tako jednostavnom grafikom stekla toliku popularnost, ali može se reći da ni danas nema dobre pucačke igre sa dva igrača.

U redu, na kompjuteru se može skoro sve izvesti, ali šta je sa prirodom naklonosti ka suprotnom polu?

PESNICA MALOG ZMAJA

U tu svrhu stvoren je **STRIP POKER**, koji ne možemo zaobići. Dve devojke očiglednih kvaliteta (koji postaju još očigledniji majstorima koji stignu do kraja) nudile su dobru zabavu za društvo u večernjim časovima dugih zimskih noći... Grafički lepo urađen (karte su bile baš lepo nacrtane), **STRIP POKER** je dovodio i do neželjenih kvarova na džojstiku, ili elektrošokova za centralni procesor ako neko od starijih ude iznenada u sobu.



Lično sam morao da popravljam džojstik jer se jedan od mojih drugara toliko uneo u igru da je zaboravio šta drži u ruci.

Naša televizija nam, u retkim trenucima napada darežljivosti, ponekad milostivo udeli snimak neke od utakmica američke Profi lige. Dva šampiona te lige, belac Lari Bird i crnac poznat kao Dr Džej upotrebljeni su kao igrači u **ONE ON ONE**, jednoj od najboljih igara na Commodoreu. Naravno, reč je o basketu. Iako napravljena tako davno, to je neprevaziđena igra. Sve je moguće: zakućavanje, „banane“, trice, slobodna bacanja, a pošto je reč o američkoj košarci, uzeta je u obzir i činjenica da na utakmicama Profi lige često pucaju koševi, pa je to i ovde moguće. Nastavak nikad nije napravljen, a s obzirom na savršenost prvog dela, sumnjam da se bilo šta i može menjati. Možda recimo imena igrača. Divac - Kukoč, kako vam to zvuči?



Naravno, jedan važan žanr nije mogao zaobići ni kompjutere, a to je hongkoški akcijski. Međutim, **BRUCE LEE**, pre se može svrstati u platformske igre nego u gore navedene (zato se i može reći da je to dobra igra). U ulozu legende, Brus Lija, treba se probijati po hramu i skidati lampione, a kao dežurna smetala tu su Sumo borac i Nindža, čije je uloge mogao preuzeti i drugi igrač. Kiaii!

Pošto su sve ideje sa sportovima uglavnom iscrpljene, krenulo se u potragu za novim, pa se čakalo i po budućnosti.

Surova igra iz futurističkog filma „Rollerball“ iskorišćena je za novu igru, pod ime-



nom **ROCKET BALL**. Klasičan sistem iz **SOCCER**-a upotrebljen je i ovde, jedino je sama igra bila neobična. Klizajući se na rolšulama po kružnom prstenu, treba pokupiti metalnu loptu koja se ispaljuje iz cevi u dnu terena i ubaciti je u protivnički koš u stilu Džonatana E. Svi udarci su dozvoljeni.

Kao kad miluješ ženu...

Političke trzavice su bile nova tema koja je počela da se koristi u igrama. Naravno, s obzirom da se igre stvaraju na Zapadu, meta napada bio je SSSR. Tako je nastala igra **RAID OVER MOSCOW**. Iz neke od sovjetskih baza ispaljene su rakete na Ameriku. Jedino

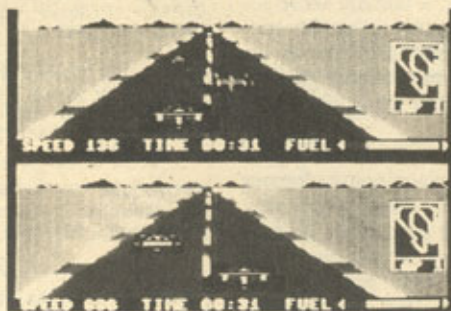


što preostaje je princip surove odmazde. Iz satelitske baze koja kruži oko Zemlje upućuje se flota lovaca koji bi trebalo da se probiju do Moskve, unište centar i time spreče dejstvo raketa. Prvi problem je izvesti avione iz hangara. Treba upravljati polako, "... nežno, kao kad miluješ ženu...", a treba i otvoriti vrata u pravom trenutku. Zatim sledi let do

same baze, između drveća, osmatračnica, kamiona, izbegavajući neprijateljske tenkove, da bi se stiglo do baze smeštene u bunkeru, što jako podseća na **BEACH-HEAD**. U nastavku igre sledi rušenje tornjeva na Kremlju bazukom, i, uz put skidanje sovjetskih, uglavnom preciznih, snajperista. I za kraj, predstojao je duel diskovima u sobi sa robotom, za potpuno uništenje raketnog centra.

SPY VS SPY bila je nova igra za dva igrača stavljajući ih u uloge špijuna. Ekran je bio podeljen na dva manja, na kojima se moglo pratiti kretanje crnog i belog špijuna, koji su jedan od drugog otimali dokumenta u međusobnim tučama, ili su jedan drugom postavljali zamke u vidu kiseline iznad vrata ili bombe u fioci.

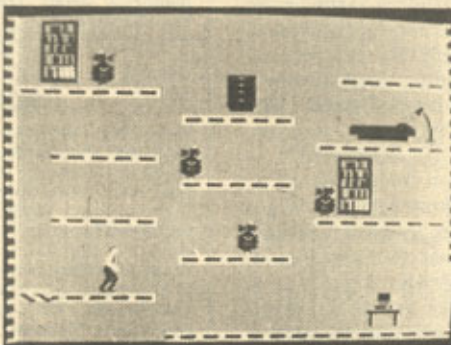
Gotovo istovremeno sa ovom igrom stigao



je i **PITSTOP II**. Grafički daleko ispred prvog dela, program je pružao samo jednu novinu: mogućnost igranja sa dva igrača.

