

"MEDUBROJ" SVETA KOMPJUTERA

Svet ST gaza

br. 6
januar
1990
cena
15 din.

Predstavljamo
SPECTRUM I PO



Poster
TUSKER

Posetili smo
„OCEAN“

Igranje
na daljinu

Najnovije
Igre i mape:

BATMAN

EMANUELLE

SIMCITY

BATTLE

SQUADRON

MOONWALKER

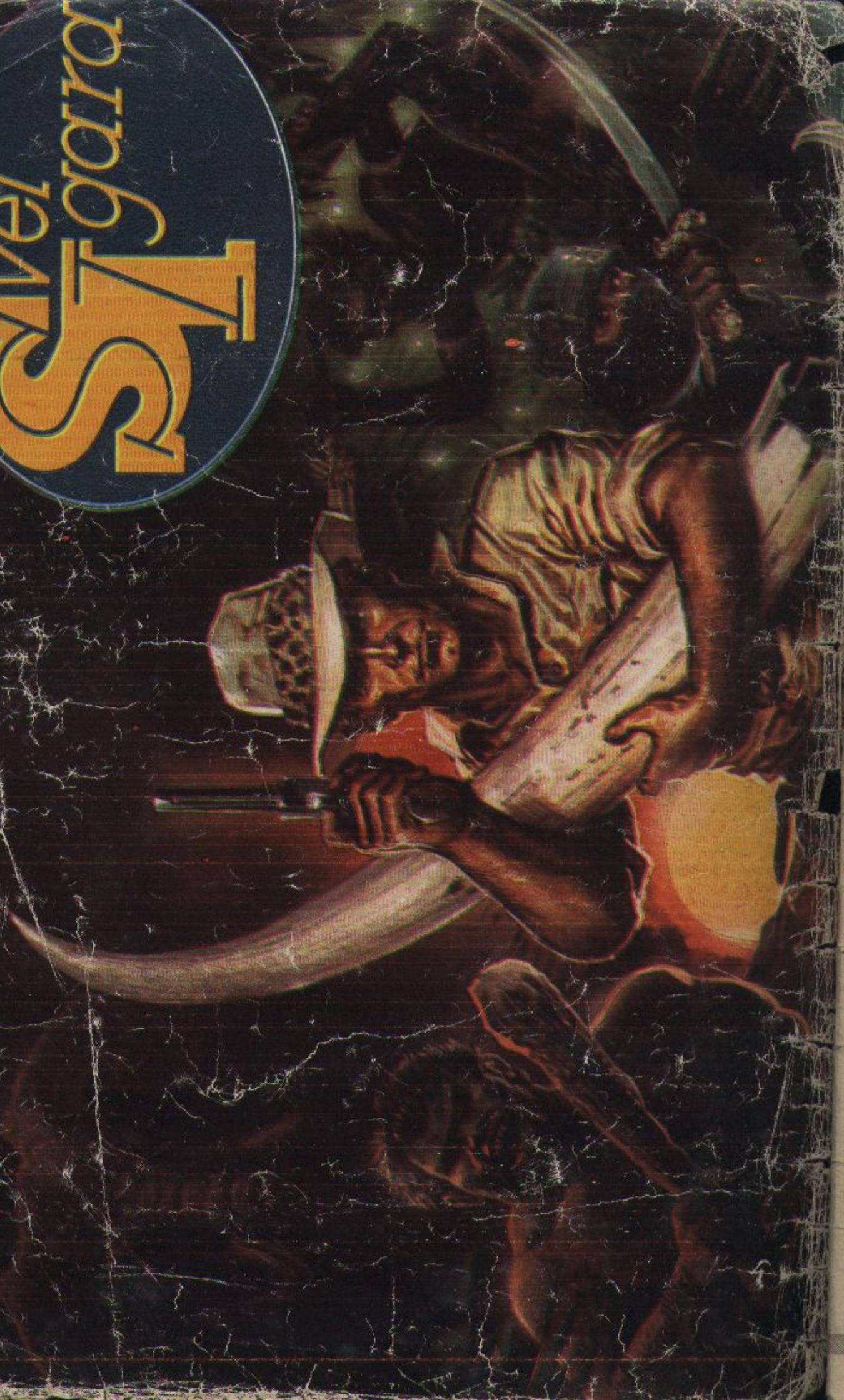
GALDREGON'S

DOMAIN

IT CAME FROM
THE DESERT



Svet
ST garrar



"Svet igara"
medubroj
"Sveta kompjutera"
broj 6, januar 1990.

Izdaje i štampa
NIP "Politika"
Beograd, Makedonska 31

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

Direktor NIP "Politika"
dr Zivorad Minović

Glavni urednik, v.d.
Aleksandar Gajović

Odgovorni urednik, v.d.
Zoran Mošorinski

Stručni urednici izdanja
Vojislav Gašić
Vojislav Mihailović

Urednici izdanja
Predrag Bećirić
Nenad Vasović

Likovno-grafička oprema
Darko Novaković,
Ilija Milošević
Dragan Stojanović

Ilustracije
Predrag Milićević
Aleksandar Petrović
Tihomir Stančević

Saradnici izdanja
Aleksandar Veljković
Branko Đaković
Vladimir Pavlović
Jelena Rupnik
Emin Smajić
Haris Smajić

Lektor
Dušica Milanović

Sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Tehnički saradnik redakcije
Branka Dujic

Rukopise, crteže i
fotografije ne vraćamo



Poštovani čitaoci,

Na sledećim stranicama po šesti put ćete imati prilike da uđete u svet video igara.

U ovom izdanju pokušali smo da damo novi grafički izgled stranicama posvećenim igrama. Pre svega, tu je novi igrometar, obogaćen pedinim crtežima. Malo smo se igrali i sa naslovima. Cilj nam je da razbijemo dosadašnju kompoziciju koja je postala pomalo monotona. Ovakav izgled ćemo zadržati i u "Svetu Igara" u redovnom broju. Očekujemo i vaše sugestije.

Naš sledeći susret biće pre nego što se i nadate.

Redakcija



BURNI OKEAN

IGARA



Za vreme boravka u Londonu posetili smo ljude iz firme „Ocean“ i razgovarali sa Pem Grifits, devojkom zaduženom za odnose sa javnošću, publicitet i reklamu „Ocean“-a. Porazgovarali smo o uspehu BATMAN-a ali i o drugim temama koje se tiču „Ocean“-a, ambiciozne firme koja ne name-rava da zastane na sadašnjim uspesima.

Naravno – prvo BATMAN

● „Ocean“ je već godinama velika i značajna firma na tržištu kompjuterskih igara. Kako to da je tek BATMAN tako urnebesno i gigantski hit koji je skrenuo toliku pažnju na vas?

Grifits: BATMAN je, na neki način, rezultat svog na-

„Ocean“ je jedna od softverskih firmi koje su u toku protekle 1989. godine imale najviše uspeha na igračkom tržištu. Najveći i najbučnije dočekan hit bio je BATMAN, igra rađena po hit filmu koji se još uvek daje u bioskopima.

šeg dosadašnjeg iskustva u izdavanju kompjuterskih igara. Istina je da smo zahvatili značajan deo tržišta i ranije i da smo imali i velikih hitova ali smo stekli definitivni imidž upravo sa BATMAN-om koji je u tom smislu značajna stepenica za nas.

Moglo bi se reći da je BATMAN na neki način nagrada za veliki trud koji smo uložili svih ovih godina na iz-

davanju što boljih kompjuterskih igara.

● Da li se moglo reći da su dimenzije uspeha BATMAN-a bile iznenađenje i za vas u „Ocean“-u koji ste radili na promovisanju igre?

Grifits: Moram priznati da je tako. Mi jesmo uložili puno truda i sredstava u promovisanju kompjuterske igre BATMAN ali je konačna veličina uspeha te igre bila



BATMAN – „Ocean“-ov najveći hit

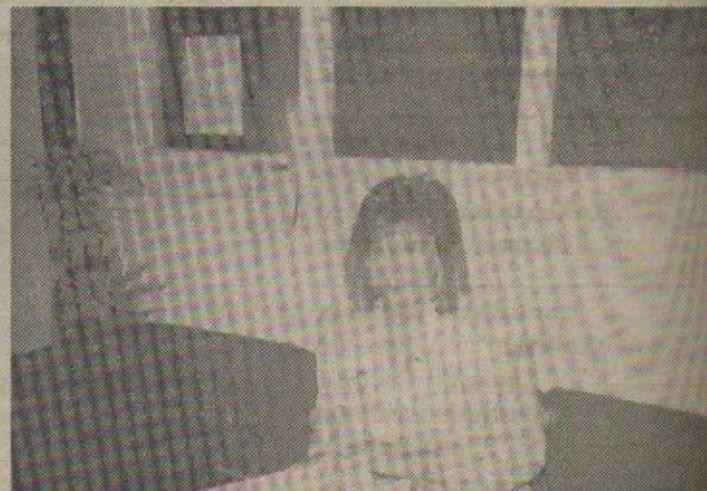
I još malo BATMAN

● Iz štampe se čuje prigovor da je BATMAN jedna sasvim obična igra bez nekih naročitih draži koja je ogromnom reklamom izbačena među bestselere.

Grifits: Da, čuli smo te prigovore. Odmah moram naglasiti da mi nikad nismo ni tvrdili da je ta igra nešto revolucionarno novo. Reklamna mašinerija koje je korišćena za ovu igru koristi se i za ostale igre. Možda su ideje primenjene u pravljenju publiciteta bile malo inovativnije ali to je sve. Možda bi, u stvari, trebalo pitati kupce zašto im se BATMAN toliko sviđa. Sigurna sam da to nije samo zbog agresivnog reklamiranja.



Opet BATMAN i priznanje kompjuterskih časopisa



Pem Grifits – javno lice „Ocean“-a

daleko iznad i naših najsmelijih očekivanja. Tržište je neverovatno reagovalo na tu igru i sada već znamo da je to naša najuspešnija i najbolje prodavana igra, što u softverskoj kući „Ocean“-ove veličine nije mala stvar. Upravo sada radimo na tome da analiziramo sve detalje uspeha BATMAN-a da bismo saznali šta je to što je presudno uticalo na ovoliko interesovanje kupaca i medija.

● Možda je odgovor u pravremenom iskorišćavanju reklamnog talasa koji je izazvao film Betmen stvorivši nezapamćeno interesovanje za sve što nosi ime ili zaštitni znak Betmena, a vaša igra je tu došla kao poručena?

Grifits: Da, veoma je verovatno da se deo popularnosti filma „nalepio“ i na našu igru. Kao što vidite, sada se u Londonu može prodati ogromna količina bilo čega što

„SEGA“-kompjuter igračka

Svi koji pažljivo prate svet kompjuterskih igara primetiće povratak interesovanja za kućne igračke konzole koje su u poslednje vreme veliki hit. „Sega“, vodeća firma u toj oblasti, je svakako napravila najveći skok napred.

„Sega“ igre

Neke od najpopularnijih „Sega“ igara ste sasvim sigurno videli i u nekoj od verzija za popularne kućne kompjutere. Tako je wonderboy koji je u Sega verziji megahit i jedna od najprodavanijih „Sega“ igara istovremeno veoma uspešan i na Commodoreu a očekuje se isto i do verzije sa Spectrum, Amigu i Atari. Wonderboy je jedna vesela i zanimljiva avantura koja se, iako na kertridžu za Sega konzolu košta 28 funti, sjajno prodaje i zato su se i pojavila dva nastavka koji su podjednako uspešni kod igrača. WONDERBOY, WONDERBOY IN MONSTERLAND I WONDERBOY III - THE DRAGON'S TRAP su zajedno nezaobilazi za bilo kog vlasnika Sega konzole.

Još jedan klasični hit „Sega“ igara je R-type, žestoka pucačka igra kod koje u potpunosti dolaze do izražaja „Sega“-ini grafički kvaliteti. Ako volite pucačke igre obavezno probajte ovu, ili kod nekog prijatelja koji ima Sega mašinu ili u verziji za neki kućni kompjuter. Svideće vam se.

Jedno od najvećih iznenađenja kod „Sega“ igara je neverovatni hit rampage koji je iznenadio ne samo analitičare tržišta nego i sam „Virgin Mastertronic“. On se neverovatnom brzinom popeo na sam vrh prodaje „Sega“ igara ali je, neverovatno ali istinito, skočio i na sam vrh top liste najbolje prodavanih kompjuterskih igara uopšte. Takav uspeh u konkurenciji sa igrama namenjenim kućnim kompjuterima samo potvrđuje da „Sega“ ima i te kakvih izgleda u direktnom okršaju na tom polju. U igri rampage igrate ulogu čudovišta koje ide okolo i ruši kuće i, ukratko, divlja. Igra je izuzetno zanimljiva, mada ovako prepričano deluje krajnje antidruštveno.

„Sega“ igre su od samog početka izlaženja imale neke svoje interne trendove. Jedan od takvih su i igre nadrealnih boja i skoro psihodeličnog efekta gde u potpunosti do izražaja dolazi grafički potencijal konzole. Takve igre su takođe veliki hitovi. Najpoznatija su dva takva serijala. Prvi je Alex Kidd koji u sve tri igre koje su se pojavile kombinuje sjajnu grafiku i zanimljivu priču dok su dva dela FANTASY ZONE igre verovatno jedine pucačke igre kod kojih vam pogled stalno skreće sa meta na skrinove koji su prosto neverovatni. Ako slučajno naidete na ove igre, obavezno ih probajte. Možda vam se i neće svideti ali ćete sigurno priznati da su drugačiji od svega što ste do tada igrali.

Pored ovih igara „Sega“ prezentira širok izbor svih žanrova, a naročito su popularne simulacije trka koje su i kod standardnih Sega arkadnih igračkih mašina veliki hit. Najpoznatije su WORLD GRAND PRIX I OUT RUN 3D. Takođe, veoma su popularne simulacije raznih sportova, od košarke, preko bezbola (koji je jedan od svežijih hitova) do golfa. Od borilačkih igara svakako bi trebalo pomenuti VIGILANTE dok paraarkadnih, pucačkih ili avantura ima toliko da je uzaludno nabrajati.

Jedina moguća poruka je: probajte „Sega“ igre.

Jelena RUPNIK
Branko ĐAKOVIĆ

Za vreme boravka u Londonu i posete sajmu Personal Computer Show primetili smo da je u odeljku posvećenom igrama ogromna pažnja posvećena „Sega“ igračkim mašinama, što je neka vrsta presedana: PCS je uvek nastojao da što manje pažnje posveti igračkim mašinama jer su one direktna konkurencija najpopularnijim kućnim kompjuterima kojima je i namenjena većina igara na igračkom tržištu. S druge strane, to je savršeno normalno, pošto je upravo na Personal Computer Show-u 1987. Sega Master System predstavljen Engleskoj i Evropi iako je u Japanu promovisan još daleke 1983. godine.

Promena stava PCW-a u odnosu na „Sega“-u je signalizirala porast udela tržišta koji „Sega“ ima u odnosu na kućne kompjutere. To nas je navelo da se malo raspitamo o „Sega“ igračkim mašinama i da vas u ovom broju „Sveta igara“ detaljno informišemo o njima.

Pogled unazad

U Jugoslaviji se ne zna previše o „Sega“ igračkim mašinama, ili igračkim konzolama kako su poznate u

svetu. Možda će samo ljubitelji arkadnih igara moći da se sete kako je većina hitova iz arkadnih mašina za igranje bila proizvod firme „Sega“. „Sega“ je poznata japanska firma koja je specijalizovala proizvodnju takvih igračkih mašina. Početkom osamdesetih došlo je do naglog pada prodaje legendarnih „Atari“-jevih kućnih igračkih mašina i do propasti velikog „Atari“-jevog carstva kućnih mašina sa video igrama usled prodora jeftinijih kućnih kompjutera koji su predstavljali nezadrživu konkurenciju. „Sega“ je tada ambiciozno stupila na to tržište, prvo u Japanu, gde se učvrstila a zatim je krenula da osvaja svet.

To osvajanje se pokazalo kao neverovatno uspešno. Procene govore da preko 25 miliona američkih domaćinstava ima kućnu igračku konzolu, a od tih 25 miliona većinu je proizvela upravo „Sega“. U Velikoj Britaniji, do početka 1988. godine je prodato preko 100 000 konzola a očekuje se da će do kraja 1989. dakle ovih dana, biti prodato i čitavih 200 000 komada. U Britaniji je prodato preko 500 000 kertridža sa igrama a očekuje se da će svaka popularnija igra ubuduće biti prodavana u obimu od 20 000 do 25 000.



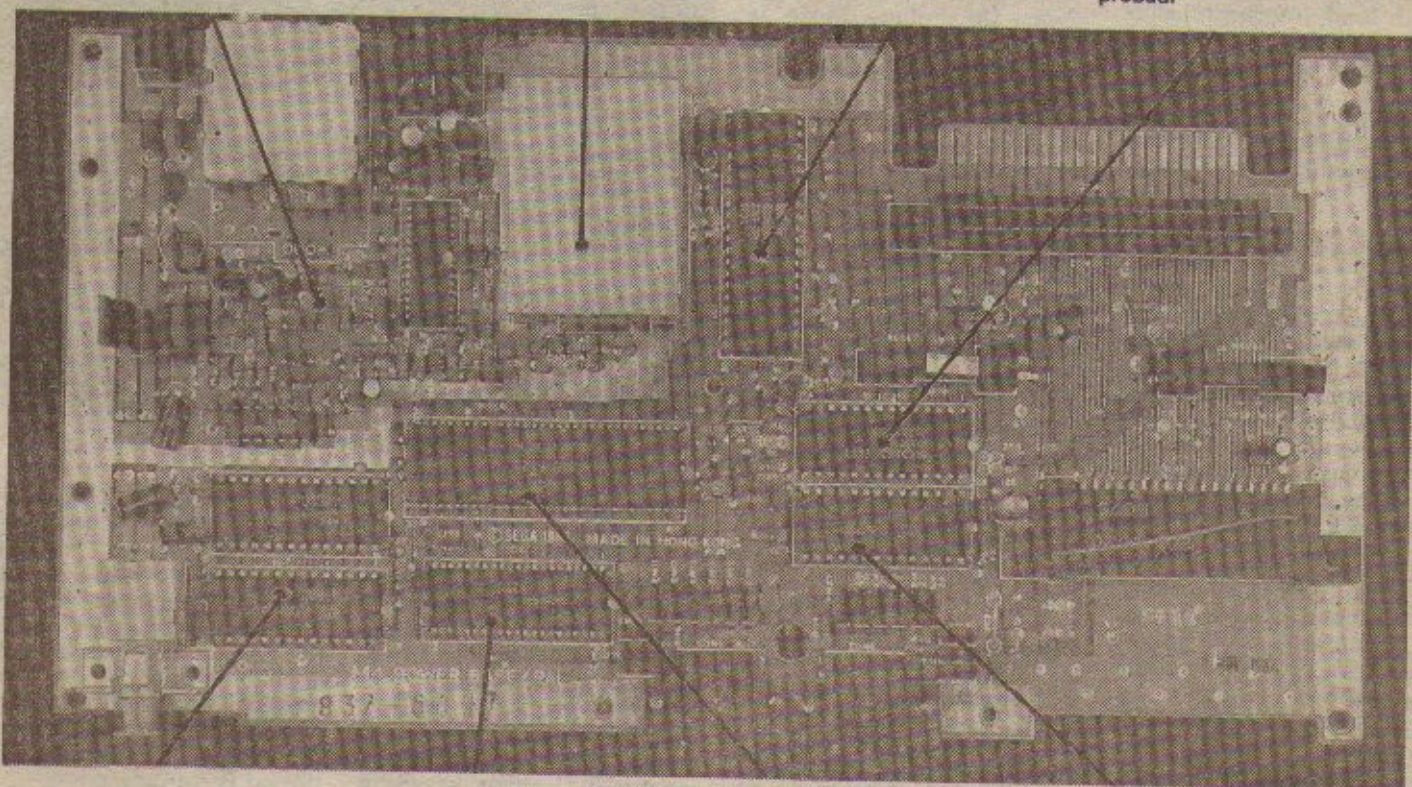
„Sega“ igrački komplet

Video stepen. Mitsubishijevi i Sonyjevi čipovi zaduženi su za digitalno-analognu konverziju video signala, koji se dalje obrađuje u izlaznom stepenu boje i RF modulatoru

U ovoj metalnoj kutlji se klok-oscilator kvarcnog tipa koji obezbeđuje takt raznim delovima hardvera, kao i kolor modulator (koder) za kompozitni video izlaz

Zilogov Z80A mikroprocesor - isti kao u Spectrumu i Amstradovoj CPC seriji. Koordiniše i upravlja radom svih delova hardvera

Specijalni Sony-jevi ROM čipovi ukupnog kapaciteta 131K. Zaduženi su za operacije pri puštanju u rad - govore procesoru „šta da radi kad se ujutru probudi“



Unutrašnjost Sega konzole

Dva NEC-ova RAM čipa od ukupno 16 K. Jedini zadatak im je da u sebi čuvaju matricu ekranske slike, koju video čip prosleđuje video stepenu na dalju obradu

SEGA zvučni čip, koji omogućava ton u tri kanala, frekventnog opsega od četiri oktave. Sadrži i generator belog šuma. Ovaj čip se u „slobodno vreme“ bavi i očitavanjem džojstik portova

Video čip je specijalno razvijen za ovu mašinu. Podržava sprajtove, kretanje likova, boje. Takođe je zadužen i za skrolovanje (pomeranje) ekrana ili njegovog dela na sve četiri strane i dijagonalno

RAM čip od 8 K obezbeđuje radnu memoriju u kojoj mikroprocesor čuva neke informacije o toku igre, kao što je tabela Hi Score tablica, status igrača i slično

„Sega“ svet

„Sega“ je kod pravljenja svojih prvih sistema pošla od pretpostavke da pravi zaljubljenici u video igre kvalitet pretpostavljaju svemu ostalom. Pokazalo se da je to savršeno tačno. Ljudi koji su kupili „Sega“ igračke konzole su se pokazali kao verni kupci - kertridža sa igrama koje nisu tako ni jeftine (cene se kreću od 20 do 30 funti).

Osnovni sistemi koji su se sastojali samo iz igračke konzole su tokom godina prošireni tako da danas u Sega Super Systemu dobijate pored konzole i svetlosni pištolj, dve kontrolne pločice (zamena za džojstik) i trodimenzionalne naočare kojima se postiže efekat trodimenzionalnosti. Takođe se dobija i nekoliko igara. Mo-

guće je kupiti i Sega džojstik koji je prilično kvalitetniji od prosečnih koje možete kupiti u svakoj prodavnici kompjuterske opreme.

Kertridž sa igrom se utiče direktno u konzolu i nisu potrebne nikakve komande za učitavanje ili startovanje igre. U poverenju smo čuli da i neki poznati ljudi iz softverskog biznisa vole povremeno da se opuste uz dobru igru na „Sega“ mašini. Tome sigurno doprinosi i činjenica da je moguće odmah pristupiti igri bez preteranih baktanja sa kompjuterom i/ili data rikorderom.

Kertridži i igre

Kertridži sa igrama su različitih kapaciteta i kreću se od 1 megabita (125K) do 4 megabita (500K). Tako se oz-

nake veličine igara kreću od 1M do 4M što može lako da iznenadi kompjuteraše na-



**Ne brinite
Svet igara
broj 7 već
spremamo**

vikle na M kao oznaku za megabajte. Kertridži od 4M omogućuju pakovanje ogromnih, bogato urađenih igara koje bi lako (to je činjenica koju „Sega“ voli da naglašava u svojim reklamama) ispunile čitavu memoriju Atarija 520ST ili Amige 500. Zagriženi zaljubljenici u „Sega“ igre tvrde da je kvalitet boja, skrolovanje i bogatstvo grafike kod „Sega“-e daleko ispred onog što se može naći na bilo kojem kućnom kompjuteru. Zaljubljenici u kompjutere opet tvrde da im ekrani „Sega“ igara izgledaju čudno i da daju drugačiji utisak nego oni kod kućnih kompjutera. Posle izvesnog navikavanja i ta razlika izbleđi.

Kad smo već kod poređenja „Sega“ igara i igara na kućnim kompjuterima trebalo bi naglasiti da su mnoge

od najpoznatijih kompjuterskih igara u stvari adaptacije sa pravih arkadnih automata za igru, od kojih je najpoznatije proizvela upravo firma „Sega“. S druge strane najpopularnije igre se sa kućnih kompjutera prebacuju na Sega kertridže i tako imamo pun krug u preuzimanju igara. Očito je da se radi o jednom jedinom tržištu video igara sa različitim reproduktivnim spravama.

Ulazak u Segu

Sega je u stvari mali specijalizovani kompjuter napravljen oko Z80A mikroprocesora. Tajnu kvaliteta Sega igara (i uspeha Sega mašina, kako izrazito tvrde u korporaciji „Sega“) kriju dva namenska čipa, jedan za zvuk a drugi za grafiku koji su, s pravom se može reći, pravo srce Sega mašine.

Uostalom na slici možete videti otvorenu Sega konzolu i objašnjenje šta je pokreće. Pažljiva provera će otkriti poprilične analogije sa Spectrumom ili Amstradovim ranim mašinama. Sličnost tu ne prestaje, ali je očito da su inženjeri koji su ra-

dili na konstruisanju Sega konzole uspeali da izvuku maksimum iz hardvera koji im je stajao na raspolaganju.

Sega ekran se sastoji iz 49 152 piksela i to u 256. redova i 192. kolone. Može da sadrži do 256 sprajtova ali samo do četiri po liniji. Ako ih po liniji ima više oni počinju blago da trepere. Za svaki piksel može da se izabere jedna od 64 boje ali istovremeno na ekranu mogu da se prikažu samo 32 boje. Školovanje kod Sega igara može biti puno i delimično, vertikalno, horizontalno i dijagonalno. Uz konzolu možete da koristite TV ili monitor pošto ima dva video izlaza, RF za televizor kao i sedmopinski DIN džek koji se može iskoristiti kao monitor izlaz. Upečatljiva slika Sega igara na monitoru izgleda još lepše i impresivnije, a 3D efekti sa 3D naočarima još stvarnije.

Planovi za budućnost

„Sega“ je ambiciozno stupila na tržište kompjuterskih igara. Uspela je da za



„Sega“ Igrački komplet

kratko vreme osvoji značajne pozicije kod ljubitelja kvalitetnih igara. Njenu distribuciju u Velikoj Britaniji je preuzela korporacija „Virgin-Mastertronic“ i nakon velikih uspeha koje su zajedno imali lično je predsednik „Virgin“ grupacije Ričard Branson ove godine potpisao ugovor koji predviđa još intenzivniju i dužu saradnju „Virgin“-a (to jest „Mastertronic“-a u sklopu „Virgin“-a) i „Sega“ korporacije, kao i distribuciju novih 16-bitnih megadrajv video igračkih sistema koji bi trebalo da nastave tamo gde su sadašnje Sega 8-bitne mašine stekle u osvajanju igračkog tržišta. Takođe je sklopljen ugovor o distribuciji Sega mašina kroz četiri gigantska lanca prodavnica.

Paralelno sa tim pokrenut je novi časopis, „S“, namenjen isključivo vlasnicima Sega mašina koji će izlaziti mesečno i baviti se prikazom „Sega“ tržišta igara i dodatka. Samo pokretanje časopisa signalizira potencijale tog tržišta.

Nakon ovih koraka u planu je dublji prodor u ostale evropske zemlje. Pošto mi još uvek spadamo u Evropu sasvim je verovatno da će „Sega“ dospeti i na naše tržište.

„Sega“, Jugoslavija?

Pojava Sega mašina na našem tržištu mogla bi biti veoma zanimljiva za domaće

zaljubljenike u kompjuterske igre. „Sega“ korporacija poseduje kao deo strategije prodora na nova tržišta, tehniku prilagođavanja cene konzola i igara specifičnostima tržišta. Preporučeno, to bi značilo da bi cena na našem tržištu mogla biti daleko niža nego na britanskom pošto smo mi daleko siromašniji od Britanaca.

Tu naravno postoji nekoliko ograničenja. Sega kertridži nisu pogodni za piratovanje. Naravno, moguće ih je kopirati ali je to prilično neisplativo pošto je pored softvera tu u značajnoj meri upleten hardver u njegovo dupliranje. Samim tim Sega igre bi verovatno nešto sporije prodirale kroz naše igračko tržište, ali je sasvim moguće da smo dostigli već toliki stepen razvoja kompjuterskog i igračkog tržišta da bi bilo moguće da se Sega raširi upravo u onim domaćinstvima u kojima postoji PC kao „ozbiljna“ mašina, ili čak kao domaća zabava, zamena za društvene igre klasičnog tipa, u čemu bi joj veoma pomogla jednostavnost rukovanja konzolom, pa bi čak i odrasli i obrazovani mogli da je koriste.

Čini se da je povratak konzolama za video igre jedno od osveženja tržišta kompjuterskih igara pošto će to omogućiti, pored veće konkurencije, spuštanje cena i većeg kvaliteta, i širi izbor za one koji žele kvalitetno da se igraju.



Specijalizovani „Sega“ časopis

Spectrum

i po

Već skoro tri godine govori se o raznim novim varijantama Spectruma koje „tek što se nisu pojavile na tržištu”. Konačno se u britanskim prodavnicama pojavio Sam Coupé (najavili smo ga još u aprilu 1989). To nije poboljšana i „frizirana” verzija starog „gumičara”, već sasvim nov računar koji je kompatibilan sa Spectrumom. Proizvođač je engleska firma „Miles Gordon Technology”, inače poznata po popularnom Disciple interfejsu.

Na prvi pogled, računar deluje dosta neuobičajeno: bele boje, sa crnim nožicama i iskošenom tastaturom koja je, možda, suviše daleko od prednje ivice da bi duže kucanje bilo prijatno. Tastatura ima 72 tastera pune širine, ali, na žalost, i dalje membranskog tipa. Slično Amstradovim računarima CPC serija, funkcijski tasteri nalaze se s desne strane numeričkog dela tastature, i ujedno služe i kao numerički blok. Raspored znakova na tastaturi može se softverski menjati, svakom tasteru može se dodeliti bilo kakva sekvenca znakova.

S prednje strane kućišta predviđena su dva otvora za disketne firme „Citizen” jedinice, koje su priča za sebe. Naime, u želji da smanje šumu kablova na radnom sto-

lu, dizajneri „kupea” predvide su da se disketne jedinice priključuju jednostavnim umetanjem celog modula u računar. Jednostavno, a efektno! Firma „Miles Gordon” mislila je i na one koji su ranije nabavili Disciple (ili noviji model +D) sa spoljašnjom disktenom jedinicom. Za takve kupce biće obezbeđen odgovarajući interfejs (u stvari, kabl sa konektorom), a i zapis na disketi ostao j u istom formatu. Kapacitet diskete je 800 K (80 staza sa po 10 sektora), od čega 20 K otpada na sistemske programe, a ostalo je slobodno za korisnika.

Šuma priključaka

Sa zadnje strane računara smešteno je mnoštvo priključaka za razne periferij-

Lična karta	
Processor:	Z80B na 6 MHz
ROM:	32K (operativni sistem, SAM BARSIC, disk rutine)
RAM:	256 K, priširivo do 512 K
ZVUK:	Philips SAA 1099 (6 kanala, 8 oktava, stereo izla)
GRAFIKA:	video čip Motorola MC 1377P, kao video koprocesor služi ASIC i omogućava 4 grafička moda: Mod 1: 32x24 karaktera, 256 = 192 piksela, dve boje po karakter-poziciji (8x8 tačaka), 16 boja iz paleta od 128 (Spectrum kompatibilni mod) Mod 2: isto to, ali svaka linija karakter-pozicije može imati dve boje, moguća upotreba 16 boja iz paleta od 128 Mod 3: 80-kolonski tekst ili grafika 512x192 piksela. Svaka tačka može imati jednu od 4 boje. Boje se biraju iz palet od 128 boja Mod 4: isključivo grafika, 256x192 piksela, svaka tačka može imati jednu od 16 boja. Paleta - 128 boja
Interfejsi:	TV modulator (UHF, 36. kanal) ugrađen u ispravljač Kompozitni, RGB i RGBI video izlaz (SCART) 1 standardni džojstik port (2 džojstika uz adapter) Miš (MTG standard) Priključak za kasetofon MIDI (MIDI In, MIDI Out, softverski MIDI Trough) Mreža (preko MIDI priključka) 64-pinski port za proširenja Opciono spoljašnji RS232 i Centronics
Disketne jedinice:	jedna ili dve 3,5" 800 (780) K, proizvođač Citizen, monitora sa prostim umetanjem u kutiju, bez kablova
Tastatura:	72 tastera, membranskog tipa sa plastičnim kapicama, od toga 10 funkcijskih.

ske uređaje, napajanje i televizor/monitor. Ovako bogat izbor nikada se do sada nije pojavio na nekomosmobitnom računaru: MIDI, džojstik, miš, kasetofon, svetlosna olovka, svetlosna „puška”, stereo izlaz, SCART... Krenimo redom.

MIDI priključak omogućava sve standardne funkcije ovog interfejsa (in, out, through). Ovaj priključak može se koristiti i za povezivanje do 16 „kupea” u mrežu.

Džojstik port je standardni, tipa Atari. Na žalost, postoji samo jedan, tako da ćete za igru u dvoje morati da dokupite adapter.

Miš je, na žalost, nestrandardan. Trenutno ga i nema u prodaji, a proizvođače ga sama firma „Miles Gordon”. Tvrdi se da se softver za podršku pisan tako fleksibilno da miš automatski radi u svim programima koji koriste kursorske tastere, a ne samo u programima koji su specijalno pisani za njegovu upotrebu.

Na redu j konektor za proširenje. Tip konektora koji je ugrađen nismo do sada imali prilike da vidimo na kućnim računarima. Reč je o 64-piñskom „C”-konektoru, koji ima kontakte poredane u tri reda. Za sada je predviđeno da se na njega priključui interfejs za štampač (čudno da se pored obilja raznoraznih interfejsa nije našlo mesta za Centronics).

Što se tiče povezivanja na televizor ili monitor, rešenja su originalna. RF modulator, recimo, ugrađen je u (spoljašnji) ispravljač i daje, kao što je uobičajeno, sliku i ton na 36. kanalu UHF područja. Postoji i SCART priključak za televizor ili monitor. Što se tiče monitora, podržana je kompozitni, kao i linearna i digitalna varijanta RGB (RGB i RGBI, mada se preporučuj linearna, jer u tom slučaju niste ograničeni na samo 16 boja).

Svetlosna olovka, svetlosni pištolj i izlaz za stereo-slušalice dele isti priklju-

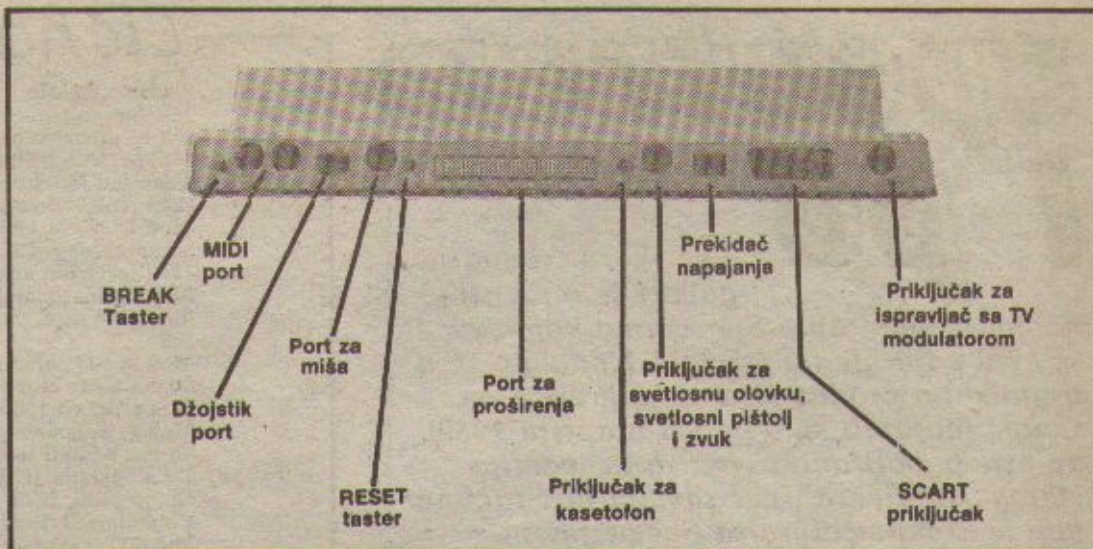


čak. Svetlosna olovka je, da podsetimo, dodatak koji služi za udobniji rad sa računarem - vrhom olovke, koji sadrži element osetljiv na svetlost, dodirujete ekran i na taj način ertate ili birate opcije u meniju. Svetlosni pištolj radi na istom principu, a koristi se u nekim igrama. Ispred optičkog elementa ugrađeno mu je sočivo, tako da dejstvuje sa određenog odstojanja od ekrana. Ni svetlosna olovka ni svetlosni pištolj, međutim, nisu tako korisni, nit česti dodaci da bi za njih bio protraćen ceo jedan port - bolje bi bilo da je ugrađen izlaz za štampač. Isto tako, iz potpuno ne-shvatljivih razloga, na istom priključku je izlaz za ton.

Na zadnjoj strani računara nalaze se i dva tastera, Break i Reset. Prvi služi za prekidanje programa bez resetovanja cele mašine (radi se u stvari o nemaskiranom - NMI - prekidu koji je na Spectrumu, zbog softverske greške, izazivao potpuno resetovanje), a drugi za kompletno resetovanje mašine.

ASIC i sedam patuljaka

Ostajući verni osmorbitnoj arhitekturi, dizajneri su se odlučili za stari, dobri Z80, u stvari verziju Z80 B koja radi na 6 MHz. Činjenica da je klock skoro duplo brži od Spectrumovog (Spectrum radi na 3,5 MHz) može predstavljati problem kod igara prenesenih sa „duge“; proiz-



vođač ovu činjenicu mudro prećutkuje u svom reklamnom materijalu.

Na „kupeovoj“ štampanoj ploči nalazi se, uz procesor, samo sedam čipova. Sav „težak rad“ obavlja ASIC, čip specijalno napravljen za upotrebu u „kupeu“.

Philipsov čip SAA 1099 zadužen je za ton. Radi sa 6 kanala i omogućava stereo ton (3+3 kanala), šum i razne anvelope i talasne oblike.

Memorija od 256 K smeštena je u samo dva čipa. Ostavljena su dva podnožja za eventualno kasnije proširenje memorije na 512 K. Nije nam poznato na koji način je osmorbitni Z80 B „nateran“ da radi sa više memorije nego što može da „podnese“.

Pretpostavljamo da se ASIC brine i o tome.

Grafika u modovima

Ono što naše čitaoce najviše zanima jeste grafika. Grafički čip je MC 137P, proizvod Motorole. Poznajemo ga sa MSX serije računara. Kao grafički koprocesor služi ASIC.

Postoje četiri grafička moda:

MOD 1 - kompatibilan sa Spectrumom, što znači 32x24 karaktera, 256x192 tačkaka, 2 boje (INK i PAPER) po ćeliji veličine jednog karaktera (8x8 tačkaka). Ovaj mod ima i izvesno poboljšanje u odnosu na Spectrum: mesto 16 fiksnih boja (uključujući i BRIGIHT), boje (i dalje 16) se kod „kupea“ mogu birati iz palete od 128 boja. Zanimljivo zvuči mogućnost da se, pri izvršavanju Spectrumovih programa, originalne boje predefinišu.

MOD 2 - kao mod 1, ali sa poboljšanjem „rezolucijom za boje“ po vertikalni. Naime, po horizontali je i dalje moguće menjati boje samo grupama od po 8 tačkaka, ali po vertikali to važi za svaku tačku. Znači, karakteri u ovom modu mogu imati različitu boju INK-a i PAPER-a za svaku svoju liniju.

MOD 3 - 80-kolonski prikaz teksta ili grafika 512x192 tačke. U ovom modu nema atributske organizacije boja - svakoj tački može se dodeliti jedna od 4 boje iz palete od 128.

MOD 4 - manja rezolucija ali više boja. U ovom modu može se prikazati samo grafika, i to u rezoluciji 256x192. Svakoj tački može se dodeliti jedna od 16 boja iz palete od 128.

U prospektu proizvođača tvrdi se da je u modu 3 i 4

softverski omogućeno menjanje boja izabranih iz palete na početku iscravanja svake linije ekrana. Na taj način bi bilo moguće na ekranu (ali ne i u okviru jedne linije) prikazati svih 128 boja iz palete.

Softver

U ROM-u računara (32 k) nalazi se, pored osnovnih rutina operativnog sistema (BIOS) i rutina za podršku diska, SAM BASIC, koji je „kupeov“ osnovni programski jezik. Nešto više o njemu naći ćete u tekstu u posebnom okviru.

Proizvođač tvrdi da u grafičkom modu 1 rade mašinski programi pisani za Spectrum 48 (ali ne oni pisani za Spectrum 128 koji rade u njegovom modu 128). Neće naravno, raditi programi koji, u cilju zaštite, vrše proveru ROM-a. Što se tiče BASIC-a, u paketu softvera koji se dobija uz računar nalazi se i program-konvertor koji „prevodi“ Spectrumov BASIC u SAM-ov.

Softver će se sa starog Spectruma, kako vidimo, prenositi lako. Sa hardverskim dodacima to nije slučaj. Praktično nijedan od postojećih dodataka za „dugu“ ne može se priključiti na „kupe“. Firma „Miles Gordon“, očigledno, želi i sama nešto da zaradi. Od postojećih dodataka upotrebljivi su samo džojstici (a i tu je, za igru dva igrača potrebno dokupiti adapter) i pomenuti Discipleov disk.

• • •

Isplati li se u današnje vreme kupovina „kupea“?

Cene i način kupovine

Osnovni model	170 GBP
Sa 1 disk drajvom	250 GBP
Sa 2 disk drajva	330 GBP
Disk drajv posebno	90 GBP
Proširenje na 512 K	40 GBP
Interfejs za spoljašnji disk drajv	20 GBP
Centronics/RS232 interfejs sa kablom	30 GBP
Kabl za monitor	10 GBP
MIDI kabl	5 GBP
Kabl za mrežu (2m/5m)	5/7 GBP
Napredni priručnik (Advanced Technical Manual)	9 GBP

Sve informacije i narudžbine na adresu: Miles Gordon Technology plc., Lakeside, Phoenix Way, Swansea, Enterprise Park, Swansea SA7 9EH, Great Britain.

Informacije možete potražiti i na telefon 9944/792-791-100 radnim danom od 9 do 19 h.

Postoje indicije da će se SAM Coupe prodavati, preko predstavnika, i u Jugoslaviji. Nastojaćemo da vas blagovremeno obavestimo o tome.

SAM BASIC

Po mnogim svojim karakteristikama, ovaj BASIC podsetio nas je na Beta BASIC, alternativni BASIC na Spectrumu. Sve informacije, na žalost, nismo bili u mogućnosti da proverimo, preuzeli smo ih iz proizvođačevog reklamnog materijala. Nadamo se da ćemo uskoro dobiti jedan primerak računara na testiranje i tada ćemo moći da vam damo detaljniji i nepristrasniji opis osnovnog „kupevog“ programskog jezika.

Na standardnoj verziji „kupea“ od 256 K, za BASIC programe slobodno je 217 K. Interesantno je da nije ograničena dužina programske linije, već broj naredbi u njoj – maksimalno 127. Imena numeričkih promenljivih mogu biti dugačka do 32 znaka, a imena stringova i nizova do 10. Dužina stringa ograničena je na 64 K, što je, naravno, sasvim dovoljno.

Pored standardnih BASIC potprograma, zastupljene su i procedure u kojima promenljive mogu biti i lokalne (važe samo u proceduri, a ne i glavnom programu). Procedure se mogu pozivati tako da im se argumenti prenose iz glavnog programa (kao, recimo u FORTRAN-u); za upućenije, da kažemo da prenos argumenta mož biti po vrednosti, samo za ulazne argumente, ili po referenci, za ulazno-izlazne argumente.

Od kontrolnih struktura tu su DO-LOOP (beskonačna petlja), REPEAT-UNTIL (petlja sa izlaskom na dnu), IF-THEN i duži oblik IF-THEN-ELSE, ON...GOTO (sračunati GOTO), ON ERROR i naravno – nezaobilazni GOTO (skok na određenu liniju ili labelu). Ako korisnik to poželi, računar će automatski „nazubljivati“ program tako da kontrolne strukture budu uočljivije.

Naredbe za crtanje su manje-više standardne: PLOT (tačke), DRAW (linije) i CIRCLE (krugovi i elipse). Tu je i naredba FILL koja ispunjava zatvorenu površinu, i to ne samo određenom bojom, već, po želji, i nekim uzorkom. Pomeranje ekrana ili njegovog dela moguće je izvesti pomoću naredbi ROLL o SCROLL. Kod ROLL, deo slike koji nestane s jedne strane pojavi se s druge, a kod SCROLL to nije slučaj. Deo nacrtne slike može se „iseći“ sa GRAB i „zalepiti“ sa PUT. Naredbom PALETTE menja se skup boja, iz paleta od 128 boja, koje je moguće prikazati na ekranu u određenom grafičkom modu. Na taj način na ekranu je, u modu 3 i 4, moguće prikazati svih 128 boja, ali u jednom horizontalnom redu može biti samo onoliko boja koliko je određeno grafičkim modom. Postoji i neka vrsta animacije, koja se izvodi uz pomoć naredbi RECORD i BLITZ. Proizvođačeve informacije o tome dosta su štute, ali pretpostavljamo da se radi o brzom izmeni više ekrana koji su smešteni negde u memoriji.

Karakter set obuhvata mala i velika slova, blok-grafiku (kao kod računra Commodore 64) i izvestan broj slova inostranih alfabeta. Širina znakova može se menjati, tako da ih u red stane 32, 64 ili 85. Može se takođe, menjati i visina znakova: normalna ili dva puta veća. Sadržaj ekrana može se odštampati na štampaču.

Ugrađeno je 56 funkcija i to za rad sa aritmetikom, stringovima, konverziju brojeva u binarne, heksadekadne i dekadne, traženje stringova kao i podršku miša i svetlosne olovke.

Tastatura se može u potpunosti redefinisati; određeni znak ili niz znakova može se dodeliti bilo kom tasteru.

Sve karakteristike koje smo opisali zvuče lepo, ali je činjenica da se ipak radi o oslobitnom računaru. Lepo je imati 256 K (sa proširenjem 512 K) memorije, ali je pitanje kako računar koristi. Z80, naime, može, bez dodatnog hardvera i softvera, da radi samo sa 64 K memorije; rad sa više memorija omogućen je raznim „partizanskim“ tehnikama i velikoj je pitanje koliko je u tom slučaju računar brz, uprkos kloku od 6 MHz.

* Korisnici kojima je potreban disk (u našim uslovima čitaj – pirati) možda su već nabavili Spectrum +3 ili bar Disciple. O ceni ta ne pričamo. Samo nešto malo više od modela sa jednim diskom i 256 K memorije staje Atari

520 STF koji je neuporedivo bolji: 16-bitni procesor, brži rad, niš... Šteta što se računar nije pojavio koju godinu ranije. Tada mu u toj kategoriji ne bi bilo premca.

Da ne ostanemo na nagađanjima, potrudimo se da u jednom od sledećih redovnih brojeva damo detaljan prikaz i test „kupea“. Tada će sve biti mnogo jasnije.

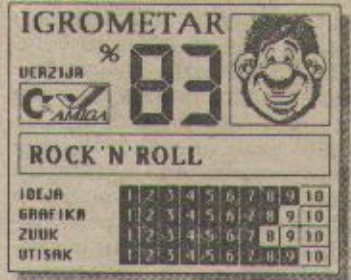
Nova mašina imaće uspeha ukoliko se nezavisne softverske kuće zainteresuju za nju. Ako bude bilo dovoljno programa većina sadašnjih vlasnika Spectruma mogla bi bez mnogo muke da pređe na „kupea“, što bi ovom računaru obezbedilo budućnost, kako na stranom, tako i na našem tržištu. ■

Vojislav MIHALOVIĆ

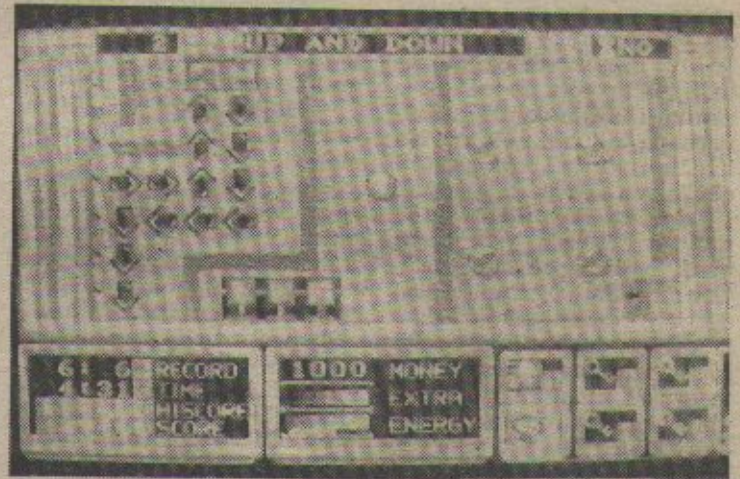
ROCK'N'ROLL

Nemačka firma Rainbow Arts do sada nije izdala ovako originalnu i kvalitetnu igru. Nema nikakve veze sa dotičnim muzičkim pravcem.

Na šta podseća? Pomalo na ISS, mada ne previše. U grafički izrazito prijatnom ambijentu kontrolišete kuglicu iz ptičije perspektive. Čim pomerite miša, ona kreće sa svog postolja, pomerajući se izvanredno glatko po prostoru koji je pun svega i svačega. Prostor je nepregledna platforma veoma razuđenog oblika, ispod koje je plavi mehurasti bezdan u koji ne smete da propadnete. Platforma je prepuna raznih sadržaja, očiglednih i misterioznih, korisnih i fatalnih. Tu su, recimo, novčići, čija je uloga sasvim jasna – njima kupujete predmete, čija vam



očajanja, i verovatno do napuštanja dalje igre, ukoliko vam ne otkrijemo njihovu tajnu. Iako je novinsko rešavanje igara protiv nekih principa, daćemo vam jedan savet. Naime, rupe se zapuštavaju na potpuno nelogičan način: treba samo kupiti pijuk (??), desnim tasterom (iliti „okom“) miša selektovati pijuk u jednom od prozorčića dole desno, pa konstan-



uloga nije sasvim jasna, ali je savršeno jasno da je cifra pored njih etiketa sa cenom. Ključevi se dobijaju besplatno (gle čuda!), ali treba stići do njih. Naravno, svaki od njih može da otvori kapiju u istoj boji. Teleporti će vas prebaciti neznano kud, ali ćete verovatno na mestu gde ćete se naći moći za sebe da učinite nešto korisno, recimo da uzmete neki preko potreban ključ. Oko vas su razne vrste vrata, pokretne trake u obliku strelica koje vam neće dati da krenete u suprotnom smeru, led koji je klizav jednako kao pravi, naprsline u tlu koje se pretvaraju u plavetnilo bezdana nakon što samo dvaput kročite na njih, i rupe koje su tu odranije, koje će vas dovesti do

tno držati levo „pacovsko oko“ pritisnuto dok prilazite rupi – kada predete preko nje, više je neće biti. Čudno. Mislili smo da pijuk služi za kopanje novih rupa. To vam je naravoučenije da, kada logika ne pomaže, pristupite rešavanju problema antilogikom.

Ova bizarna igra je pravi dokaz da nisu sve ideje potrošene, već da programere danas uglavnom mrzi da ih sprovode u delo. Šteta što nije više takvih inventivnih umova – ovako briljantno sprovedene ideje kao što je ROCK'N'ROLL obogatile bi nam kolekciju ne samo kvantitativno, već i kvalitativno. ■

Aleksandar VELJKOVIĆ

GALDREGON'S DOMAIN

Jednom davno, iza sedam gora i sedam mora, postojao je princ koji uopšte nema nikakve veze sa ovom pričom. Vi ste (ponovo) varvarin (zašto se u igrama nikad ne pojavljuju filozofi?) koga je lokalni kralj unajmio da iskasapi monstume i ukrade im dragulje. Neko bi pomislio da je kralj lopov i pokvarenjak, ali kao i uvek tu je i valjani razlog – u kraljevstvu se sprema žurka i kralj je naumio da ove dragulje ugradi u svoju novu krunu. Budući da smo, po nekim teorijama, predisponirani kao varvari, ni ova igra nam neće predstavljati veći problem.

Uputite se u arhimagov toranj i pokupite knjigu sa čarolijama, krenite do vikingove kolibe i uzmite mu mač. Sada idite u mudračevu kolibu i pokupite prsten za teleportaciju.

Idite u toranj demonovog gospodara i ubijte i jednog i drugog pre nego što pokupite krst ili neke druge objekte. Sada krenite do tačke 3 u zamku i ubijte centralnu utvaru, pa joj uzmite ključ. Na istoku otvorite vrata, udite i ubijte sve likove, uključujući i čudovište. Ako u sobi bude previše čuvara sačekajte pred vratima dok se situacija ne raščisti. Pokupite prvi dragulj, čarobni štapić itd.

Idite u hram i pokupite sve predmete (1). Nagomilajte oružja, napitke i čarolije ubijajući čuvare. Uzmite bodež i ključ od sveštenika (2).

Sada siđite u katakombe i krenite na tačku 5, uz put ubivši zmijskog boga (3)

Ubijte demona i čuvare, pa pokupite drugi dragulj i ostale predmete. Sada krenite do pećina i lutajte unaokolo ubijajući džinove i ostale kreature dok ne pronađete dijamant. Ubijte čudovište i pokupite treći dragulj. Krenite do lavirinta i ubijajte minotaure dok ne pronađete ključ i ogledalo. Na obeleženom mestu ubijte meduzu, i uzmite četvrti dragulj. Najzad, udite u šumu (15), pronađite vilinskog lorda, ubijte ga i uzmite mu ogrtač. Idite u šumu ubica – dva (14). Ubijte gospodara ubica, pokupite poslednji dragulj i vratite se do kralja Rohana. Varvari još jednom trijumfuju!

Evo nekoliko saveta za lakše igranje:

- Ne borite se ni sa kim osim ako vam ne zatreba neki predmet ili varvarin bude napadnut.

- Održavajte snagu i izdržljivost. Često je moguće ubiti neprijatelja, a da vas on i ne dotakne!

- Najkorisnija oružja su helebarde, čarolije i čarobni štapići.

- Lord Thull i njegovi ljudi mogu biti pobijeni radi dodatnih oružja, kao i kreature u nekromancerovom tornju.

- Tajna uspeha je u napadanju svakog čudovišta određenim predmetom: CROSS – LICH; DIAMOND – ROCK MONSTER; ELVEN CLOAK – ASSASIN CHIEF; MIRROR – MEDUSA; CEREMONIAL DAGGER – DEMON OF SET.

Vladimir PAVLOVIĆ

1. THE CASTLE OF KING ROHAN
Rezni nepci i čarolije se mogu dobiti ubijenjem sveštenika i okoliša u sobama na jugu zamke. Ipek, borba se njima nije neophodna i oduzima mnogo poena

1-Zaključana vrata
2-Čudovište
3-Utvara
K-Kralj Rohan

1. THE CAVES OF DOOM
Teško za mapiranje. Izlaz se tečkom su petlje. Čudovište ne * ima dragulj. Dijamant, potreban da biste ga ubili, nosi neki petuljak ili džin hege u pećinama.

12, 15, 16 FORESTS
Ove mape je identične za tri šume. U šumi dobrih vilenjaka (ELFS), vilinski ogrtač je kod vilinskog kralja(*)

14. FOREST OF ASSASINS 2
Ne * je gospodar ubica

13. FOREST OF ASSASINS 1
Dvde ima malo čega osim hrane, oružja itd

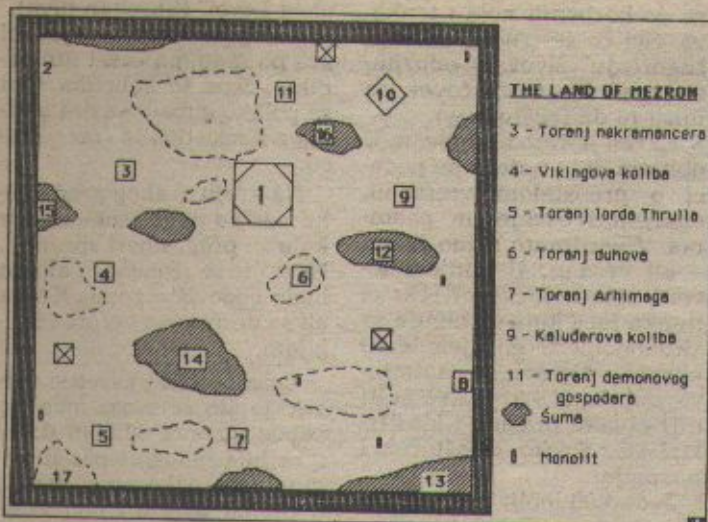
17. THE LABYRINTH OF MEDUSA
1-Zaključana vrata
* -meduze

THE TEMPLE OF SET (CATACOMBS)
U glavnoj dvorani, 2. sveštenici i drugi likovi moraju biti pobijeni kako biste pronašli ceremonijalni bodež i ključ za vrata. Demon na 5 ima dragulj

10. THE TEMPLE OF SET (GROUND LEVEL)
Hrana i drugi predmeti se mogu pronaći na tačkama označenim sa 1. Čuvari hrane su dobar izvor hrane, oružja itd. Insekti usporavaju kretanje, ali nisu opasni

B-Insekti
1-Predmeti
2-Glavna dvorana
3-Zmijski bog
4-Zaključana vrata
5-Demon Set

DOLE



čelavci sa „Uzijima“, momci sa široki-frizom i pankeri sa crnim naočarima. Kao i u bolnici, ima terorista koji otvori vrata i pucaju iz mraka. Ni njima ne možete ništa, ali možete pokupiti pištolj i bar na kratko predahnuti od tuče. Na ovom nivou ima dosta predmeta koje treba pokupiti i koji u stvari kriju neku igru (gađanje bandita kao u WEST BANK-u, sastavljanje sefa, sastavljanje ključa).

bagru, prelazite na četvrti, poslednji nivo. Ovde vas čekaju isti oni tipovi sa drugog nivoa sa novim ortacima. Pojavljuju se i igre iz trećeg nivoa (sastavljanje sefa i ključa). Na kraju nivoa (i cele igre) čeka vas bradonja koji nosi dva pištolja, brzo puca i još brže udara, pa će predstavljati izvestan problem dok se malo ne nabitujete i pokažete mu ko je bata-Arni.

Pošto istrebite hotelsku

Uroš STEVANOVIĆ

TINTIN ON THE MOON

Tintin je jedan od najpoznatijih i najslavnijih likova francuskog stripa. Izmislilo ga je Belgijanac Herge, a dve najpoznatije i najbolje avanture hrabrog Tintina izašle su 50-tih godina – „Destination Moon“ i „Explorers on the Moon“. Kao što pretpostavljate, igra je bazirana baš na ovim dvema pričama.

IGROMETAR

VERZIJA % **65**

Sinclair Spectrum

TINTIN ON THE MOON

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

RED HEAT

Posle filma, pojavila se i igra, dobra kao i film ako ne i bolja. Igrač je u ulozi Arnija (Švarcenegera) a cilj mu je isti kao u filmu.

Igra počinje u „Hot Haus“-u (sauna). Napadaju vas raznorazni mišićavi tipovi koje sruđujete udarcima pesnicom (smer + „fire“) i glavom (gore + „fire“). Možete se sagnuti (dole). Kada vam se iznad glave pojavi natpis „pick up“ sagnete se i pokupite predmet. Na izlazu iz saune pokupite kamen i zdrobite ga (što se čudite, pa vi ste Švarceneger). Kamen ćete zdrobiti brzim pomeranjem džojstika levo-desno. Kada kazaljka dođe do vrha skale kamen će početi da puca.

Drugi deo prvog nivoa odvija se u snežnom ambijentu. Borite se i dalje sa istim tipovima, koji sad i gađaju nečim nalik na šuriken. I ovde treba zdrobiti kamen pri kraju nivoa.

Pošto premlatite neprijateljski raspoložene tipove prelazite na drugi nivo – „Hospital“. Tu vas napada prava banda: medicinske

IGROMETAR

VERZIJA % **75**

C-64

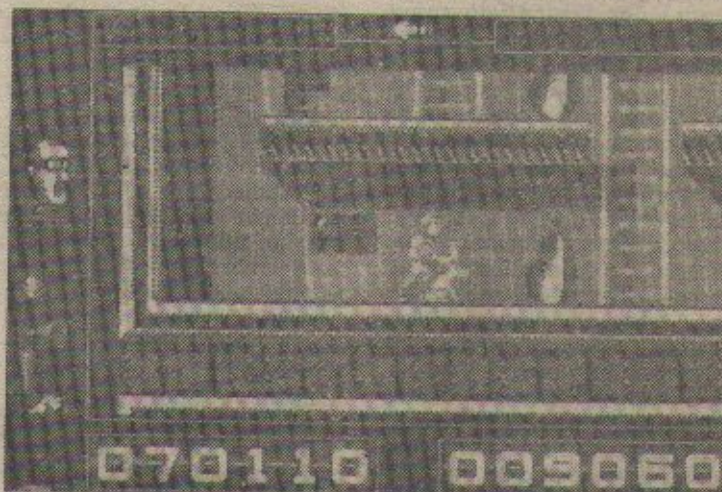
RED HEAT

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

sestre sa ubojitim špricovima, čelavci sa i bez naočara (ovi bez imaju pucaljke), bolničari i hirurrg-terorista koji se iznenadno pojavljuje na prozoru i prazni šaržer svog mitraljeza u vas. Hirurrg-teroristi ne možete ništa, ali zato ostatak bande možete da tučete do mile volje. Srećna okolnost je što možete naći pištolj, a nesrećna što pištolj ima samo osam metaka. I u bolnici ćete „kamenolomati“. Povremeno se pojavi i doktor u belom mantilu koji nosi pištolj i ističe se nenormalnom visinom (riblje ulje?), ali je vrlo slab i sredićete ga jednim krošoom.

Treći nivo – „Hotel“. Po dolasku u hotel prilaze vam dva tipa siledžijskog izgleda. Snažnih li portira pomislite vi, ali oni odmah počinju da biju. Pridružuju im se i

vam daju ekstra gorivo, a crvene bodove. Posle sakupljenih 8 crvenih kugli, prela-



Pred vama je pet nivoa, od kojih se svaki sastoji iz dva dela. Prvi deo je 3D jurnjava kroz svemir u kojoj treba da bezbedno prođete kroz kišu asteroida koji lete na vas, sakupljajući kugle. Žute kugle

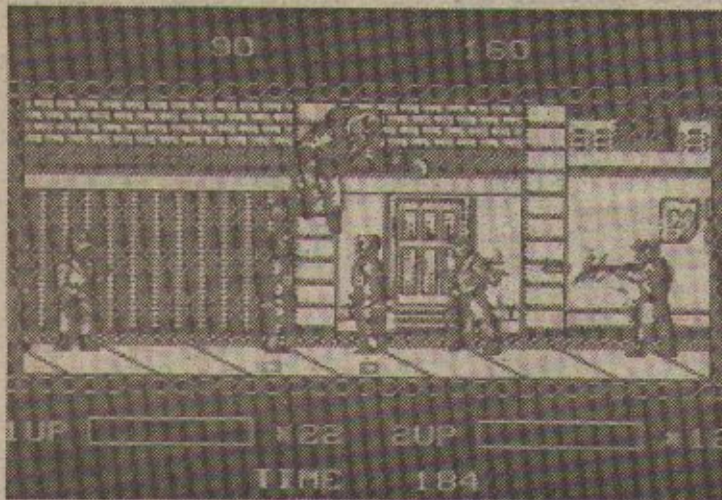
zite na drugi deo nivoa, koji je u neku ruku standardna arkadna trka po svemirskom brodu. Zadatak je da pronadete izdajnika koji podmeće požare i bombe, čak i puca na vas. Ako vas neki metak pogodi, padate u nesvest i gubite dragoceno vreme.

Animacija i grafika su odlične, sa dosta boja, što je i odlika autora „Probe“-a. Jedina zamerka je što je igra prilično jednostavna, tako da ćete već posle nekoliko odigranih partija dospeti do pred kraj, a kad se jednom spustite na Mesec, cela misija je gotova.

Aleksandar PETROVIĆ



NINJA WARRIORS



NINJA WARRIORS je u protekloj godini bio jedan od najtraženijih automata po luna-parkovima. Razloga ima nekoliko: mogućnost igranja dva igrača; ultra-široki prikaz igre, izveden spajanjem tri ekrana; fantastična grafika.

Na Spectrumu, svakako, dobijate samo mogućnost igranja dva igrača istovremeno. Ideja je sledeća - nalazite se u ulozu nindže i treba da svrgnete diktatora. Opremljeni ste ograničenim brojem šurikena i sa dve sablje. Zadatak nije lak, s obzirom da vas očekuju diktatorovi bezbrojni plaćenici. Izvođenje je klasični „horizontalni s čokančićem ču te, s čokančićem češ me“, u kome treba da neprijateljima radite sve drugo samo ne da ih pustite na miru.

Pošto nije bilo moguće izvesti troekransko izvođenje, igrate samo na srednjoj trećini ekrana, tako da, kao, dobijate na širini ekrana. U donjem delu se nalazi skala koja pokazuje preostalu energiju, a do nje je broj preostalih šurikena pošto je skrol piksel po piksel, pozadina i

IGROMETAR
% **65**

VERZIJA Sinclair spectrum

NINJA WARRIORS

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

svi likovi su monohromatski. Što dalje budete odmicali grafika je sve bolja, da bi vas negde pri kraju sačekali tenkovi na čijem se vrhu nalazi Bata Živojinović sa „šarcem“ u rukama.

Nindža k'o nindža, zna mnogo udaraca i skokova, koje treba da iskoristite u pravom trenutku, na pravom čoveku. Ispod likova nindži (kada igraju dva igrača istovremeno), crveni i plavi kvadrat vam pomažu pri raspožnavanju svog lika.

Najveći kvalitet igre je igranje u društvu. Što se tiče kvaliteta konverzije, možemo biti zadovoljni, jer samo onaj ko je video original NINJA WARRIORS, zna kako je to dobro urađena igra. ■

Aleksandar PETROVIĆ

THE MUNCHER

IGROMETAR
% **70**

VERZIJA C-64

THE MUNCHER

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Igra je stvarno simpatična. Nalazite se u ulozu Krcka, ljupkog čudovišta, koje treba da skrcka sve oko sebe u 7 priloženih mu gradova. „Hej! Pa ne možete to tako!“, kaže čikica koji se brine o miru i redu tim gradovima, i ... PUFF!!! Kraj vas su se stvorila razna smetala, od snajperiste, preko helikopte-

ra do borbenih kola i tenkova. Svi će se truditi da vam zagorčaju život i oduzmu energiju (ne može čovek na miru ni da fruštukuje).

Ekran je fino skrolovan. U donjem delu nalaze se podaci o preostalom vremenu, energiji i osvojenim poenima. Život imate samo jedan - ali vredan. U donjem levom uglu nalazi se Krckova ljupka faca koja se menja sa situacijom. U gornjem delu ekrana odigrava se zanimljiva radnja. Naokolo sve pršti a iz oblaka prašine i krvi izlazi vaš Krcko, neoštećen i nasmejan.

Jedan od lepih delova u igri je kada se Krcko (uz vašu pomoć) popne na zgradu i u stilu King Konga lupa, na sve strane nogama i rukama. Za ovaj delikvetan postupak dobijate ekstra poene a na ekranu peše „Mun-

ched Level“ (Skrckan nivo). Energiju obnavljate jedući sve po redu, pa čak i prolaznike i žene sa kolicima. Oni se polako gube u vašim ustima a Krcko dobija srećnu facu.

Na kraju svakog grada čeka vas po neko iznenađenje koje su programeri spremili. Nemojte se iznenaditi ako to bude čudovište poput Krcka ali sa deset puta većom energijom.

Loša osobina kasetne verzije je što se svaki nivo zasebno učitava. Mislim da bi igra bila mnogo lepša u originalnom pakovanju, jer se u njemu nalaze i bombone, pošto je „Gremlin Graphics“, uspostavio saradnju sa jednim proizvođačem slatkiša za uzajamno reklamiranje.

Boško ČIRKOVIĆ



POWER DRIFT

„Activision“ već dugo, dugo pravi konverzije sa „Sega“ automata, pa je na red došao i POWER DRIFT - trka automobila. Istina, ova puta su to više nekakvi bagiji nego formule, ali šta je tu je. Cilj vam je da pobedite u 5 trka od kojih svaka ima 4 nivoa. Zadatak nije lak, s obzirom da isto to želi i još 12 (žigosanih) protivnika. Za igru ćete se, sigurno, još više zainteresovati kada saznate da su je pravili isti ljudi koji su napravili i legendarni WEC LE MANS.

Najpre se od vas traži da izaberete takmičara iz gornjeg dela ekrana. Izgled vozača, logično, zavisi od vašeg

IGROMETAR
% **53**

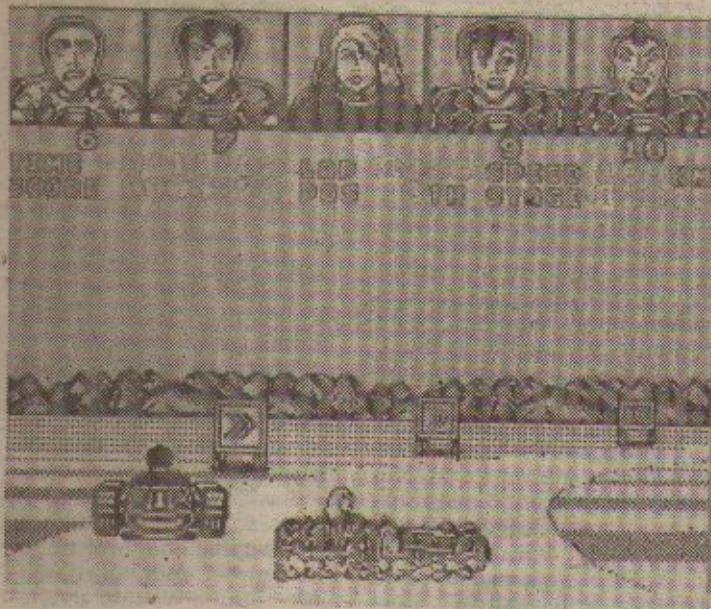
VERZIJA Sinclair spectrum

POWER DRIFT

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

izbora, pa ako izaberete zanosnu plavušu, očekujte da će vam se lokne vijoriti pri vožnji. Ako ste nastran tip, možete izabrati i jajoglavog pankera ošišanog do glave i sl.

Za vreme trke u gornjem delu ekrana nalaze se slike takmičara po redosledu u trci, i njihov raspored se menja kako se takmičari prestižu. Ispod slika se nalaze podaci o vremenu koje ste utrošili, nivou na kojem se tre-



nutno nalazite, poziciji itd. Kao i u WEC LE MANS-u kola su vam opremljena me-njačem sa dve brzine koji se nalazi u donjem levom uglu ekrana. Brzina je odlična, zvuka nema uopšte, a problem predstavlja i učitavanje svake nove staze (ukoliko imate Spectrum 128, oba problema ste rešili). Kao što je „Activision“ uveo praksu, imate i kredite, kao da se nalazite u luna-parku se nekoliko žetona, tako da možete nastaviti igru tamo gde ste

stali. Kada potrošite sve kredite, sve morate ispočetka.

Prvih nekoliko nivoa će vam se možda učiniti isuviše jednostavnim, ali tada dolaze staze sa opasnim krivinama u kojima morate koristiti kočnice ili ćete udariti u obližnju tablu. Pošto su skoro sve cipe sa automata prenesene i na Spectrum, POWER DRIFT pored WEC LE MANS-a možete staviti u svoju kolekciju simulacija.

Aleksandar PETROVIĆ

U prvom delu igre vodite prvu trojicu specijalaca, to jest snajperiste. Birate ih tasterima 1, 2, 3. U desnom gornjem delu ekrana videćete mapu i na mapi ambasadu i oko nje tri krstića. Ta tri krstića su mesta na koje treba da dovedete trojicu snajperista. U desnom delu ekrana nalaze se imena njih trojice. Ako neki pogine, njegovo ime će nestati. Snajperiste vodite preko prostora koji teroristi osvetljavaju reflektorima. Ako upadnete u osvetljeni deo prostora, od vas će ostati samo „plava mrlja“.

Kada svu trojicu snajperista dovedete na svoja mesta, pritiskom na <RETURN> možete preći na drugu fazu igre, ili ponoviti prvi deo. Moj savet je da ne prelazite na drugi deo bez barem dvojice živih snajperista.

U drugom delu igre dobijate tri nova specijalca sa kojima treba ući u zgradu ambasade. Umesto tri, na levoj strani imate šest specijalaca,

HOSTAGES

IGROMETAR
% 80
VERZIJA C-64
HOSTAGES

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

to jest imena nove trojice i preživelih članova prvog tima. Moj pametan predlog (eh, šta biste vi bez njih) – pre nego što krenete sa novim timom, uzmite nekog od snajperista i očistite prozore od terorista. Sada se sa svojim izabranikom iz drugog tima spuštate sa vrha zgrade. Kada dođete do željenog prozora, držite „Fire“ nekoliko sekundi. U stilu Krokodil Dandija uletećete kroz prozor u ambasadu. U gornjem delu ekrana nalazi se mapa na kojoj ste vi, teroristi i taoći. Treba da pronadete taoce



i uz put ubijate teroriste. Kada vam se pojavi neki od terorista pucajte sa puškom

okrenutom na gore. Sve u svemu, zanimljiva igrice. ■ Sanjin JOVANOVIĆ

CONTINENTAL CIRCUS

Od nekoliko simulacija vožnje za Amigu koje su se pojavile u poslednjih mesec dana, dve se izdvajaju – CHASE HQ i CONTINENTAL CIRCUS. Nešto više ćemo reći o ovoj drugoj koja je čista simulacija trka Formule 1.

Na početku trkačke sezone nalazite se na stotom mestu rang-liste. Osam najpoznatijih svetskih staza su prepreka do naslova prvaka sveta u Formuli 1. Staze su sledeće:

1. Brasil (80)
2. America (60)
3. France (50)
4. Monaco (40)
5. Germany (30)
6. Spain (20)
7. Mexico (10)
8. Japan (1)

(u zagradi je kvalifikaciona pozicija potrebna da biste išli dalje)

Pre svake trke, na digitalizovanoj pozadini i uz simpatičnu muziku, dobijate mapu staze. Sledeća scena vas već zatiče u kolima ispred zanosne plavuše koja drži tablu sa natpisom „5 sec“. Pametna devojka će brzo pobeći sa staze, i posle znaka na semaforu krećete.

Izvođenje je klasično – vidite svoje formulu u donjem delu ekrana, a u gornjem delu se nalaze podaci o preostalom vremenu, brzina, menjač itd. Menjač je dvostepeni, i u drugu brzinu ubacujete pri brzini od oko 150 km/h. Sa drugostepenim prenosom maksimalna brzina je 400 km/h. Svaka staza je

IGROMETAR
% 65
VERZIJA C-64
CONTINENTAL CIRCUS

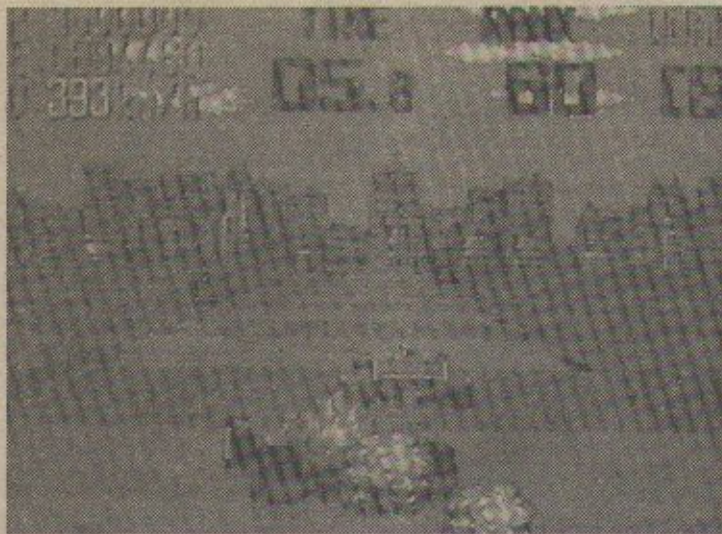
IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

podeljena na nekoliko delova između kojih se nalaze kapije. Za svaku kapiju koju prođete dobijate bonus vreme.

Najveću prepreku u trci predstavljaju protivnički bolidi i table pored puta, a mnogo manju opasne krivine, kojih praktično i nema. Brzinu ćete jedino morati da smanjujete, ako se nalazite u grupi, pri skretanju u krivinu.

Udarcem u bolid, ili bilo koji objekat pored puta, iz automobila će početi da ku-lja dim. Sledeći udarac će formulu pretvoriti u vatrenu kuglu. Tada vam jedino ostaje da sačekate sledeću formulu, pri čemu gubite dragoceno vreme. Sa oštećenim bolidom možete voziti izvesno vreme, ali posle duže vožnje, i bez udarca, on će eksplodirati. Zato postoje boksovi pored puta koji su obeleženi na mapi pre početka trke.

Boks je, u stvari, proširenje puta ograđeno buradima. Ulaskom u boksa ne gubite vreme dok momci gase požar, već samo dok ubrzavate pri izlasku.



Ako budete dovoljno vešti i brzi da izbegnete sudare i stignete na vreme, ostaje vam još da se potrudite da do cilja dođete sa pozicijom koja je dovoljna za kvalifikaciju za tu trku. Na kraju trke očekuje vas ženska koja mahanjem zastave označava kraj trke (otkad su devojke zaposlene na ovom poslu?). Inače, devojka ima malo predebele noge, ali nećemo sada o tim stvarima. Posle svake trke zadržavate tre-

nutnu poziciju za sledeću stazu.

Igra ima odličan detalj koji veoma ulepšava celo izvođenje. Vozite formulu, kad primetite kako se na nebo poalko navlače oblaci i uskoro počinje da pada kiša!

Da biste se osećali kao u luna-parku, imate pet kredita, tako da možete nastaviti jurnjavu za prvim mestom od staze do koje ste stigli. ■

Aleksandar PETROVIĆ



WATERLOO

W	Waterloo	BC	Beau-Chene
M	Mont-st-Jean	CB	Cheval-Bois
MF	Mont-st-Jean-Ferm	P	Plancenoit
LS	La-Haie-Saint	HB	Hubermont
LB	La-Belle-Alliance	MR	Merbrain
R	Rossome	DC	De-Cambry
MP	Mon-Plaisir	LM	Le-Mesnil
H	Hougoumont	L	La-Haie
PO	Pospol	S	Smohain
BL	Braine-Lalend	F	Frichormont

WATERLOO

U ovoj strateškoj simulaciji pruža vam se prilika da se stavite u ulogu francuskog cara Napoleona Bonaparte ili njegovog engleskog suparnika vojvode Velingtona. Prava bitka se odigrala 18. juna 1815. god. i u njoj je Napoleon doživeo svoj konačni poraz, iako bitku mnogi smatraju njegovim stratezijskim remek delom. Na vama je da ponovite tu čuvenu bitku i, eventualno, ispravite tu istorijsku grešku. Nešto o događajima koji su prethodili bici kod Vaterloa. Posle povratka sa Elbe i ulaska u Pariz, Napoleon je pokrenuo svoju armiju i napao Belgiju. Koristeći klasični vojni manevar 16. 5. 1815. god. zadržavo je Britance kod raskršća Les-Kvadre-Bras i istovremeno potukao pruskog generala Bluhera kod Linjia. Sledećeg dana Napoleon odvajaju Groušija sa 30000 ljudi i naređuje mu da goni Pruse prema Vavru, a on sa glavninom svoje vojske koja broji 74400 ljudi i 256 topova kreće na Velingtona. Velington je zauzeo položaj kod Vont-Sent-Zan farme i njegova armija broji 68000 ljudi i 156 topova. Istovremeno u Vavru se nalaze 4 korpusa pruskog generala F. Bulova sa 85000 ljudi i 200 topova spreman da pođe u pomoć Velingtonu. To bi bio kratak uvod u igru.

Sama igra razlikuje se od ostalih, do sada viđenih, strateških simulacija. Bojište je urađeno u 3D tehnici i ne može se sagledati odjednom. Zato, posle svakog poteza, možete pomeriti svoj štab po raznim delovima bojišta. Igra je zanimljiva kada se nalazite u ulozi Napoleona. Kao Napoleon naređenja možete izdavati svojim maršalima, a to su: De Lobau (11600 ljudi, 48 topova), E. Wilhaud (2000 lj., 16 t.), F. Kellerman (4000 lj., 16 t.), Drouot (garda: 10000 lj., 96 t.), D. d'Erlon (19400 lj., 48 t.) i C. Reille (18500 lj., 32 t.).