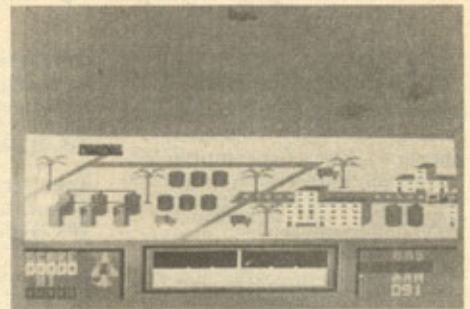
Ram-bobo

Igra poznata pod opisom „onaj što skače i dere se“, odnosno **IMPOSSIBLE MISSION** bila je savršenstvo. U ulozu tajnog agenta trebalo je prošetati se po svim prostorijama tajne laboratorije zlog profesora Elvina Atom-bendera, pronaći 36 delova slagalice koja je davala tajnu šifru, a sve to izbegavajući opasne robote čiji je dodir bio smrtonosan. Ani-

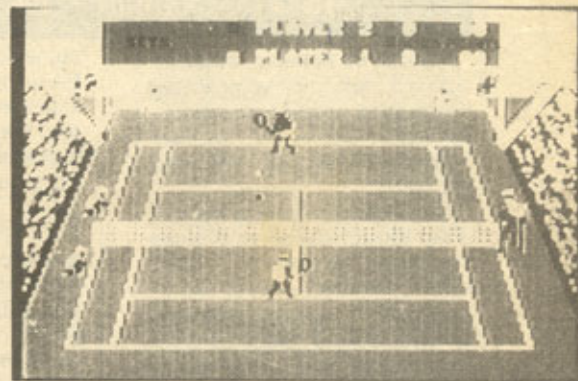


macija salta koji je pravio Agent 4125 bila je neverovatno dobro izvedena, kao i digitalni glas koji je davao upozorenja obeshrabrujući igrača. Posebna priča bile su slagalice čiji su delovi bili tako dobro izvedeni da su se uklapali i u nekoliko kombinacija.

Takođe je napravljen i **FALCON PATROL II**, i to baš negde u vreme napada Šeste flote na Tripoli. Ovog puta sledila je borba sa helikopterima u vazduhu i topovima sa tla. Čudne li slučajnosti da je nastavak lokalizovan baš među nekim piramidama i bombardovanim zgradama...



Jedan od sportova je takođe bio više puta priređen za kompjuter, ali uglavnom bezuspešno - tenis. Onda je najbolja verzija za Spectrum poboljšana i prebačena na Commodore, da bi ubrzo postala hit. U pitanju je



MATCH POINT, igra koja je pružala pravi ugodaj i zadržala prvenstvo u odnosu na sve buduće i prošle verzije.

Još jedna igra, odavno poznata Spectrumu, stigla je tih dana na Commodore - **SKOOL DAZE**. Već sama greška u pisanju naslova nagoveštavala je o čemu se radi. U ulozu glavnog školskog mangupa u jednoj od tradicionalno strogih britanskih škola trebalo je poskidati sve zastavice sa zidova da bi se otkrila šifra za školski sef u kome je čuvano svedočanstvo dotičnog maletojnog delikventa. Za zastavice koje su bile suviše visoko trebalo je koristiti pračku na veoma interesantan način - kad neki od profesora prođe ispod zastavice, treba ga pogoditi kamenčićem u glavu, a kad se on složi na pod, iskoristiti trenutak zbunjenosti i pogoditi ga još jednom, da bi se kamenčić odbio od njegove glave i pogodio zastavicu.

Pojavom jedne igre može se reći da nastaje nova era kompjuterskih igara, koja je uz put uključivala i ekspanziju piratskih poruka. Pirati od stidljivih ubacivanja u naslovnu sliku igre počinju sa stvaranjem takozvanih intro-poruka, koje su često bile duže i od same igre, pogotovo kad ih se nakupi jedno tri komada. Takođe, i pored većih grafičkih mogućnosti dolazi do pomanjkanja ideja, ponovnih obrada starih igara, neuspelih nastava nekadašnjih hitova. Iako je povećana proizvodnja igara i smanjeno vreme potrebno da se igra napravi, teško se dolazi do zais-ta dobre igre koja će čoveka duže zadržati. Taj preokret u igrama nastaje sa jednim mega-hitom pod imenom **COMMANDO**, ali o tom novom razdoblju kompjuterskih igara nastavice ćemo nekom drugom prilikom.

◆ Nenad Vasović

Commodore

AMIGA - najnoviji programi: Obliterator, Dodges, Harrier Attack, PC programi i ostalo. Veliki izbor literature. Tel. 011/633-730.

COMMODORE 64: Black Moon Soft igre u kompletu ili pojedinačno. Komplet 3000, pojedinačno 100. Tel. 011/510-932 i 011/516-884.

NAJNOVIJE disketne igre za C-64. Katalog 700 din. Slobodan Stambolović, Milana Rakića 29, 11050 Beograd. Tel. 011/411-840.

SNIRRI i Ei-Software - novi programi

Sigurno da školama, organizacijama i pojedincima nedostaje programske podrške za niški računar PECOM 64 (32), ali Ei-Software obećava da više neće biti tako.