Možete od njih tražiti i da izdaju naređenja svojim potčinjenima a to su: De Lobau: Noury (art.), Domon (konj.), Subervie (konj.), Simmer (peš.) i Jeanin (peš.). E. Wilhaud: Chasseriau (art.), Alphonse (konj.), Delort (konj.). F. Kellerman: Tancarville (art.), Lheritier (konj.), d'Hurbal (konj.). Drouot: Saint-Maurice

„Well done Sir, all France will be proud of you!”

Za one koji i posle više pokušaja nisu uspeali da savladaju Velingtona namenjeni su sledeći redovi. Na samom početku rasporedite trupe po sledećem rasporedu. D'Erlonovu pešadiju postavite u La-Belle-Alliance, Lobauovu pešadiju pošaljite da zauzme La-Haie a konjicu ostavite u rezervi 1/2 milje južno do La-Bele-Alliance zajedno sa konjicom D'Erlona i Reilla. Naredite artiljeriji D'Erlona, Drouota i Lobaua da bombarduje La-Haie-Saint a Reillovoj i Kellermanovoj artiljeriji naredite da otvori vatru na zamak Hougoumont. Wilhaudovu konjicu pošaljite u napad na Smohain a njegovoj artiljeriji naredite da bombarduju La Haie. Drou-

(art.), Guyot (konj.), Lefebvre (konj.), Friant (peš.), Morland (peš.), Duhesme (peš.). D. d'Erlon: Desales (art.), Jacquinet (konj.), Quiot (peš.), Donzelot (peš.), Marcognet (peš.), Durutte (peš.).

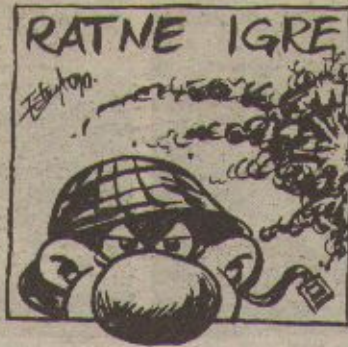
C. Reille: Pelletier (art.), Pire (konj.), Bachelu (peš.), Jerome (peš.), Foy (peš.).

Naređenja svojim potčinjenima izdajete tako što ih pišete (npr. Lobau order Noury shell Hougoumont). Od svojih maršala možete tražiti i report (battle report) iz kojeg saznajete podatke o svojim gubicima, broj ubijenih i zarobljenih neprijateljskih vojnika, te broj uništenih topova. Pošto uz ovaj tekst prilazimo mapu bojišta skrenućemo pažnju na ključne tačke u bici. To su: zamak Hougoumont, sela La-Haie-Saint i La-Haie, gradić Smohain i zaseok Fricherfont. Još nešto je veoma važno. Oko 17 č iz pravca Fricherfonta pojavice se Bulov sa svojim korpusima. Veoma je važno da sprečite njegovo spajanje sa Welingtonom. Ako to postignete bitka je dobijena. U suprotnom desice vam se isto što i Napoleonu. Još jedan savet. Maksimalno koristite artiljeriju jer ćete sačuvati pešadiju a i nanacete velike gubitke neprijatelju. Pa, to bi bilo otprilike sve o komandama u igri. Nadam se da ćete uspeti da učinite ono što Napoleon u stvarnosti nije... Ako uspete da dobijete bitku kao nagradu, dobićete poruku.

„Well done Sir, all France will be proud of you!”

Za one koji i posle više pokušaja nisu uspeali da savladaju Velingtona namenjeni su sledeći redovi. Na samom početku rasporedite trupe po sledećem rasporedu. D'Erlonovu pešadiju postavite u La-Belle-Alliance, Lobauovu pešadiju pošaljite da zauzme La-Haie a konjicu ostavite u rezervi 1/2 milje južno do La-Bele-Alliance zajedno sa konjicom D'Erlona i Reilla. Naredite artiljeriji D'Erlona, Drouota i Lobaua da bombarduje La-Haie-Saint a Reillovoj i Kellermanovoj artiljeriji naredite da otvori vatru na zamak Hougoumont. Wilhaudovu konjicu pošaljite u napad na Smohain a njegovoj artiljeriji naredite da bombarduju La Haie. Drou-

tov Korpus ostavite u rezervi u selu Plancenot. U 1h naredite Reillovoj pešadiji da zauzme Hougoumont a Kellermanovoj konjici da zauzme De-Cambry. U 3h naredite D'Erlonovoj pešadiji da zauzme La-Haie-Saint. Pošaljite Drouotovu artiljeriju da bombarduje Fricheront, a Wilhaudovoj konjici, Lobauovoj pešadiji i konjici i Durutteovoj diviziji naredite da brane La-Haie. Pireu i Jacquinotu naredite da zauzmu 1/2 milje severoistočno od Hougoumonta. Reillovoj pešadiji naredite da brani Hougoumont. U 17h naredite Drouotu da pešadiju pomeri 1/2 milje severno od Plancenota a konjicu pošalje u pomoć snagama kod La-Haie. D'Erlonovoj i Lobaunovoj artiljeriji naredite da brani La-Haie/Sant a Reillovoj Hougoumont. Do kraja bitke (završava se u 21h) trudite se



da zadržite zauzete položaje. Po završetku bitke dobićete izveštaj o broju poginulih i zarobljenih sa obe strane i ukupan broj preostalih trupa u obe armije. Ako se budete pridržavali ovih uputstava (što ne isključuje mogućnost da sami pronađete neku bolju taktiku), završićete bitku kao pobednik. Pa srećno, i VIVE la FRANCE!!! ■

Slobodan MILJKOVIĆ

sakupljate tako što se zaljuljate i hvatate ih. Duhovima radite šta god želite, samo im ne dopuštajte da vam pridju, jer će vas na smrt preplašiti (bukvalno), što će se odraziti na strahometru. Da biste završili nivo potrebno je pokupiti sve delove bazuke i uništiti ruke na dnu šah-ta.

Sledi vrlo čudna scena. Isterivači se nalaze u Kupu slobode koga su pokrenuli želatinom, i kreću se nadesno u klasičnoj „horizontalniskrolnalevo” igri. Zadatak vam je da živi i zdravi dođete do kraja nivoa, izbegavajući male nevaljalce. Duhove gadate vatrenim kuglama iz baklje dok sakupijate želatin, koji vam je gorivo za Kip slobode. Nivo treba završiti pre ponoći 31. decembra.

Za razliku od prvog koji je bio jako popularan, ali loše



tehnički urađen, GHOS BUSTERS II je doteran, sa velikim, lep animiranim likovima. Kip slobode zauzima pola ekrana, što je za Spectrum priličan uspeh. ■

Aleksandar PETROVIĆ

GHOSTBUSTERS II

„An invisible man sleeping in your bed, who you gonna call? GHOSTBUSTERS II. Uporedo sa izlaskom filma na Zapadu, pojavio se i nastavak prastere igre za Spectrum.

Igra se učitava iz više delova, tako da ćete ponovo vi-

še vremena provesti buljeći u štrafte pri učitavanju, nego u igranju. Posle lepo urađenog uvodnog dela koji vam objašnjava zašto se nalazite u šahtu, počinje igra. Sa leve strane odvija se monohromatska crno-crvena radnja, a sa desne se nalaze podaci o vašoj preplašenoj (prikazano sličicom), stanju konopca itd. Zadatak vam je da, spuštajući se niz konopac, dođete do dna šahta. Na putu vas presreću nekakve ruke koje žele da vam pokidaju konopac i duhovi. Dodatna oružja, bočice sa energijom sakupljate tako što se zaljuljate i hvatate ih. Duhovima oružja, bočice sa energijom



TURBO OUT RUN

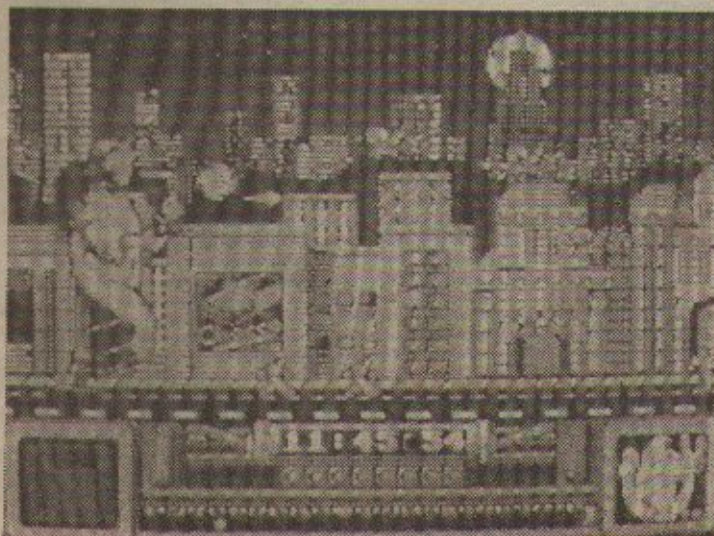
IGROMETAR		%	43							
VERZIJA	CAMICA									
TURBO OUT RUN										
IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Ovom programu bi više pristajao TRUBO OUT RUN. Da biste znali i šta da ne nabavljate, trebalo bi da vam kažemo par reči i o ovoj gluposti, koje bi „Sega” trebalo da se stidi. Pre svega, ovaj program nije ništa bolji od običnog OUT RUN-a, što bi, znajući kvalitet prethodnika, trebalo da bude dovoljna kvalifikacija za njegovu definitivnu sahranu.

Šta to konkretno znači?

Novo etape su u redu, lepe i šarene, dnevne i noćne, ali sve u svemu manje interesantne nego, na primer, pozadina u CHASE HQ. Upravljanje Ferarijem je i dalje katastrofalno, i nema nikakve veze sa realnošću, čak ni novi, potencijalno spektakularni turbo pogon, nije ništa doneo. A čitav program je u ovom broju već oduzeo isuviše prostora... ■

Aleksandar VELJKOVIĆ





Odavde je počelo



Phu, ala momak vozi...



Just another brick in the wall...

U pravu su svi oni koji su pomislili da je autor ispisao ove redove zahvaćen sveopštim redakcijskim oduševljenjem što je (najbolja) sekretarica Nataša konačno položila vozački ispit. Screenshoti koje imate priliku da vidite, plod su višemesečnih listanja stranih časopisa i isecanje sličica, sve u čast Natašine dozvole. Zaista zaslužuje divljenje koliko su u igrama tipa OUT RUN ili TEST DRIVE programeri ispoljili neve-

Ja mislim 300 na sat

rovatnu maštovitost i genialnost u realizaciji dodatnih efekata koji će nam dočarati sve vratolomije i brzinu.

A počelo je „Epyx“-ovim PITSTOP-om, u kojem se prvi put osim uobičajene vožnje unedogled u igri poja-

vilo i nešto neuobičajeno: ulazak u box, menjanje guma, punjenje gorivom, dok sekunde grozničavo teku. Međutim, sve to deluje kao bezvezarija prema ovome što vidite. I dok se desna ruka odmara u lavorčetu sa sirčetom i priprema za sledeći krug, ovakve slike zadivljuju obične smrtnike i još jednom pokazuju magiju kompjutera

Nenad VASOVIĆ



Mi letimo u nebo, i znamo svoj put...



Mala staza tri sa tri, kako na njoj ostati



Šesnaest hiljada policajaca grada Čikaga juri Džordža



Lata kažeš, krenuo si na miting u Ljubljani...?

SHADOW

IGROMETAR

PERZIJAR % **85**

AMIGA

SHADOW OF BEAST

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

OF THE BEAST

U zemlji divova, patuljaka, očiju koje zure i okamenjenih utvara, obrela se ZVER. Nekoliko stotina godina pre, ista Zver se rodila kao običan smrtni čovek koga je Gospodar Tame izabrao za svog Slugu. To je značilo robovati sve do dana kada je saznao svoj pravi oblik i poreklo. Zakleo se da će se domoći Gospodara koji se nalazio u Zamku i da će ga ubiti. Međutim, Gospodar je moćan i poseduje stotine Sluga koje čuvaju zamak. Preplivavši močvaru, Zver je zakoračila na zabranjeno tle Gospodara. Nijedan Sluga do sada nije ovako nešto pokušao. Gospodar je, besan, naredio svim Slugama da krenu na Zver i ubiju je.

Zver je, niko drugi, nego vi, i u najnovijoj igri firme „Psygnosis“ - SHADOW OF THE BEAST. Na početku levo se nalazi šuplje drvo puno tajni, a desno je zamak. Ako imate Amigu, ovu igru NE SMETE propustiti. Izvođenje je već viđeno - pogled sa strane, ekran skroluje na sve 4 strane, a vi se borite

protiv kentaura koji nadiru. Utisak trodimenzionalnosti, iako igru gledate sa strane, postiže se sa više ravni koje se kreću različitim brzinama. Tako planine u pozadini protiču najsporije, a kamenje pored vas najbrže. Na raspolaganju imate nekoliko pokreta: skok, čučanj, udarac u visini glave, udarac iz čučnja i mai-geri.

Ekran je u potpunosti ostavljen za igru, samo se u gornjem levom uglu nalazi broj života, a u gornjem desnom predmet koji imate. Nemojte misliti da je u ovoj igri potrebno sakupljati stvari i nositi ih na određena mesta, ovo je akciona igra.

Da biste igru lakše završili, koristite mapu, objašnjenje koje sledi i ako želite unesite besmrtnost na sledeći način - kada se pri učitanju igre, u uvodnom delu nacrtala slika zveri sa velikim naslovom BEAST, pritisnite levi taster na mišu i pucanje na džojstiku, sve dok kompjuter ne bude zatražio da unesete drugu disketu. Ovim dobijate besmrtnost, i jedini način da ne završite igru je da u zamku upadnete na mesto odakle ne možete da se popnete merdevinama, jer su suviše visoko, a nemate odgovarajući predmet. Prateći objašnjenje, do toga neće doći.

Prvo idite nalevo do drveća na kome piše „Home“. Uđite unutra. Koristeći mapu idite do ključa koji se nalazi pri dnu. Zatim odete do zveri koja se nalazi iznad ključa i koja baca kuglu i bljuje vatru (oružje). Pridite joj i udarajte kuglu dok ne nestane. Ovim ste dobili specijalno oružje koje izbacuje te pri pucanju, uđite u telefort i popnite se uz merdevi-

ne. Idite desno, dok se na ekranu ne pojavi ogromno čudovište koje je skup dva kostura na nekakvoj monstruoznoj pokretnoj spravi sa kljovama. Pucajte, ali ne dozvolite da vas čudovište dohvati jer ćete momentalno izgubiti svih 12 života (ako igrate bez besmrtnosti).

Kada ubijete zver, idite desno, pomerite polugu i uzmite drugi ključ koji se nalazi odmah iznad poluge. Idite dole, do mesta gde se nalazi bočica sa „Power punch“-om (Jači udarac). Da niste prethodno pomerili polugu, bočicu bi držalo električno polje i ne biste mogli da je dohvatite. Zatim krenite do čudovišta na desnoj strani. To je ogromni nosorog kog treba dobro izudarati pre nego što nestane i oslobodi vam put. Izadite kroz vrata i sada se nalazite u bunaru. Utrošili ste jedan ključ. Popnite se gore i ponovo ste na mestu odakle ste počeli igru. Krenite desno preko velike poljane prepune nemogućih zveri koje samo čekaju da vam zagorčaju život. Ako dođete do vrata zamka, pokupite baklju i tek tada uđite u zamak. Da niste uzeli baklju, u zamku bi bio mrak, tako da ne biste mogli da se snadete. Idite uz merdevine koje se nalaze levo od ulaznih vrata. Prateći put, izbegavajući životinje. Kada dođete do vrha, uzmite francuski ključ, a zatim krenite dole, sve do merdevina kod ulaznih vrata. Sada krenite levo, spustite se niz dva para merdevina, do mesta na kome se u kutiji nalazi bazuka. Zatim, desno od strujne barijere koju ćete isključiti tako što ćete kod kontrolne table pritisnuti dole + pucanje. Francuski ključ će učiniti svoje i

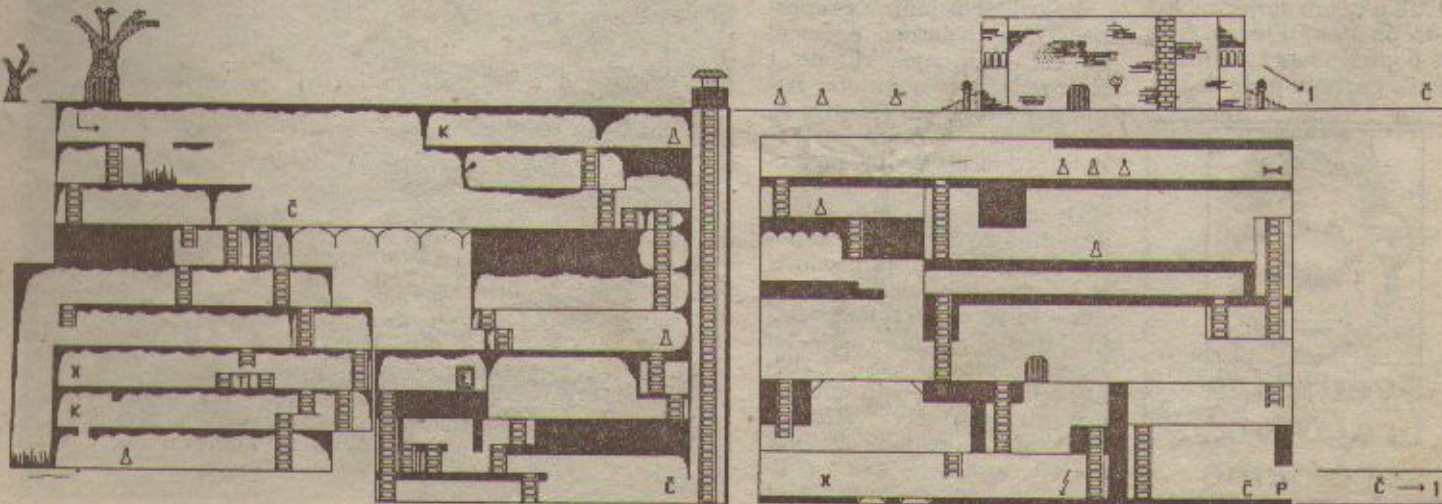
struje više nema. Popnite se gore do ulaznih vrata. Idite desno, a zatim dole do troglave aždaje. Ubijte je, uzmite mlazni ranac i krenite desno kroz vrata (ukoliko niste uzeli oba ključa na početku igre, ova vrata ne možete otvoriti). Zaboravite na dotadašnje izvođenje igre, jer sada ulazite u horizontalno skrolujuću pucačinu. Jureći uz pomoć mlaznog ranca dođite do dvoglávog čudovišta. Ubijte ga i izašli ste iz zamka. Nalazite se na njegovoj desnoj strani u sumrak. Idite samo izbegavajući još nekoliko izglednelih zveri i dolazite do poslednje prepreke koja je „nešto veća“ od dotadašnjih. Nju ubijte na klasičan način i igra je gotova.

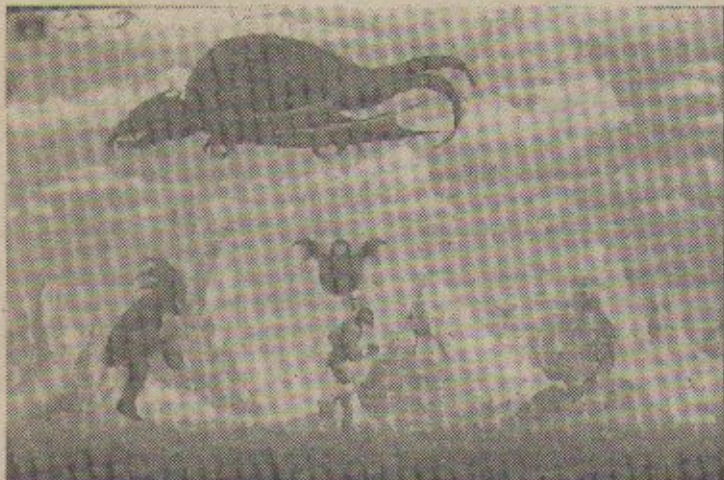
Čitajući rešenje, sve vam izgleda jednostavno. Ali probajte da bez besmrtnosti uradite i pola od ovoga.

Pored neverovatno dobre grafike, animacije i finog skrola, BEAST ima lepu osobinu - zveri se ne ponavljaju.

Legend

- Č - ČUDOWIŠTE
 - Δ - ENERGIJA
 - X - ORUŽJE
 - K - KLJUČ
 - T - TELEPORT
 - ⚡ - BAKLJA
 - ⚔ - FRANCUSKI KLJUČ
 - ⚡ - STRUJNA BARIJERA
 - Ⓛ - JAČI UDARAC
 - P - MLAZNI RANAC
- Map: RTI
Design: AP





ju. Naime, retko ćete istu zver videti na više mesa. Obično ih nekoliko dođe jedna za drugom, i to je sve. Muzika je odlična i u celoj igri ima 10-tak melodija koje sve zajedno, nekompresovane zauzimaju 900 K. Tako bar kažu autori.

WINDSURF WILLY

Nekada davno, na C-64 je postojala igra WATERSKI. Od tada nismo vidjeli ni jednu sličnu igru (isključimo li, naravno razne olimpijade). WINDSURF WILLY ispravlja i tu grešku! Igru je izdala malo poznata kuća, „Silmarils“, a autori su Francuzi.

Na početku birate igru za jednog ili dva igrača, stupanj težine, a možete pogledati i demo ili tabelu skorova. Možda bi za početak najpametnije bilo pogledati demo, da vidite sve moguće akrobacije. Već nakon starta se nalazite na jednoj od svjetskih plaža. Prvi problem je, svakako, podignuti jedro. Podižete ga tako da pomaknete džojstik u onom smjeru u kojem treba dignuti jedro. A da biste potpuno ispravili jedro, džojstik gurnete gore desno.

Svet igara broj 7 već spremamo

Ako igrate bez besmrtnosti, nekoliko saveta: ne žurite, već idite polako, mic-po-mic, kako vas ne bi iznenadila horda neprijatelja. I zapamtite, svaki neprijatelj ima slabu tačku. Na vama je da je pronađete

Aleksandar PETROVIĆ

IGROMETAR
% **75**

VERZIJA **C-64**

WINDSURF WILLY

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Ubrzo ćete shvatiti da je dizanje jedra bilo samo mali problem. Sada treba u određenom vremenu (oko 2 min) izvoditi razne akrobacije. Ukoliko želite salto, pritisnite „fire“ kad ste na valu, a još više bodova suci će vam dati ako udete na val iskosa. Inače, suci su jako škrti pa ćete ponekad jedva dobijati 2-3 boda za nešto što se vama čini fantastično, ludo, neviđeno...

Valovi nisu jedine prepreke. Tu su i čamci, bačvice, kupači, kamenje, stijene i slično. Na prvom nivou nema puno toga, ali kasnije se pojavljuju i bačvice postavljene jedna iza druge, pa treba voziti cik-cak.

Grafika je sasvim solidna, pozadine su dobro napravljene, animacija Vilija i valova je odlična. Previše zvuka nema - tu je muzika na početku i digitalizirani zvuci u toku igre: „juhuu“, „aah“ i slično. Jedino što će vam možda smetati jesu duga učitavanja, koja su se ipak morala izbjeći.

Dario SUŠANJ

STUNT CAR RACER

Iako obično kaskaderi glume glumca, u ovoj igri vi glumite kaskadera, ali nemate za zadatak da neki film učinite lepšim nekom svojom vratolomijom, već se „jednostavno“ utrkujete sa svojim kolegama u kolima i na stazama koje potpuno odgovaraju ljudima takvog kova.

Takmičenje se odvija po grupama. Postoje četiri grupe i vi se na početku nalazite u četvrtoj grupi (sa još dva takmičara koje kontroliše kompjuter). Za pobjednika u grupi biće odabran onaj koji sakupi najviše bodove. U svakoj grupi se vozi šest utrka koje se odvijaju na dve staze, naizmenično. Nakon svih šest utrka pobjednik prelazi u sledeću grupu, a iz nje u niže rangiranu grupu prelazi najlošije plasirani vozač. Naravno, cilj je dospeti u prvu grupu i u njoj pobediti.

Ima osam staza i vrlo su impresivne. Evo rasporeda staza po grupama:

4 grupa - Hump Back i Little Ramp

3 grupa - Big Ramp i Stepping Stone

2 grupa - Roller Coaster i High Jump

1 grupa - Draw Bridger i Ski Jump

Imena staza imaju veze sa njihovim izgledom, pa pokušajte da ih zamislite. Pre ne-

IGROMETAR
% **68**

VERZIJA **C-64**

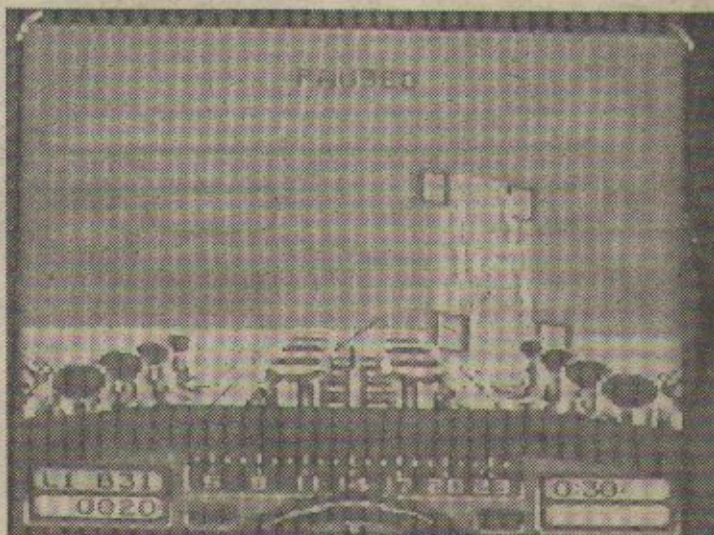
STUNT CAR RACER

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

go što počnete utrku na nekoj stazi, možete da je vidite uvećanu u tri dimenzije i pomoću džojstika rotirate.

Prilikom vožnje gledate iz svog auta (kao TEST DRIVE) tako da vidite samo točkove i motor sa izduvnim cevima iz kojih bukta vatra kada dodate gas. Sve je urađeno u odličnoj 3D grafici. Ekran je podeljen u dva dela, a igra se odvija u gornjem, većem delu na kojem vidite stazu. U donjem, manjem, delu nalaze se sledeći podaci koji su veoma potrebni u toku igre: brojač pređenih krugova, zatim broj koji vam pokazuje količinu preostalog gasa, brojač pređenih krugova, zatim broj koji vam pokazuje količinu preostalog gasa, brojač prednosti ili zaostatka izražen u nedefinisanim dužinskim mernim jedinicama (ako je u minusu, to znači da ste u prednosti nad svojim protivnikom), skala brzomera, vreme proteklo od prolaska kroz start, najbolje vreme za koje je pređen krug.

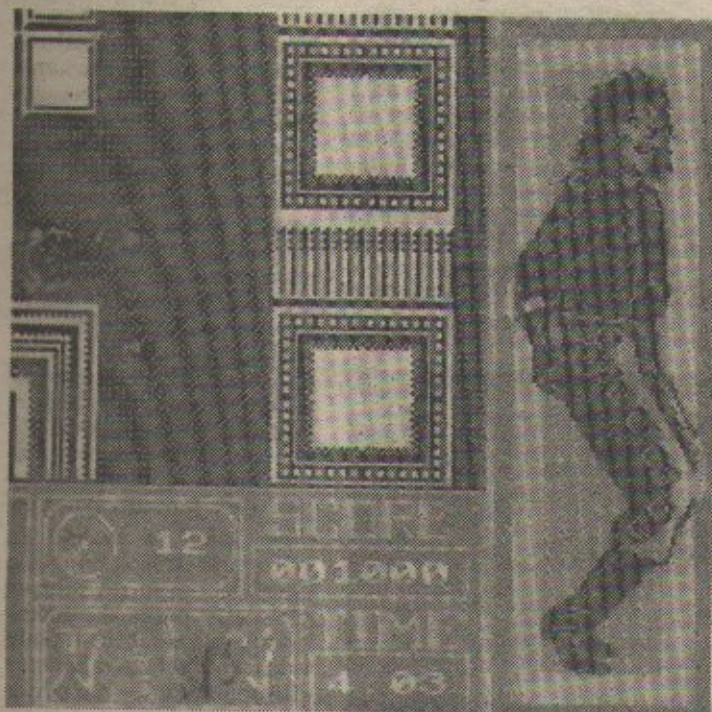
Naravno, vaš auto nije neuništiv. U gonjenu delu ekrana će se, posle svakog jačeg



udarca vašeg auta o stazu, pojaviti jedan deo krivulje, kada ta krivulja dođe sa jednog na drugi kraj ekrana vaš auto će biti gotov. Ovo će se vrlo često dešavati jer su sve staze pune uzbrdica, nizbrdica, brežuljaka, skakaonica, rupa... tako da će vaš auto provesti više vremena u vazduhu nego na stazi.

Morate paziti da ne sletite sa staze jer se ona nalazi na priličnoj visini, naročito neki njeni delovi, tako da sletanje može biti veoma bolno za vaš auto. Kada sletite sa staze utrku možete nastaviti čim vas na stazu vrate specijalnim lancima namenjenim baš za tu svrhu ■

Haris SMAJIC



MOONWALKER

Reflektor obasjava noge igrača na plesnom podijumu. Tapa-tap-tap-tapata-tap. Noge igraju kao lude i ... cap!... pretvore se u MOONWALKER logo. Ovo je početak pompezno najavljuvane igre „U. S. Gold“-a, napravljene po istoimenom filmu. Ako ste gledali film, shvatili ste da je glup. Igra, na sreću, nije glupa, a zasniva se na četiri scene iz filma iz kojih su se izrodila četiri lepo urađena nivoa igre.

Prvi nivo stavlja vas u Majklovu kožu negde u Holivudu (malo je tesno), pred hordom razdraganih obožavalaca koji bi voleli da vas pipnu, štipnu i cmoknu. Bežite koliko vas noge nosé i potrudite se da nadete delove zečjeg kostima u koji treba da se uvučete. Izvođenje je u GAUNTLET stilu, a pomoć je mapa u donjem delu ekrana, na kojoj vidite tačkice. Ako se tačkica kreće to je ili Majkl lično, ili neki obožavalac. Ako tačkica miruje, ve-

rovatnije je da je to deo kostima, a ne obožavalac kog je strefio infarkt od trčanja.

Drugi nivo je vrlo sličan, samo sada bežite motorizovani. Pokupite 10 kristala i dobićete specijalni motor koji ćete preći na sledeći deo drugoga nivoa. Po završetku četiri dela, dolazi...

Treći nivo je gigantski korak u odnosu na lavirinstka prva dva dela. Ako se sećate kraja spota „Smooth criminal“, znate o čemu se radi. Majkl se nalazi u baru, kada se na prozorima pojavljuje vojska okrutnog Mr. Biga, opremljena mašinkama. U

OPERATION WOLF stilu potrebno je da, trčeći naokolo, svojim mitraljezom izrešetate neprijatelje. Prilično agresivan nivo.

Četvrti nivo je sličan trećem, s tom razlikom što nema skrolovanja. Ovo je završena scena filma kada se Majkl, opkoljen sa svih strana vojnicima, pretvara u robota (odlično urađeno) i nastoji da ih sve pobije. Pomerate kursor i klasično ubijate neprijatelje. U gornjem desnom uglu nalazi se laser

BATTLE SQUADRON

Hibrisari, autor vašeg omiljenog programa ponovo je rešio da vas obraduje impresivnom pucaljkom, koja je sigurno izvanredna, mada je vrlo nezahvalno reći najbolja. Naime, toliko već na tržištu imamo „najboljih“ pucaljki, da je nemoguće od njih razlučiti koja zaista zasluhuje taj epitet. Opis igre? Bum, bum, beng, tras, fantazijabruuuuum!!! No, vratimo se sa pucačkog na srpski (a bogami i hrvatski) jezik, koji je svim igračima zajednički, ili bar prepoznatljiv.

BATTLE SQUADRON u sebi objedinjuje sve najbolje osobine dveju legendarnih pucaljki, HYBRIS-a i SIDEWINDER-a. Od prvog je preuzeo neverovatnu sočnost pucanja i način na koji deluju sakupljena dodatna oružja, a od drugog poznato skrolovanje ekrana kako se krećete levo-desno i oblike nekih stacionarnih objekata.

koji stalno ulazi i izlazi sa ekrana. Ako ga dovoljno ispodate, i on je gotov. Animacije pri pretvaranju Majkla u robota i, kasnije, u svemirski brod, odlično su urađene.

Ako ste od MOONWALKER-a očekivali revolucionarnu igru, sigurno ćete biti razočarani, ali ako ste (kao i autor teksta) očekivali komercijalnu glupost, bićete prijatno iznenađeni. ■

Aleksandar PETROVIC

IGROMETAR % 73

VERZIJA C-AMIGA

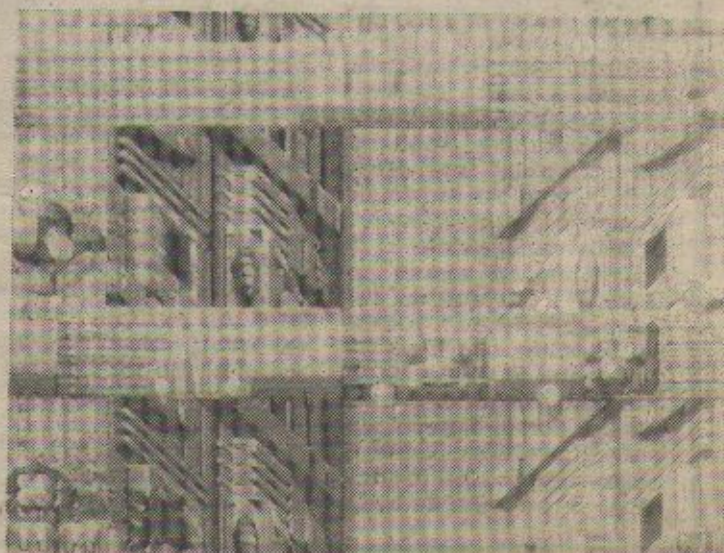
BATTLE SQUADRON

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Grafika je nadmašila oba programa, i verovatno veći broj automata, a zvučni efekti, naročito muzika, do sada su nečuveni u pucaljka-ma. I vaša i neprijateljske letelice sasvim su zavidne veličine, ništa manje nego u SIDEWINDER-u. Sve u svemu, sa tehničke strane program zasluhuje bar 95%.

U verziji koju pretpostavljam da imate, pritiskom na desno dugme za prekidanje introa imaćete bezbroj života, mada ne vidim svrhu ove opcije. Igra je dovoljno teška da biste je dugo vežbali, i nadam se da je nećete na ovaj način kvariti. Jer, ako budete pošteno igrali, zadovoljstvo će duže trajati. ■

Aleksandar VELJKOVIC



SIMCITY

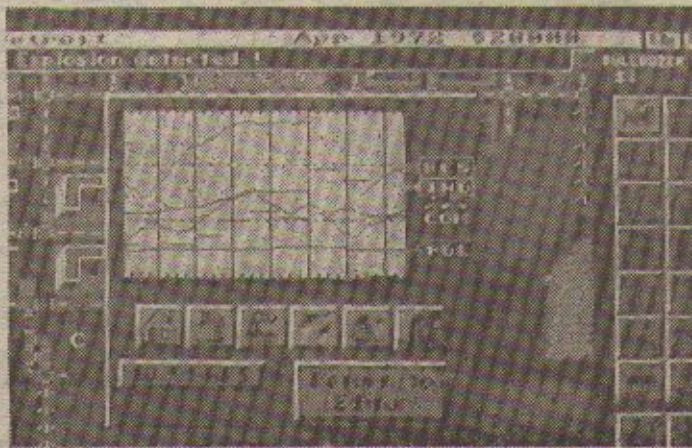
Oduvek je bilo programa na granici igre i realnosti, i to su uglavnom bile jedine igre koje igraju oni koji inače preziru igranje, jer se bave „ozbiljnim“ stvarima (a kao što znamo, previše ozbiljnosti je loše za zdravlje, igrači žive duže). SIMCITY je program koji će takve sigurno obradovati, i bar malo im produžiti vek. Pripada žanru simulacija, s tim što do sada ništa slično nije viđeno – simulacija izgradnje grada. Amigina verzija, koja će ovdje biti opisana, urađena je krajnje studiozno: kada su svi bitni faktori konačno integrirani u program, on je u memoriji zauzeo čak nešto više od 600 k! Program zbog toga zahteva memorijsko proširenje, ali „ozbiljni“ igrači ga većinom imaju.

Kada startujete program, možete da birate da li ćete da počnete izgradnju svog imaginarnog grada iz temelja, ili ćete odabrati neki od scenarija za već postojeće gradove i rešiti zadati problem. Ponudeni gradovi su atraktivni (Hamburg, Detroit, Tokio...), a problemi zanimljivi (obnova grada nakon bombardovanja, kriminal, saobraćajne gužve, itd.). Uz svaki scenarij učitaće se i kratko objašnjenje koje će razjasniti vašu ulogu u njemu. Graditi potpuno nov grad, počev od 1900. godine, čak je i zanimljivije, jer tako u potpunosti dolazi do izražaja vaš urbanistički talenat, a svaka greška i neracionalnost manifestuju se stvaranjem problema. Da „potrošite“ sve ideje, trebaće vam bar mesec dana uporne, svakodnevnne, i celodnevne izgradnje.

Krenimo od samog početka. Naći ćete se na slučajno generisanom prostoru, na kome obavezno postoji jedna ili više reka, ili bar neko jezero, tu i tamo poneka šuma, i puno slobodnog zemljišta. Nema ni traga od grada, niti je određeno gde on treba da bude.

Kako sagraditi sopstveni Singidunum, Agram, Leibach...

Na raspolaganju imate nešto para, dosta mašte, i obilje urbanističkih elemenata, za čije postavljanje, naravno, treba trošiti sopstveni skromni devizni fond. Postoje tri osnovne urbane zone: industrijska, komercijalna i stambena. Postavljanje jednog kvarta svake



od njih koštaće vas 100 \$. Tek postavljeni kvart predstavlja samo prazno građevinsko zemljište, koje će budući stanovnici brže ili sporije naseliti, zavisno od povoljnosti infrastrukture i drugih faktora okruženja. Saobraćaj je suštinski važan za priliv i dalji opstanak stanovništva na određenoj teritoriji, pa je stoga neophodno da puteve i pruge postavite tako da omogućite maksimalan promet. To će vam u uslovima visoke naseljenosti smanjiti probleme koje vam stvara nezadovoljstvo stanovništva zbog čestih gužvi. Ovi elementi nisu ni skupi: kockica puta košta 10, a pruge 20 \$. Ali pazite – troškovi održavanja mogu da postanu preveliki ukoliko neracionalno gradite saobraćajnice.

U naše vreme grad se ne može zamisliti bez struje. Zato odmah podignite ter-

mocentralu, po mogućnosti malo dalje od stambenih kvartova, da bi se izbegla zagađenost vazduha. Termocentrala košta 3000, a nuklearna 5000 \$. Kockica električnih vodova plaća se samo 5 \$, tako da slobodno možete da dovedete struju sa više strana da biste se osigurali od prekida. Visoki stupanj urbanizacije zahteva izgradnju policijskih i vatrogasnih stanica. Svaka od njih košta 1000 \$, ali i zahteva godišnji budžet od 100 \$. Veliki grad trebalo bi da poseduje stadion, kako stanovnici ne bi umrli od dosade (ovo je ipak realističan program, pa se ovo ne događa u bukvalnom smislu). To zadovoljstvo koštaće 3000 \$ iz vašeg skromnog

gradskog budžeta. Konačan zalet industriji daće luka (5000 \$), a gradu sa više od 50000 stanovnika trebaće i bar jedan aerodrom (10000 \$). To bi bilo sve od sastavnih elemenata vašeg grada, a na vama je da ih što bolje iskoristite u funkciji razvoja.

Godišnji izveštaj i budžet. Ovi se prozori pozivaju sa krajnjeg, desnog menija. Godišnji izveštaj (Eval) je glavni pokazatelj vašeg rada u očima podanika – iz njega ćete otkriti koliko njih smatra da dobro radite posao, a koliko da ne, šta smatraju za glavne gradske probleme, koliko je migracija u toku prethodne godine, kao i objektivno vrednovanje kvaliteta vašeg grada od strane samog kompjutera. Ove informacije treba da vam predstavljaju glavne smerice na šta treba obratiti pažnju u tekućoj godini.

IGROMETAR

VERZIJA % **00**

GRAFIKA

ZVUK

UTISAK

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Koncipiranje budžeta (Budget) je od presudne važnosti za vašu finansijsku situaciju, jer predstavlja osnovni izvor sredstava. Uspešno balansirani budžet garantuje ravnomerni razvoj. Kako prevariti stanovnike, i uzeti od njih više para nego što su spremni da daju? Svakako ne dugotrajnim povećavanjem poreske stope – na to su naročito osetljivi, i ukoliko poreska stopa više godina konstantno bude iznad 7%, počće masovno iseljavanje. Porez se, međutim, naplaćuje u januaru svake godine, tako da možete da primenite trik kojim ćete ugrabiti novac na prepad: povećajte porez do maksimuma u decembru, naplatite ga, i odmah ga u januaru minimalizujte. Stanovništvo će se isfrustrirati u toku ova 2 meseca, platiti porez, a posle toga se neće odseliti. Sva sreća da u ovim kompjuterskim gradovima stanovnici redovno pate od amnezije, tako da se još nisu dosetili da u decembru pobegnu iz grada, a u februaru se ponovo vrate.

Pregledna mapa sa grafikomima. Ovo je osnovno sredstvo za nadgledanje trenutne situacije u gradu. Možete je dobiti sa menija ili najnižom ikonom na paleti sa desne strane. Sa leve strane nalazi se mapa celog grada, na kojoj možete da dobijete preciznu sliku stanja i rasprostranjenosti odabranih faktora – elektrifikacije, kriminala, zagađenosti, saobraćaja, naseljenosti, rasporeda zona, i još nekih. Desno je grafikon kretanja istih faktora u poslednjih 10 ili 120 godina. Ovo vam omogućava da potpuno gospodarite situacijom u svom gradu, i zaokružuje jednu vrlo kompaktno napravlenu komandu celinu.

Aleksandar VELJKOVIĆ

AUSSIE GAMES

Igra se sastoji iz šest delova. Svaki deo predstavlja zanimljivu interpretaciju poznatih sportova: skokovi u vodu, bejzbol, trčanje, bacanje koplja, streljaštvo i sportski ribolov. Sve se odvija u prelepim predelima Australije.

1. U prvom delu ste u ulozi debelog skakača u vodu na brani iznad predivne reke obasjane zalazećim suncem. Ne dopustite da vas na početku dekoncentriše okolina: u pozadini je most, nazire se velegrad, čamci plove rekom, pauk se šeta po grani a u vodi vas čeka ajkula! Kada ste se oporavili od pretrpljenog straha pritisnite „fire” i počnite. Počinje da teče vreme ograničeno za skok. Morate brzo prikupiti što više vazduha (u donjem desnom uglu se nalazi skala za merenje - „breath”). To radite na taj način što ravnomerno pokrećete palicu gore-dole (nije važna brzina već ritam). Pre isteka vremena morate pritisnuti „fire” za skok. Nalazite se u vazduhu i morate za veoma kratko vreme zauzeti horizontalan položaj. Zatim ste u vodi: ili vam samo ruka viri iznad vode i polako tonete, ili ste u vodu pali kao daska i plutate na stomaku, ili vam viri glava i blaženo se smešite. Posle skoka dobijate tri ocene od životinjica koje vas posmatraju. Najviše ocene se dobijaju kada vam posle skoka samo glava viri iz vode.

2. Druga disciplina je „pre-rađeni” bejzbol. Nalazite se na predivnoj plaži punoj kupaća. Morate ragbi loptu



udariti nogom, a zatim je vaš drugi igrač mora uhvatiti. Na početku će vam biti veoma teško da udarite loptu. Loptu udarate na sledeći način: ispod vas se nalazi skala sa energijom; kad pritisnete „fire” bela linija počinje da raste; kada drugi put pritisnete „fire” ona se zaustavlja i počinje da se vraća; kada pređe polovinu pritisnete „fire” i lopta će odleteti. Ovo nije tako komplikovano kao što se čini. Morate prebaciti protivničkog igrača koji stoji ispred vas i pokušava da uhvati loptu. Pri udaranju lopte budite oprezni jer se može desiti da se bolno uhvatite za nogu ili da vas lopta zakopa u zemlju. Vaš drugi igrač mora da prati let lopte na „mapi” koja se nalazi u vrhu ekrana. Kada lopta bude blizu njega mora se baciti i uhvatiti („fire” + levo ili desno). Poene dobijate za daljinu lopte, a dodatni bonus za njeno hvatanje. Svaki vaš potez burno pozdravlja plavuša koja vas obdri.

3. U trećem delu sa svojim partnerom morate pretrčati stazu za određeno vreme. Trčanje vam otežava čamac koji nosite na leđima. Prepreke na putu morate pre-

skakati („fire” + gore). Skok možete produžiti pomeranjem palice u desnu stranu. Trčite pomeranjem palice levo-desno, ali ne brzo već ravnomerno da biste uhvatili ritam. Ako idete suviše brzo pokleknucete i probiti čamac svojom glavom. Tada će se desiti nešto veoma neprijatno: vaš partner će vas iz sve snage udariti veslom po glavi!!!

4. Četvrta disciplina je bacanje bumeranga. Bumerang bacate na isti način kao što ste putirali loptu u drugom delu. Na raspolaganju imate tri bumeranga. Let bumeranga pratite skrolovanjem ekrana levo ili desno (palica levo ili desno). Bumerang hvatate pritiskom na „fire” i pomeranjem palice gore (levo ili desno) u zavisnosti sa koje vam strane dolazi. Bumerang će vas često udariti u glavu ili stomak, a može i izleteti iz ekrana ili proći pored vas. Poene dobijate za dostignutu daljinu, a bonus za hvatanje bumeranga.

5. U petoj disciplini vozite se džipom po australijskoj pustinji. Za volanom sede dva snažna mladića, a između njih kućence izvodi vratolomije. Stojite sa puškom u zadnjem delu džipa. Momci izbacuju flaše u vis, a vi ih gadate, pomerajući nišan i pritisajući „fire”. Posebno morate paziti pri gađanju u krivinama jer će vam flaše veoma brzo nestajati sa ekrana. Preko ekrana će vam ponekad preleteti i ptica koja će brzo promeniti pravac leta i odleteti ako je pogodite.

6. U šestoj disciplini sedite u čamcu koji se nalazi u jednom malom zalivu. U rukama držite blinker i cilj vam je da uhvatite sabljarku koja se poigrava ispred vašeg čamca. Mamac zabacujete na isti način kao što ste šutirali loptu u drugom delu. Kada zabacite mamac pritisnite „fire” i tako ćete početi da vraćate mamac prema brodu: Ako ga sabljarka zagriže, morate da je dovlačite do broda. I dalje držite „fire” i zamarajte je povlačećipalicu levo pa desno i tako je dovucite do broda. Kada bude dovoljno blizu uleteće u čamac. Ako sabljarka ne primeti mamac u čamac ćete dovući staru šuplju čizmu ili automobilsku gumu. Za određeno vreme morate uhvatiti što

više riba koje donose poene. Ovaj deo je urađen veoma dobro, a posebno je zanimljiva borba sabljarku da se skinu sa udice i njeno iskakanje iz vode.

Igra će vas sigurno zainteresovati jer je ideja nova i igra je dosta dobro urađena. ■

Bogdan MILOJKOVIĆ

KULT

Nekoć davno, postojao je narod koji je živio u miru i slozi. Jednog dana pojavio se zlikovac imenom Zorq, oteo jednu devojkicu, sa namerom da stvori novu rasu... Vaš zadatak se sam po sebi nameće - vratiti sve u stanje kakvo je bilo prije dolaska zlikovca.

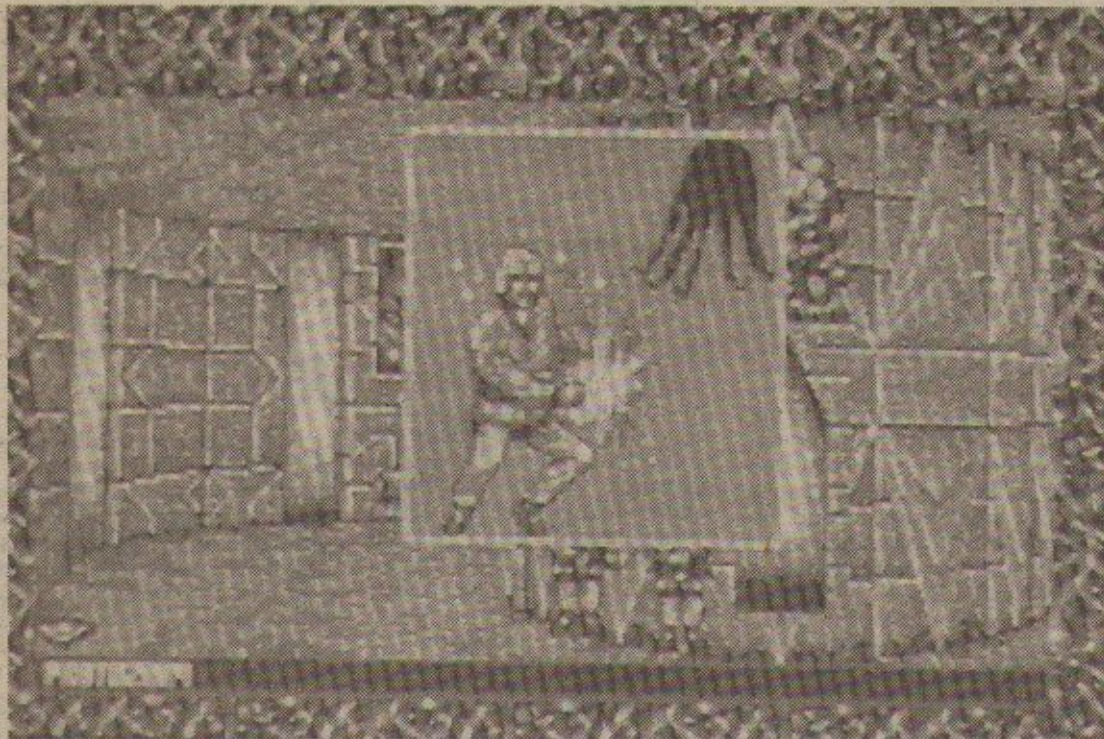


Na početku sledi predstavljanje likova, a pustolovinu počinjete u sobi The master's orbit. Master of ordeal, vladar, na početku vam uvijek poklanja neki predmet uz objašnjenje gdje ga upotrebiti. O svemu tome nešto kasnije.

Na desnoj strani ekrana su ikone. U prvoj se nalazi predmet koji trenutno koristite. Druga vam daje mnogo pomagala: solar syes (pregledanje prostorije) sticky fingers (razni trikovi, ovisno o predmetu koji koristite, nosite itd), know mind (čitavanje misli; zgodno i vrlo praktično), brainwarp (moram priznati da mi nije potpuno jasno čemu služi), zone scan (scaniranje sobe), extreme violence (tučnjava). Treća ikona odozgo daje vam popis predmeta koje nosite. Četvrta pokazuje, na malo čudan način, vaš energetski nivo, a petom čekate određenu akciju (wait). Sljedeće tri snimaju, odn. učitavaju igru sa diska, te pokazuju vrijeme u igri.

Krećete se tako što dovodite kursor na određena vra-





ta i pritisnete lijevi gumb na mišu. U toku igre susretat ćete se s mnogo likova. Neki od njih nudice vam trampu robe. Na taj način možete doći do vrlo korisnih predmeta, ali likovi ponekad neće željeti ono što vi želite dati. Tada zamjena pada u vodu. S druge strane, možete se tući, a koliko je to pametno, moraćete ocijeniti sami. A sada evo i malog pregleda soba:

DE PROFUNOIS - Platforma na kojoj stojite polako tone, a vi treba da pređete na drugu stranu. Prvo izaberite wait i ugledaćete kuku na stropu. Ukoliko imate konop (a rope), iskoristite ga tako što ćete na pitanje što da radite s njim odgovoriti sa lasso, a zatim pokazati na kuku. Ostaje vam još samo da se spustite dolje.

THE HALL - prava mala raskrsnica, vodi u mnogo soba.

THE NOOSE - potpun mrak. Pojavljuje se netko tko vas poziva da pođete sa njim. Učinite to.

THE TWINS - Kroz jedna vrata ne možete proći, jer se ne daju otvoriti. Kliknite na kljunove „blizanaca“, te ih otvorite sa open, pa iskoristite a goblet (ako ga imate). Neću reći kako da ga iskoristite, jer to oduzima na zanimljivosti.

THE SCORPIONS PRESENCE - želite li proći kroz

vrata, pomolite se pred spomenikom (pray).

Soba, naravno, ima još, ali neći ih sve opisivati kako biste ipak doživljavali iznenađenje. Za rješavanje misterije u svakoj od 5 oblasti dobivate takozvanu skull. Ukoliko ga predate stražaru za manje od 1 sat, postat ćete divo. To vam je nešto kao čin. Tek kad to uspijete, stražari će vam davati više informacija i bit ćete bliže rješenju igre. Postati Divo, naravno nije lako!

Kad želite koristiti neki predmet ili komunicirati (bilo jezikom, bilo šakama) pojavljuje se meni čudnog oblika. Mišem treba odabrati jednu od ponuđenih mogućnosti.

KULT, dakle, donosi novi princip igre i natjerat će vas da dosta razmišljate, iako su neka rješenja logična (npr. upotrebiti solarne oči u sobi u kojoj je potpun mrak - the noose). Dalje, velika pomoć je i ta što se u meniju nalaze samo neke mogućnosti, tj. one čije je izvršavanje u tom času moguće. To znači da ne morate, kao kod klasičnih avantura, isprobavati redom gomilu komandi gledajući efekte. Pa ipak, nemojte pomisliti da to olakšava zadatak! Grafika je dobra, posebnog zvuka nema, osim nekih „rečenica“ koje izgovaraju likovi. Dobro je to što u počet-

ku možete odabrati engleski, njemački ili francuski jezik. Kult zauzima jedan disk, napravili su ga francuski programeri, a jedino na što vas još moram upozoriti je da disk ne smije biti zaštićen od pisanja, jer biste mogli pročitati guru meditation, software failure ili nešto slično. Rješenje ove avanture novog tipa možemo očekivati u nekom od narednih brojeva „Sveta kompjutera“, jer će se vjerovatno naći netko dostojan statusa „spasitelja jednog naroda“. Kako bi bilo da to budete upravo Vi? ■

Dario SUŠANJ

FIGHTING SOCCER

„Fighting“ u nazivu je više figurativno, jer od tuče neće te mnogo videti; teren je vrlo kratak, što je dobro u slučaju kad napadate, ali u odbrani je prilično nezgodno. Izvođenje je klasičan fudbal gledan odozgo (nalik KICK OFF-u). Kontrolišete igrača

IGROMETAR
% **63**

VERZIJA
sinclair spectrum

FIGHTING SOCCER

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

koji je najbliži lopti, dok ostale pokreće kompjuter. Kontrolisanje udarca je vrlo komplikovano (da ne nazovemo nemoguće), tako da se više isplati predriblati golmana nego šutirati sa 10 m.

Dobre strane novog fudbala su lepa animacija, veliki likovi i mogućnost igranja dva igrača (jedan protiv drugog ili zajedno protiv kompjutera). Za razliku od dosadašnjih fudbala na Dugi, golmana kontrolišete kompjuter, što znatno olakšava stvari, ali užasno nervira činjenica da je vaš golman definitivno slabiji od kompjuterovog (?).



Čudno je da je „Activision“ pustio u prodaju igru sa gramatičkim bagom; kad date gol - „Nice shoot“. Ako pravopisne greške ostavimo na stranu, ostaje nam još nekoliko čisto fudbalskih nedostataka u ovoj igri: u pravom fudbalu, pri ispucavanju lopte pri golautu, u šesnaesteru nema nikoga, dok je u FIGHTING SOCCER-u kao na železničkoj stanici; jačina timova je nesrazmerna stvarnosti, tako da ćete se sa Japanom, koji otvara turnir, prilično pomučiti, a Brazil igra nekako mekano i počet-

nički. U fudbalskim pravilima piše da se utakmica sastoji iz dva, a ne iz jednog poluvremena. Istina, ove greške postoje i na automatu, sa koga je „Activision“ prebacio igru, ali sve će to znatno uticati na dužinu vremena koje ćete provesti uz nju.

U ovom fudbalu je sve pomalo čudno, tako da je i semafor okrenut za 90 stepeni dok posle završene utakmice navijačice igraju svoju folklornu tačku. Sve u svemu, od ove igre smo očekivali više. ■

Aleksandar PETROVIĆ

KNIGHTMARE

Počinjete u ulozu viteza bačenog u tamnicu. Do kraja igre potrebno je da uništite zmaja. Izvođenje nije kao kod klasičnih avantura već naredbe birate tako što pritisnete početno slovo a zatim sa „space“ menjate sve naredbe koje počinju tim slovom. Kada nađete komandu koja vam je potrebna pritisnite <RETURN>. Na primer, ako želite da pokupite zlatnik pritisnete redom tastere: T, <RETURN>, G, <RETURN>. Na desnoj strani ekrana nalazi se sveća koja predstavlja vašu energiju koje na početku ima dovoljno tako da bez problema završite igru. Poziciju možete snimiti u memoriju i kasnije je učitati (pazite, u memoriji možete čuvati samo jednu poziciju). Evo kako najlakše završiti igru.

Na početnoj lokaciji pokupite hranu i dajte je starcu. Isto učinite sa vodom. Sada upitajte starca (ask old man) i on će vam dati magični ašov (spade). Otvorite vrata i krenite desno. Stanite kod prozora i prokopajte tunel (dig ground). Pojavićete se u sobi sa dva stražara. Brzo bežite dole iz sobe da vas ne bi ubili a zatim još dva ekrana dole pa desno. Tu otkucajte take sword ali bez pritiska na <RETURN>. Krenite dole i čim uđete u sentry pritisnite <RETURN>. Dobićete mač. Pritiskom na dugme džojstika oslobodite se stražara i nastavite dole. Uzmite zlatnik i popnite se levo uz stepenice. Ubijte stražara i idite u inter sanctum. Tu pokupite potion,

gold i scrool. Idite gore pa levo. Sada popijte potion i brzo bežite levo jer će se pojaviti čudovište. Zatim pođite u kuhinju (uz put u coryard east umite zlatnik) i pokupite fat i gold. Idite dve sobe levo u scullery. Tu upotrebite magiju (spell caspar) i otvorite se vrata. Idite dole, uzmite ašov (spade) i zlatnik pa krenite u

maids badroom. Tu dajte sve zlatnike koje ste sakupili (trebalo bi da ih je pet ali ne smeta ako ih je manje) i uzmite medaljon (locket). Sada idite u dungeon passage i kopajte (dig ground). Ako ne nađete ništa u prvoj sobi probajte u ostalim sobama jer se dungeon passage proteže kroz pet prostorija. Kad nađete pitch (to će vam saopštiti dungeon master) krenite u kings quarters. Stanite na vrata u podu i otvorite ih (open trapdoor).

U sobi levo od vas je zmaj na koga treba baciti pitch, fat i locke. Najbolje će biti ako postupite slično kao kada ste uzimali mač. Znači, otkucajte throw fat zatim uđite unutra, pritisnite <RETURN> i brzo izađite. Na isti način bacite i locke i pitch i čeka vas poruka:

„Congratulations, you have earned your spurs as a knight!“

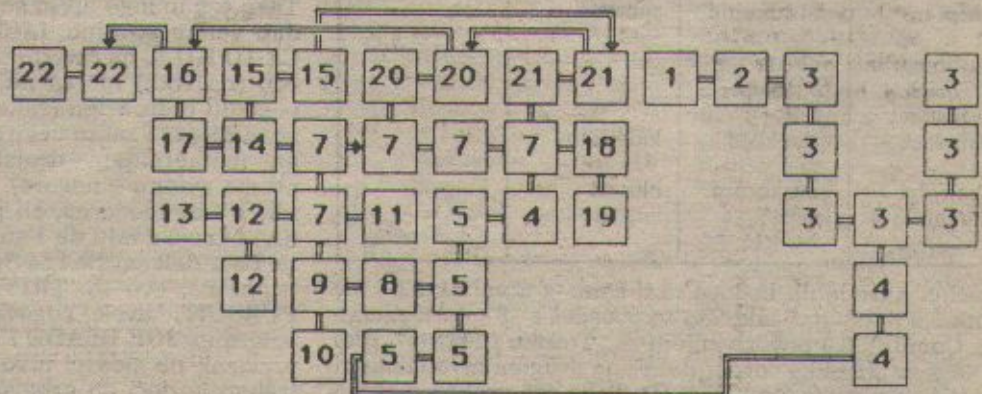
Da biste završili igru potrebno je proći kroz neke prostorije u kojima se nalazi čudovište koje će vas pustiti da prođete samo ako tačno odgovorite na tri postavljene

nena pitanja. Pošto su neka od tih pitanja prilično teška (da li znate ko je bio producent Bitlsa?) evo i odgovora:

4 FALSE, TRUE, FALSE
9 NOOPHYEXL, AT, Y
11 FALSE, TRUE, FALSE
15 DOUGLAS, ADAMS, DIAMOND, BEOWULF
20 GREAT EXPECTATIONS, HUMAN PANCREAS, GEORGE MARTIN
21 EXCALIBUR, THE BLACK DEATH, HERACLES

U prostorijama 12 i 18 moraćete da rešite malo teže probleme. U scullery ćete između četiri kvadrata morati da pronadete tri koji se rotiranjem mogu postaviti tako da imaju isti raspored šara. Stanite kod četvrtog i pritisnite pucanje. U inter sanctum-u između pet kvadrata nađite dva para sa suprotno raspoređenim šarama. Stanite kod petog (koji je višak) i pritisnite pucanje. Preporučujem vam da snimite poziciju pre nego što uđete u neku od ovih prostorija. ■

Dušan BAJIĆ



KNIGHTMARE

- | | | |
|---------------------|---------------------|-------------------|
| 1.DUNGEON V | 8.CORTYARD WEST | 15.OLDE STOREROOM |
| 2.DUNGEON VI | 9.CORTYARD EAST | 16.KINGS QUARTERS |
| 3.DUNGEON PASSAGE | 10.CORTYARD SOUTH | 17.THRONE ROOM |
| 4.SENTRY | 11.KITCHEN SUPPLIES | 18.OUTER SANGTUM |
| 5.DUNGEON STEPS | 12.SCULLERY | 19.INNER SANGTUM |
| 6.CORTYARD CORRIDOR | 13.MAIDS BEDROOM | 20.OLDE STOREROOM |
| 7.INNER CORTYARD | 14.ANTE CHAMBER | 21.OLDE STOREROOM |

DESIGN A.P



Ptičica koju vidite potiče iz pisma Srđana Kovačevića, našeg čitaoca iz Osijeka. Cela redakcija (pogotovo ženski deo) je bila oduševljena crtežom pa smo odlučili da ga prikazemo i našim najdražim čitaocima.

Srdan je u svom pismu poslao odgovor za igru **LICENSE TO KILL** Draganu Stankoviću. Na petom nivou upravljaš avionom koji je povezan sa nišanom. Taj nišan treba postaviti na zadnji deo prikolice kamiona i pritisnuti „fire“. Postupak ponavljati dok Bond ne padne sa aviona na kamion (kod nas se kaže: „Sa konja na magarca“). Tad je kamion pod tvojom kontrolom. Njime treba

da uništavaš ostala vozila koja se pojavljuju.

Fantastic Four je beogradska ekipa dobro poznata čitaocima. Evo šta oni imaju da kažu za **C-84: TOUGH GUYS**, počni igru samo s jednim likom (prethodno uključi oba džojstika). Kad pogineš, upotrebi drugi džojstik i nastavićeš tamo gde je poginuo prvi igrač. **MAD MIX**, pilule na trećem nivou mo-

Ratko Mileta iz Zagreba je jedan od naših najvernijih čitalaca i iscrpnih savetodavaca. Tako je i ovog puta, sa igrom **NEUROMANCER**. Prvo nekoliko šifri:

Firma	Link	1.LV.	2.LV.
Bank Gemeinschaft	bankgemein	eintritt	verboten
Musabori indust.	musaborind	subaru	
Tozoku imports	yakuza	yak	
Bank Zurich	bozobank		
Chiba justice	justice		
Eastern seaboard	easteabod	longisland	
Hosaka corp.	hosakacorp	biosoft	fungeki
Gentleman loser	loser	wilson	

Većina navedenih kodova radi samo s Comlink 5.0 i 6.0 Comlink 5.0 nabavljaš tako što se povežeš s „Eastern seaboard“, a Comlink 6.0 povezivanjem sa „Tozoku imports“. Ako se povežeš sa „Hosaka corporation“, na drugom nivou izmeni bilo koje ime u svoje, plus svoj ID. Tako ćeš svakog meseca primati platu od otprilike 20.000\$. Ako Comlink 6.0 prodaš „Fuji“-u, dobićeš za njega 7500\$. Na prvi nivo „Bank Zurich“ i „Chiba justice“ prodićeš pomoću „Sequencera 1.0“. U „Asano comp“ – upitaj vlasnika sledeća pitanja:

„Why does Crazy Edo call you a pig?“

„You dont like Edo do you? I am pretty good at noticing these things“

„Edo is a gnats eyeball! He should be kicked in the head with a steel boot.“

Asano će ti znatno sniziti cene svojih kompjutera. Najjeftiniji kompjuter kojim je moguće ući u „Cyberspace“ je Katana. U „Cyberspace“-u u baze podataka ulaziš tako što prideš velikim kuglama. Kada prideš bazi pred tobom će se pojaviti ista ta kugla samo ovog puta okružena štitom. Ratku još nije uspelo da probije taj štit, pa mu je potrebna pomoć. Takođe ga zanima kako proći „Vorm hole“ u **SPACE ROUGE**? Kako u igri **LASER SQUAD** uništiti „armoury droid“-a u misiji „Laser platoon“? Kada se u **IRON LORD**-u može ući u kockarnicu u gradu (kompjuter stalno odgovara da je puna)?

A šta da radim ...

Uređuje **Nenad VASOVIĆ**

raš prvo pregaziti bagerom, ostaviti bager i tek onda kupiti pilule. **JOE NEBRASKA**, u toku igre pritisni istovremeno „space“, „M“, „“ i <SHIFT> sa desne strane i dobićeš bezbroj života. **SOLDIER**, dinamit postavljaš tako što pritisneš <CTRL> a potom „fire“. **GARY LINEKER HOT SHOT**, ukoliko vodiš i kompjuter počne da sustiže rezultat, nateraj ga da izbacii loptu u aut, gol-aut ili korner i nemoj izvoditi loptu jer vreme teče i dok je lopta van terena. **NEW ZEALAND STORY**, čudovište na kraju igre treba da pogodiš u usta 30-tak puta da bi ga uništio. **PRO SKI SIMULATOR**, dužim pritiskom „fire“ zauzećeš tzv. spust-položaj. Tako ćeš mnogo lakše savladati velike strmine. **LICENSE TO KILL**, na četvrtom nivou (na vodi) moraš najpre pogoditi hidroavion (zakačiti se za njega) i zatim ući u njega (pomeranjem džojstika prema avionu – nagore). Toliko o Commodoreu, ali pažljivi čitaoci znaju da **Fantastic Four** deli savete i za **Spectrum**. Pa, evo ih. **TRIVIAL PURSUIT**, uvek odgovaraj potvrdno. **JOE BLADE II**, za prelazak na sledeći nivo potrebno je doći do grbavca u mantilu. On će ti dati slagalicu i ako je dobro složiš ideš na sledeći nivo. **HIGH FRONTIER**, napravi što više satelita druge vrste sleva. Potrebno je skupiti 180 satelita i nijedna ruska raketa neće probiti taj bedem. **STOLE ONE MILLION**, crveno-bele kase jedine imaju novac, ali nemoj ih obijati pre nego što onesposobiš alarm. Obavezno zatvori vrata za sobom i nemoj često prolaziti pored prozora jer te neko može primetiti. **JOHNNY REB II**, ako si Jenki, na početku izaberi opciju da sam praviš teren. Kućice postavi duž cele reke sem ispred

mosta. Pošto niko osim pešaka ne može preći preko njih, cela južnjačka armija će ti doći na most gde ćeš je lako uništiti. **MICROPROSE SOCCER**, kad ti golman krene u susret, izadi van terena i ušetaj se u gol sa spoljašnje strane. Gol će ti se priznati kao regularan.

Goran Popović iz Kule šalje neke cake za Amigu. **BATMAN (THE MOVIE)**, u uvodnom skrinu gde su prikazane slike Betmena i Džokera otkucaj sledeću reč i imaćeš bezbroj života: **JAMMMMM. BEAST**, energija ti se neće smanjivati ako u uvodnoj sceni kad se pojavi glavni lik, iza natpisa **BEAST** pritisneš „fire“ na džojstiku i levo dugme miša (istovremeno) i držiš tako dok ti kompjuter ne zatraži drugu disketu. Pitanje za igru **SIDE ARMS**, da li postoji i kako se aktivira opcija za dva igrača?

Dejan Dojčinović iz Pančeva će odgovoriti Igoru Pinteriću za **TEST DRIVE II**. Kad dođeš do benzinske pumpe, zaustavi auto između dve linije, što bliže pumpi. Tada će kompjuter da ti da osnovne podatke o prethodnoj vožnji. Sve ovo važi samo ako imaš disketnu verziju. Dejan ima pitanje vezano za istu igru, ali za PC: Kako da promeni scenario?

Boris Kuljiš iz Splita malo čekakula sa svojim kolegama koji su zapeli kod pojedinih igara. **STANLIO & OLIO (Draganu Stankoviću)**, mapu ćeš naći u kućici na početku igre. U bar ćeš ući tako što staneš ispred vrata i povučeš džojstik nagore. Ulazak je malo težji jer treba precizno pogoditi mesto na vratima. Cilj igre je da izgadaš protivnika pitama. **SHO-**

**OTEM UP CONSTRUCTI-
ON KIT** (Tvrtku Viroviću),
na žalost, imaš neispravnu
verziju.

Nebojša Lukić iz Odžaka,
zvani „Ja сам почет-
ник“, ima želju da ga i dalje
tako potpisujemo. Dopalo se
čovjeku. Još u svom pismu
smatra da se Luka Stanisav-
ljević „...previše peni. Nije on
nikakav car, već zaljubljenik
u igre kao i ja.“ Da podseti-
mo, почетник - ima Atari i
svi njegovi prilozi su vezani
za taj kompjuter. **BMX SI-
MULATOR**, šestu stazu može
da pređe samo zeleni tak-
mičar sa žutom kacigom pa
je najbolje njega izabrati.
RUGBY LEAGUE BOSS,
najbolje je na početku pro-
dati sve igrače i kupiti novu
trinaestoricu sa rejtingom 5.
Ako neki igrač nije u formi,
treba ga odmoriti 2-3 utak-
mice. Posle toga biće kao
nov. Evo sad i nekoliko pita-
nja: **AFRICAN RAIDERS**,
zašto se ne može uvek po-
stignuti maksimalna brzina?
Kako se startuje **ZANY
GOLF? VOLLEYBALL SIMU-
LATOR**, kako se upravlja ig-
račima? **PINK PANTHER**,
kako šetati gazdu? **POWER
DROME**, može li se i kako
upravljači džojstikom? **JOE
BLADE**, šta se radi kad ne-
stane municije? **TNT**, posle
upisa mora da se resetuje
kompjuter da bi se ponovo
igralo. Može li se ovo izbeći?
Kako da četiri igrača igraju
LEATHERNECK?

Miodrag Kandić iz Mosta-
ra i odgovor **Danielu Po-
šti** za **BATMAN 2**. Potrebno
je pronaći i pokupiti novac i
stići do džekpota. Tu koristi
novac sve dok ne dobiješ tri
ista znaka na džekpotu. Ta-
da dobijaš Džoker kartu. Za
pronalaženje novca i džekpo-
ta koristi mapu iz „Sveta iga-
ra 5“. Još nešto za Daniela,
kad u igri **BOUNCING BALL**
pokupiš sve brojeve, treba
da lopticu izbaciš van lavi-
rinta kroz rupu na vrhu ek-
rana.

Mirko Miljković sa Novog
Beograda ima nekoliko
pitanja: Da li je moguće pro-
ći vatru u igri **KENDO WAR-
RIOR?** Kako u **SHINOBI 2**
proći velikog čoveka koji iz
ruke izbacuje vatru? Kako u
SHINOBI 4 proći samuraja?

Opet se javio i „Ja“, odno-
sno **Dejan Dorđević** sa No-
vog Beograda. Za ovaj put
on ima sledeća tri pitanja:



SCOOBY DOO, kako doći do
članova družine kad nigde
nema merdevina? **IO**, kako
uništiti gmaza na kraju
prvog nivoa? Šta je cilj igre
WAR CARS?

Viktor Ignjatović je poslao
kompletan spisak upot-
rebljivih tastera za igru
GUNSHIP, na Commodoreu
64, što je veoma ljubazno od
njega

Z - karta

- 1 - levi motor (on/off)
- 2 - desni motor (on/off)
- 3 - propeler (priključivanje
za motore/odvajanje od mo-
tora)

4 - AIM-9L Sidewinder (ra-
kete vazduh-vazduh)

5 - 2.75 FFAR (lake rakete
vazduh-zemlja bez tragača)

6 - AGM-114A Hellfire (teš-
ke rakete vazduh-zemlja sa
tragačem)

7 - 30mm Cannon (30-mil-
imetarski mitraljez)

9 - bacanje „Chaff“-a (upot-
rebiti kada „R“ na ekranu
počrveni - neprijatelj te ima
na svom radaru)

0 - uključivanje „Radar
Jammer“-a (uređaj koji re-
meti neprijateljski radar)

+ - uključivanje „IC Jam-
mer“-a (uređaj koji remeti
tragač rakete koja te prati)

- - bacanje „Flare“-a (upot-
rebiti kada „I“ na ekranu po-
črveni - neprijateljska raka-
ta se usmerila na tebe)

£ - pogled pravo

<CLR/HOME> - pogled
ulevo

<INST/DEL> - pogled
udesno

- - ubrzavanje vremena
(funkcioniše samo kod kar-
te)

<RUN/STOP> - pauza

<COMMODORE TASTE-
R> - provera municije i
benzina

levi <SHIFT> - promena
cilja na srednjem ekranu
„space“ - kontrola srednjeg
ekrana

desni <SHIFT> - prome-
na cilja na srednjem ekranu

levi <CRSR> - rotiranje
ulevo (samo u ravnotežnom
položaju)

desni <CRSR> - rotiranje
udesno (samo u ravnotež-
nom položaju)

<RETURN> - zaustavlja-
nje rotiranja

<RESTORE> + (brojevi
4-6) - oslobađanje oružja

<RUN/STOP> + <RES-
TORE> - prekid misije

f1 - brzo gore

f3 - sporo gore

f5 - sporo dole

f7 - brzo dole

Viktor je poslao i odgovor
Dariju Sušnju za **BATTLE
CHESS**. Dužina razmišljanja
se podešava zajedno sa jači-
nom samog kompjutera, i to
tako što jači kompjuter duže
razmišlja (treći nivo je još i
podnošljiv, ali kasniji...)

Zoran Strajin iz Novog Sa-
da ima pitanje za jednu
staru igru, to je **MONTY ON
THE RUN**. Za normalno od-
vijanje igre potrebno je na
početku izabrati 5 predmeta.
Zoki zna za 3 predmeta: pa-
soš, konopac i gas-masku.
Koja su preostala dva?

U ovom izdanju rubrike „A
ŠTA DA RADIM...“ pripre-
mili smo sažeto objašnjenje
igre **STAR TREK** koje nam
je poslao **Aleksandar Jova-
nović**. Osim što je priložio
ovo uputstvo, Aleksandar je
naglasio da je i završio igru.
U tom slučaju, zamolićemo
ga da sa pažnjom prati sva
pitanja koja će, nesumnjivo,
i dalje pristizati u našu re-
dakciju po pitanju „Zvezda-
nih staza“. Očekujemo od
Aleksandra da pruži odgovo-
re na sva ta pitanja, a za na-
gradu ćemo mu pokloniti
Kinderjaje. Može na oko, a
može i na ruke.

Pored toga, imamo i inven-
tar predmeta u igri, poklon
Predraga Vujina, koji pred-
stavlja dodatnu olakšicu. ■



**Ne brinite
Svet igara
broj 7 već
spremamo**

THUNDERBIRDS

IGROMETAR
% **73**

BERZIJA
sinclair
spectrum

THUNDERBIRDS

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Još jedna igra radena po motivima crtanog filma. Zabrinuti velikom popularnošću superjunaka tipa Indijane Džons i Betmena, članovi internacionalnog spasilačkog tima „Thunderbirds“ odlučili su da izvedu nekoliko herojskih podviga i povrate staru slavu. Igra se sastoji iz četiri posebna programa (misije) i u svakoj od njih upravljate sa po dva člana tima. Velika mana igre su komande. Upravljanje je moguće samo preko tastature i to:

Z, X, P, L - za kretanje;
<ENTER> - za upotrebu predmeta; 1, 2 - za biranje predmeta i „space“ - za promenu junaka.

Mission 1: Mine Rescue

Posle rudarske nesreće član „Thunderbirds“-a Virdžil ostao je zarobljen duboko unutar rudnika. Njegovi verni drugovi Alan i Brejns su tu da ga oslobode pre konačne katastrofe. Upravljate i Alanom i Brejnsom. Na početku, od predmeta odaberete pištolj za podmazivanje, lampu za Alana i drugu lampu za Brejnsa. Kad ste to uradili, kao Brejns pokupite francuski ključ i čekić. Morate biti veoma brzi jer voda polako prodire u rudnik. Sada idite do lifta-korpe i popravite je čekićem. Idete

korpom skroz gore, ali ne zaboravite da uz put pokupite detonator. Na vrhu skrenite desno i zavrnite ventil francuskim ključem. Zaustavili ste vodu! Sada se vratite do mesta na kojem ste ostavili lampu, pa se sa lampom i detonatorom uputite do prostorije zatrpane kamenjem. Tu ostavite detonator i idite po žici. Sada se vratite po detonator, pa dotaknite kamenje. Automatski ćete otići u susjednu prostoriju, aktivirati detonator et viola - put je slobodan!

Nastavite putem dok ne stignete do čoveka koji vam maše. To je Virdžil koji se nalazi u prikolici zaglavljenoj u živom blatu. Prebacite se na Alana. Sa njim idite do merdevina, pokupite ih, pa desno. Kod živog blata koje se nalazi u sredini prostorije, aktivirajte merdevine i premostite blato. Sada se prvo vratite po predmet koji ste odbacili kada ste uzimali merdevine, pa tek onda predite blato. Idite desno do merdevina, pa nadole kad god budete mogli. Tu negde naći ćete prikolicu. Podmažite je pištoljem, pa ćete je lako odgurati do novog blata. Idite skroz desno, pokupite bušilicu, idite skroz levo, pa se liftom spustite dole. Tu negde pokupite kabl, pa idite do metalnog zida. Probušite ga bušilicom! Sada levo, do Virdžila i Brejnsa. Automatski ćete se popeti na Virdžilovu prikolicu i pomoću nje izaći iz rudnika. Ali, tu nije kraj. Kao Brejns idite po lampu, pa se onda vratite na start. Time ste okončali prvu misiju i dobili šifru za nastavak - „FABSUBMA“. Međutim, šifra je pogrešna. Prava

šifra glasi „ANDERSON“ i predstavlja prezime autora igre. Što reče naš narod: „Sliku svoju ljubim“!

Mission 2: Sub Crash

Zli Lojds je rešio da uništi svoju nuklearnu podmornicu i pokupi masnu odštetu. Vaš zadatak je, naravno, da spasete podmornicu ostavljenu na milost i nemilost morskih struja. Upravljate Alanom i Gordonom. Za Alana odaberite bocu sa kiseonikom i sprej protiv ajkula, a za Gordona pilule protiv radijacije. Kao Gordon upotrebi pilule, pa kao Alan idite sprat niže, spustite se u poplavljeni deo podmornice. Idite još jedan sprat niže i stanite na sredinu prostorije. Izaći ćete izvan podmornice. Idite desno, ubijte ajkulu sprejom i skroz levo pokupite žutu propusnicu. Sada se vratite u podmornicu, pa pomoću poluga ispraznite sve prostorije napunjene vodom. Sledeća propusnica se nalazi na spratu iznad starta, kod kapetana podmornice. Kada ste pokupili obe propusnice idite do sobe obeležena sa x. Kod prvog automata upotrebljavate plavu, a kod drugog žutu propusnicu. Sada je jedino ostalo da se vratite na

start. Šifra za treći deo je „STINGRAY“.