Sećate li se pitomaca kasarne „Filip Kljajić“ koji su na Niškom hepengu predstavili „ENIC 68000“, računar - ručni rad sa zavidnim karakteristikama? SNIRRI, sekcija namenjena istraživačkom radu u računarstvu i informatički, zahvaljujući svom dosadašnjem radu, važne za odličnog proizvođača programa za Pecom.

Programi su mahom demo i obrazovni, ali njihov kvalitet je daleko bolji od dosadašnjih programa za Pecom.

Na ekranu nas je prva pozdravila „Devojka što namiguje“ - demo-program koji je sa dosad neviđenom grafikom na Pecomu. Skoro svi programi iz SNIRRI-a koje smo videli poseduju dobru grafiku koja umnogome upotpunjuje i približava korisnicima suvoparna objašnjenja u rečima. Efekti koje smo videli, kao što su simuliranje prozora, izmena standardnog seta karaktera, pokretna grafika i sl, prikazuju Pecom u potpuno novom svetlu. Isto tako, za razliku od ranijih programa ne postoji mogućnost prekida programa slučajnim pritiskom dirke BREAK - skoro svi programi pisani su u mašinskom jeziku.

Priča o programima za Pecom tu se ne završava. U Ei-Softu postoji tim koji pravi „hranu“ za Pecom, iz čijih je ruku izašlo nekoliko programa koji su na višem nivou od dosadašnjih. Najbolji primer je obrazovni program koji obuhvata četiri predmeta: matematiku (geometriju i algebru), istoriju (pitanja o događajima iz II svetskog rata), geografiju (pogađanje imena gradova koji su obeleženi tačkicom na karti Jugoslavije) i engleski jezik (ispitivanje znanja reči). Progra-

POČETNICI - jednostavna gradacija - dobar, bolji, najbolji. Izaberite najboljeg - programi + saveti + uputstva!!! Tel. 011/417-371.

IZABERITE: (30+20) programa + kasete = 3900!!! Iz „Specijalca“!!! Tel. 090/224-509, Kožuv 1, 92400 Strumica.

NAJJEFTINIJI Disketni (strana samo 600 din) i kasetni (200 din) programi u gradu!!! Imamo sve programe koje možete pročitati u drugim oglasima i još bar 10-20 novijih. Svi programi imaju garanciju od 6 meseci. Javite se!!! WooDoO Soft, Save Kovačevića 27a, 11000 Beograd. Tel. 011/456-422.

mu je, kao i svim ostalim, mana što su „nemi“ - nemaju skoro nikakve zvuke. A i relativna spoprost ovog računara dovodi do nepreglednosti pokretne grafike, što je još jedna od boljih Pecoma.

Na pitanje zašto ovakvih programa nije bilo ranije za Pecom (ili ih nije bilo uopšte), odgovor smo dobili iz prve ruke: „Većina programa koji se kod nas mogu dobiti napravljeni su 1986, '85., ili '87. godine, stari su, i nisu bili verifikovani - odnosno, nije se znalo kako će proći na tržištu. Možda zbog internog odnosa prema softveru nekih odgovornih lica, ustanovili smo sa zakašnjenjem da postoji dobra potražnja ovih i drugačijih programa, tako da smo kasno shvatili da softver prodaje hardver“ - objasnio je Kosta Kostadinović, novi direktor informacionog sistema.

„Novo rukovodstvo ne želi da ponovi grešku koja je učinjena sa Pecom računarima što se softvera tiče. Ozbiljno razmišljamo da se pozabavimo i softverom za novu kompjutersku učionicu sačinjenu od našeg novog proizvoda - personalnog računara LIRA (u „Svetu kompjutera“ najavljenog kao „PECOM XT“ - prim.ur.), koji bi trebalo da se pojavi početkom avgusta ove godine. Novo rukovodstvo počinje ozbiljno da se bavi i problemom softvera za Pecom: angažovan je profesor fizike koji će biti savetnik na polju aplikativnog softvera, sklapamo ugovor sa momcima iz SNIRRI-a... Pozivamo sve konstruktivne snage da saraduju sa nama. Svako ko poseduje neki program ili neku ideju može da stupi u vezu sa nama. Čak i ako nema kompjuter Pecom, a poseduje neke dobre ideje, može doći kod nas da te ideje sprovede u delo!“

Pa ako sve nije pomalo kasno - navalite.

◆ D. Stojičević

COMMODORE PROGRAM SERVIS 64/128!

Igrajte se najlepšim igrama, zadubite se u ozbiljne programe. Disketne i kasetne igre, uslužni programi, saveti i programi za početnike. Najveći izbor programa za dugo tople leto na jednom mestu, povoljno. Dodate, pišite, zovite. I u petoj godini saradnja se nastavlja.
Andrić Zdenko, Drugi bulevar 34/52, 11070 Novi Beograd, tel: 011/131-641.

SASTAVITE SAMI svoj komplet: 22 programa (iz drugih oglasa ili iz ovog časopisa) + kasete = 4700. Sve je bez „load error-a“!!! **WoodDoO Soft, Save Kovačevića 27a, 11000 Beograd. Tel 011/456-422.**

FORTUNALSOFT! Tražite 40 najnovijih programa + kasete + ptt = 4300 dinara. Najnovije igre, uslužni, tematski, originalni, intro packeri za Commodore 64. Tel. 051/33-097.

C64/128 COMMODORE CLUB PRISTINA: Disketni programi. Tel. 038/22-763, 10-12 h.