Mission 3: Bank Job

Važni tajni dokumenti dopali su u neprijateljske ruke. Zadatak leđi Penelope i njenog vernog šofera Parkera je da te papire ukradu iz dobro čuvane Londonske banke. Papiri se nalaze u sefu koga otvaraju četiri ključa. Za leđi Penelopu odaberite sprej za kosu a za Parkera miša na navijanje i stetoskop. Kao Penelopa krenite desno i sprejom uspavajte sakatog čuvara. Popnite se u banku i idite do prvog lifta i skrenite desno. Naći ćete se u sobi punoj malih polica sa fiokama. Sada se prebacite na Parkera i idite do Penelope. Kako Parker stane na određeno mesto, određena fioka će se otvoriti. Pomoću Penelope ispitajte sve fioke i naći ćete prvi ključ. Kao Parker idite do drugog lifta. Lift je pokvaren pa vas može odvesti samo do jedne prostorije. U njoj se nalaze kolica. Pomerite kolica u lift i udite u njega. Sada će filit krenuti u nove prostorije. U poslednjoj skrenite levo i naći ćete se pod velikim laserom. Pustite miša na navijanje tako da dođe do suprotnog zida i



laser će prestati. Kao Penelopa idite do drugog lifta i krenite liftom sve do prve sobe koja ima izlaz nalevo. Tu ćete naći drugi ključ. Sada idite do druge sobe sa polugama. Kao Parker idite do sobe skroz iznad prve sobe sa polugama. Tamo ćete naći sef koji, kao iskusni provalnik, otvorite pomoću stetoskopa. Sada krenite skroz dole, pa levo. Sada ste našli i četvrti ključ (računajući i onaj iz sefa). Poluge u prvoj sobi podesi: + + - - - + +, a u drugoj: + - + + - - (+ = GORE, - = DOLE). Predstoji najlaški deo: ključevima otključajte sef i pokupite dokumenta. Šifra za četvrti deo - „FIREBALL”.

Mission 4: Evil Hood

Ludi kriminalac Hud u svojoj tajnoj bazi ispod prodavnice igračkaka konstruiše termonuklearni projektil od 60 megatona kojim namerala da uceni svet. To nije sve! Nabavio je i tajni film koji otkriva identitete svih „Thunderbirds”. Skot i Virdžil ga moraju zaustaviti pre nego što bude kasno. Za Skota odaberite superlak i naočare za sunce, a za Virdžila pištolj. Na početku ostavite sve predmete, pokupite ključ od automatskog klavira, skrenite levo, pomerite prvu komandu i iz lampe će ispasti note. Pokupite ih, sđite do klavira, otključajte ga i startujte pomoću nota. Klavir će početi da svira! Sada brzo pokupite odbačene predmete, pa sa Skotom i Virdžilom dođite do klavira, koji će početi lagano da tone u zemlju. Naći ćete se u podzemnom skloništu zlog Huda. Ubrzo će dojuriti Hudov robot. Nemojte ga likvidirati pištoljem već upotrebite lepak i robot će se zalepiti za pod. Sada idite skroz levo i pokupite minu. Kao Virdžil idite sprat niže sve dok ne dođete do laserskog zraka. Pucajte u komande na zidu dok ih sve ne uništite. Kao Skot idite do prve poluge i povucite je. Tako ste otvorili Hudov laboratorije. Proverite da li nosite naočare koje vas štite od Hudove hipnotičke moći, pa idite do treće poluge, povucite je, skrenite levo i montirajte minu u otvoru na projektilu. Ostalo je jedino da pokupite tajni film i igra je gotova. Zemlja je spašena po n-ti put, a Hud vam obećava osvetu! U sledećem nastavku, možda. ■

Miloš HOLCLAJNER

REMOTE CONTROL

Ovaj naslov ima značaj samo za malobrojne građane naše zemlje koji hvataju 3. kanal TV Beograd, ili nekim drugim volšebnim načinima imaju uvida u satelitski program. Reč je o popularnom američkom kvizu televizijske kuće „MTV”.

Razlika između „Kviskoteke” i „Daljinskog upravljača” nije samo u tome što ovaj drugi ne vodi Oliver Mlakar (čime, naravno, taj kviz maksimalno gubi na zanimljivosti). Bitan faktor je u tome što je kviz produkt zemlje Amerike. Ne, nije ovo nikakva propaganda trulog kapitalizma, ili pokušaj približavanja novopazovskim idejama. Činjenica o poreklu kviza nam svedoči o njegovoj ludosti.

Ameri su blesav narod, što je opštepoznata činjenica. Međutim, dok je u njihovim filmovima ta okolnost svedena na razumnu meru, u živom programu poput ovog kviza imamo prilike da vidimo gomilu psihodeličara na delu. Počev od voditelja, koji na trenutke uspeva da bude duhovitiji od svog uobičajenog nivoa (koji je ravan i nekim saradnicima našeg lista), preko ekipe pomoćnika i žirija, do takmičara. Takmičari su posebna priča. Verovatno ih namamljuju reklamom u stilu „put da pronađeš sebe”.

Cela ova priča je potrebna da bi oni čitaoci koji ne gledaju 3. kanal imali uvida u totalni haos u kome se odvija ovaj kviz, jer je igra suštinski veoma slična. Grafički ne tako loše realizovana, igra pruža mogućnost igranja od 1 do 3 igrača. Naravno, u slučaju x < 3 igrača, preostale takmičare „glumi” kompjuter, što ne mora uopšte

da znači da će oni uvek imati tačan odgovor.

Na izboru je deset mogućih karaktera, prikazanih portretima u svom najboljem (uslovno rečeno) izdanju. Posle izbora se prelazi na sam kviz. Voditelj, relativno dobro nacrtan, se pojavljuje u odgovarajućim etapama igre, pun sarkastičnih komentara koji u slučaju igre i nisu tako loši kao u stvarnosti. Za one koji ne znaju pravila, mada su izuzetno jasna, objasnićemo. Na izboru je devet pitanja, svaka grupa iz određene oblasti. Brojevi grupacija raspoređeni su simbolično oko ekrana velikog televizora, kao brojevi kanala, a u pravom kvizu takmičari imaju nazovi daljinske upravljače kojima „biraju kanal”. Naravno, u igri stvari ne stoje tako lepo, jer se koriste brojevi sa tastature, ali to ne umanjuje interesantnost. Dokle god tačno odgovara na pitanja, takmičar ima pravo da bira kanal, odnosno da nameće svojim konkurentima određena pitanja. Ista situacija važi i za slučaj da nijedan od prijavljenih takmičara za određeno pitanje ne dā tačan odgovor; i dalje ima prvenstvo takmičar koji je poslednji odgovorio. Igrači se preko tastature prijavljuju da odgovore na pitanje, a što je najbolje, kompjuter uvažava određene greške u kucanju reči. Naravno da je najbitniji faktor za igranje poznavanje engleskog jezika, ali dobro je što je uneta i ova mogućnost, koja u nekim slučajevima dobro dođe.

Što se samih pitanja tiče, iz naslova kviza se može naslutiti njihov primarni karakter: vezana su za televizijski program. Pošto to nije

IGROMETAR

VERZIJA % 63

G-64

REMOTE CONTROL

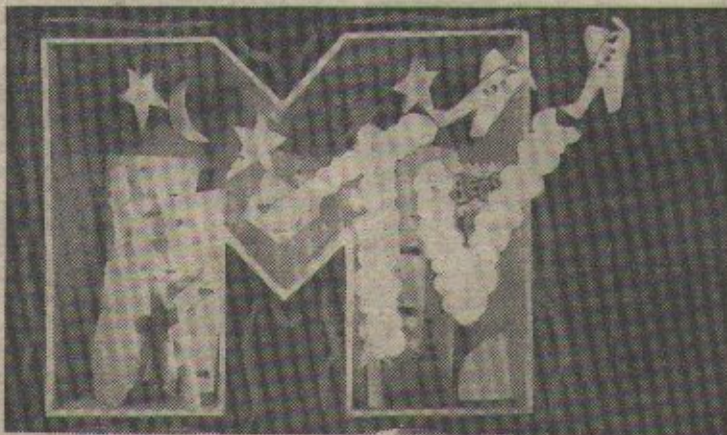
IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZUBUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

naš televizijski program, pitanja tipa „Pravi identitet Branka Kockice?”, ili „Da li su voditelji TV bajta Branko Đaković i saradnik 'Sveta kompjutera' Avram Branković jedna ista osoba?”, ili „Najpopularnija odjavljivačica TV programa?” nisu zastupljena. Međutim, ima prilično pojmova koji su čak i našim gledaocima poznati, s obzirom da pored „Hobotnice” koja je italijanska, naša televizija mahom prikazuje američke serije. Tako se mogu iščačkati pitanja iz „Alfa”, „Porodičnih veza” (sa Majklom Džej Foksom), „Zvezdanih staza”, a naravno ni sapunice nisu zaobidene - „Dalas”. U slučaju da razumete pitanje, što je gotovo izvesno u nekoj od gornjih grupacija, a još pogotovo ako umete i da napišete tačan odgovor, vi ste srećan čovek. Naravno, mnogo je više nama sasvim nepoznatih pojmova, ali to nije tako strašno, jer je kompjuter glup (ili se samo pravi).

Posle svih iskorišćenih pitanja u jednom krugu, jedan od takmičara napušta borilište. U TV programu to je jedan od najeuforičnijih momenata. Jer, dotičnom nesrećniku se dešava da izleti iz stolice, da ga povuku kroz zid u pozadinu, da eksplodira... Publika besomučno urla, smeje se, pri čemu najglasnije hijene dolaze do izražaja, a preostalima ostaje da se bore dalje. U igri ne postoji nijedan kadar publike, što i nije neophodno, a gornje situacije su sasvim zadovoljavajuće prikazane i na ekranu našeg monitora.

Naše programerske nade bi mogle da naprave sličnu stvar sa Amebom Ramadanusom i njegovim „Znanjem-imanjem”, jer, svašta, kod nas je sve to bolje. Ako ništa drugo, bar bi bilo lakše za razumevanje. Ajd' uzdravljie, i... gledajte „Remote Control” i igrajte REMOTE CONTROL. ■

Nenad VASOVIĆ



RICK DANGEROUS

Pre nekoliko meseci najavili smo ovu igru u rubrici „Biće, Biće...“ i, nakon što je stigla, možemo reći da je bolja nego što smo očekivali. Arheolog i avanturista, hrabri Rik Opasnik (nesudeni Indijana Džons) doživljava udes avionom i, na svu sreću, pada na neko žbunje koje mu ublažava pad. Nesrećna okolnost je što se žbunje nalazi u džungli Južne Amerike, prepunoj negostoprimljivih divljaka i čovečuljaka.

Igra je rađena u JACK THE NIPPER 2 stilu, ali razlika je u tome što je za svaki prelazak u sledeću prostoriju potrebno da razmislite pre negò što nešto uradite. Prva prepreka je stena koja juri za vama. Nema vam druge nego da bežite i tek da na trećem ekranu, pri padu, aterirate na bezbedno mesto. Na žalost, stena neće ubiti sve domoroce, kao na početku, tako da ćete morati da koristite pištolj i dinamit. Dinamit vam može koris-

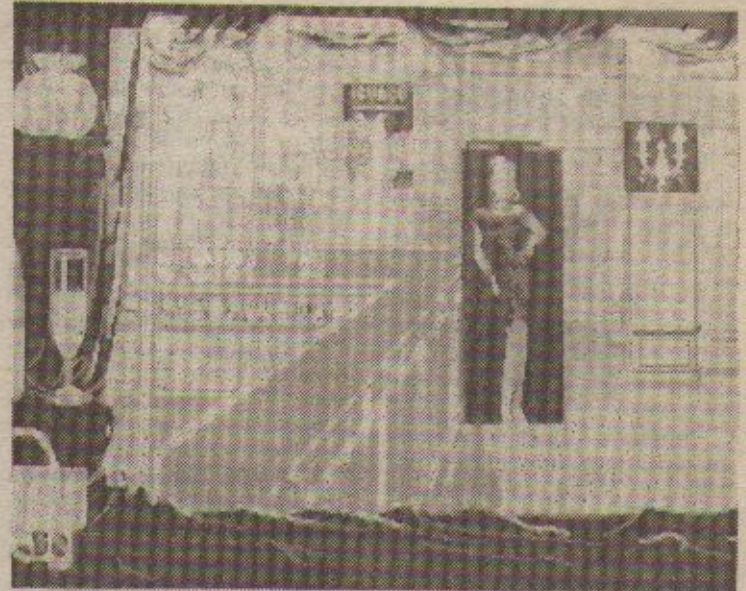
LEGENDA:
 S - Start/stena
 D - Domoroći
 L - Slepi miš
 M - Maske
 O - Oružje
 ■ Šiljci

Ho 2/19/84

titi za ubijanje neprijatelja, ali prvenstvena namena mu je da uništi prepreku, time što ćete ga postaviti pored nepoželjnog objekta i pobeći malo dalje. Posle 2-3 sekunde, dinamit eksplodira i put je slobodan.

Uz put možete pokupiti i dodatne količine municije i dinamita, ali nemojte se uplašiti pokretnih stena i sličnih drangulija. Svaki ekran ima svoju originalno smišljenu caku koju morate pronaći ako želite da se spasete iz džungle.

Aleksandar PETROVIĆ



EMANUELLE

Seks i softver: dve stvari koje baš i ne idu zajedno. Francuska softverska kuća „Koktel Vision“ napravila je igru EMANUELLE baziranu na istoimenom romanu.

Vlasnici monogromatskih monitora i polamegabajtnih Atarija ne moraju da brinu, ova igra će raditi i na njihovim mašinama.

Radnja se dešava u Brazilu i cilj vam je da pronadete dražesnu Emanuelu i da je ubedite da pođe sa vama u Pariz. Zvuči prosto, ali...

Da biste izvršili zadatak ne možete jednostavno pozvati Emanuela telefonom i zamoliti da pođe sa vama. Umesto toga, morate naći tri statue, koje predstavljaju tri simbola erotizma. One će vam pomoći da podignete svoj erotski potencijal i da postanete neodoljivi.

Kada startujete igru bićete prisiljeni da gledate vatromet iznad Rija, posle čega ćete slušati karnevalsku muziku. Lepo izgleda prvi, možda i drugi put, ali kasnije postaje zamorno.

Igru počinjete na brdu iznad Rija. Možete se kretati po raznim lokacijama i tako što ćete kliknuti mišem na neku od njih. Najbitnija mesta su hotel, plaža, kasino i siromašnja četvrt grada. Na svakoj lokaciji možete razgovarati sa likovima tako što ćete kliknuti mišem na njih. Imate već spremna tri moguća odgovora, tako da ne morate kucati tekst.

IGROMETAR

VERZIJA % **80**

ST ATARI

EMANUELLE

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Kada se prvi put sretnete sa mladom damom ne smete joj davati predloge u stilu: „Let's go to do it, Baby!“ (što bi otprilike značilo „hajde da TO obavimo na brzaka“). Bilo kakvi nepristojni predlozi biće kažnjeni prestatkom razgovora. Ako odabarete pravi pristup, ukazaće vam se prilika da proverite izdržljivost kreveta u hotelskoj sobi.

Imaćete, takođe, mogućnost da isprobate svoje bori-lacke sposobnosti protiv stanovnika siromašnog kvarta. Najbolji način za pobedu jeste da protivniku pokažete da pogleda „nešto gore“ i da ga „na kvarnjaka“ sredite. To će vam brzo dosaditi, jer nemate baš neki izbor udaraca.

Ako želite više uspeha kod žena (ili možda kod devojaka) u stvarnosti, možda je ovo dobra prilika da razradite taktiku uz pomoć svog računara. ■

Branko JEKOVIĆ

WEIRD DREAMS

IGROMETAR

HERZIJA % **85**

ST ATARI

WEIRD DREAMS

IOEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZUUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Snažna svetlost reflektora zaslepljuje vam oči. Dok nepomično ležite na operacionom stolu, oko vas užurbano trče doktori i medicinske sestre. Na monitoru ispred pratite otkucaje svoga srca, zatim osećate kako polako tonete i propadate sve dublje i dublje i dublje... Zatim ble-sak i - to je poslednje čega se sećate.

Ne, to nije početak knjige „Sve što se oduvek hteli da znate o operacijama, a niste smeli da pitate“, već uvod u igru WEIRD DREAMS, u slobodnom prevodu „Uvrnuti snovi“, firme „Rainbird“. Autori igre su lukavo smislili ovu špicu, kako bi mogli da opravdaju zaista uvrnute i fantastične predele kroz koje prolazite tokom igre. Cilj igre je proći kroz sve košmare i snove koji vam se dešavaju tokom operacije i preživeti samu operaciju.

Posle zanimljive uvodne špice počinju vaši uvrnuti snovi. U bolesničkoj pidžami, u kojoj ste bili na operacionom stolu, upadate u mikser za pravljenje šećerne vune (stalni posetioci sajma znaće o čemu je reč), koji je ogromnih razmera. Dok naokolo lete komadi šećera, štap na koji se namotava vuna nemilosrdno vas proganja. Trudite se da se nađete na putanji komada šećera, koji je lepljiv i ostaće prilepljen na vašu pidžamu, ali i izbegavajte štap. Kada sakupite dovoljno šećera (4-5 komada), skočite nagore u trenutku dok vam štap ide u susret i ostaćete zalepljeni na šećernoj vuni. Štap veoma često menja pravac kretanja, tako da sve to nije nimalo lako. Vodite računa o dve stvari: prvo, šećer nije dovoljno lepljiv, pa ćete prilikom svakog neuspešnog skoka igubiti par komada, i drugo, nemojte skakati na štap ukoliko se šećerna pena previše namota.

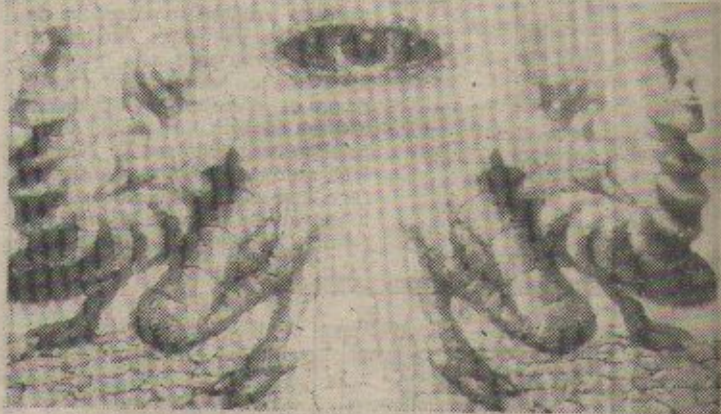
Posle uspešne egzibicije našli ste se na nekom vašaru. U pozadini vidite razne vrteške, cirkuske šatre, vračarina kola; do vaših ušiju dopire veoma lepa muzika. Međutim, nećete imati previše vremena za razgledanje i uživanje, jer će vas snači nova nevolja. Polako ali sigurno prema vama klizi najveća osa koju ste ikada videli. Ne paničite, već joj ostavite par šećera, koji su ostali zalepljeni na vama iz prethodnog sna. Kod svakog komada ona će zastati, ispustiti predmet koji nosi i natenane pojesti šećer, što vam ostavlja dovoljno vremena da pobegnute. Ukoliko vas savlada znatizelja i pokušate da oduzmete osi predmet koji ispušta dok jede, videćete i najveću žaoku. Iz zvučnika na vašem monitoru dopreće užasan krik, a vašem junaku glava će nateći i eksplodirati. Ponovo ćete se naći u operacionoj sali, ali ovoga puta crta koja pokazuje rad vašega srca biće ravna. Međutim, tu je vrsan tim lekara koji će uspeti da vas oživi (i ponovo uspava). Vaši snovi ponovo će početi da teku.

Ovoga puta nalazite se u sobi sa iskrivljenim ogledalima. Probajte da prodete kroz neko od njih. Ukoliko prodete kroz ogledalo koje se nalazi nasuprot vas, opet ćete se susresti sa mikserom i šećernom penom, a kasnije i sa osom. Ukoliko prodete nadesno doći ćete u, naizgled, idiličan park. Prolazite mirno pored većeg buketa lala, koji samo izgleda vrlo miroljubivo. Ali, samo izgleda. Kada zakoračite dovoljno blizu lala će vam pokazati svoje lepe i bele zube i trudiće se da vam ih zarije što dublje. I opet isto. Jauk, operaciona sala, gubite jedan od svojih dragocenih šest života, pa opet nazad. Ovoga puta sagnite se i uzmite neki od prutova koji leže unaokolo po parku i upustite se u nemilosrdan boj sa gomilom pobesnelih lala. Morate biti veoma brzi, jer posle određenog vremena pojavljuje se kosilica, koja će od vas za kratko vreme napraviti pseću hranu.

Ukoliko uspete da pobedite suočićete se sa devojčicom koja hoće da se igra. Ovoga puta ne date se prevariti tako lako i stojte na pristojnom odstojanju. Devojčica vam baca loptu da se poigrate. Podozrivo je gledate dok

lopta skakuće prema vama. Nešto je tu sumnjivo. Pokušavate da se sklonite, ali već je kasno. Lopta počinje da vas proždire i kada završi svoj posao, podrignuće u slast. Sledeći put pokušajte da uhvatite loptu tako što ćete se sagnuti i baciti je daleko. Probate da prodete pored devojčice, ali ona iza leđa vadi nož veličine onog iz „Petka, 13.“ i šalje vas nazad u operacionu salu, ovoga puta sa razlogom. Pošto vam je dosadilo da se igrate sa lalama i devojčicama, odlučujete da se vratite u sobu sa ogledalima i probate da idete nadesno, jedinu stranu na koju još niste išli.

Pređeli koje sanjate se menjaju i nalazite se u pustinji. Iznad vaše glave plovi ja-



to riba. Ne obazirete se jer ste navikli na sve i svašta. Nastavljate sa pohodom i nalazite se oči u oči sa neobičnom kreaturom koja je neka mešavina Sfinge, kengura i žabe. Vešt看 pokretom glave kreatura vas pogada i opet vas šalje u operacionu salu. Sledeći put probate da uhvatite neku od riba koje vam plivaju iznad glave da bi vam poslužila kao odbrambeno sredstvo. Ukoliko izgubite i poslednji život i vratite se u operacionu salu, crta otkucaja vašeg srca biće ravna, a doktori i pored ogromnog truda da vas ponovo ožive konstatovaće, sa žaljenjem, da operacija nije uspešla. Ovo verovatno nisu svi snovi i iskušenja koja vas čekaju, ali je za prelazak na njih potrebno rešenje prethodnih snova, koje autor ovog teksta i posle tronedelnog igranja nije uspeo da reši.

Igra je tehnički izvanredno urađena, sa puno sitnih detalja i sa odličnom muzičkom podlogom koja varira zavisno od ambijenta. Potpuno se razlikuje od, do sada,

već viđenih i pomalo dosadnih igara, i potrebno je dosta mašte i, ne baš zdrave, logike da se reši.

I za sam kraj, nekoliko saveta: ukoliko u pustinji odlučite da idete desno, znajte da je to pogrešan korak, pošto nema kraja. Ukoliko idete nalevo, potrebno je da se probijete bar 4-5 ekrana, ne biste li nešto uradili (izgleda da se tamo krije još neka prostorija). Kada dođete do ose, ostavite samo jedan komad šećera pred nju, i sačekajte da pojede. Tada predite na levi skrin i tu ostavite ostale. Osa će poći za vama i početi da guta šećer. Idite do ulaza u sobu sa ogledalima i uzmite mrežu za ubijanje insekata. U trenutku kada osa ispusti predmet udarite je

svom snagom i probajte da je izgurate van ekrana. Tada uzmite predmet koji će odleteti nagore i potrcite prema izlazu, jer će osa naglo da ubrza. U sobi sa devojčicom nemojte hvatati loptu više od dva puta jer će vas pojesti bez obzira da li se sagnuli ili ne.

Darko WOLF



**Ne brinite
Svet igara
broj 7 već
spremamo**

DOGS OF WAR

IGROMETAR

VERZIJA % **70**

ST AMIGA

DOGS OF WAR

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Ako ste pomislili da ćete i ovaj put biti u ulozi dobročinitelja koji spasava svet, grdno ste se prevarili. Sada ste krvoločni plaćenik za koga je ljudski život roba koja ima svoju cenu. U akciju ne polazite iz patriotskih ili iz ljudskih razloga: vaš jedini pokretač je novac (isključivo dolari, nikakve novokonvertibilne valute ne dolaze u obzir). Ukupno imate 11 misija i svaka je u drugom delu sveta.

Na primer, u Kanadi treba da ubijete nacističkog ratnog zločinca, i za to će vam biti plaćeno 7000 dolara. Ili, recimo, ucveljeni otac plaća vam 15000 dolara da uklonite šefa narko-mafije koji je kriv za smrt njegovog sina. Zabrinuti mladić daje vam skromnih 12000 da pronađete i oslobodite njegovu devojku. Stari profesor koji je ceo život proveo u džungli istražujući stare kulture nudi vam poslednjih 5000 dolara da mu vratite dragocenu statueta iz doba Inka.

Naravno, pošto vas nije sramota da uzmete novac, polazite u akciju, a svoju uslugu naplaćujete unapred kako biste mogli da kupite odgovarajuće oružje i uspešno završite misiju. Upozore-

nje za Atarijevce: u igru su ubačeni POKE-ovi za bezbroj života i za detekciju dodira sprajtova; OBAVEZNO uključite, tasterom F4, detekciju dodira sprajtova jer inače nećete moći da oslobodate likove!

Imaćete onoliko oružja koliko budete kupili. Najsigurnija stvar je Mini Gun (nije jasno zašto se baš tako zove, s obzirom da ima „samo“ 6 cevi; ako ste gledali „Predatora“ biće vam jasno). Obavezno uzmite i lanser protivtenkovskih raketa kao i ručne bombe. Ne zaboravite da kupite municiju jer prazna puška vrlo teško pristaje da puca!

Igra je odlično urađena i stari komodorovci i spektrumovci koji se sa nostalgijom sećaju COMMANDO-a, a imaju Atarija ili Amigu, teško će joj odoleti. Za razliku od COMMANDO-a, DOGS OF WAR ima cilj i završetak, mnogo veći izbor naoružanja i raznovrsnije prepreke na svom putu. Razni bacači plamena, nagazne mine, tenkovi, džipovi, automatski mitraljezi bez ljudske posluge kao i još puno ranije nevidenih prepreka daju igri čar i težinu.

Branko JEKOVIĆ

MORTVILLE MANOR

Ova fantastična avantura pojavila se odavno. Mada je ideja već stara i ofucana, igra pleni zanimljivošću i dobrom izradom. Preporučujem vam da previše ne čepkate po tastaturi jer program često i bez toga blokira.

Privatni ste detektiv Džerom Lang (čovek sličan de-



tektivu Miličiću sa III kanala TV Sarajeva) kojeg su pozvali da reši čudnu smrt svoje prijateljice Julije Defrank. Radnja se odvija u starom dvorcu jednog sela u Engleskoj koje je zbog velikih snežnih smetova odsečeno od sveta. U toku igre susrećeš dosta osoba od kojih saznaješ mnoge stvari u vezi sa smrću tvoje dugogodišnje prijateljice:

Leo - Julijin muž i zakoniti vlasnik imanja posle smrti svoje supruge. Njegova soba je uvek prazna i tu ga ne tražite jer je obično u podrumu gde luta istražujući nešto. Mnogo zna, a malo govori, izgleda nešto krije. Budite pažljivi pa pribegnite lukavstvima i unakrsnim pitanjima mada ni tad nećete mnogo saznati ali vredi pokušati, možda nešto i izvučete. Zna da je u Julijinoj sobi nešto važno skriveno i ima ključ ali vama ga ne da.

Gaj - sin pokojnice. Njegova soba nikada nije prazna jer živi zajedno sa sestrom. Malo zna, a još manje govori. Voli crni humor.

Eva - Gajeva sestra koja živi u istoj sobi sa bratom da bi prikrila vezu sa Lukom koji je oženjen. Presečno zna ali je raspoložena za razgovor. Od nje ne očekujte ništa posebno.

Pat - Julijin posinak koji je uvek bez novca, a duguje mnogima. Po slobodnoj proceni jedan od sumnjivih.

Bob - sin Julijinog brata. Pametan momak koji se pomalo čini čudnim jer po čitav dan sedi u svojoj sobi. Dobar je sa Patom i od njega možete saznati dosta stvari o dotičnom.

Luk - porodični prijatelj

Lea i pokojne Julije. Obično je u trpezariji ili u svojoj sobi. Ljubavnica mu je Eva i od njega ćete saznati mnogo više ako ga uhvatite sa njom. Mrzak tip.

Ida - Lukova žena. Glupava i blebetava (ili se samo pretvara). Sa njom gubite vreme.

Maks - najzagonetnija ličnost u celom dvorcu. Ostavljeno je vama da otkrijete pojedinosti. Kao i muž pokojne Julije često je u podrumu.

Sa svim osobama razgovarajte što ljubavnije jer će te sigurno saznati više. Pitajte ih o svemu što vam padne na pamet jer tako ćete najbolje saznati o svemu što bi vam moglo pomoći da razjasnite ovu misteriju. Igra je izvrsno urađena, jedino se može zamjeriti komplikovanom načinu upravljanja preko spuštajućih menija. Ekran igre podeljen je na četiri dela, a to su: glavni deo na kojem se odvija igra, displej na kojem se ispisuju poruke i tekst dijaloga koji se vodi između vas i drugih osoba, sat i prozor na kojem je upisano ime osobe koja se trenutno nalazi u blizini. Taster F9 pokazuje koliko ste već igre rešili.



IGROMETAR

VERZIJA % **68**

AMIGA

MORTVILLE MANOR

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Boris ZRILIĆ

IT CAME FROM THE DESERT

IGROMETAR
% **93**

BERZIJA
C AMIGA

IT CAME FROM THE DESERT

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Cineware. Ta reč je kroz istoriju Amiginih programa postala sinonim za savršenstvo.

Crveni se pustinjski pesak u sumrak, a kamera lagano kruži unakolo. Već vas hvata jeza. Glas komentatora počinje, uz prigodnu priču: „Milionima godina pustinja je bila nepremijena...“ Zasljepljujuća svetlost para nebo, i meteor udara u planinu u daljini. Dok još sve odjekuje, na ekranu se pojavljuje krvavoluminiscentan, a bogami i radioaktivan natpis: **ONO JE DOŠLO IZ PUSTINJE.**

Ispunjeni ste napetošću i blagom jezom. Nalazite se u skromnoj kući naučnika entuzijaste u malom pustinjskom gradiću. Neko kuca na vrata – to je stari pustinjak koji za vas traži kamenje po pustinji, dok mu društvo pravi mazga. Doneo je uzorke, a mazga mu je, ne znamo zašto, užasno uznemirena. „Takva je otkako je onaj meteor udario blizu jugozapadnog vulkana“, reče on. Uzimate uzorke i ubrzo se ispostavlja da jedan od njih ima čudan sjaj. Šaljete ga u laboratoriju, odakle će vam rezultati stići za dva dana. I tako je priča počela. Dalje će vam se svašta izdogadati; ka-

da odete da ispitajte slučaj obezglavljenih krave doživite bliski susret treće vrste, prilikom obilaska rudnika gde se nešto čudno dešava naći ćete na zid ćutanja. Možete da saradujete sa lokalnim listom ili mesnim šerifom, ali vam niko neće biti baš od velike pomoći. Bande huligana će vas presretati na prašnjavim pustinjskim putevima, nakon čega ćete usled neuspešnog vozačkog manevra, završiti u bolnici na nekoliko dana. I tako bliže, i tako dalje. Prosto je neverovatno koliko ćete različitih sadržaja naći u jednoj igri.

Način igranja ne može biti jednostavniji: u svakom trenutku imate nekoliko opcija na raspolaganju, a svaki sledeći izbor često zavisi od prethodnog. Imate punu slobodu kretanja u ni malo skromnom prostoru pomenutog gradića i okoline, i svaka lokacija na koju stignete bar je grafički impresivna, ako ne i kvalitetno animirana. Inače, ima više animiranih sekvenci: vožnja pustinjskim putem u susret huliganima, bežanje iz bolnice, letenje iznajmljenim avionom nad pustinjom, borba sa džinovskim mravima... i ko zna koliko još nevidenih.

Opšti je utisak da „Cineware“ do sada još nikad nisu imali ovako studiozno napravljen program. Takođe je i hardverski „najzahteviji“: sem što će vas prisiliti da mu žrtvujete 3 diskete, ništa vam neće vredeti ako imate običnu Amigu sa samo 512 K. Trk u najbližu prodavnicu po memorijsko proširenje! Ako ste do sada i mogli bez 1 Mb memorije, od sada će to biti gotovo nemoguće – u ovom trenutku već oko 40% igara koje stižu zahtevaju najmanje megabajt! ■

Aleksandar VELJKOVIĆ



ALTERED BEAST

Zveri su na Amigi dobile na svojoj popularnosti, jer su odlična grafika i zvuk doprineli da zveri postanu stvarno zverske.

Kidnapovana je ćerka starog mudraca i vrača. On vas budi iz groba i naređuje da je spasite (kakav drznik!). Na raspolaganju imate ruke i noge koje u kombinaciji daju nekoliko razornih uradaca i skokova. Igru mogu igrati i dva igrača – vrač je znači uzbunio pola groblja zbog ćerke.

Izvođenje je klasična skrolnalevo tuča. Monstrumi koji vas okružuju su stvarno maštovito napravljeni, ali na žalost ne i perfektno animirani kao u SHADOW OF THE BEAST-u. Pomenimo samo manijakalne idiote koji glavu nose u rukama, a nož u leđima, svinje sa snagom nilskog konja; monstruozni gorepomenuti idiote koji se stvaraju iz nekakvih totema; perverzni idiot uvučen u mantiju, privezan na visoki napon, koji pušta struju iz ruku; imbecilne krokodilske glave koje skaču i kao kukuljice vam se kače na glavu!

Osim raznih vrsta idiota, na kraju prvog nivoa očekuje vas nekakav degenerik koji se uz oblak dima pretvara u džina od desetak metara.

Opisani dobroćudni stanovnici su samo sa prvog i drugog nivoa, nakon čega srećete džinovske mrave i kornjače, othranjene veoma kaloričnim „Cornflakesom“.

Iako ste impresionirani arsenalom protivnika, ni vi niste ništa bolji. Zviždućete vi tako šumom, kad, vidite ispred sebe nekakve kugle, pokupite ih i ROUARGH!...

IGROMETAR
% **70**

BERZIJA
C AMIGA

ALTERED BEAST

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Pretvarate se u vukodlaka koji osim što izbacuje kugle može i da se pretvori u vatrenu strelicu i leti sa mesta na mesto. Priviknete se vi i na to. Švrćkate dalje šumom, kad opet kugle. Opet ih uzmete, i pretvarate se u pterodaktila koji na sve liči samo ne na vaš šarmantni lik sa početka igre.

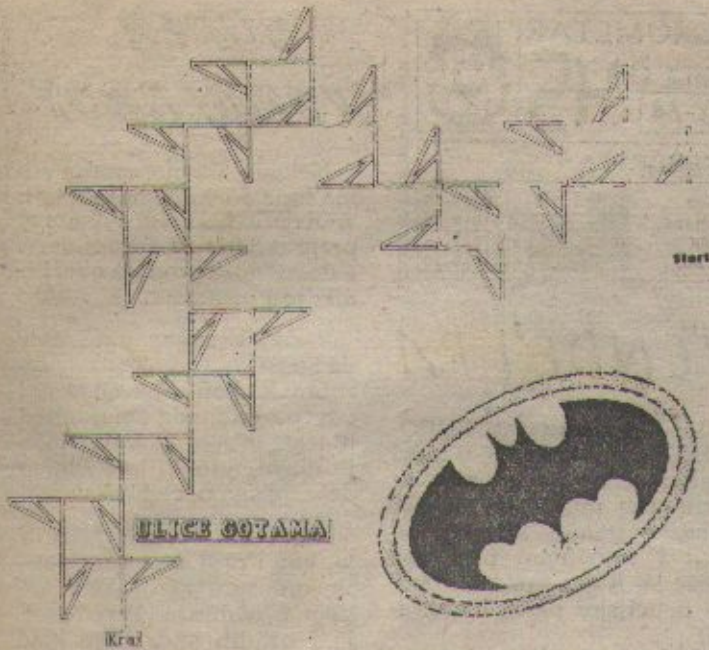
Nekoliko korisnih saveta: sve lepojke ubijte udarcem delo + pucanje. Skok koristite samo kada je to neophodno. Od svinja bežite, ili ih odmah udarajte navedenim udarcem. One, koji na vas dolaze odozgo, ubijajte udarcem pucanje + dole + smer. Degenerika koji se pretvara, ubijte najbolje pesnicom, kada imate jači udarac (uzeli ste jednu kuglu).

Na kraju nivoa nalazi se nekakva rupa iz koje izlazi žuti snop svetlosti u stilu „Zvezdanih staza“ iz kog se pojavljuje glava.

Igru ALTERED BEAST je svakako pravio neko ko svake noći sanja košmare i kome je igranje sa Džejsonom i Fredijem kao dobar dan. Ne zamerite autoru teksta, koji ne spada u opisanu kategoriju ljudi, na „malčice“ preteranim emocijama u opisivanju protivnika. ■

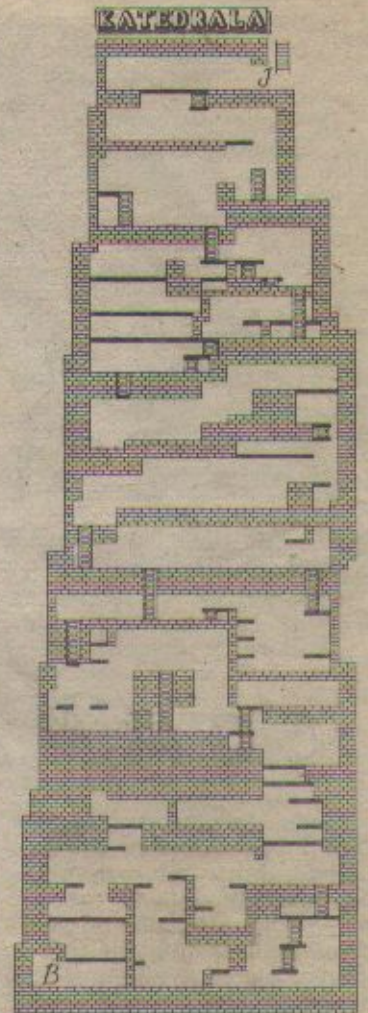
Aleksandar PETROVIĆ





kušaja. Ako „prošišate” i treće skretanje, nailazite na blokiran put i ...bum. Odnos vreme/daljina je odlično postavljen, tako da je ovaj nivo najzanimljiviji i najizazovniji.

Ukoliko ste srećno došli do Betpečine (svuda podi, kući dođi), pred vama je novi zadatak. Grad je zahvatio opšti talas smeha koji ubija ljude. Niko ne može da pronađe izvor zaraze, sem Betmena. Zaključili ste da je Džoker stavio otrov u razne kozmetičke proizvode, koji kombinacijom daju neželjene posledice. Sedate za tastaturu kompjutera i birate tri proizvoda. Kompjuter vam odgovara koliko njih je zaraženo. Probate ponovo sa druga tri i tako dok ne nadete sva tri (ukoliko imate vremena).



BATMAN THE MOVIE

Već smo se uverili u popularnost i kvalitet filma po kome je rađena igra. Na svu sreću, igra je daleko bolja od filma, a radnja se vrti oko nekoliko najvažnijih scena sa filma. Kao što nas je „Ocean” već navikao, igra ima više nivoa koji su potpuno različiti po načinu izvođenja, pa će vam za uživanje u Betmenovim dogodovštinama trebati 2 diskete.

Prvi nivo vas postavlja u hemijsku fabriku. Ako ste gledali film, znate šta vam je zadatak - baciti Džeka u kazan sa kiselinom. Na raspolaganju imate betarangove i betkuke. Prvi služe za ubijanje tipova koji pucaju iz pištolja i bacaju granate, dok batkuka služi za veranje uz platforme, baš kao u BIONIC COMMANDO-u. Istina, na nekim mestima možete

koristiti i stepenice, ali ova-ko je više „Betmenovski”. Uz pomoć mape na kojoj su obeleženi neprijatelji i kapi kiseline, ovaj nivo ne bi trebalo da vam zada suviše glavobolje.

Drugi nivo vas stavlja na sedište betmobila (to je ono pokretno čudo koje se zaoblindira kada Betmen kaže „Shield!”), na opasne ulice Gotama. Zadatak je da, prateći strelicu na vrhu ekrana, dođete do Betpečine - vašeg prebivališta. Izvođenje je u 3D, kao OUT RUN, samo što je osećaj brzine neuporedivo bolji! U gornjem desnom uglu se nalazi broj koji predstavlja daljinu koju treba da pređete, a u donjem desnom uglu je preostalo vreme. Skrećete izbacivnjem kuke koju zakačite za banderu. Za svako skretanje imate tri po-

Ovaj nivo najviše liči na kućnu igru „Mastermind” i ukoliko rešavate bez panike, sve će biti u redu. Tri najčešće kombinacije proizvoda su 3-4-7; 2-5-6; 1-2-5 (1-8 su proizvodi obeleženi kada se gledaju odozgo nadole).

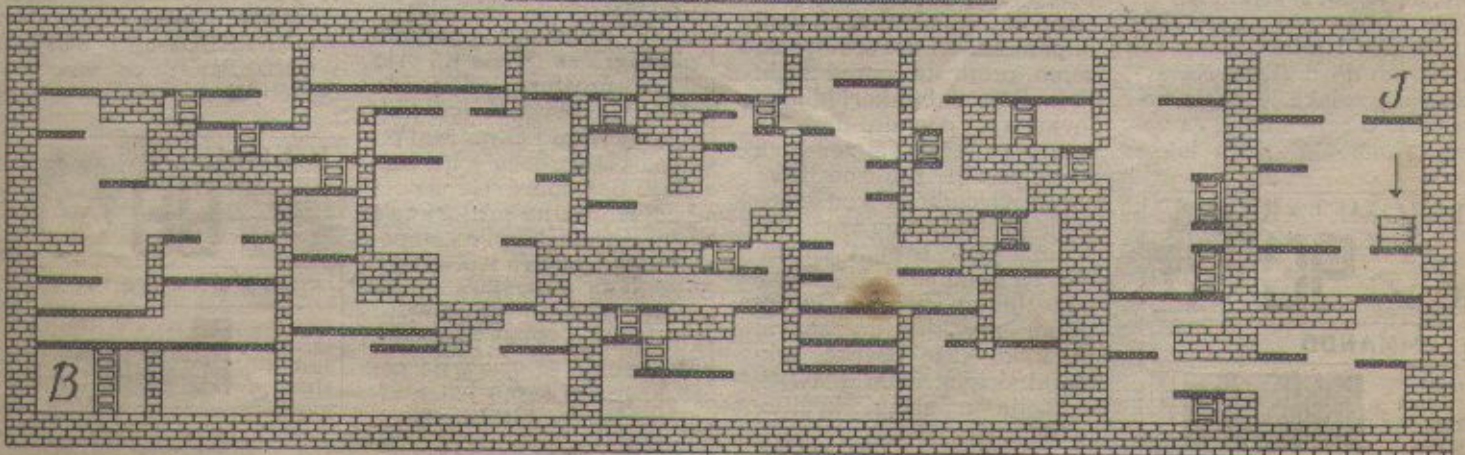
Recimo da ste rešili i misteriju otrova, i da je pred vama četvrti nivo. Ponovo 3D jurnjava, samo što ste ovoga puta za upravljačem Betkri-la i treba da u brišućem letu iznad Ulica Gotama presečete konopce koji vezuju balone sa smrtonosnim gasom za zemlju. Ako budete nepažljivi, krila će vam goreti, što je više nego dobro urađeno. I ovaj nivo zaslužuje najviše ocene. Da biste presekli svih 100 balona, vozite brzinom 110, polako sakupljate jedan po jedan.

I eto nas na poslednjem

nivou, u katedrali Gotama, gde se nalaze Džoker i Viki Vejl. Izvođenje je kao na prvom nivou, s tim što je sada Džokeru konačno došao kraj, ako ga bacite sa vrha crkve.

Koristeći iskustvo stečeno na prvom nivou, lako ćete doći do Džokera, ali on će odmah jurnuti na merdevine ka helikopteru. Kada stigne do vrha, bacite Betkuku pod uglom od 45 stepeni i Džoker je gotov. Kraj neka ostane tajna. Aleksandar PETROVIĆ

FABRIKA





COMMANDO

Među starijim vlasnicima C-64 i Spectruma naslov je izazvao buru oduševljenja. Ne oduševljavajte se prerano – ovo je još jedan od već pomenutih „zahtevnih“ programa. Što se kvaliteta tiče, oduševljavajte se i više nego što ste nameravali. Ovo je pravi, pravcati COMMANDO, onaj koji nas je 1985. držao danima pred kompjuterom, pōjam kvaliteta kopnene pucaljke za neke članove naše redakcije. Za Amigini verziju može se reći: isto to, samo malo šarenije, bogatije i eksplozivnije.

Helikopter vas dovozi na ostrvo prepuno neprijatelja, palme se povijaju pod jakom vazdušnom strujom dok se iskrcavate. Pozdrav za sreću, i prepušteni ste samo svojoj veštini. Krvolovci iskaču sa svih strana: iza žbunja, sa stena, skriveni iza zidova, koriste običnu municiju, bombe i minobacače, ne bi li vam došli glave. Naravno, vaša vojska je znala ko ga šalje u solo-misiju: za vašeg „ramboida“ ništa lakše

nego pomeriti se u stranu i izbeći metak, a potom rafalom skinuti trojicu protivnika. Svakako da i vi imate bombe, ali njih treba štedeti za gustu situaciju, jer im je broj ograničen. (Za manje upućene: bomba se baca tako što se duže drži pucanje.) Nakon što ste likvidirali prvog minobacačiju, prošli ispod mosta, i zakopali mitraljesce ukopane iza zidova, stižete do prvih velikih, čeličnih vrata. Otvaraju se, da bi iza njih pokuljale kamikaze. Potamanite ih, i pravac u drugi nivo. Na njemu isto to, samo malo drugačije, i mnogo teže. Da vam ne bi bilo dosadno, sada mogu da vas pregaze i brojna vozila koja jure preko ekrana, a koja slatko uništavate nekom od vaših malobrojnih bombi, mali zeleni vas vrebaju iz rovova, gde pomaže samo precizno bačena bomba, ali vam je pametnije i bezbednije da samo projurite pored njih. Pojavljuju se bunker (dakle, invazija na poznatu nam sednu prijateljsku zemlju!), a ako prođete i to, specijalni odred „bazukaša“ odaslaće svoje projekte na vas. I tako ima puno uzbudljivih nivoa, sa puno novosti i dodatne težine na svakom. Garantujem prvoklasnu zabavu. Ili, kako kaže poznati reklamni slogan: COMMANDO, tradicija u službi kvaliteta! ■

Aleksandar VELJKOVIĆ

IGROMETAR
% **90**

VERZIJA C-64

COMMANDO

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

IGROMETAR
% **45**

VERZIJA C-64

VENDETTA

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VENDETTA

Još jedan igra u stilu PROHIBITION-a. Igrač je u ulozi neustrašivog čuvara zakona i zadatak mu je da istrebi gradske bande, a usput se bavi i trgovinom pića (ne može se živeti samo od bedne policijske plate i nagrada).

Osnovni meni nude vam četiri mogućnosti:

TAKE JOB – birate posao uz koji vidite stupanj rizika: da li je posao dnevni ili noćni, ime šefa bande koju morate likvidirati i naravno visinu nagrade koja se kreće od 1000 do 5000 (neka bude dolara).

BUY EQUIPMENT – kupovanje opreme i oružja. Nude vam se:

- Autoscanner po ceni od 28000
- I. R. Detector – 19000
- Mach 85 – 7000
- I. Thompson MI po ceni od 12000 dolara.

TRADE BOOZE – kupovanje i prodavanje žestokog pića. Nemojte kupovati mnogo pića jer ćete se napiti pa će vam nišan poigravati gore-dole.

REST A WEEK – uzimate nedelju dana odmora.

Arkadni deo je čist klon PROHIBITION-a. Dok ste tamo išli kroz grad ubijajući gangstere, ovde se nalazite ispred njihovog uporišta. Dakle igra se odvija na vrlo uskom prostoru od jedne zgrade. Likovi nisu baš najbolje nacrtani i animirani pa se (naročito „noću“) ne razaznaju baš dobro. Gangsteri se pojavljuju na prozorima i krovu zgrade, kao i na stepeništima i trotoaru ispred nje. Za svakog gangstera imate na raspolaganju 130 vremenskih jedinica, kada ga ucemkate, vreme se vraća na početak. Imate samo jedan život, zato treba biti brz. ■

Uroš STEVANOVIĆ

SUPER WONDERBOY

Nekada davno, automatična luna-parka je harala igra WONDERBOY. Igra je ubrzo prepravljena za kompjutere, a dostignuta prodaja obezbedila je i nastavak.

Zadatak našeg junaka je da spasi selo od okrutnog čarobnjaka koji je zaveo teror i odveo ogromnog zmaja pred ulazak u svoj zamak. Kako je glavni junak, ipak, samo dete, posao neće biti lak.

SUPHER WONDERBOY je, kao i prvi deo, gore/dole/levo/desno skrolujuća arkadna avantura. Pored zmija i ostalih androlja koje ubijate mačem, u selu možete posetiti barove ili prodavnice koji se nalaze iza vrata. Za novac koji ste sakupili ubijanjem neprijatelja, ovde možete popiti pićence ili kupiti opremu (dodatno oružje, sandale itd.).

Iza nekih vrata nalaze se odaje u kojima vas očekuju negostoprmljive životiljke. Ako ih ubijete, dobićete pregršt novca a nekada ključ od zadnjih vrata na nivou. Nivoi su raznoliki – selo, zamci, raznorazne nakaze, pokretni kameni blokovi, lava, voda itd.

Vrlo je korisno obići što više prodavnica, jer tu možete kupiti i dodatnu opremu (kao što su bombe, munje i sl.). Grafika je prosečna, monohromatska sa promenom boja na svakom nivou, a likovi su prilično mali.

Mora se priznati da igra zaostaje za prvim delom, a tu je i zarazna boljka novih igara – učitanja iz više delova koje jednostavno iritira. Ako ste bili obožavalac WONDERBOY-a, i SUPER WONDERBOY će vam se svideti. ■

IGROMETAR
% **88**

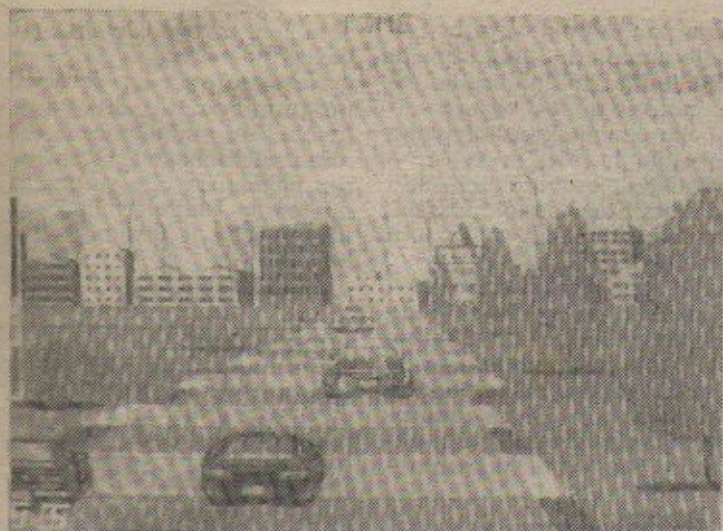
VERZIJA Sinclair spectrum

SUPER WONDERBOY

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Aleksandar PETROVIĆ

ALL POINTS BULLETIN'



CHASE HQ

CHASE HQ nije ništa posebno. Programi u kojima te rate pred sobom brza kola i jurite nekud ili nekoga vidni su već bezbroj puta. Očekujući nešto grafički izuzetno u ovom žanru, opet će vas ova igra poprilično razočarati. Već istrošen princip sa cikliranjem tamnijih i svetlijih štrajfi čija je namena stvaranje utiska brzine, običan crni Porše koji izigrava fleku oko koje se skroluje pomenuta pozadina začinjena šarenim krajolikom, dok vam iz zvučnika vašeg običnog ili stereo monitora zuji kosilica za travu, tehnički gledno, sigurno vas neće oduševiti.

I kad ste već pomislili da će vam reći da je CHASE HQ totalan promašaj, ja ću vam preporučiti da ga obavezno nabavite, jer bolji program ovog žanra verovatno trenutno ne postoji. Zar sam rekao nešto loše o njemu? Uporedite ga, uostalom, sa bilo kojom sličnom jurnjavom, i utvrdićete da mu čak ni najnoviji TURBO OUT RUN nije ni do sigurnosnih šrafova zadnjih guma. Uostalom, kvalitet je relativan, zavisi da li ga poredite sa nečim što već postoji, ili sa onim što biste želeli da postoji. Zar se prethodno izrečene zamerke ne mogu primeniti i na bilo koji postojeći program?

Gledajući sa lepše strane, ima zaista puno toga što će vas posle samo nekoliko vožnji vezati duže vreme uz program. Dinamičan krajolik vam zaista ne da da utonete u monotoniju; svako naselje je nešto drugačije od pre-

IGROMETAR
% 55

IDEJA GRAFIKA ZUUK UTISAK

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

CHASE HQ

IDEJA GRAFIKA ZUUK UTISAK

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

thodnog, kroz svaku pustinju i svaki kanjon proći ćete samo jednom. Tuneli, prašnjavi putevi i raskrsnice učiniće vašu jurnjavu za razbojnikom krajnjem zanimljivom. Kada je već priča klasična, neka se bar odvija uzbuđljivo! Sama vožnja se brzo savlađuje i uskoro postaje vrlo „sočna“, prosto vam privlači ruku na džojstik, onemogućavajući vas da posegnete za 3 magična dugmeta.

Sustizanje osumnjičenog pravi je taktički manevar, i zahteva znalačko korišćenje superbrzine (pritiskom na „space“ neko vreme ćete moći da dostignete i 400 mg/h). Onesposobljavanje prognojenog postizete nemilosrdnim udaranjem njegovog automobila otpozadi, pri čemu će se on prvo zapaliti, a posle kritičnog broja udara ca i pretvoriti u krš. Kada vam se pomenuti kriminalac pojavi u vidnom polju, dobijate bonus vreme, koje je uvek toliko tesno, da ćete samo besprekornim manevrima uspeti da ga slupate pre isteka pomenutog vremena.

Sada pouzdano znate da ovaj program treba nabaviti. ■

Aleksandar VELJKOVIĆ

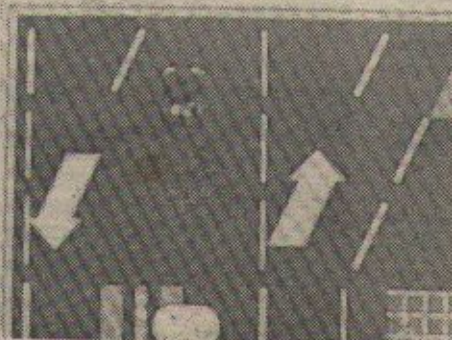
Posao patrolnog policajca nije nimalo lak, a APB vas stavlja u kožu pozornika Boba čiji je zadatak da 32 dana besprekorno odradi svoj pripravnčki deo posla, kako bi bio primljen na neodređeno vreme.

Prvi radni dan počinje rano ujutro sa zadatkom koji vam postavlja debeli šef. Pokupite 2 čunja sa poligona za vožnju i dodite do stanice. Čunjeve uzimate na mestima sa natpisom „Arrest me“, tako što im pridete i namesite nišan, a zatim pritisnete pucanje, čime u stvari vežbate hapšenje bandita na ulici. Posle dobro obavljenog zadatka dobijate dnevnu zaradu i sutrašnji zadatak.

U gornjem delu panoa nalazi se mali časovnik koji pokazuje koliko vam je vremena ostalo za izvršenje zadatka. Ako ga ne završite u roku, dobićete dva kaznena poena od šefa koji će vam, po vrh svega, dobro izvući nos!

Gaženjem čunjeva na prvom ili udaranjem u druga vozila, na višim nivoima, povećavate broj grešaka čiji je broj prikazan u gornjem delu panoa. Ako izadete iz „bonusa“ prvo će šef bljuvati vatru na vas, da biste na kraju završili u kanti za đubre sa liscama na rukama. Stvarno je težak život policajca. Kada izadete na ulicu nastupaju prve nevolje – vozači jure, ne obraćaju pažnju na policajca-pripravnika. Zadatak je da naplatite određeni broj kazni vozačima, pokupite auto-stopere... (na početku nivoa je objašnjeno šta tačno treba da uradite, dok se u donjem delu panoa nalaze preostali poslići koje treba uraditi).

Put, kojim idete birate sa-



IGROMETAR
% 60

IDEJA GRAFIKA ZUUK UTISAK

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ALL POINTS BULLETIN

IDEJA GRAFIKA ZUUK UTISAK

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

mi, tako da možete skrenuti na bilo kojoj raskrsnici, ali je važno da po objavljenom poslu dodete na parking sa svojim imenom. Time ste završili nivo.

Nekada je potrebno uhvatiti razbojnika. Tada se policajci u patrolnim kolima okupljaju, dok šef objašnjava koga i zašto gone, pokazujući kola koja dotični vozi. U gradu se čuvajte prepreka, jer šef neće trpeti sudare, a korisno je kupiti francuske ključeve, auto-stopere i pomagati ljudima koji opravljaju vozila pored puta, jer za pomoć dobijate ekstra novac. U prodavnicama možete kupiti dodatke za svoja kola. „U prodavnici“ je u stvari kupovina sa ulice, jer vam se ispred prodavnice, pojavljuju nazivi dodataka koje možete kupiti. Koristeći poznatu metodu pucanja nišanom, kupujete motor sa većom brzinom, ubrzanjem i sl.

Igra ima vrlo čudnu osobinu – nema zvuka! Bar je takav slučaj sa verzijom koja kruži kod nas. Okoreli spektrumovci ovo verovatno neće ni primetiti, ali za Amigu to je i neuobičajeno i nelogično. Ko zna, možda su autori bivši spektrumovci. Šalu na stranu, radi se o nedovršenoj („preview“) verziji, što i piše u špicu. ■

Aleksandar PETROVIĆ

IGROMETAR

VERZIJA % **80**

C-64

MYTH

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

MYTH

Aleksandar PETROVIĆ



Ovoga puta niste nikakav super-heroj, već običan smrtnik koga su više sile vratile u davnu prošlost da se bori protiv čudovišta, zveri i aveti. Ako ste ikada čitali grčke legende, biće vam jasno šta vaš očekuje na putu.

Izvođenje je standardno za firmu „System 3“ – arkadna avantura, sa pogledom sa strane, bez skrolovanja ekrana. MYTH je prava definicija arkadne avanture – kombinacija masovnog ubijanja i razmišljanja pri rešavanju sitnih začkoljica. Likovi su odlično animirani, ali na prvi pogled mali, međutim, sačekajte čudovišta na kraju svakog nivoa – ogromna su i sasvim gadna. Neprijatelji pre kraja novoa su sitni i vrlo simpatični. Skaču sa vrha ekrana ili se penju nagore, pogledaju naokolo i zatim jurnu na vas. Ne štedite ih već ih ubijte i pokupite glavu koja je od njih ostala. Efekti kao što su pogibija, eksplozija i plamen su sitni, ali odlično urađeni.

Misaone završene su u stilu igre LAST NINJA. Pokupite predmet iz sobe A, prethodno pomerivši polugu u sobi B, itd. Ubrzo ćete shvatiti da bogovi i nisu toli-

ko moćni, samo treba naći slabu tačku svakog njihovog višeglavog ljubimca. Raznorazna oružja su razbacana svuda, samo ih treba pokupiti i iskoristiti upravo kada naidete na zver željnu krvi.

Sigurni smo da će vas MYTH dugo zadržati uz vaš računar, što zbog odlične grafike, što zbog originalnih i zanimljivih misaonih zamki. ■

ima par detalja koje bi trebalo naglasiti. Sama simulacija je izvanredno urađena – kao što je u GPC vožnja verno odražavala karakteristike formule 1, tako ovde verno odražava osobine trkačkih motora. Staze su tehnički donekle usavršene: za razliku od GPC gde su bile ravne, ovde su prisutne uzbrdice i nizbrdice, što značajno podiže dinamiku vožnje. Glatkoća skrola još malo je popravljena u odnosu na prethodnika, mada još nije na zadovoljavajućem nivou. To su, ukoliko, bile tehničke karakteristike.

Na raspolaganju su vam 3 motora: od 125, 250 i 500 kubika. Pretpostavljam da vam je to sa kubcima jasno. Možete da vozite pojedinačnu trku, ili šampionat. U šampionatu se boduje po sistemu: 20 poena za prvo mesto, 17 za drugo, 15 za treće, itd. Staza zaista ima mnogo, možda i preko 20, čime ćete nesumnjivo biti zadovoljni. Ima oštih, ravnih, sa tunelima i nadvoznjacima... Svakako će zadovoljiti i najprobrljivije. Prvi krug je kvalifikacija, to jest zavisno od postignutog vremena dobijate startnu poziciju. Nakon toga počinje ono pravo, i trajeće onoliko krugova koliko ste odabrali na početnom meniju. Tako trka može da traje od dva minuta, i više od

CYCLES

Mrzelo čike iz „Accolade“-a da izmisle novi program, pa nam zapakovali stari u novi omot. To bi ukoliko bila karakterizacija najnovijeg dela programera pomenute softverske kuće. Ovo je u potpunosti GRAND PRIX CIRCUIT, samo što su umesto formula u igri motori. Pošto je reč o izvanrednom starom programu u novom izdanju, ni o njemu ne treba reći ništa loše. Ipak,

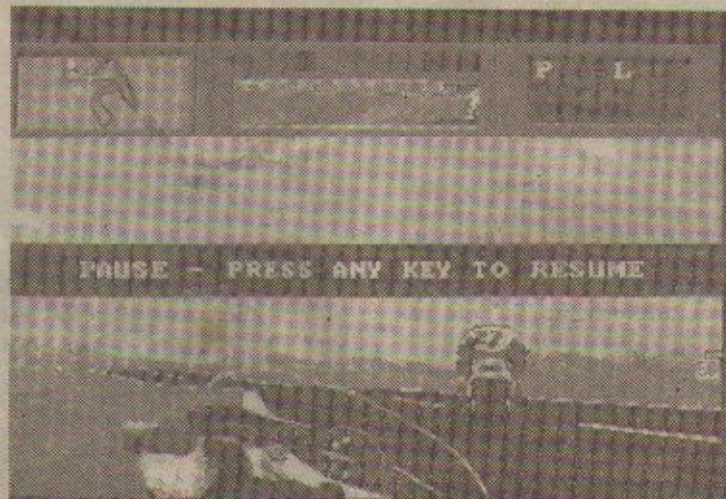
IGROMETAR

VERZIJA % **63**

C-64

CYCLES

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



sata, pre svega zavisno od vašeg ukusa!

Ne verujemo da će vam program brzo dosaditi, pogotovo ako u simulacijama cenite realističnost. U iščekivanju nevidenog (što su do sada jedino fudbaleri dočekali), CYCLES je više nego dobar. ■

Aleksandar VELJKOVIĆ

IGROMETAR

VERZIJA % **60**

Sincial spectrum

DOUBLE DRAGON II

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

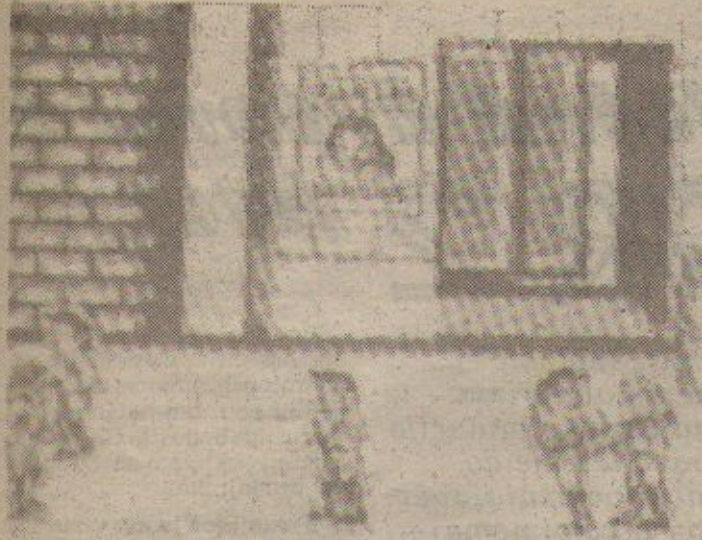
DOUBLE DRAGON II

Verovatno je svima u lošem sećanju ostala „Virgin“-ova igra DOUBLE DRAGON. Kako i loše igre imaju nastavak evo nas pred drugim delom koji je, na sreću, daleko bolji.

Za one koji su zaboravili, evo malog podsetnika događaja: dva brata – Bili i Džimi uspeli su da ubiju sve članove bande Crni ratnici i da oslobode njihovog taoca, devojku Marion. Ali, taman kada su hteli da se skrase do kraja života, braća upadaju u nove nevolje. Naime, jedina preživela iz bande Crnih ratnika, opasna Linda je narednih nekoliko godina svoga života posvetila proučavanju



Ne brinite
Svet igara
broj 7 već
spremamo



crne magije i okultizma. Dosegla je toliki novo znanja da je uspela da u život povra- ti sve članove nekada moćne bande. Oživelim huliganima, sada je na umu samo osveta. Ponovo su oteli Marion (ve- rovatno sve ovo predvideli), ali su je ovoga puta odmah i ubili (ovo sigurno niste pogo- dili). Braća moraju da požure, kako bi spasili Marion pre nego što istrune, jer je Lindinom magijom mogu po- vratiti u život.

Izvođenje je klasična hori- zontalno-skrolujuća tuča sa standardnim udarcima, blo- kadama i šutevima. Poučeni prvim delom, „Virgin“-ovci su DOUBLE DRAGON II na- pravili monohromatskim, što je daleko lepše jer nema nesnosnog preklapanja atri- buta kao u prvom delu, ali zato je prilično teško pronaći sebe u gužvi crnobelih napa- dača. Likovi su lepo nacrtani, mada sa nešto većim gla- vama, nalik crtanom filmu.

Najveća čar ove igre je mogućnost igranja dva igra- ča istovremeno. Sve u sve- mu, ovo je odlična igra, ali slične ste igrali mnogo puta, tako da sumnjamo da će vas ova igra dugo zadržati uz Dugu. ■

Aleksandar PETROVIĆ

HARD DRIVIN'

HARD DRIVIN' je jedna od najnestrpljivije očekiva- nih konverzija ove godine. Za 16-bitne mašine nije bilo većih problema, ali, kako prepraviti jednu od najpopu- larnijih igara sa arkadnih mašina, na računaru a duplo manje bita? Zbog nedostata- ka 8 bita potpuno je ispušten zvuk i krava pored kuće. Ša- lu na stranu, osim zvuka, ni-

šta drugo neće moći da pri- govorite HARD DRIVIN'-u. Koristeći filovanu 3D grafi- ku - nalik toliko opevanom „Freescape“-u autori su do- čarali realnost kakvu na Spectrumu još nismo videli. Kao i kod svih 3D igara, mo- raćete se zadovoljiti monoh- romatskim pogledom na svet - sve je plavo-crno.

Zadatak igre je da za što kraće vreme obidete stazu, kako biste se na kraju trkali sa Phantom Photon spor- tskim kolima. Vožnju može- te da shvatite kao pravu trku, vozeći po „Speed Track“, ili kao vratolmnu vožnju, vozeći po „Stunt Track“. Ako stignete do polo- vine staze, dobićete dodatnu količinu vremena. Vratolom- ni deo je bolji brzinskog, jer postoji nekoliko odličnih, do sada nevidenih caka. Na primer, most je, kao u krimina- lističkim filmovima, na podi- zanje, tako da treba da uhva- tite dobar zalet kako biste preleteli na drugu stranu i dočekali se srećno. Na putu postoji i veliki krug po čijoj

unutrašnosti treba da prode- te velikom brzinom, kako biste dobili dovoljnu centri- fugalnu silu koja vas održa- va na putu.

Kada tresnete o zemlju sa veće visine, logično, ginete. I dok letite u raj, gledate uspo- reni snimak poslednjih tren- utaka vašeg „drajverskog“ života. Nalik simulaciji lete- nja, HARD DRIVIN' iziskuje napornu vežbu da biste po- stali as druma. Ne očekujte od ove igre nešto nalik OUT RUN-u ili WEC LE MANS-u - ovo je simulacija vožnje u kojoj treba da razmišlja- te. ■

Aleksandar PETROVIĆ

IGROMETAR

VERZIJA % **63**

Sinclair Spectrum

HARD DRIVIN'

IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
UTISAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



Lutka sa automata

Navikli smo da pokere u svlačenje igramo isklju- čivo na kompjuteru, u ta- mi svoje sobe, dok mama i tata pajke. Međutim, Ja- pan kao zemlja u kojoj je pornografija (i sve što uz to sledi) slobodna stvar, proizvodi automate za javno igranje pokera u svlačenje. Kao što vidite, devojčice na tim automa- tima su ljupke i medene, a face koje igraju sa nji- ma možemo samo zamis- liti. Da li se i ti momci skidaju kad izgube?



FLIGHT SIMULATOR 2

Večna avantura letenja

Flight Simulator je, pre svega, suprotnost destruktivnog principa. Osnovni cilj je, čitavu vazдушnu avaturu koju smo izabrali sprovesti na najbezbolniji mogući način i uživati u umeću orijentisanja na zaista ogromnom prostoru koji vam program pruža - Severna Amerika, veći deo zapadne Evrope i Japan. Za razliku od raznih „borbenih“ simulacija zadate misije, ovde ste sam svoj gospodar, a broj „misija“ ograničen je samo vašom maštom.

Do sada su u nekoliko navrata u našim časopisima izlazila uputstva za ovaj program, manje ili više opširna, ali najčešće su bila ograničena na tehniku upravljanja avionom, što iole iskusniji letač "napipa" već posle ne-

FLIGHT SIMULATOR firme „Sublogic“ predstavlja original među simulatorima. Današnja izvitoperena industrija simulacija letenja banalizovala je pravo letenje do nivoa pucačkih igara. Mnogi površni igrači odbacuju svaku simulaciju u kojoj nema dovoljno eksplozija i krvi mereći agresijom kvalitet simulacije.

čeeše nemaju pojma koji. Problem ćemo rešiti u dve etape: prvo će oni koji to još uvek ne umeju dobiti jсна uputstva kako da hvataju pojedine frekvencije i da se usmeravaju pomoću njih, a u sledećoj etapi dobićete sve neophodne podatke o najznačajnijim aerodromima u Evropi! Tek tada ćete uz pun užitak leteti od Londona do Pariza, Frankfurta i Minhe-
na. Naravno, podrazumeva-

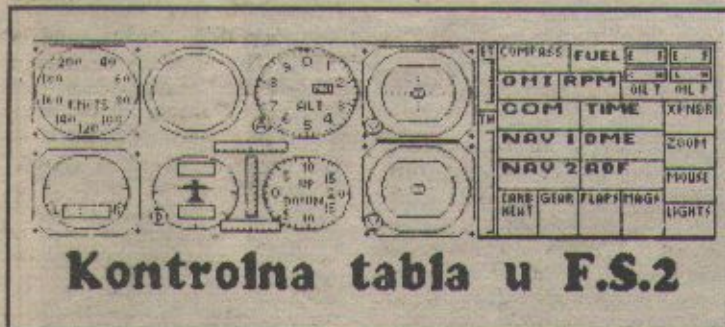
titi za određivanje sopstvenog položaja u prostoru (kao na slici 4), ili za precizno prilaženje u uslovima nulte vidljivosti. Indikator NAV 2 može biti zamenjen ADF - magnetnim radio-farom, ali, pošto njih na evropskom prostoru nema (bar u FS 2), o njima ćemo govoriti nekom drugom prilikom.

Kako pronaći željenu frekvenciju? Frekvencije su u rasponu između 108.00 i 117.95. Njihovo postavljanje vrši se jednostavno klikta-
njem miša u NAV prozorima, i to za celobrojne vrednosti levo od zareza, a za decimale desno. Kada pronađete traženi predajnik, primećete pomeranje igle u odgovarajućem NAV indikatoru, uz pojavu natpisa TO, FROM ili OFF. U donjem levom uglu indikatora videćete kružić sa slovom V, koji služi za podešavanje pravca za koji vam indikator očitava podatke. Dakle, pravac na kojem se nalazi vaš avion nije pravac koji pokazuje indikator, naravno, ukoliko vi to ne uskladite. Za početak kliknete mišem na pomenu-
to V i držite taster miša sve dok vam se na indikatoru ne pojavi natpis TO, a igla bude centrimerna. Tada u gornjem delu možete pročitati kurs (0° do 360°) koji vaš avion treba da zauzme da bi le-
teo direktno prema predajniku, odnosno kursu na kojem se, u odnosu na trenutni položaj vašeg aviona, nalazi traženi predajnik. Na slici 3 prikazan je DME, pokazatelj udaljenosti predajnika uhvaćenog na NAV 1, koji je vrlo bitan pošto vam je on najbo-

lje orijentir u vršenju završnih priprema za sletanje i jedini pouzdan način za procenu udaljenosti. On obično postaje aktivan na 80 milja od predajnika.

Postoji još jedna vrsta signala koja se hvata pomoću NAV uređaja, a to je ILS (sistem za instrumentalno sletanje). Frekvenciju ILS-a pronaći ćete na isti način kao i bilo koju drugu NAV frekvenciju, s tim što će se očitavanje podataka s indikatora donekle razlikovati: pre svega, V u kružiću neće vam biti potrebno. ILS funkcioniše tako što pokazuje vaš položaj u odnosu na osu piste. „TO“ znači da joj se približavate, a „FROM“ da se udaljavate, s tim što je igla uvek pomerena u onu stranu sa koje vam se nalazi pista, što znači da biste vi morali blago skrenuti u tu stranu. Kada počnete da se primičete osi piste, igla će krenuti ka centru, a kada tamo stigne, trebalo bi da se poravnate sa pravcem piste, i da izvršite završni prilaz, gledajući da vam igla ne beži iz centra. Na komandnoj tabli imate još i tri lampice, O, M i I, koje se, sem treptanjem, oglašavaju i zvučnim signalom lampice su neposredno vezane za pravac ILS-a, i predstavljaju spoljnu, srednju i unutarnju kontrolnu tačku. Unutarnja će se ogledati neposredno pred početak piste. ILS sistem NAV indikatoru uvek pokreće i horizontalnu igru koja pokazuje idealnu putanju poniranja. Ako vam beži gore znači da ste suviše nisko, a ako je dole, znači da ste prenisko.

Ako se potpuno pouzdate u svoje instrumente i obratite pažnju na sve pomenute faktore, kada izadete iz oblaka moći ćete sa zadovoljstvom da konstatujete da idete direktno na pistu, i da u konačnom prilazu treba samo još fino da ispravite, i dodirnete tlo. Dalju upotre-



Slika 1

koliko sati truda. O navigaciji, odnosno upotrebi instrumenta za orijentaciju u prostoru, pisano je malo, škrto, a uglavnom ništa o položaju raznih aerodroma i radio-farova (radio-predajnika) koji vode do njih. Retki srećnici koji su se opskrbili mapama za područja koja pokriva originalni disk, rešili su taj problem, ali ukoliko imaju scenery diskove uglavnom se još uvek osećaju „izgubljeni u svemiru“, s tim što tu i tamo slučajno „nabodu“ po koji aerodrom, uglavnom tako što, pokušavajući sve frekvencije, uhvate neki predajnik, krenu ka njemu, kad ono - tamo aerodrom. Naj-

jući da ste prethodno nabavili European Scenery Disk.

Umetnost navigacije

Učitajte program, i uporedite tablu koju vidite na ekranu sa tablom na slici 1 - utvrdićete da je ista. Instrumente u levom delu table verovatno već dobro poznajete, pa se nećemo na njima zadržavati. Na slici 2 izdvojen je deo table koji će vas zanimati u procesu učenja navigacije. Na raspolaganju su vam dva prijemnika, NAV 1, i NAV 2. To vam omogućuje da u istom trenutku očitavate podatke o dva različita radio-fara, što vam može koris-

bu NAV indikatora prepuštam vašoj inventivnosti.

Nebo nad Evropom

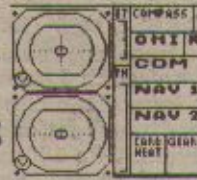
Stvorivši evropski FS disk, njegovi kreatori iz „Sublogic-a“ su sigurno računali da će on između ostalog, doprineti daljoj popularizaciji njihovog programa u Evropi, što je više nego tačno. European Scenery Disk predstavlja ostvarenje maštanja FS 2 letača dok lete iznad San Franciska ili Njujorka, o tome kako bi bilo lepo na isti način nadletati naše, evropske metropole kao što su Pariz i London, i leteti preko Lamanša od jednog do drugog.

Geo-morfološki gledano, evro-disk pokriva baš celokupnu Evropu. Njeni oblici su verno reprodukovani od Nordkapa do Gibraltara, i od Atlantika do Urala. Ali, što se tiče samih sadržaja (gradova, aerodroma, puteva, pruga, planina...) pokrivena teritorija je mnogo manja. U potpunosti su obrađene sledeće oblasti: južna Engleska do Birmingema na severu, severna Francuska od atlantske obale do Nemačke, linijom koja ide pedesetak kilometara južno od Pariza, i centralna i južna Nemačka. Delimično obrađene, a to uglavnom znači da su vidljivi gradovi i putevi, ali nedostaju aerodromi i VOR predajnici; naredne oblasti su: središnja Engleska, zemlja Beneluksa (Holandija, Belgija, Luksemburg), severna Nemačka, dolina Dunava do Beča, i daleko na severo-istoku, Moskva, u slučaju da poželite da ponovite podvig Matijasa Rusta.

Kad govorimo o teritorijama u globalu, trebalo bi da vam skrenem pažnju na jedan tehnički problem, vezan za Amigin evro-disk. Naime, na verziji koja se u Jugoslaviji jedino može naći, podaci su poremećeni na većem delu Belgije, tako da vam savetujemo da izbegavate teritoriju ove zemlje, jer vam se na njoj lako može desiti blokada programa. Ali, možete leteti u njenom priobalnom području, iznad razučene obale Holandije, dolinom Rajne, ili iznad pruge Pariz-Strasbur, bez straha da će vam program prijaviti „Error Loading Database.“ Ukoliko posedujete verziju u kojoj je teritorija Belgije u potpunosti ispravna, javite

VOR indikator 1

VOR indikator 2



VOR frekvencija 1

VOR frekvencija 2

Slika 2

nam, da biste svoje zadovoljstvo letenja podelili sa drugima.

A sad dolazi ono pravo!

Engleska

HEATHROW. Verovatno znate da je to glavni londonski međunarodni aerodrom, najveći u Engleskoj, i uz frankfurtski, najveći u Evropi. Glavni podaci: koordinate - 18661 sever, 13651 istok (85 stopa nad morem). Sve dalje podatke davaćemo skraćeno - 18661, 13651 (85). Ove koordinate možete postaviti opcijom programa POSITION SET, i to vam je glavni orijentir za međusobni položaj u prostoru, ukoliko poželite da crtate mapu. Dakle, Heathrow je impresivno veliki aerodrom, ima 3 duge piste, kao i točionicu goriva (F u kvadratu, obično pored aerodromske zgrade). Njegov glavni VOR je 113.6, a poseduje i ILS 110.3 na pisti 10 L. (Oznake pista predstavljaju njihovu orijentaciju u desetina stepeni, a dodatna oznaka L ili R predstavlja levu ili desnu, ukoliko postoje dve. Pista 10 L je dakle, leva pista na kursu 100°. Ista pista sa druge strane bila bi 28 R.) Ako prilazite Heathrow-u sa zapada, jugo - ili severo-zapada, najbolje je da prvo uhvatite VOR COMPTON 114.35, potom od njega VOR HEATHROW i ILS, kada dođete u domet, COMPTON se nalazi, otprilike, u osi piste, pa je najudobnije prilazno rešenje, naročito u uslovima slabe vidljivosti. Sa istoka možete prići preko VOR (ubuduće ćemo izostavljati VOR) LAMBOURNE 115.6, a sa juga preko OCKHAM 115.3.

SOUTHAMPTON 18475, 13396 (50). U poznato letovalište na južnoj obali Engleske možete stići i avionom. Aerodrom nema spostveni VOR, a najlakše ćete ga naći i udobno sleteti na sledeći način: ako ste iznad Lamanša, uhvatite COMPTON

114.35 na kursu 17°, poravnati ste sa pistom, čim nadletite obalu, tu ste. Sa suprotne strane, od COMTON-a kurs je 197°.

BOURNEMOUTH 18426, 13261 (43). Ovo je najveći aerodrom na engleskoj obali Lamanša. Ima dve piste (najduža pista 26) i jednu pomoćnu, tu možete dobiti i gorivo. Najbliži VOR je GOODWOOD 114.75, od koga će vam trebati oko 45 milja na kursu od 272°. Southampton u neposrednoj blizini, samo 22 milje istočno.