PRODAJEM Commodore 16 + kasetofon + adapter za palicu + džojstik + igre + literatura, povoljno. **Mehmedović Haris, Vojvodanska 63/IV, 25264 Senta. Tel. 025/79-009.**

PRODAJEM C64 sa dva kasetofona i dva džojstika. Final cartridge + i 100 programa **Te. 011/4444-170.**

RUSSIA: Strateška igra o borbama na istočnom frontu 1941-1945. Komplet (program, disketa, originalna uputstva, karte i PTT) = 15000 din. Druge disk igre i programi za C-64/128/CPM/AMIGA 500. Besplatni katalozi. **Radovan Fijember, Klaićeva 44, 41000 ZAGREB, tel. 041/572-355.**

COMMODORE 64/128 - uz sve postojeće programe i uputstva iz '81-'88. godine (kasete/disk), igre za juli, najjeftiniji komplet. Nudim vam nešto revolucionarno - **AZIMUTO-LOKATOR** - koji postaje najneophodniji dodatak! Katalog 1000 dinara unapred!!!
Čakarevski Miroslav, Radoja Domanovića 28/II, 11050 Beograd. Tel. 011/417-371.

FRONTAL MACEDONIAN CRACKERS

Novo!! Naručite pojedinačno najnovije kasetne hitove. Program košta 150 din. Snimamo na kvalitetne kasete Audac C-60 (2500 din) ili Memoplay C-45 (1500 din). Izbor je sledeći: Shanghai karate, Iron Horse, Target Renegade, Venom Back, Street Sport Soccer 1-4, Boxing Champion ship 1-2, Flying Shark 2, Tiger mision 2, Dead Ringer, On the Run, I.Q. + +, Master Blaster, Ikary Valley, Alien Panic, Impossible Mision 2 New, Super Hangon 1-4, Winter Olympic Epyx 1-6, Rim Runner, A.T.F., Pri Golf 1-2, Volleyball, Altantis, Merlin, kao i druge programe za koje ste čuli da su dobri ili super. Specijalna ponuda: komplet specijalac + kasete = 4500 din.
Informacije: Tel. 090/318-457, Andrej. Tel. 090/311-684, Marjan, te. 094/21-913, Ljubomir, ili F.M.C. „SKUPI“ 11/3, 91000 Skopje.

GS/HC Vam nudi:

- LINIJSKI FILTER koji onemogućuje greške u prenosu, memorisanju i štampanju podataka, netačne kalkulacije, oštećenje osetljivih čipova i još mnogo toga!
 - FUTROLE ZA DISKETE kapaciteta 6-8 disketa. Pregledno, praktično, lepo...
 - DISKETE 3,5" i 5,25"
 - VRHUNSKI RAZDELNICI za snimanje sa 2 Komodorva kasetofona.
 - RESETMODULI (5000 ND)
 - DŽOJSTICI Quick Shot I i DS3
 - PROGRAMI u kompletima za Komodor i ZX Spectrum! Komplet + kasete + ptt = 5000 ND!
 - UPUTSTVA - originalna ili prevedena za Komodor 64 po 500-5000 ND!
- GS, Grobljanska 21, 11306 Grocka. Te: 011/893-618.**

AMIGISTI pažnja!

Sve igre za amigu opisane u ovom broju, kao i puno drugih možete brzo i povoljno da nabavite kod

TANGRAMIGA SOFTWARE-a
011/411-924
27.mart 121, Beograd

Commodore 64 HAL 3999

Apsolutno svi uslužni programi koje možete naći u YU... i još više igre iz 'Specijalca 3'
Velada..(011) 762-890
Pedia..(011) 489-21-50
Jla clasiori rha Futura

KOMODORI Preko 3.000 igara na jednom mestu od najstarijih do najnovijih svetskih hitova. Katalog svih kasetnih i disketnih programa je besplatan. Pojedinačno za kasetu cena jednog programa je 200 dinara, a cena snimanja strane diskete je 500 dinara. Imamo i praznih disketa.

Ako ste početnik ili vam nazivi igara ne govore baš ništa prepustite nam da za vas prema vašim interesovanjima odaberemo zaista najbolje i najkvalitetnije programe. Pišite, zovite, dodite!
Trogodisnji uspešan rad - vaša garancija!
M&Soft, III Bulevar 130/193, 11070 Novi Beograd, Tel. 011/146-744.

GAME OVER SOFT CLUB

Novi i stari programi. Pojedinačno (200 din) i u kompletima (30-35 pr 4500 din). Katalog besplatan. Memorijско snimanje. Kvalitet zagarantovan.
pojedinačno: 023/524-255
kompleti: 023/531-261
posle 15 h

Kikinda

SPEKTRUMOVCI!!! SIGNA CORP. NUDI VAM VELIKI IZBOR PROGRAMA U KOMPLETIMA I POJEDINAČNO. KOMPLET 1500 DINARA, POJEDINAČNO 300 DINARA. KVALITET PROGRAMA I SNIMKA SU GARANTOVANI, ROK ISPORUKE 24 ČASA!!!
SPECIJALAC 3: 12 NAJBOLJE OCENJENIH IGARA U OVOM BROJU!
KOMPLET 74: 14 NAJNOVIJIH IZMENADENJA!!! PROVERITE!!! (071) 653-896.
KOMPLET 73: BASKET MASTER (NAPOKON JE STIGAO), IKARI WARRIORS, TOUR DE FRANCE, J. B. SIMULATOR, OINKI, SUMARINER, 3D STAR-FIGHTER....
KOMPLET 72: DAN DARE 2, BATTLE SHIPS-OCEAN, A. T. FIGHTER, 1 BALL 2, ROAD WARS, DEATH RIDE, MERLIN, RAMPARS....
KOMPLET 71: PREDATOR (4x48), MEGA APOCALYPSE - SUPER PUCAČINA, TERRAMEX, BASIL, KNIGHTMARE, PHANTIS 1-2, ANDY CAPP-SUPER....
KOMPLET 70: PLATOON (2x48), N. M. GRAND PRIX (2x48), MASTER OF UNIVERSE 2, ULTIMATE COMBAT MISSION, SIDEWALK, FLYING SHARK, CAPTAIN AMERICA....
KOMPLET 69: WINTER OLIMPIAD '88 - 5 DISCIPLINA, MASK 2, AMIGABALL - ČUVENI DEMO SA AMIGE SADA I NA SPEKTRUMU, TRAPDOOR 2, KIK START 2, INTERNATIONAL KARATE +....
KOMPLET 68: GARFIELD, PHANTOM CLUB - OCEAN, RAMPAGE, GRYZOR - PUCAČINA, LASER WHEELS, BOBSLEIGHT, POLTERGEIST, SPY VS SPY 3, YOGI BEAR, CLASSIC MUNCHER....
KOMPLET 67: WORLD CLASS LEADERBOARD 1-6, DEFLEKTOR, EVENING STAR, SKY WARRIORS, ACTION FORCE....
KOMPLET 66: OUTRUN - LEGENDARNA VOŽNJA KOLIMA - U. S. GOLD, G. P. SIMULATOR, STAR WARS, DRUID 2, DARK SCEPTRE - GRAFIKA ZA 10, GUNSHIP - NAJBOLJA SIMULACIJA....
USLUŽNI 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7: OKO 200 ODBRANIH PROGRAMA, ČIJI BESPLATAN SPISAK MOŽETE DOBITI NA DOLE NAVEDENOJ ADRESI:
ALMIR OSMANOVIĆ
 TRG PERE KOSORIĆA 8/XV
 71000 SARAJEVO
 TEL: 071/653-896

NOVI (MINI-MAXI KOMPLETI) OD 2 (NAJNOVIJA) KOMPLETA ODABIRAMO 1 KOMPLET BOLJIH PROGRAMA. CENE	HI-FI SNIMAK, ISPORUKA 24h
MINI-MAXI	
B.G.P. 026/21-805	
Karadordjeva 9/6	
11300 Smederevo	B.G.P. 026/21-805
NAZOVITE ODMAH!	SPECIJALNO: 8 PROG. + C-45 = 2600 din!

DUGASOFT

SPEKTRUM 48/128K

VELIKI IZBOR NOVIH, STARIH PROGR. BESPLATAN KATALOG SA OPISOM PROGRAMA. CENA KOMPLETA 2.000, POJEDINAČNO 200 DO 300 DIN. + KASET. + PTT UZ KASету SA SCREEN OMOȚOM SADI SCREEN NALEPNICA. (PO IZBORU !!!)

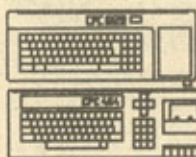
VELIKI IZBOR EKS (TEMATSKIH) KOMP. - AKCIJA, BORILACKIH, SEX, BORBI U SVEMIRU, PLATFORMI, SAH, 3 D ... IZBOR 123 KOMPL. 48K, 14 KOMP. 128K

ROK ISPORUKE 1 DAN ZA KOMPLETE, POJEDINAČNO 1 DO 3 DANA !!!!!!!!!

NEBOJSA ILIC 21 000 NOVI SAD
 STERIJINA 17 TEL. 021-330-237

Atlantis Soft

Zbog izuzetnog prijema naših specijalnih kompleta ovoga puta dva kompleta izuzetnog kvaliteta:
Komplet S-4: Rastan 1-4, Cybernoid, Basket master, Firefly, Magnetron, Crazy cars, Ikari warriors, Gee bee air rally
Komplet S-5: Target renegade, Revenge of Doh (Arkanoid II), Tetris, People from Sirius + 5 iznenađenja. Cena kompleta je samo 1200 din. + kaset + poštarina. Rok isporuke 24 časa. Program pojedinačno - 300 din. Mesečno tri kompleta noviteta. Takođe i kompleti programa za Spectrum 128/+2 po istoj ceni.
 Za katalog poslati 300 din.
ATLANTIS SOFT, Crvenih hrastova 5/10, 11030 BEOGRAD, telefon 011/501-718



AMSTRADOVCI
GECISOFT vam nudi najnovije igre kao i korisnicke programe. Katalog besplatan!
 Palavestra Jovan, Dusana Bogdanovica 9
 11000 Beograd. Telefon: (011) 450-268