Slika 3

EXETER 18475, 12848 (109). Aerodrom na krajnjem jugo-zapadu Engleske, srednje veličine, poseduje 2 piste, nema gorivo. Prilazi: sa zapadnog dela Lamanša, preko VOR-a BERRY HEAD 112.7, na kursu 18°, 23 milje. Ako dolećete sa severa, iz pravca Bristola ili Kardifa, priključite se na radijal 195° od VOR-a BRECON 117.45, udaljenog od Exetera 66 milja.

ISLAND OF WIGHT 18335, 13446 (63). Ovo je aerodrom na istoimenom ostrvu koje se nalazi u Lamanšu pored same obale Engleske, između Southampton i Brighton. Pista je kratka, nepogodna za mlaznjake, nema gorivo. Najbliži VOR je GOODWOOD 114.75, 59° (239°), 19 milja.

SHOREHAM 18391, 13666 (14). Ako vam je baš stalo da sletite u predgrađu Brighton, uzecete Cesnu i pažljivo sleteti na ovu usku i kratku pistu. VOR-ovi: MIDHURST

114.0, 324° (144°), 20 M, i SEAFORD 117.0, 114° (294°), 18 M.

LYDD 18402, 13992 (17). Mali aerodrom na prometnoj vazdušnoj ruti, u blizini Douera, mesta gde je Lamanš najuži. Nema gorivo, pista je 22. LYDD 114.05, 327°, 4 M, DOVER 114.95, 58° (238°), 22 M.

MANSTON 18557, 14120 (184). Na južnom rtu širokog zaliva na ušću Temze u Severno More. Pista dovoljno duga za pažljivo sletanje mlaznjaka. Najbliži VOR-ovi: CLACTON 114.55, 351° (171), 35 M. DETLING 117.3, 272° (92°, 32 M. DOVER 114.95, 187° (7°), 12 M.

IPSWICH 18836, 14108 (135). Aerodrom sa dve piste pored istoimenog grada na istoku Engleske. Najbliži VOR CLACTON 114.55, 196° (16), 12 M.

NORWICH 19100, 14160 (125). Na krajnjem istoku, takode i jedan od najsevernijih. Ima 2 duže piste koje pirlaju sve vrste aviona, aerodromsku zgradu i gorivo. Težak je za instrumentalnu navigaciju, jer nema bliskih VOR-ova. Najbliži VOR je CLACTON 114.55, 192° (12°), 55 M. Najbolje je koristiti vizuelni prilaz, prateći put koji ide od Ipswich-a ka severo-istoku.

CAMBRIDGE 18940, 13856 (56). Aerodrom za bogate studente, kojima je lakše da razdaljinu od 100 km do Londona prevalejuju Cesnom za manje od pola sata. VOR-ovi: HEATHROW 113.6, 215° (35), 54 M. LAMBOURNE 115.6, 188° (8°) 37 M.

OXFORD 18839, 13458 (276). Naravno, i posetioci Oxforda na svoje odredište mogu stići avionom, pri čemu će sleteti na jednu od dve raspoložive piste. Ovaj aerodrom je zapadno od Kembriža, a u odnosu na najbliže VOR-ove: DAVENTRY 116.4, 29° (209°), 24 M. COMPTON 114.35, 178° (358), 23 M. HEATHROW 113.6, 131° (311°), 42 M.

BRISTOL 18709, 13074 (627). Aerodrom u dnu najdužeg zaliva na zapadu Engleske. Ima 2 piste, a na dužu pistu koja se pruža u pravcu istok-zapad mogu da sleću i mlaznjaci. BRECON 117.45, 324° (144), 32 M. COMPTON 114.35, 92° (272°), 62 M.

CARDIFF 18740, 12915 (227). Najveći velški aerodrom, ima 2 piste i kompletnu infrastrukturu, što znači i točionicu goriva. Pogodan za mlaznjake. Pristup od VOR-a BRECON 117.45, 198°, 22 M, ili vizuelno od Bristol, preko zaliva, pa neko vreme duž suprotne obale.

HATFIELD 18824, 13700 (532). Dva mala aerodroma na severu Londona, od kojih veći ima gorivo. Zgodno za „prinudno“ točenje kad dolećete sa dalekog severa. HEATHROW 113.6, 195° (15°), 26 M. LAMBOURNE 115.6, 133° (313°), 27 M.

Francuska

CHARLES DE GAULLE 17490, 14331 (394). Najveći i najraskošniji aerodrom Francuske. Sem dve duge i široke, višekilometarske piste, ima i najimpresivniju aerodromsku zgradu od svih evropskih aerodroma, a i gorivo. Iako u blizini Pariza ima više VOR-ova, nijedan neće biti od velike pomoći za pristup na ovaj aerodrom, sem ILS-a 109.1 na pisti 28L. Vizuelni pristup je veoma lak: potrebno je samo leteti severnim obodom Pariza, i na krajnjem severoistoku grada naići ćete direktno na aerodrom. Pazite, međutim, da se u neposrednoj blizini, takoreći, u samom gradu nalazi i aerodrom Le Bourget. Vaš aerodrom je, dakle, onaj dalji od dva u toj oblasti.

VOR-ovi u neposrednoj blizini Pariza; EVREUX 112.4 - nalazi se 40-ak milja zapadno od grada, i njega ćete verovatno najviše koristiti, jer predstavlja pravu raskrsnicu severne Francuske; prema istoku stižete u Pariz, prema zapadu u KAN, a prema severu na francusku obalu Lamanša, na kojoj imate mnoštvo aerodroma. CHATILLON 117.6 - ovaj VOR se, u odnosu na EVEREUX, nalazi na suprotnoj strani Pariza, i predstavlja najbolji putokaz za sve letove ka Nemačkoj, ukoliko se, zbog loše

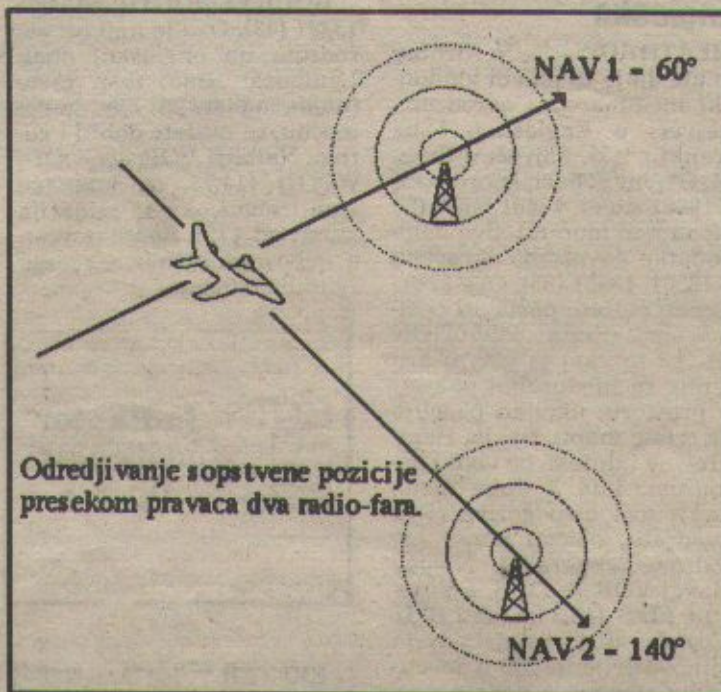
vidljivosti, ne vidi pruga koja vodi u pomenutom smeru.

CAEN 17676, 13495 (263). Drugi aerodrom po veličini na francuskoj obali Lamanša. Sasvim kompletan, 2 piste, sa aerodromskom zgradom i gorivom. Oko 100 milja zapadno od Pariza. Sopstveni VOR - 115.4. Drugi VOR-ovi: DIEPPE 115.8, 59° (239°), EVREUX 112.4, 102° (282°), DEAUVILLE 110.2, 82° (262°)

ORLY 17374, 14268 (299). Najpoznatiji aerodrom Pariza, ima tri duge piste, sop-

na, naravno, moguće je dobiti gorivo. Optimalan prilaz je, sa Lamanša, preko Lydda (114.05) u Engleskoj, po kursu od oko 135°, udaljenost 50 milja. Ostali VOR-ovi: BOULOGNE 113.8, 61° (241°), 14.5 M. ABBEVILLE 116.6, 156° (336°), 22 M.

CALAIS-DUNKERQUE 18348, 14271 (17). Mesto nasuprot Dovera, na najužem delu Lamanša. Aerodrom sa jednom pistom, bez goriva. BOULOGNE 113.8, 192° (12°), 24 M. DOVER 114.95, 308° (128°), 33 M.



Slika 4

stveni VOR (111.2), i ništa više. Na južnom kraju grada. Sa zapada je najbolje prići preko Evereix-a, podaci dati.

DEAUVILLE 17728, 13683 (485). Mali aerodrom blizu obale, 1 pista. Sopstveni VOR (110.2): 7.5 M na kursu 124°. CAEN je 24 M, kurs 240°.

LE HAVRE 17804, 13672. Poznati grad na ušću Sene u Lamanš. Kratko sletišće bez prapatnih objekata. Nema ni sopstveni VOR. CAEN 115.4, 217° (37°), 30 M. DEAUVILLE 110.2, 153° (333°), 18 M. Prilikom doleta iz Engleske, najbolje jeхватати Deauville.

LE TOUQUET 18162, 14159 (43). Najveći aerodrom na francuskoj obali Lamanša. Nekoliko pista, od kojih je pista severozapad-jugoistok duga i vrlo komotna za sletanje mlaznjaka. Aerodromska infrastruktura komplet-

Nemačka

FRANKFURT 17807, 15999 (371). Najveći aerodrom centralne Evrope. Ima 3 duge piste: 25 L, 25 R, i 7. Poseduje gorivo. Pista 25 L ima ILS na frekvenciji 110.7. Sa juga i jugoistoka prilaz preko VOR-a CHARLIE 115.5, potom FRANKFURT 114.2, od koga trebaхватати kurs 250°, ili se priključiti na ILS, što je pri slaboj vidljivosti jedino bezbedno rešenje.

EGELSBACH 17778, 16028. Aerodromčić sa južne strane Frankfurta. Nema gorivo.

KARLSRUHE - FORCHHEIM 17368, 15935 (380). Aerodrom sa 2 piste, pored Rajne, 11 milja zapadno od VOR-a KARLSRUHE 115.95. Nema gorivo.

STUTTGART 17242, 16177 (1306). Neobično mali aerodrom za tako veliki i živopisni

grad. VOR aerodroma je 112.5, a VOR samog grada 109.2. Prilaz Štuttgartu sa zapada je preko KARLSRUHE 115.95.

NÜRNBERG 17586, 16690 (1054). Aerodrom sa jednom pistom, bez goriva. Istočno od Frankfurta, severno od Minhena, a severo-istočno od Stuttgarta. Prilaz preko gradskog VOR-a 112.2 s juga, sa zapada 117.4, 283° (103°), 11 M, sa severoistoka 114.9, 27° (207°), 10 M.

MÜNCHEN 16992, 16856 (1817). Međunarodni aerodrom sa jednom pistom i kompletnom infrastrukturom (ima i gorivo). Nalazi se na jugoistoku grada, a severoistočno od njega postoje 2 VOR-a za orijentaciju: 112.3, 88° (248°), 14 M, i 113.6, 45° (225), 22 M.

Želite li da budete Matijas Rust?

MOSKVA 21436, 22800 (332). Daleko na severo-istoku Evrope, gde ni u snu ne biste pretpostavili da postoji još neki objekat u FS 2, pred vama se ukazuje Moskva, u svoj svojoj grandioznosti. Nije vam na raspolaganju nijedan VOR, nijedan aerodrom, ali možete zato da sletite na Crveni Trg. Samo, ne znamo da li ćete Cesnom stići dotle, s obzirom da u Finskoj nemate gde da obnovite zalihu goriva; ili možda nismo otkrili skriveni aerodrom u zemlji hiljadu jezera?

• • •

Ovaj članak predstavlja sažet izvod iz višegodišnjeg pasioniranog istraživanja evropskog neba, a namera mu je bila da u vaše umeće letenja unese onu dimenziju koja je nedostajala za jednu potpunu nebesku avanturu. Onima koji nisu iskusili draž FLIGHT SIMULATOR-a, sve to može izgledati i kao dosadno nabranjanje brojki i uglova, ali za prave entuzijaste, ti, naizgled, jednolični podaci predstavljaće pravu dragocenost. Zato, čak i ako niste letač, čuvajte ovaj broj, ko zna kada ćete biti u prilici da ga ustupite nekome kome je potreban, a nije ga nabavio na vreme; a možda biste i sami mogli da iznajmite avion, isključivo telefon, zaključate vrata, i otisnete se u nepoznato? ■

Aleksandar VELJKOVIĆ
nesuđeni letač

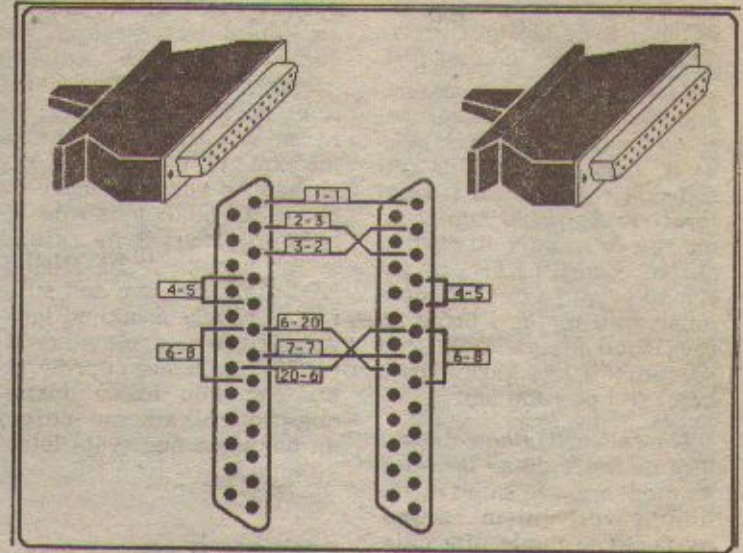
Igranje na daljinu

Do sada je u više navrata i u nekoliko kompjuterskih revija pisano o povezivanju dva kompjutera, i prenosu podataka. Poslednji takav primer imamo u decembarskom broju „Sveta kompjutera“ gde je opisano povezivanje PC-ja i Maca. Svi ti članci bavili su se nekom „ozbiljnom“ temom. Da li ste se zapitali da li to povezivanje može služiti nečemu drugom, manje ozbiljnom?

Ukoliko ste profesionalni igroman i veći deo slobodnog vremena provodite igrajući se na svom kućnom ljubimcu, verovatno ste primetili da mnoge igre koje dolaze u poslednje vreme poseduje i opcije kao što su „Link komputer“, „ST against Amiga“, „Computer vs Computer“ i slične. Sigurno ste se zapitali čemu to služi i kako to funkcioniše. „Svet kompjutera“ je rešio da to ispita i da vam približi svet komunikacije kroz igru.

Za ispitivanje smo koristili dva Atarija ST i standar-

dan RS 232 kabl (čiju šemu vidite na slici). Naravno moguće je povezati i Atari i Amigu, Atari i PC, ili Atari i Mac, kao i sve ostale kombinacije između ovih kompjutera. Ukoliko kombinujete sa Macom dobro bi bilo da pogledate šemu za spajanje Maca i PC-ja iz decembarskog broja „Sveta Kompjutera“. Povezivanje nekih od pomenutih kompjutera sa nekom slabijom mašinom ne znamo da li je moguće i da li je svrsishodno. Što se tiče ST-a postupak povezivanja je sledeći: u port RS 232, (prvi sleva, iznad koga je na-



crtana telefonska slušalica) priključiti jedan kraj kabla, ili ukoliko posedujete modem, to isto uraditi na drugom kompjuteru. Naravno, sve obaviti dok vam je kompjuter isključen (zbog mogućih komplikacija i nepredviđenih odlazaka kod omiljenog servisera). Sasvim jednostavno. Naravno potrebno je imati i odgovarajući program koji će omogućiti da tako povezani kompjuteri funkcionišu. Evo kako se ponašaju neke od igara koje se mogu igrati na dva kompjutera:

POPULOUS

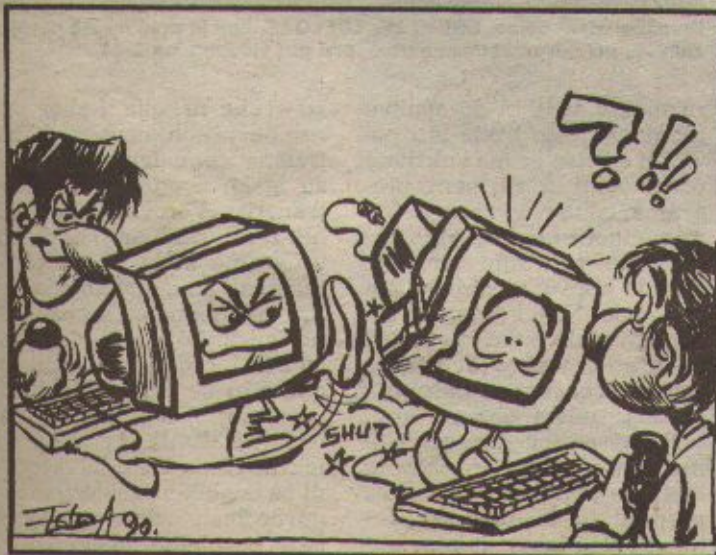
Ova genijalna igra, kojoj je neopravdano izmakla titula igre godine za 1989. god. poseduje, naravno i opciju za povezivanje. Nakon startovanja igre kliknuti na opciju „start game“. Potom ulazite u standardnu igru. Zatim kliknite na ikonu globusa, koja se nalazi u donjem desnom ćošku vašeg ekrana. Ulazite u novi meni u kome treba izabrati opcije sledećim redom: „CUSTOM GAME“, zatim „ATARI VS ATARI“, i „TWO PLAYERS“. Potrebno je, takođe, da se igrači prethodno dogovore ko će biti bog, a ko davo, jer nije moguće da obojica budu u isto vreme i dobri i loši. Zatim ulazimo u novi meni, gde je potrebno podesiti broj bauda kojim će se podaci prenositi. U našem slučaju treba postaviti na najveći mogući broj, jer se prenos vrši direktno i jer nema bojazni da se veza neće uspostaviti usled loše telefonske linije. Zatim kliknite na opciju „CONNECT ME“ i kompjuter će čekati da to isto uradi i

vaš suigrač na drugom kompjuteru. Ukoliko je moguće istovremeno startujete igre na oba kompjutera, da biste se spojili. Tada možete da se igrate. Igrači prate, svaki na svom ekranu, situaciju i mogu da grade i ruše zemlju nezavisno od suigrača. I na jednom i na drugom kompjuteru se istovremeno menja karta u zavisnosti od poteza igrača. Potezi ne moraju da se vrše naizmenično već u zavisnosti od brzine igrača.

Ukoliko ste primetili ikonu sa telefonom i probali da je startujete a utvrdili da ne radi, sigurno ste došli do zaključka da je opet došao jedan loše razvijen program. Međutim, prevarili ste se. Program je ispravan ali opcija radi samo ako ste spojili kompjutere. Njena funkcija je u slanju poruka suigraču. Ukoliko na tu ikonu kliknete, vašem suigraču će se pojaviti poruka „MESSAGE FROM EVIL“ ili „MESSAGE FROM GOOD“ zavisno od strane koju ste izabrali na početku igre, dok će se vama pojaviti dijalog box za ukucavanje poruke. Za to vreme kompjuter vašeg suigrača će se na trenutak zamrznuti, a onda će se ispisati vaša poruka. Ovo je veoma korisna opcija jer dva igrača koja se ne vide, ne mogu drukčije da se dogovore o, eventualnom, prekidu igre. Ukoliko jedan od igrača isključi svoj kompjuter drugi će se blokirati.

STUNT CAR RACER

Verovatno niste verovali da je moguće igrati i ovu brzu akcionu igru na dva kompjutera. Međutim, brze šesnaestobitne mašine nam i to omogućavaju. Ukoliko želite da igrate ovu igru pro-



tiv nekoga, ne morate da prodete kroz složenu proceduru kao u prethodnoj igri. Potrebno vam je da samo nakon startovanja igre kliknete na opciju „LINK KOMPUTER” i kompjuter će čekati sve dok to ne uradi i drugi igrač. Kada primi signal na ekranu će se pojaviti poruka „LINK COMPLETE”, a zatim se pristupa uobičajenom upisivanju imena i broja igrača (maksimum 8) koji će se oprobati kao kaskaderi u brzini treći po rubu smrti.

Na žalost, izgleda da ova igra ne može da se igra preko modema, već samo direktnim povezivanjem računara, pošto se nigde nije pojavio meni za izbor brzine prenosa podataka. Utisak koji se dobije igranjem ove igre na dva kompjutera je stvarno impresivan i veoma realistički. Igračima se čini kao da se nalaze na pravoj stazi i u pravim bolidima. Svaki igrač ima pregled trke, nezavistan od drugog, i vidi isto što bi video i vozač formule, zavisno od pozicije koju zauzima.

Simulatori leta

Simulatori letenja su posebno poglavlje što se tiče povezivanja i igranja. Dok u prethodne dve igre komunikacija može da se ostvari samo između istorodnih kompjutera, npr. dva Atarija, kod simulatora to nije slučaj. Kod njih se može vršiti povezivanje, ne samo između dva različita kompjutera, već i između dve igre (na primer FLIGHT SIMULATOR II i JET), doduše istog proizvođača.

Opisaćemo povezivanje i ponašanje dve relativno novije igre, a to su:

F-COMBAT PILOT

Po startovanju programa pojavljuje se dobro poznata slika koja u stvari predstavlja meni. Potrebno je da provozate miša do pilotskog odela, kada će se pojaviti natpis „MISSION”. Tada se pojavljuje novi meni odnosno slika, i treba kliknuti na sliku gore desno, odnosno kada se pojavi natpis „GLADIATOR”. Zatim ulazite u standardan mod odabira brzine slanja signala, kao i strane (crvena i plava). Isto

važi i za POPULOS, ukoliko su kompjuteri direktno povezani odaberite najveću brzinu slanja. Zatim kliknete na opciju „CONNECT”, i igra se startuje. Potrebno je još samo da otkucate šifru, i obračun u vazduhu može da počne. Ukoliko jedan od igrača nije završio, na ekranu stoji poruka „OPONENT NOT READY”, sve dok su igrača startuje sa drugog aerodroma i letu u susret protivniku. Napokon imate dostojnog protivnika kome možete da pokažete svo svoje letačko umeće.

FALCON F-16

Ovaj vrlo verno napravljeni simulator leta poseduje opcije za povezivanje između Atarija, Amige, PC-ja i Maca, a povezivanje se vrši na sledeći način: nakon učitavanja pojavljuje se standardan meni za odabir pilota, a zatim i misije. Meni koji stoji sve vreme gore poseduje i meni „COMM”, odnosno zadnji u nizu. Ukoliko kliknete na njega dobićete mogućnost odabira povezivanja sa kompjutera, kao i brzinu prenosa, takođe da li je direktan priključak ili modem. Pošto ste podesili parametre koji su vam potrebni, izađite iz menija i kliknite na „TAKE OFF”. Kompjuter će stajati zamrznut sve dok se kontakt ne uspostavi, a tada krećete u misiju. U ovom programu, za razliku od drugih, možete igrati protiv suigrača, ali i zajedno protiv nekog trećeg.



Zna se da je najbolji način učenja učenje kroz igru. I ovde je moglo štošta da se nauči, ukoliko hoćete da eksperimentišete i da sami uđete u komunikaciju. Nadite istomišljenika, napravite ili kupite modem ili RS 232 kabl i otvorite vam se jedan potpuno nepoznat svet. Na raspolaganju vam (za sada) stoji još par programa sa kojima možete da se igrate na daljinu: POWER DROME, FLIGHT SIMULATOR 2, JET i dr. Sigurno je da će u budućnosti biti sve više i više takvih igrača.

Darko WOLF

Venio

I mali ste priliku da vidite introe stranih hakerskih (i piratskih) grupa, na igrama koje pristižu na naše piratsko tržište. Ti introi uglavnom imaju reklamni karakter i namenjeni su u komercijalne svrhe.

Da li ste nekad videli introe ili demoe koje su hakeri pravili da pokažu (dokažu) svoje znanje, koje su napravili „za svoju dušu”? Veoma mali broj. Tome je najviše krivo naše tržište. Naši pirati želeli su iz svega da izvuku materijalnu korist, pa su demoe stavljali u komplete sa igrama i na taj način uzimali pare za stvari koje su, inače, bile besplatne. Demoi se nabavljaju isključivo putem

Mnogo je reči, papira i ribona potrošeno na tekstove o demoima, introima,... Ali nije još sve rečeno! Bilo je dosta priče o upotrebi raznih mejkera, prepravljajući demoa i introa stranih grupa (naše grupe još nisu napravile ništa originalno). Ovaj tekst je posvećen stranim grupama i njihovom radu.



Prvonagrađeni demo, BRING ME EDELGAS, koji je prvo mesto osvojio zahvaljujući neverovatnom skrolu, prvi put viđenom na C-64,

razmene, a da bi do ovakve razmene došlo treba biti povezan sa više grupa i aktivno učestvovati u razmeni programa, iskustva i znanja. Samim činom naplaćivanja demoa, interesovanje za njih je (ako je uopšte postojalo) naglo opalo. Naši kompjuteraši su digli malo buke oko toga i za kratko vreme demoi su zauvek izbačeni sa našeg piratskog tržišta.

Drugi razlog zanemarivanja intro demoa programa kod nas ponovo je vezan za preprodaju. Naime, zbog velikog broja igara koje pristi-

žu svake nedelje, i zbog ogromne konkurencije na tržištu, cene igara izuzetno su niske u odnosu na inostranstvo. Verovatno bi ljudi bili zainteresovaniji za demo programe kada bi mesečno kupovali po nekoliko programa (ako uzmemo u obzir cene igara, koje se kreću oko 50 DEM, prostim sabiranjem dobijaju se vrlo indikativni rezultati). Da li možete da odvojite 300 DEM za desetak igara? Kada biste bili suočeni sa ovakvim problemom sigurno biste vrlo rado pogledali „besplatan” demo.

Ako ste sve ovo pročitali i niste se zapitali šta to ima tako interesantno u tim demoima ili pomislili da ne bi bilo loše da pogledate neki demo (ako ni zbog čega drugog, onda zbog toga što je autor ovog teksta „zapenio“ objašnjavajući iz kojih su razloga naši kompjuterski zaljubljenici uskraćeni za jedan vid komunikacije). Ako sve to niste uradili, onda slobodno možete da preskočite nastavak teksta i da bacite oko na nove igre.

Pa, da počnemo. Svrha ovog uvoda je da rezimiramo stanje na našoj piratsko-hackerskoj sceni, a sada malo više o glavnoj temi ovog teksta.

Dakle, Venlo!!!

U Holandiji, a gde drugde!

Venlo je gradić u Holandiji nedaleko od nemačke granice. I tu se svakog meseca održavaju skupovi pirata i hakera (pravih!). Sigurno se pitate zašto baš u Holandiji. Vratimo se malo unazad, do pre godinu dana u Nemačkoj, Engleskoj, Francuskoj (i drugim razvijenim zapadnim zemljama) održavani su tajni piratski skupovi pod nazivom COPY PARTY. Ti skupovi su bili veoma značajni. Ljudi koji su se do skoro poznavali samo preko svojih kompjuterskih ostvarenja, telefonskih razgovora i sinonima (Pal, Madman, Mr. Z., Maniac, Sledge Hammer, Psycho, Golum, Lunatic, Strider...) na tim partijama mogli su da se sretnu, porazgovaraju, izmene neka nova iskustva i nove programe.

Ovakvi skupovi bili su organizovani pod pokroviteljstvom jačih piratskih grupa i to uglavnom u njihovim kućama (garažama)... Veliku smetnju su predstavljali organi gonjenja (piratovanje je na „trulom“ Zapadu regulisano ostrim zakonskim merama), koji su vrebali na svakom koraku. Vremenom je dolazilo do sve češćih provala i moralo se naći neko rešenje. Rešenje je nađeno na 20 km od Nemačke granice (Venlo!), gde se sada okupljaju vodeće piratske grupe iz Evrope. Naravno, stari dobri COPY PARTY i dalje postoje ali se sve više pribegava masovnijim skupovima pod nekim legalnim „etiketama“. Treba još pomenuti da su os-

novane legalne grupe hakera koji se bave isključivo kreiranjem demo programa i ostalim legalnim delatnostima.

Skup u Venlou održava se u jednoj velikoj, zakupljenoj hali. Okupi se masa ljudi i donese gomila računara i računarske opreme.

Venlo je najviše orijentisan na Commodore 64/128/Amiga, ali svako može doneti računar koji želi, tako da nije isključeno da se nađe i neko sa PC mašinom.

Kako sve to izgleda

Zamislite jednu veliku halu (npr. neka od hala Beogradskom sajmu) uz čije su zidove poredani stolovi na kojima se nalaze šezdesetčetvorke (uglavnom one dominiraju) a u samom centru hale nalaze se Amige. Oko svih tih stolova tiska se masa ljudi koji pokušavaju da se sporazumeju, razbijajući jezičke barijere. Većina ljudi su pirati ili hakeri ali to ne znači da je drugima zabranjen ulaz. Naprotiv, u halu može ući svako ko na ulazu plati 5 DEM. To je sve što se tiče enterijera.

A sada nešto o ljudima koji se tamo mogu naći. Pre svega treba izneti da se godine starosti (mladosti) kreću ok 14-13 i da je većina ljudi u srednjim, višim školama i na fakultetima. Ako krenete od stola do stola možete sa svakim popričati (poželjno je da znate bar engleski) razmeniti utiske i programe. Svako će vam vrlo rado snimiti po neki demo ili neku



Druga nagrada, JUST FOR VENLO. U bukvalnom smislu ekran je pun skrolova

novu igru. A možete razmeniti i adrese, pa se vaša saradnja može nastaviti i posle ovog skupa. Naravno, za ceo ovaj ugodaj potrebno vam je malo volje, dosta praznih disketa i želja za druženjem – uspeh neće izostati.

Ako imate nekih takmičarskih pobuda možete poneti svoje remek delo i uključiti se u neko takmičenje za najbolji demo, sa nadom da osvojite prvu nagradu koja nije za potcenjivanje (uglavnom se radi o popularnoj Amigi 500).

To bi bilo, u kratkim crtama, sve o Venlou.

Ali da pomenemo i neki COPY PARTY. Poslednji je održan u Parizu, pod pokroviteljstvom Fairlight-a i Transcom-a, pod nazivom DEVILS PARTY 89'. Treba samo napomenuti da je na njemu održano jedno od demo takmičenja i prva nagra-

da za demo na C64 je bila (sigurno već pogadate) Amiga 500!!

Sa manifestacije Giant Designs demo Competition pristigli su nam neki od prvonagrađenih demoa. Svi su radeni na Commodoreu 64. Imate priliku da te radove vidite na ovim stranicama, a evo i prve trojke:

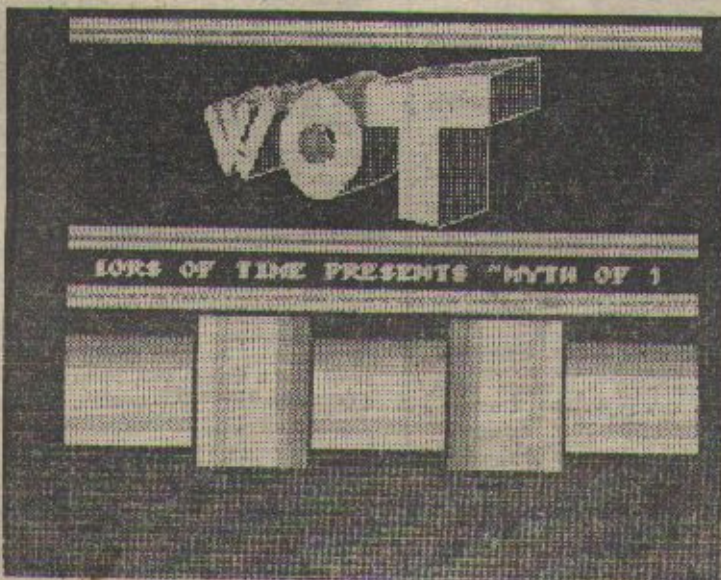
1. Masters' Design Group – BRING ME EDELGAS
2. Argon – JUST FOR VENLO
3. Warriors of Time – MYTH OF TIME

Što se tiče same grupe Giant, možemo navesti i par podataka o njoj. Osnovana je 18. 2. 1989. i ima status legalne grupe (u Zapadnoj Nemačkoj) koja se bavi demoima, introima, igrama i, naravno, ozbiljnim programiranjem. Hakeri okupljeni u ovoj grupi se ne bave krakiranjem i rezmenom krakiranih programa. Povezani su sa većim softverskim firmama, sa ciljem da tu saradnju prošire a takode su zainteresovani za saradnju sa ilegalnim grupama i pojedincima.



I evo nas na kraju. Pošto pogledate ove slike na kojima se nalaze najbolji demo sa pomenutih skupova pokušajte da razmislite o tome kako bi bilo da napravite neki svoj demo (naravno bez upotrebe mejkera). Ukoliko napravite nešto, slobodno nam se javite, rado ćemo pogledati i napisati nešto o tome u nekom od sledećih brojeva, u kojima ćemo između ostalog pomenuti i COPY PARTY koji je po prvi put održan u našoj zemlji, preciznije u Zagrebu... ■

Emin SMAJIĆ



Bronzana medalja za MYTH OF TIME. Ovde do izražaja dolazi fantastična trodimenzionalna rotacija

Spectrum

DISK DRAJV ZA ZX SPECTRUM

Sa "Disciple" interfejsom. Učitavanje programa za 3 (tri) sekunde. Moguće prebacivanje zaštićenih programa na disk. Tel: 011/507-342, od 17-21h.

SPEKTRUMOVCI! Gromovi tuku, opšta galama, TRN soft porlovo sa vama. Vremena teška za sve nas, u igri na Spectrumu leži spas. Kvalitet zagaran-tovan, besplatan katalog. Nazovite: 011/642-930 Zdravko, 011/151-451 Ra-le, 011/150-818 Miša

TOP SOFT vam nudi najbolje progra-me za dobru zabavu. Naručite bespla-tan katalog i iskoristite popuste. Tel: 011/4886-546, Petar.



- DUGASOFT SPEKTRUM 48/128K**
NEBOJSA ILIC 21000 N.SAD, STERIJINA 17. 021/330-237.
***TEMATSKI 65 KOMPLETA (BORBE, AKCIJE, SEX, HOROR, BMX)**
KOMPLET 165. SILK WORN, S. WIGILANTE, B. B. 2, TH. BYRDS,
KOMPLET 166. RICK DANG., LICENCE TO KILL, CASANOVA
KOMPLET 167. DRAGON NINJA, BUTCHER HILL, THUNDERBL
KOMPLET 168. 3D POOL, RUN THE GAUN, G. PRIX 2, SOCCER STAR, HATE, GARRY
KOMPLET 169. SUPERMAN, SHANGAI WARRIORS, BMX SIMU 2, QUEST OF SPORT
KOMPLET 170. STREET GANG, IND. JONS 2, EM. HUGHES SOCCER, 19' BOOT CAMP
KOMPLET 171. SKATE OR DIE, NEW ZELAND STORY, THE DEEP, SUPERTRUX
KOMPLET 172. REAL GHOSTBUSTERS, DARK FUSION, AARGH, SOCCER SIM, QUAND
KOMPLET 173. MICHAELL FOOTBAL, 29MIG 5-FIG, NINJA CON, AFTER THE WAR
KOMPLET 174. POSTMAN PAT, ARC, FLIGHT SIM PROF SOCCER, ULTIMA 1, ZIP
KOMPLET 175. MOTOCROSS SIM, PLASHA BALL, RICK THE ROADIE, RUGBY BOSS
KOMPLET 176. TIME SCANNER, 3D GRAN PRIX, SAS COMBAT SIM, CONN. MANIAC
128K X-19. RENEGADE 3, WRITER 128K, STREET GANG, C. CAR 2, 19800T CAN.
128K X-20. INDIJ. JONS 2, RUN THE GAUNTLET, S. WIGILANTE, OPER. HORROSE
128K X-21. SHANGAI WARIORS, G. PRIX 2, ROCK-STAR IS, MOTOCROSS SIMULA
128K X-22. MICHAEL FOOTBAL, ANTILES BATTLE, TIME SCANNER, ISS, ELIMINA.

DB software studio

Kao i uvek DB software studio Vam nudi najkompletniju ponudu za Vaš omiljeni ZX SPECTRUM: najnovije programe, najbolje sta-rije programe i sortirane tematske komplete. Shisamo na novis-NE KORISCENIM C-60 kasetama sa BASF trakom što je jedan od uslo-va da se svi programi uspešno učitaju. Naša prednost je i u tome što svoje programe ne zaštićujemo od kopiranja.
SPECIJALNI POPUST!!!
 - na tri kupljena kompleta dobijate besplatno jedan po sopstvenom izboru (plaćate samo praznu kasetu).
 - na šest kupljenih kompleta dobijate besplatno i kasetu i ko-mplet to izboru.

- NAJNOVIJI HITOVI:**
 K 038 i K039 pristižu do izlaska ovog broja
 K 037 - SPACE ACE, MOTOCROSS SIMULATOR, SOFT HOUSE, ROCK STAR, PLASHA BALL, RICK THE ROADIE, RUGBY BOSS, WANDERER 3D, LAS VEGAS KASINO, SAS COMBAT MISSION, BOOM BOX, BLIP!
 K 036 - ANCIENT BATTLE, ZIPIE AND ZUPIE, BREMLIN, ULTIMA I PROF SOCCER, CROCKET THEME, HEARTH BROKEN, ARCADE FLIGHT SIMULATOR, POSTMAN PAT
 K 035 - QUESTION OF SPORT, PLATINI FOOTBALL, TRACER COMMANDO, AFTER THE WAR, RUMES OF ZENDOS, DOMINATOR (KOMPLETAN), CAPTAIN FIAA (KOMPLETAN)
 K 034 - INDIANA JONES, EMLYN HUGHES SOCCER, STREET GANG, NINJA MASACRE, H.A.T.E., ACE 2088, DNA WARRIOR, STREET CRED BOX, END ZONE, SOCCER STAR
 K 033 - DARK FUZION, MIG 29, SUPERMAN, BMX SIMULATOR, TARGET, SHANGAI WARRIOR, ADVANCE SOCCER SIMULATOR
 K 032 - THE DEEP, PUFFYS SAGA, GHOU BUSTERS, ARGH, QUDDAM, DRAGON SLAYER, CHUCK YAGERS
 K 031 - PASTING SHOOT, FOOTBALL DIRECTOR, AQUA SQUAD, SKATE OR DIE COMPUTER MANIAC DIARY, HEARTH BREAK, SUPER TRUX
 K 030 - HYPERACTION, THUNDERCEPTOR, BATTLE FIELDS, FREE STYLE BMX, OPERATION HORMUZ, SUPERKID, ARCHON, SURVIVORS, TIME SCANNER
 K 029 - MICROPROSE SOCCER, BOGIT, HOT SHOOT, VINDICATORS, WHOLE NEW BALL, DRAGON NINJA, 3D POOL BILIARD
 K 028 - THUNDER BLADE, RUN THE GAUNTLET, BUTCHER HILL, MONTE CARLO CASINO, GRAND PRIX 2, TERRAHAMKS
 K 027 - SAMURAI TRILOGY, GARY LINEKER HOT SHOOT, VICTORY ROAD, NEW ZELAND STORY, FINAL ASSAULT
 K 026 - THUNDER BIRD 1-4, BUBLE BOBLE 2, SPACE RACER, EVARISTO, STAR FARCE, BESTIAL WARRIOR, B.C. DOOR, ROBOCOP (2 programa)
 K 025 - HIT SQUAD, LICENCE TO KILL, URIDIUM +, POWER BOAT, CASANOVA, CHIRON, I. S. S., ELIMINATOR, STREET CORNER FOOTBALL, RICK DANGEROUS, CAPTAIN FIZZ, SUBWAY VIRIBILANTE
 K 024 - GYRON, DOMINATOR, FROZEN ENERGY, SWORD PLAY 2, PROFESIONAL BMX STANDARD (2 programa), TASK FORCE (3 programa), PROFESIONAL BMX EXPERT (2 programa)

TEMATSKI KOMPLETI: AUTO MOTO, SPORTSKI, BORILACKI, SIMULACIJE LETENJA, SVENIJSKI, USLUZNI 1,2,3,4 I SPECIJALNI
TEL.: (011) 489-1424
 OD 14 DO 21 SAT
 ADRESA: DEJAN BABIC, DRAGICE KONCAR 10/46, 11000BEOGRAD

014/36-540 SPECTRUM CLUB 48 014/36-540
PAŽNJA! Svi programi za Spectrum iz ovog broja "Sveta igara" u kompletima i pojedinačno. Nudimo Vam i:
Komplet 23: Licence to Kill (Džems Bond), Hit Squad, Rick Dangerouz...
Komplet 24: Run the Gauntlet, Thunder Blade, Grand Pri 2, Butcher Hill...
Komplet 25: Dragon Ninja, 3D Pool, BMX Simulator, Super Kid, Battle Pic-ds...
Komplet 26: Elite Supertrux, The Deep, New Zeland Story, Skate or Die...
Komplet 27: Real Ghostbusters, Dragon Slayer, Scramble simul., Dark Fusi-on...
Komplet 28: Mig 29, Superman, Question of sports, Adv. Soccer simul., Tar-get...
Komplet 29: Indiana Jones, Emylln Huges, Ninja Massacre, Boxing, Ace 2088...
Komplet 30, 31 i 32: Do izlaska ovog broja. Najnoviji svetski hitovi.
Tematski kompleti: sexy, igre sa automata, pucački, auto moto, filmski, crtani filmovi, specijalac, simulacije leta, borilački, sportski, najbolje za Spectrum.
Dejan Stanković, Sretena Dudića gal. 1/15, 14000 Valjevo, tel: 014/36-540
014/36-540 BESPLATAN KATALOG 014/36-540

Pirat No1 SPECTRUMOVCI Pirat No1
 Svi programi za vaš Spectrum na jednom mestu!!! Cena jednog kompleta je 2 DM + kasete + PIT (dinarska vrednost na dan isporuke), a možete naručiti i pojedinačno svaki program po ceni od 0,4 DM (dinarska vrednost). Rok isporuke je 24 časa, kvalitet je zagaran-tovan.
Kompleti 121-125: sa najnovijim programima!!! PROVERITE!!!
Komplet 120: IND. JONES & L.C., EMYLIN H. SOCCER. NINJA MASACRE, STREET GANG...
Komplet 119: MIG 29, SUPERMAN, BMX 2, QUESTION OF SPORT, SAMU-RAI WARRIORS...
Komplet 118: REAL GHOSTBUSTERS, DRAGON SLAYER, DARK FUSION, AAARGH...
Komplet 117: SKATE OR DIE, NEW ZELAND STORY, SUPERTRUX, THE DEEP, P. SAGA...
Komplet 116: DRAGON NINJA, 3D POOL, OPERATION HORMUZ, SUPER KID, CHIRON...
Komplet 115: RUN THE GAUNTLET, THUNDERBLADE, BUTCHER HILL, GRAND PRIX 2...
Sortirani kompleti: AUTO-MOTO TRKE, AVANTURE, BORILACKE VEŠTINE, RATNE IGRE 1, 2, SPORTSKE SIMULACIJE 1, 2, SIMULACIJE LETENJA 1, 2, SAHOVI I DRUŠTVENE IGRE.
USLUŽNI kompleti: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 sa oko 200 odabranih programa!!!
PREDRAG ĐENADIĆ, D. Karaklajića 33, 14220 Lazarevac, tel: 011/81-208.