AMSTRAD 464-6128

Najnoviji programi za vaš AMSTRAD u kompletima od 22 programa ili pojedinačno, na kaseti ili na 3 i 5.25 inčnim disketama.
K-33: Buggy boy, Pink panther, Battle ships, Driller, Stiffip & comp... Chain reaction, Bosconian, Boulder dash kit, Mask, Death or glory...
K-32: Predator, Bubble bobble, Galactic games, Rampage, Joe blade, Tetris, Bobsleight, Dan dare 2, Star wars, Knightmare, Mission...
K-31: Agent X-2, Complete bastard, Red led, Flying shark, Enterprise, High frontier, Guadal canal, Werewolves of london, Match day 2, Madballs, Tank...
K-30: Argo navis, Fifth quadrant, Moky a moty, Dustin, Paws, Phantom club, Dead or alive, Terminus, Alpine games, Zareba, Park patrol...
K-29: Deflektor, Uridium +, Int. karate +, Motos, Ransom, Ramparts, Arkham manor, Flash gordon, Catch 23, Masters of the universe...
K-28: 720, Superstar soccer, Super hang on, Basil, Rygar, Super sprint, Milk race, Indoor soccer, Cessna over moskov, Flunky...
 Uz to nudimo vam i veliki broj tematskih kompleta: **AUTO-MOTO TRKE** (23 programa), **SIMULACIJE LETENJA** (22 programa), **2 SPORTSKA KOMPLETA** (2 x 20 programa), **BORILACKE VEŠTINE** (22 programa), **ŠAHOVI I DRUŠTVENE IGRE** (17 programa), **KOMPLET AVANTURA** (22 programa).
SATANSOFT, Pod hrasti 8, 61000 Ljubljana. Tel. (061) 331-022

CPC 464/664/6128 - preko 1000 hitova za Vašeg ljubimca u SUPER kompletima. **KOMPLET 52:** wiz biz, invasion, space out, paperboy 2, super sleaze (2 igre), milk race, agent orange, phantom club, 500cc grand prix, motos, ramparts, ransom, tank commando, terminus, alpina games... **KOMPLET 53:** match day 2, danger zone, fire trap, mission genocide, killing, flash gordon (3 igre), escape, tank, dead or alive, touchdown, bobsleigh, buggy boy, high frontier, naja, tarot... **KOMPLET 54:** park patrol, xor, zareba, zgy, agent XII (3 igre), how to be a complete bastard, boulderdash constr. set, argo navis, the great barrier reef, catch 23, dustin, werewolves of london, sas operation, thunder flash... **KOMPLET 55:** arkanoid 2, dan dare 2, flying shark, tetris, guadal canal (3 igre), madballs, jet bike simulator, red led, garfield, mystery of arkham manor, froggy, steet machine, battleships, boogit 1 i 2, bubble bobble 1 i 2, the mission... **KOMPLET 56:** 15-ak najnovijih junskih hitova...
CENA: 1 komplet + uputstva = 2500 din. + kaset, 2 kompleta + uputstva = 4800 din. + kasete, 3 kompleta + uputstva = 6900 din. + kasete, 4 kompleta + uputstva = 8800 din. + kasete. **SPECIJALNA PONUDA:** KOMPLET VIŠE OD 1000 PROGRAMA = samo 44000 DIN. + KASETE, ŠTO JE MANJE OD 45 DIN./PRG. Takođe, posedujemo i veliki broj CP/M i drugih disketnih programa kao što su: T. PASCAL GRAPHIC, PASCAL MT/+, DR DRAW, DR GRAPH, ALGOL, LISP, WORDSTAR, AZTEC C-II, FORTRAN 80 V3.43, CBA-SIC 80 V2.4, DBASE II, COBOL, TASWORD 6128, MINI OFFICE II, PROFIL PAINTER, ODDJOB, ADVANCED ART STUDIO, MASTERFILE III, FORMAT 426, AMX PAGE MAKER... (preko 60 prg.)... **KOMPLET SVIH 60 CP/M I DRUGIH DISKETNIH PROGRAMA = SAMO 40000 DIN** (na Vašim disketama - manje od 700 din/kom.). Detaljnije u besplatnom katalogu. Uspesni ljudi se razlikuju od ostalih po tome što uvek znaju šta je prava prilika. Prema tome, požurite!
BRANKO VRHOVAC (za CPC), Moše Pijade 4, 1/15, 15000 ŠABAC, tel. 015/25-772.

SPEKTRUMOVCI! Ubedljivo najnovije: TARGET RENEGADE, TETRIS, ARKANOID 2, COMPENDIUM, BASKET MASTER... Tel: 091/256-000. **Nikolosi Vladimir**, bul. Partizanski odredi 101 3/2, 91000 Skoplje.

Razno

DISKETE 5,25 DS/DD (1790 din), preko 20 komada (1650 din) i Quick Shot II (40.000 din). Tel. 037/29-550.

PRODAJEM Atari 800XL i disk jedincu povoljno. Tel. 011/408-280.

PRODAJEM Atari-disk drajev 1050, printer 1029, diskete sa programima, povoljno. Pucovsky, 28. oktobra 12a, 21470 Bački Petrovac.

DISKETE 5,25 SS/DD i DS/DD povoljno, šaljem i poštom pouzecem. M&S Soft. Tel 011/146-744.

P.N.P. electronic

✉ JERETOVA 12 58000 SPLIT ☎ (058) 589-987
 RAD SA STRANKAMA (MOLIMO VAS DA SE STROGA PRIDRŽAVATE RADNOG VREMENA)
 radnim danom od 8-12 i 17-20 subotom 8-12

izrada uređaja, popravci, rezervni dijelovi, potrošni materijal, diskete,
 literatura, programi, usluge, savjeti, besplatni katalogi.

EPROM MODULI ZA COMMODORE 64 / 128

VRHUNSKA KVALITETA. UGRADEN RESET. GARANCIJA GODINU DANA. ISPORUKA ODMAH
 NOVI MODULI POD REDNIM BROJEM 26 I 27

1. TURBO 250LD + TURBO 2002 + PODEŠAVANJE GLAVE KASETOFONA.....	22.000,-	din.
2. 6 NAJBOLJIH TURBO PROGRAMA + PODEŠAVANJE GLAVE KASETOFONA.....	26.000,-	din.
3. FINAL CARTRIDGE II - (VALCOM SUPER MODUL II).....	40.000,-	din.
4. MAKROASSEMBLER (MAE).....	26.000,-	din.
5. PROFI ASSEMBLER 64 / MONITOR.....	22.000,-	din.
6. PROFI AS/MON 64 + TURBO 250LD + TURBO 2002 + BDOS + PODE. GL. KAS.....	26.000,-	din.
7. TURBO 250LD + BDOS + CHIP ASS/MON + PODEŠ. GLAVE KASETOFONA.....	26.000,-	din.
8. MCOPY 2.2 + SYSTEM 250 + TURBO 250LD + PODEŠAVANJE GLAV. KAS.....	26.000,-	din.
9. TORNADO KERNAL-a (standardni-ubrzan KERNAL na 27128-preklopnik).....	30.000,-	din.
10. TORNADO KERNAL za C 128 i C64II (preklopnik za standardni/tornado).....	35.000,-	din.
11. EPYX (najbolji modul za rad sa disk driveom).....	30.000,-	din.
12. EASY SCRIPT sa YU slovima.....	26.000,-	din.
13. YU VIZAWRITE + T250LD + BDOS + PODEŠAVANJE GLAVE KASET. (32 K).....	35.000,-	din.
14. SIMBY II (SIMON'S BASIC II turbo + monitor na modulu od 32 K).....	30.000,-	din.
15. SIMBY II + TURBO 250LD + BDOS + PODEŠAVANJE GLAVE KAS (32 K).....	35.000,-	din.
16. EASYSCRIPT YU + TURBO 250LD + BDOS + CHIP MON/ A + POD. GL. KAS (32 K).....	35.000,-	din.
17. 6 TURBO PROG. + COPY 190 + PODE. GL. KAS. + ASSEMBLER + MONITOR (32 K).....	35.000,-	din.
18. OXFORD PASKAL (64 K modul).....	55.000,-	din.
19. DIGICOM - MODUL ZA RADIOAMATERE (32 K).....	35.000,-	din.
20. DIGICOM 2.0 + COM-IN 64 (RTTY, SSTV ITD) za PACKET radio (64 K).....	55.000,-	din.
21. PLATINE 64 (program za štampane veze) (32 K).....	35.000,-	din.
22. SIMBY II + EASYSCRYU + PROFIA/M + TURBO250LD + 2002 + BDOS + POD. GL. (64K).....	55.000,-	din.
23. KOMPRESOR (skrtačuje programe 10 do 50%) + TURBO250LD + COPY202 + POD. GL.....	26.000,-	din.
24. GIANT COPY + COPY202 + TURBO250LD + BDOS + PODEŠAVANJE GLAVE KAS.....	26.000,-	din.
25. DOKTOR64 + COPY202 + PROFI A/M + TURBO250LD + TURBO2002 + POD. GL. (32K).....	35.000,-	din.
26. FINAL CARTRIDGE III (prozori, meniji-odličan - 64 K).....	80.000,-	din.
27. ACTION REPLAY Mk IV (modul sličan Finalu II, ali je bolji - 32K).....	60.000,-	din.

OVO JE SAMO DIO NAŠE PONUDE. MOŽEMO VAM PREBACITI NA MODUL BILO KOJI PROGRAM ILI KOMBINACIJU PROGRAMA, DO DUŽINE OD 64 Kb (0.5 MB). UZ SVE MODULE DOBIVATE I RESET. PREKIDAČ ZA ISKLJUČENJE MODULA KAO OPCUJA. ŠTAMPANE PLOČICE SU PROFESIONALNE KVALITETE SA METALIZIRANIM RUPICAMA I ZAŠTIĆENE ZELENIM LAKOM. GARANCIJA GODINU DANA. ROK ISPORUKE - ODMAH

COMMODORE AMIGA

PROŠIRENJE MEMORIJE NA 1 Mb - KARTICA SA SATOM. VANJSKI DODATNI DISK DRIVE. KOLOR VIDEO MODULATOR ZA TELEVIZIJU. PROGRAMI I LITERATURA.

SPECTRUM

KEMPSTON JOYSTIC INTERFACE
 DVOSTRUKI JOYSTIC INTERFACE
 CENTRONICS PRINTER INTERFACE
 MEGAROM (EPROM MODUL)
 P.N.P. ROM (PREPRAVLJENI ROM)
 PROŠIRENJE MEMORIJE 16-48K(80)

NOVO - KEMPSTON INTERFACE SA UGRADENIM AUTOMATSKIM PUCANJEM I USPORIVAČEM BRZINE RADA (ZA BRZE IGRE I VJEŽBANJE)

COMMODORE

EPROM MODULI DO 0.5 MB (64 Kb)
 SVIJETLOSNA OLOVKA
 AUDIO/VIDEO KABL ZA MONITOR
 VIDEO KABL 80 KOLONA ZA C128
 MODEM ZA JUMBO
 DISKETE, REZERVNI DIJELOVI

NOVITETI

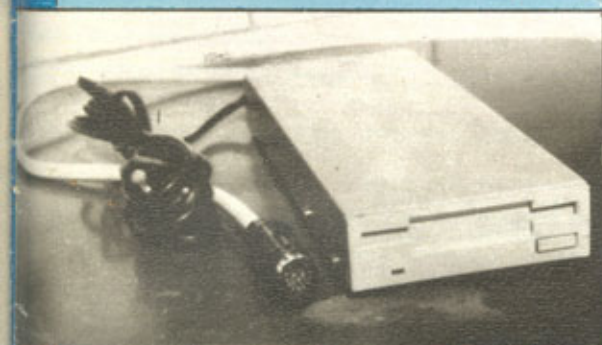
DATASVIČ - SPAJA VIŠE RAČUNARA SA JEDNIM ŠTAMPAČEM, PLOTEROM ILI OBRNUTO
 NOVO - PROFESIONALNI STALCI ZA ŠTAMPAČE OD PLEKSI GLASA PO NISKOJ CIJENI

ATARI ST 260/520/1040

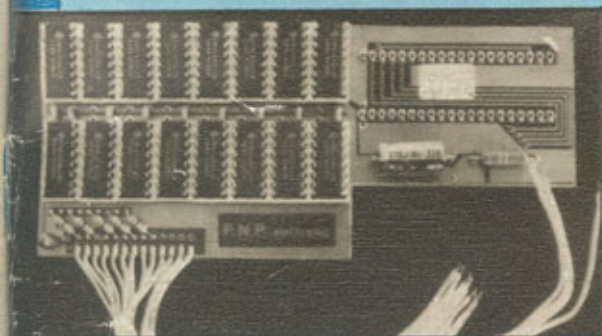
VELIKI IZBOR NAJNOVIJIH PROGRAMA I IGARA PO SUPER POVOLJNIM CIJENAMA
 PROŠIRENJE MEMORIJE 1-2-4 Mb NA KARTICI BEZ LEMJENJA. TOS U EPROMU - ENGLJSKI, NJEMAČKI, ENGLJSKO-NJEMAČKI I YUGO. TV MODULATOR, EPROM PROGRAMATOR, CENTRONICS KABEL ZA ŠTAMPAČ, FAST BASIC KARTRID SA KOMPJILEROM, GFA BASIC + KOMPJILER NA MODULU. VELIKI IZBOR PROGRAMA I ACC NA MODULIMA DO 128 Kb. YU EPROMI ZA ŠTAMPAČE, SAT, DVOSTRANA DISKETNA JEDINICA SA UGRADENIM ISPRAVLJAČEM U KUTUJI. VELIKI IZBOR KVALITETNE LITERATURE I PROGRAMA, POPRAVCI I SERVIS. **BESPLATAN KATALOG!**

I. B. M. PC XT/AT

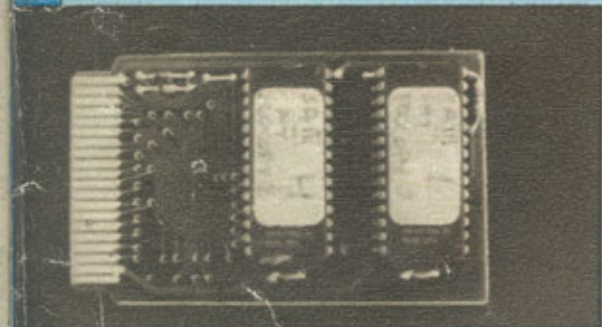
VELIKI IZBOR DODATNE OPREME I KARTICA. 3.5" DISKETNI POGONI. EPROMI SA YU KARAKTERIMA ZA MGA, CGA, HGA I EGA KARTICE. NAJNOVIJA STRANA I NAŠA LITERATURA I PROGRAMI. IZRADA PROGRAMA PO NARUĐBI. SERVISIRAMO I DAJEMO STRUČNE SAVJETE PRILIKOM IZBORA PC KOMPATIBILACA I DODATNE OPREME ZA RAČUNARE **GAMA ELEKTRONIK** MINHEN. **PREBACIJEMO PROGRAME NA 3.5". JEFTINO - MIŠ, 8087, 80287, HARD DISKOVI, FLOPY DISKOVI, RAZNE KARTICE.**



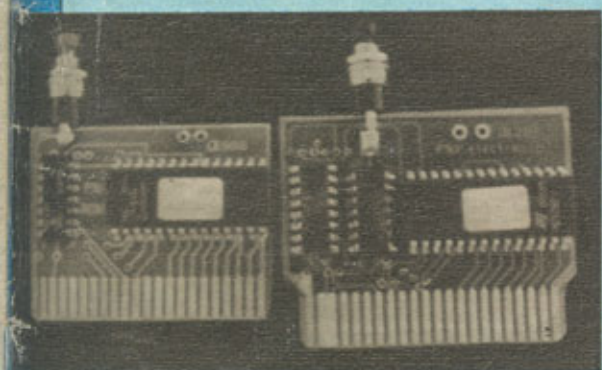
Dvostrana (720 Kb) disk jedinica za Atari ST



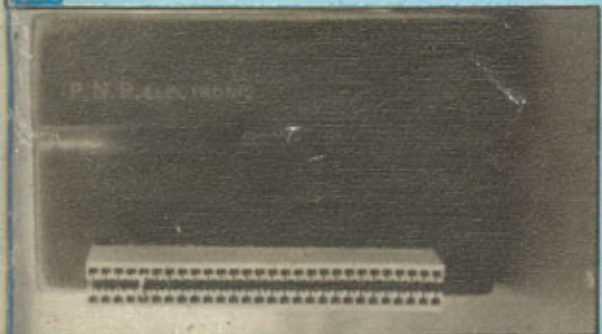
Memorijsko proširenje na 1 MB za Atari ST



Eprom modul za Atari ST



Eprom moduli za Comodore 64/128



Interface za ZX Spectrum

SPECTRUM
48 180 PLURA

RAILRIAZED

MASTERTRONIC