Pirat No1 011-8121-208 Pirat No1

Commodore
AMIGA-Beograd - Uvek najnoviji i najjeftiniji programi u gradu. 011/405-346.
COMMODORE 116, 16, +41 Vrhunski programi! Snimam na diskete ili kase-te. Tražite trostrani katalog. Cena? Sit-nica. Darko Celovec, 7 maja bb, 43260 Križevci, tel: 043/842-170.
MEPHISTOSOFTWARE C64: najnoviji kompleti igara, utility diskovi, korisnički programi, eprom moduli po narudžbi, disketene igre... Garantujemo me-morijski snimak i visok kvalitet progra-ma! Pozovite: 024/42-174 - Mephisto, 024/39-442 Chris.
AMIGA QUARTEX - Najjeftiniji pro-grami, najraznovrsnija literatura, Aztek "C", Asembler. Povoljno. Goran Božin-ović, Borisa Kidriča 39/3, 34000 Kra-gujevac, tel: 034/60-086.

ALIEN SOFTWARE CRACKING 011/492-446
 Mi smo nova firma, u novoj godini, sa supernovim svetskim hitovima. **PRVOG DECEMBRA** imali smo: Ghostbusters II (po filmu), Mean Streets (si-mulacija), Allen Angel, Tintin on the moon, Thud ridge, Pictionary i još mnogo drugih!!!
 Imamo veliki izbor disketnih Utility-a
CONTACT ALIEN SOFTWARE CRACKING, ONE OF THE BEST

C-64-JOKERC-64

-U SPECIJALNOM IZDANJU I SPECIJALNO IZDANJE -JOKER CLUB-4. Sve hitove sa kojima smo se ozbiljno u proteklih 12 meseci mozete naci na 9 kasete sa oko 250 programima -SHIMAMU SE NA NOVIN NEKORISCENIM C-90 KASETAIMA. UZ SVAKO KASETA DOBIJATE TURBO 250+., PROGRAM ZA ŠTELOVANJE GLAVE I DOSTUPAN SPISAK PROGRAMA SA BROJCANIKOM. CIMA JESEĆE KOPLETA = 50 DIN. - 4 PTT

MEGA 1 MEGA 2 MEGA 3 MEGA 4

MEGA 1
BARBARIAN II (5 PRG)
BLVD BOILER
HOLE POSITION II
TYPIKON
FOX STRIKES BACK
HEAVY METAL
SUPER SPORT (3 PRG)
CANNON OLYMPIC (5 PRG)
-SACAKU ZEKE U DALJ-
-TYRE DIMANOVANJE
-FALLING VICTOR
-FACE TOLJAGNA
901 COPS
SUMMER GAMES '88 (5 PRG)
OCEAN BUNKER
BOY OF NOBLES FOOTBALL
SAVAGE
OPERATION WOLF
PAC - HERRA
GIBELLA HUNT
PETE VOLT 2
THUNDER BLAZE
BAMBOO III
THE SPICE STRIKES
JOKER BLADE II
FOOTBALL MANAGER II
AFTER BARNES
FAST HUNK BASKETBALL
5-A SIDE SOCCER
PERDUCE WANT THE
STREET FIGHTER
CARN HOULEDERASH
STREET SPORT RACER
TIGER HEARS PULL BOX
SOLDIER OF FORTUNE
SLIPPER B.B.E. (3 PRG)
ONE ON ONE II (5 PRG)
DOUBLE DRAGON

MEGA 2
MICROPHONE SOCCER
INDOOR SOCCER
POMER PLAY MONEY
JACK NICHOLAS GOLF
RAMBO III (2 PRG)
GRAND PRIX CIRCUIT
MURKA MUT STRIP POKER
DRAGON SLAYER
TIGER ROAD (3 PRG)
CRAZY CARS
SUPER MAN
MICROKAT
DRAGON MINA
EXPLODING FIAT III
JET BLIKE SIMULATOR
RETURN OF THE JEDI
F-16 HOGGET (2 PRG)
DAILY BRAWLING
MID 2E WARS
LTD STORM RACING
LAS VEGAS CASINO
ROGGER SABBIT (4 PRG)
TERRIS II
STAR TRIP 3
GOLF MASTERS
E.L.M.B.A.S
CIRCUS GAMES (4 PRG)
TECHNOOP (2 PRG)
GARY LINSON'S SKILL
11-A SIDE FOOTBALL
HOT SHOT SOCCER
ST ANDREW GOLF
MAN (GOALPOST) (3 PRG)
IRMAN KILLING MACHINE
FOOTBALL DIRECTOR
WAR IN MIDDLE EAST
TARJET REINFORCE III
SHANKAI MARIKON

MEGA 3
RUNNING MAN (3 PRG)
BATTLE BOUND PROJECT
KENNY DALGLISH MANAGER
JUMP RIDING
HERITAGES (2 PRG)
SEB HEAT
KICK OFF
GILBERT
VIGILANTE (5 PRG)
IMP FREESTYLE
OMER VAN NIDARST
MIDE ROAD POP QUIZ
DARTY DRIVE 2 CALIFORNIA
NALLY CROSS (5 PRG)
RING SIDE BOX (2 PRG)
TIME SCORNER PINGPALL
P-14 TOM CAT
SHOOTER CARD BOWING
WAY DAY SHARD
SPED BALL
TON & JERRY
ADVANCED PINGBALL SIM.
TONGO RACE
NEIDA MANAGER
JAVELLE
4TH DIMES RACER
LANCE SCOLD II
TEST DRIVE II (3 PRG)
LAST SKILL (2 PRG)
DESTROY SPORT (3 PRG)
GRAND SLAM MONSTER
FORD ANGLURE
TOTAL ILLUSION
3-D POOL BILLIARD
FALCON
PORTMAN DWY
CIRCLE ATTACK (5 PRG)
SIBWY VIGILANTE

MEGA 4
FIGHTER BOMBER (3 PRG)
BEVERLY HILL COP
TURBO OUT GUN (3 PRG)
NORWALDOR M. JACKSON
CHASE NO (3 PRG)
MID 25
M. XERAN BASKETBALL
THE UNTOUCHABLES
FINAL TENNIS
GAYLE N GHOST (3 PRG)
SCUMBA 1
DOUBLE DRAGON II
SHOOT BUSTERS III
ESCALADES OF VEH II
SEVEN MONDOBOX III
CAVAL (3 PRG)
GRAVITED MINTER TAIL
GUNNER (3 PRG)
FRESH HURDIEST II
DRAGON SPIRIT
TWO TOWNS TANK
AUSLANI GAMES
DARTNY THE MOVIE
CRZY CARS II
BATTLE CHASE
ALYNED HOGST
SRYVOR (4 PRG)
FADING SHOOT TOWNS
ONE PLAY HASCETBALL
BUFFALO BILL (1-6)
POKER SOCIET
INSTANA JONES III
FORGOTTEN WORLD
RICK DUNBAROUS
BECKY ALEXISBALL
DENNIS WINGS
CAPTAIN FITZ

JOKER CLUB DRAGICE KONCAR 43 BEOGRAD 011/495-984

amiga

PROGRAMI I UPUTSTVA
NAJNIZNE CENE SPISAK
BESPLATAN
MILICEVIC DEJAN
27 MART BR.26/ VIII
11000 BEOGRAD TEL:
011/332-875, 777-309

DORČOL SOFT - Commodore 64
- nudi vam:
- kasete i disk igre,
- uslužne programe za disk i kasetu
- tematske komplete
- originale
- uputstva
- opširan katalog: 20.000 din
- Pojedinačno: 8.000 din
- Komplet: 150.000 din + kasetu
- Strana diska: 25.000 din
- Original + kasetu = 300.000 din.
**Ivan Došić, Dubrovačka 14/2,
11000 Beograd, tel: 011/181-992**

AMIGA/C-64 (disk): Prodajem igre i uslužne programe. Besplatan katalog. Mogućnost pretplate i nabavke originalnih programa. Originalne upute. INFO: Radovan Fijember, Klajićeva 44, 41000 Zagreb, tel: 041/572-355.

AMIGA: svi najnoviji programi, brza isporuka, prazne diskete i prva dva programa besplatna. Dario Vidović, J. Debeljaka 20, 41430 Samobor.

HOTLINE

AMIGA! Poštovani, nama nije potrebna velika reklama, mi već duže vreme svoje kupece privlačimo visokim kvalitetom, a od sada i još nižim cenama!! Evo hitova od 20. XII: Commando 1Mb, O. Wolf 2, Pharon (2d.), Untouchables, Abyss, Space Ace (8d.)...

Saradnja sa stranim grupama, kvalitetne japanske diskete po zapadnim cenama, express isporuka, intro servisa, hardware, mogućnost pretplate uz popust i još mnogo toga čine našu ponudu!!
**Adresa: Renegade, Branko Pingo-
vić, Kapetana Koće 14, 35000 Svez-
tozarevo, tel: 035/224-107.**

KARABURMA C64 soft: Najveći mogući kvalitet kasetnih, tematskih, korisničkih i mesečnih kompleta i najnovijih i starijih pojedinačnih programa. Naručite katalog! Bane Kiković, Marijane Gregoran 27, 11060 Beograd, tel: 011/785-490.

COMMODORE 64! Najnoviji programi za kasetu i disketu pojedinačno i u kompletu. Kompleti su sortirani: najbolje igre iz "Sveta igrara", januar, februar '90, decembar, novembar, oktobar '89. Na tri kompleta - jedan besplatno. Katalog pojedinačnih programa za kasetu i disketu je besplatan. Isporuka za 24 h.
**M & S SOFT, III Bulevar 130/193,
11070 Novi Beograd, tel:
011/146-744.**

BEZ ALATA



**SVE POPRAVKE
VRŠIMO
MONUMENTALNO
NEMA ZANATA**

Eniac Computer Company je otvorila intro servis za vašu AMIGU. Izmenićemo bilo koji intro, poslati Source, sliku ili muziku, ubaciti vaš logo tekst ili čak napraviti demo-disk po želji. Pišite: Mariborska 17/8, 35000 Sveztozarevo, 035/222-615, Peda.

AMIGA - HARDWARE I SOFTWARE

- Veliki izbor programa po povoljnim cenama
- diskete 3,5" i 5,25" prazne
- nova Amiga 500, printer Star LC10, proširenje memorije, dodatni disk...
- katalog besplatan
**Branimir Jaranko, Aleja Salvadora
Allendea 1/3, 41090, Zagreb, Gajni-
ce, tel: 041/158-341.**

C-64 KOSSOFTI Komplet + kasetu 2,5 DEM (Turbo na vaše ime). Katalog.

Prodaja časopisa na kaseti. Tel: 076/46-303 od 10-12 h i 15-20h.

D. C. FUN TEAM! Prodajem najnovije igre za vaš C64/disk. **Davor Crnogaj,** Knežija 9, 41000 Zagreb, tel: 041/569-082.

ARS SOFT

I ove godine sa vama - najveći izbor igara za sve uzraste. Uslužni programi za C64/128. Programi i saveti za početnike, povoljne cene, brza usluga, diskete. U osmoj godini druženja mnogi znaju gde je najbolje. Uverite se i vi. **A. R. S. SOFT,** Drugi bulevar 34/52, 11070 Novi Beograd, tel: 011/131-641.

IGRE ZA COMMODORE 64: Hitovi juna, jula, avgusta, septembar 1, septembar 2, oktobar 1, oktobar 2, novembar 1, novembar 2, decembar, januar. Komplet sadrži: 30-35 igara + kasetu (turbo 250 + program za štelovanje glave + spisak + katalog + loto + adresar + 1000 poukova + doctor 64) + poklon, shoot'em up!!! Napravite igru!!! Cena +4 DEM, + ppt, isporuka odmah. Popust pojedinačno 0,1 DEM. **Milan Obradović,** Naselje "Oslobodioci Valjeva" 73/21, 14000 Valjevo, tel: 014/24-834.

amiga

MI NEMAMO SVE, IMAMO SAMO NAJBOLJE U BESPLATNOM KATALOGU SA NAJNIZIM CENAMA I NAJNOVIJIM PROGRAMIMA. BRZA USLUGA I KVALITET SU NASI ADUTI. PROVERITE ZASTO!!!

ARCEŠKI JOVAN BEGRAD
IVANA KIJURINA 23/8 tel: 011/583-841

GARFILD SOFT

Veliki izbor programa za Commodore 64. Pomoć početnicima, kvalitetna i brza usluga, novi programi svakih 10 dana za kasetu i disk. Uverite se. Naručite besplatan katalog. **Predrag Petronijević,** Nova Skojevka 59, 11090 Beograd. **CALL 011/563-942.**

COMMODORE 64/128 1989

UL. RATKA MITROVIĆA 96
11030 BEOGRAD 011/5 16399

M. BOBAN

specijalna ponuda najbolje igre 1989

STRANA #88	STRANA #88	STRANA #88	STRANA #88
URUS CYBERNOID 2 MIND TRAP TIME SCORER 1 TIME SCORER 2 ARCADE 7 PAC-MANIA 007-LICENCE TO K. ROGER RABBIT 1 ROGER RABBIT 2 REFTOR 3 SUPER NUDGE TOM & JERRY	BATHAN THE MOUSE INDIANA JONES 2/1 INDIANA JONES 2/2 OXORDON DYNAMIX POSTMAN ICE BALL XENON CHRYZ CAR 2 BARRIN 1 STAR BALL 2 DYNAMIC 090 CANNIS 0.H. B.B.T.A.	ENEMY HUGES 100 THE DUBLE WORLD CUP SOCCER SOCCER W/LSI OUTRACERO F T. SOCCER 5.1 T. SOCCER 5.2 T. SOCCER 5.3 T. SOCCER 5.4 FIDBAL SHOOKER J. WELLS 5.1 J. WELLS 5.2	OPERATION MOLE NABLY MOVIE 1 NABLY MOVIE 2 HEAVY METAL LAST ONE! 1 MAR DRINGER 1 MAR DRINGER 2 TASE FORCE MATE A.C. TANK ACTION GAME QUER 2 MAYDAY 5.
STRANA #88	STRANA #88	STRANA #88	STRANA #88
MOTOR HEAD MAR MASHINE OUT OF DEEP BURBURG MAR ARCADE MIRA MANKEY H.A.T.E CITADEL CANNONIA GENTLY WINGS 3 USSO BIG COMMANDO STORMTROOPER '89	ORNI PLAY 1 ORNI PLAY 2 SCATEBALL FINALE BASKETBASIER S-STREET RAGBI 1 S-STREET RAGBI 2 PRO. GOLF WATERPOLO PLANARKE ONE ON ONE ONE ON ONE 2 RAGBY SIMULATOR RINK POOL	NAJBOLJE RATNE IGRE '89	NAJBOLJE SPORTSKE I. '89
STRANA #88	STRANA #88	STRANA #88	STRANA #88
ESPLODING FIAT 2 RENEGADE 3/1 RENEGADE 3/2 RENEGADE 3/3 KINAR COMMANDO DRAGON MINA LAST FLIGHT RENO MARCON SHOWBI 1-5 STREET BOXING 2 VIGILANTE 1 VIGILANTE 2	DOUBLE DRAGON DOUBLE DRAGON 2PL DOUBLE DRAGON 3 DOUBLE DRAGON 4 DOUBLE DRAGON 5 DOUBLE DRAGON 6 DOUBLE DRAGON 7 RENEGADE 3/4 STREET WRESTLING VIGINOTE 4 VIGINATE 5 UNARMED COMBAT STREET GANG 2	SUPER THUR BUBBLE SIMULATOR ALL P. BULLETIN REC LE MARS TECHNOCUP 1 TECHNOCUP 2 TECHNOCUP 3 TECHNOCUP 4 BMX FREE STYLE STREET WARRIORS SUPER SCOP. 24 POLE POSITION 2	TEST DRIVE 2 JET BIC SIM. 1 JET BIC SIM. 2 TURBO WACE LEARD JET HELL WATER 0041 B X X RALLY CROG 1 RALLY CROG 2 PORCHE 959 FERRARI 540
NAJBOLJE BORILACKE V. '89		NAJBOLJE AUTO TRKE '89	

Cena kompleta sa kasetom: iznosi 35 dinara
svi kompleti imaju odštampanu etiketu (spisak igara i poziciju brojčanika)
VAŽNO: svaku Vašu reklamaciju uvažavamo

SVET IGARA / JANUAR '90.

strana 47.

THE BEST TRADE WITH THE BEST

KEFALO SOFT

011 DUŠAN 4444-868 MIGA LJUBE VUČKOVIĆA 22/13 11000 BEOGRAD

Kao i uvek, sve najnovije svetske hitove koje su rasturili PARANOIMIA i QUARTEX možete naći kod nas... 1. 1. '90. smo imali: SPACE ACE/5D, RICK OK, NUCLEAR WAR/2D, STAR TREK NEW/2D, SPACE ACE DATA... UTILITY: DEFAM UTILIT Y, SYNCRO COPY OK, DPAINT III HELP/3D, DELUXE VIDEO III/D... Nudimo i najbrži INTRO SERVICE u YU! HELLO TO OLI!

VLASTA I SOFT najbolje stare i najnovije igre za Commodore C-64/128, Katalog besplatan. Zemun, Garibaldijeva 4/26, od 9 do 21 h, tel: 011/104-938

C-64, 128, CP/M - najnovije igre i uslužni programi na disku. Besplatan ka-

talog, brza i jeftina usluga. Elvis Vlah, Klanička 4, 42300 Čakovec, tel: 042/814-737.

AMIGA
PROGRAMI - JEFTINO I KVALITETNO
SPISAK BESPLATAN
TEL: 011/493-661



Sve igre iz ovog broja nalaze se u našem kompletu SPECIJALAC 6. Za originale, tematske komplete i komplete najnovijih igara zovite: 024/21-557 MARKIZ, ili 024/21-152 VOIVOD. Za pojedinačno snimanje zovite: 024/44-583 ALF.

Najnoviji originali: TURBO OUT RUN, THE UNTOUCHABLES, TEST DRIVE II, GHOST AND GOBLINS II, HEROES OF THE LANCE, TUSKER, BEVERLY HILLS COP, ASGARD, TROLL, MYTH. Naše najnovije igre: WASTERLANDS, JUNGLE TROLL, ACIA, MAZE MAN, TX - THE GAME, NO MERCY.

DEUS

KOMPLET 25
Power Drift, Continental Circus, Pro Tennis Sun., Tusker 1-3, Cabal 1-4, Trivia the Ultimate Quest 1-2, Dragon Spirit 1-3, Garfield II(1-3)...

KOMPLET 26
Dragon Spirit 4-6, The Untouchables, Bushido Footballer of the Year 2, Ghostbusters II(1-3), Rugby Boss, Postman 2, Pictionary 1-4, Stunt Experts...

KOMPLET 5
Sadrži sve programe opisane u ovom broju. Do izlaska ovog broja još dva kompleta.
Komplet sadrži 30-35 igara. Sva programi su snimani memorijiški na potpuno novim kasetama. Iz svaki komplet dobijate TURBO 250 program za steleovanje glave kasetofona i katalog programa.

KOMPLET + KASETA + PTT = 40 KONVERTIBILNIH DINARA (400 000 DINKRA)

Tel. 011/69 36 74

COMMODORE 64/128

Najpopularnije igre januara

KOMPLET 101:

- CABAL 1
- CABAL 2
- CABAL 3
- CABAL 4
- CABAL 5
- AUSTRALIAN FOOTBALL I
- AUSTRALIAN FOOTBALL II
- POWER DRIFT
- CONTINENTAL CIRCUS
- BALLISTIX
- SHARK
- HELLRAID
- GARFIELD II/1
- GARFIELD II/2
- GARFIELD II/3
- ROLLER COASTER 1
- ROLLER COASTER 2
- ROLLER COASTER 3
- ROLLER COASTER 4
- PRO BIKER SIMULATOR
- LASER SQUAD II/1
- LASER SQUAD II/2
- JUMPING CUBES
- TUSKER 1
- TUSKER 2
- TUSKER 3
- PRO TENIS
- TRIVIA ULTIMATE 1
- TRIVIA ULTIMATE 2
- FREDDY HARDEST II
- DRAGON SPIRIT 1
- DRAGON SPIRIT 2
- DRAGON SPIRIT 3
- DRAGON SPIRIT 4
- DRAGON SPIRIT 5
- DRAGON SPIRIT 6
- MARIO BROS III
- ORION III
- ZARGON

Komplet 102:

- THE UNTOUCHABLES
- ULTIMATE DARTS
- ELVIN WARRIOR
- CRICKET CAPTAIN
- NEUTRALIZATOR
- FOOTBALLER OF THE YEAR II
- SPOOKED
- SNOWBALL II
- GHOST BUSTERS II/1
- GHOST BUSTERS II/2
- GHOST BUSTERS II/3
- RUGBY BOSS
- FALLEN ANGEL
- MEGANOVA II
- POSTMAN PART II
- GO KARTING
- KIKSTART III
- PICTIONARY 1
- PICTIONARY 2
- PICTIONARY 3
- PICTIONARY 4
- MEAN STREETS
- LIMBO
- EYE OF HOURS
- ZJGGEN
- SHOOT T. G.
- BUSHIDO
- STUNT EXPRES
- FATHER XMAS
- FAST THE POST
- SUPER WANDERBOY 1
- SUPER WANDERBOY 2
- SUPER WANDERBOY 3
- SUPER WANDERBOY 4
- SUPER WANDERBOY 5
- SUPER WANDERBOY 6
- JONATAN 1
- JONATAN 2
- JONATAN 3
- JONATAN 4

Komplet 103:

- CARRIER COMMAND
- MAGIK J. BASKETBALL
- COUNT DRACKULA
- MIG 29
- L. G. TOOBIN
- TURBO OUT RUN 1-4
- TURBO OUT RUN 5-8
- TOM & JERRY II
- SOOTY & SWEEP
- CHASE HQ 1
- CHASE HQ 2
- CHASE HQ 3
- CHASE HQ 4
- CHASE HQ 5
- TIME ZONE
- PIPE DREAMS
- FINNAL TENNIS
- GRID IRON II
- MOON WALKER
- F-LOADER (200 bl za 12')
- GHOULS'N GHOST 1
- GHOULS'N GHOST 2
- GHOULS'N GHOST 3
- RALLY CROS II
- MICRO GO
- FORMULA 1
- THE UNTOUCHABLES 2
- THE UNTOUCHABLES 3
- THE UNTOUCHABLES 4
- DOUBLE DRAGON II/1
- DOUBLE DRAGON II/2
- DOUBLE DRAGON II/3
- DOUBLE DRAGON II/4
- DOUBLE DRAGON II/5
- SAINT & GRAVESIA 1
- SAINT & GRAVESIA 2
- 3 INTO 1
- FAST SELECTION
- FONT PACKER
- COLOR CONVERTOR

Tematski kompleti

NAJBOLJE IGRE ZA C 64

NAJBOLJE IGRE 1988

NAJBOLJE IGRE 1989

SVEMIRSKI KOMPLET

SPORTSKI KOMPLET

AUTO MOTO KOMPLET

PORNO KOMPLET

SIMULACIJE LETENJA

RATNI KOMPLET

BORILAČKI KOMPLET

KORISNIČKI KOMPLET

AKCIONI KOMPLET

DUEL KOMPLET

CENTRONIKS KABL za povezivanje C 64 sa štampačem EPSON P 80. Cena 195 din + PTT

RAZDELNIK za povezivanje 2 kasetofona na C 64 NAJKVALITETNIJI U YU, 5 režima rada, audio i video kontrola, profesionalna izrada. Cena 175 din + PTT

KABL TV - C 64
Cena 63 din + PTT

Svaki komplet sadrži i TURBO 250, PROGRAM ZA ŠTELOVANJE GLAVE KASETOFONA, spisak programa i osnovno uputstvo za učitavanje. Kompleti su snimljeni na novim kasetama. Isporučka u roku od 3 dana. Cena jednog kompleta je 9 din + kasete + PTT. Na 3 naručena kompleta dobijate 1 besplatno (plaćate samo praznu kasetu).

DRAGAN JAGLICA, JURJA GAGARINA 158/19, 11070 NOVI BEOGRAD, Tel: 011/156-445.

No.1 za C-64 po
anketi časopisa
Svet Komputera

Beosoft Commodore 64/128

No.1 za C-64 po
anketi časopisa
Svet Komputera

Beosoft ? Prvi pravi, legalan, krajnje profesionalan klub za prodaju kompjuterskih programa. Šta nudimo?

1. Kvalitetnu uslugu i fer odnos prema mušterijama . Veliki izbor programa: igara, uslužnih, obrazovnih ...
2. Isporuku na Vašu kućnu adresu najkasnije za 7 dana od dana kada ste naručili programe.
3. Na svaka 2 naručena kompleta treći dobijate besplatno po želji (samo plaćate praznu kasetu).
4. Svaka naša pošiljka je brižljivo zapakovana i sadrži uputstvo za učitavanje i rukovanje, kao i katalog na 8 strana.
5. Svaka kasetna sadrži: Turbo 250, 1000 pokova i spisak programa sa brojačem. Broj programa na kaseti je od 30 - 80.
6. Kada jednom kod nas naručite programe, svaki mesec ćete dobijati spisak sa novim programima.
7. Garancija za sve naše usluge je 1 godina.
8. Ukoliko neki od gore navedenih uslova ne ispostujemo, Beosoft garantuje povraćaj novca.

RAZMISLITE : Zar se ne isplati dati malo više para za novu kasetu i kvalitetnu uslugu i biti siguran da programi rade, i da će te ih dobiti najkasnije za 7 dana uz garanciju od godinu dana, nego kupovati jeftinije (???) kod sumljivih prodavaca loše kasete koje će te čekati mesec dana i na kraju ih dobiti u pocepanoj kovrti, bez uputstva spiska i sa programima koje nećete moći da učitate jer su loše snimljeni. Zašto tek onda da shvatite da ste odmah trebali naručiti programe kod Beosofta.

LUNA PARK	Dragon Ninja, Tiger Road, Led Storm, Double Dragon, Out Run, Prohibition, Heivous, Penetrator, Rygar...	AVANTURISTIČKI	Mercenary, Total Eclipse 1 & 2, Postman Path, Joe Blade II, Andy Capp, Dynamic Duo, Joe Nebraska...
DRUŠTVENI	Tetris, Rack Em, Dame, Risk, Pub Games, Splitting Images, Mobsaply, Domine, Pinball Simul, Batty...	NAJBOLJE IGRE C64	Ellie, Boulder Dash, Saboteur, Match Day II, West Bank, Super Test, Match Point, BMX, Spy Hunter...
SVEMIRSKI	Dread Nought, DNA Warrior, Canals of Mars, Pogotron, Arcade Classic, Silk Worm, Mega Nova, Uridium...	DUEL KOMPLET	Circus Attraction, Last Duel, Domine, Jet Bike Sim, Ninja Masser, Ring Side, Serve & Volley, Space Killer...
AVANTURE	Hobit, Vera Cruz, Valhalla, Temp of Tetos, Wolfman, Suiderman, Side Walk, Run Away, Pono Adventure...	AUTO-MOTO TRKE	Test Drive II, Super Trucks, Gran Prix Circuit, Wec Le Mans, 4*4 off Road Racing, Crazy Cars II...
STARTEŠKI	War in Middle Earth, Ocean Conquer, Crown Coy, Rome Barbarian, Up Periscope, Bizmark, J., Reb II...	SIMULACIJE LETA	F-14 Hornet, A.C.E. 2088, Stealth Mission, A.T.F., Project Stealth Fighter, The Jet, Top Gun, F-14...
UNIVERZALNI	Circus Games, Run for Gauntlet, Postman Path, New Cars, Incredible Sphere, Wonder Boy, Xenon...	NAJBOLJE IGRE '88	Tetris, Tom & Jerry, Robocop, Jordan vs Bird, Test Drive II, Renegade III, Waterloo, Operation Wolf...
POČETNIČKI	Chuckie Egg, Bruce Lee, Phoenix, Miss Pacman, Led Runner, Comando, Bulder Dash II, Space Invaders...	FILMSKI HITOVI	Robocop, Superman, Predator, Simbad, Platoon, Red Heat, 007, Return of Jedi, Spitting Person...
BESMRTNI	Bali, Jackal, Game Over, Shadow Force, Hard & Heavy, Ninja Comando, Jr. Pacman, Skate Board Simulator...	TIMSKI KOMPLET	Team Sport, Kick Off, Jordan vs Bird, Kenny Daglish Soccer, Emly Hughes Soccer...
RATNI	Operation Wolf, Arcade Flight Sim, Fernandez Mus Die, Typnoon, Stalingrad, War Bringer, Sky Shark...	NAJBOLJE IGRE '89	Kick Off, Buffalo Bill, Crazy Cars 2, Indiana Jones 3, Passing Shoot Tennis, Shinobi, Time Scanner...
SPORTSKI	Mini Golf, Serve & Volley, Waterpolo, Daley Thompson, O.C. Hockey, Varavska olimpijada, Wheelchair Rally...	HITTOVI JUNA	Running Man, 3 D Pool, Total Eclipse II, Super Trucks, Circus Attraction, Ninja Comando, Porno...
BORILAČKI	Renegade III, Ring Side, Dragon Ninja, Smeat Cro, Box, Shinobi, Tehnic, Knorkout, Barbarian II...	HITTOVI JULA	Red Heat, Hostages, Stone Warrior, Rolly Cross, Jump Riding, Skate Ball, Keny Daglish Soccer...
CRTANI FILM	Tom & Jerry, Roger Rabbit, Mickey Mouse, Stanic & Olio, Road Runner, Garfield, Batman, Paja Patak...	HITTOVI AVGUSTA	Licence to Kill, Aaargh, Time Scanner, Jaws, Vigilante, Phobia, Kick Off, Spitfire 40, Dominator...
AKCIONI	Tiger Road, Technop, Danger Freak, Brave Star, Navy Moves, Last Ninja II, Hostages, Vigilante...	HIT. SEPTEMBRA 1	Indiana Jones III, New Zealand Story, Cambogia, Rick Dangerous, Thunder Birds, Rolly simulator...
OLIMPIJADA	Olimpijada Seul '88, Zimaka Olimpijada '88, Alternati, World Games, Caveman Olympics, Summer Sky...	HIT. SEPTEMBRA 2	Buffalo Bill, Gemin Wings, King of Beach Cosmic, Pirates, USA Arcanoid 2, Kendo Warrior, Xlps...
KORISNIČKI	Ogroman broj najboljih uslužnih programa za C64, writer-i, jezici, monitori, assembleri, kantoške...	HITTOVI OKTOBRA 1	Shinobi, Batman the movie, Omni play basketball, Passing Shot, Time Runner, The Double, Xiss...
PORNO	Puno digitalizovanih slika, igranki pokera u svlačenju, švedska erotika, seks kca, Samanta Fox...	MATEMA.-ENGLJES.	Preko 60 programa za učenje, vežbanje i usavršavanje znanja iz matematike i engleskog jezika...
ŠAH	Battle Chess, My Chess II 3D, Chessmaster 2000, Coliseum Chess 4.0, Profi Chess, Grand Master...	GRAFIČKO-MUZIČ.	Puno programa za igranje, pisanje, komponovanje sa efektom akronovima...

HITTOVI NOVEMBRA 1

STRIDER 1-5
BASKET MANAGER
WICKED
TRES & DIZZY
GRAND PRIX MASTER
WORLD TROPHY SOCCER
NATO BMX SIMULATOR II
BM POKER
TERRY'S BIG
XENOPHOB 1-4
ACTION FIGHTER
GOLDREGOINS DOMAIN
IRON LORD
FIGHT SOCCER
SPORT TRIANGLE 3-4
UNDERGROUND
AUSSIE GAMES 1
AUSSIE GAMES 2
AUSSIE GAMES 3
AUSSIE GAMES 4
AUSSIE GAMES 5
AUSSIE GAMES 6
BLACK HOLE
RINGS & UP
STUNT CARS RACE

HITTOVI NOVEMBRA 2

POWER DRIFT
FREDDY H. IN S. MANH.
PRO TENNIS SIMULATOR
HELLRAID
CABAL 1-20
MOUNTAIN BIKE SIM.
CONTINENTAL CIRCUS
SHARK
GARFIELD-W. TAIL /1-3
TUSKER:
- THE DESERT
- THE VILLAGE
- THE TEMPLE
BALLISTIX
DIGITIZER - IZ S. K.
JUMPING CUBES
DRAGON SPIRIT 1-6
MARIO BROSS III
D.I.S.C.
AUSTRALIAN FOOT. 1-2
ZAGON
TRIVIAL THE ULT. Q. 1-2
ORION
ROLLER COASTER 1-4
LASER SQUAD II/1-2

HITTOVI DECEMBRA 1

THE UNTOUCHABLES
ULTIMA DARTS
ELEVEN WARRIORS
CRICKET CAPTAIN
NEUTRALIZATOR
SPOOKED
GHOSTBUSTERS II/1-3
MEGANOVA + 2
FALLEN ANGEL
POSTMAN PAT II
GO KART SIMULATOR
FATHER XMAS
SHOT T.G.
FIRST PASS THE POST
SHARK 7
RUGGBY BOSS
ZJGGEN
MEAN STREETS
LIMBO+
BUSHIDO
EYE OF HORUS
STUNT EXPERTS
SUPER WONDERBOY 1-6
JONATAN 1-4
FOOTBALER OF THE YEARD
DOUBLE DRAGON II/1

HITTOVI JANUARA 1

GHOST 'N' GOBLIN 2/1
GHOST 'N' GOBLIN 2/2
GHOST 'N' GOBLIN 2/3
GRID IRON 2
MIG 29
TIME ZONE
FORMULA 1 RACE
RALLY CROSS 2
UNTOUCHABLE 1-4
CARRIER COMMAND
CHASE HQ/1
CHASE HQ/2
CHASE HQ/3
CHASE HQ/4
CHASE HQ/5
SOOTY & SWEEP
PIPE DREAM
TURBO OUT RUN
TURBO OUT RUN 2
MAGIC J. BASKET
CAUNT DRACULA
FINAL TENNIS
SAINT & GREAVES 1
SAINT & GREAVES 2
DOUBLE DRAGON II/1

UZ SVAKU POŠILJKU DOBIJATE SPECIJALAN POKLON.

CENA jednog kompleta + C 60 kasete je 40 dinara. Snimamo na Novim C-60 kasetama. PTT troškove snosi kupac. Cene su orijentacione i važe na dan isporuke. Telefon 011-421-355 je otvoren za Vaše pozive od 9-22 časa.

Beosoft, Gospodara Vučića 162, 11050 Bgd. 011-421-355

radno vreme: od 9 do 20 časova sem nedelje

ORION

SOFTWARE CLUB

vam nudi mogućnost da sve nađete na jednom mestu, po povoljnim cenama, uz brzu isporuku i vrhunski kvalitet. Od ovog meseca u saradnji sa inostranom grupom vam nudi sledeće usluge:

TEMATSKI KOMPLETI: Jedinstveni tematski kompleti koje možete naručiti samo kod nas, jer su sortirani po našem izboru, jer sadrže samo najnovije igre: SPORTSKI, WESTERN, FILMSKI, OLIMPIJA, E, ULIČNE TUČE, PORNO, BORI LAČKI, CRTANI, DUEL, DRUŠTVENI, AUTO-MOTO, NAJ IGRE '89, SVEMIRSKI, COMMANDO, LEGENDARNI, SIM. LETENJA, SVET IGARA 6 (sve igre iz ovog broja)

MESEČNI KOMPLETI: Svakog meseca sortiramo 3-4 kompleta najnovijih igara u kojima nema DEMO-a, PV-a i programa koji zablokiraju nakon starta tako da komplet sadrži 30-40 garantovano ispravnih programa.

PROGRAMI KOJE SMO IMALI JOŠ U DECEMBRU: Bobo, Silver Surfer 1-6, Flight sim. 3, Jungle book, Joe Blade 3/1-2, The Duck, Gurianos 1-3, Bridge Power, Wickings, The Untouchables, Mikie 2/1-2, Explorer, Toad stars, Slot byte, Hard ball, Course, Gold F. Boxing 1-2, Blue Barrier...

PROGRAMI KOJE SMO DOBILI U JANUARU: Dan Dare 3/1-2, Extravangle Ninja, Fly Spy, Turbo Esprit 3/1-6, Las Vegas Casino 2, Space Rouge, Action Fighter 3, Power Boat 2, Fins Park, Death Wille, Kemans First, Star Cutter, Par in Space, Dummy Run, Feud 3/1-4, Spike Harold, Run Stone, Race Wall 1-2...

ORIGINALI: Nudimo vam veliki izbor starih, novih i super novih kasetnih originala po povoljnim cenama koje, možda, možete nabaviti i kod drugih pirata ali budite sigurni da su ih oni nabavili kod nas:

3D POOL, THUNDER BIRDS, BUFALO BILL, KINGS OF THE BEACH, POCKET ROCKET, SHINOBI, OIL IMPERIUM, DYNAMIC DUX, IRON LORD,

AUSSIAN GAMES, GARFIELD 2, CABAL, TUSKER, FORGOTTEN WORLD, GHOSTBUSTERS 2, JUNGLE BOOK, DAN DARE 3, SILVER SURFER, TANK M1, SUPER WONDERBOY, TURBO OUT RUN, THE UNTOUCHABLES, JO-NATHAN, HOLLYWOOD PRO. POKER, THE MUNCHER, KINGDAM OF ENGLAND, REVANGE OF DEFENDER, JOUNG GUNS, ONE ON ONE 2, EMANUELLE, ABYSS, OMNI PLAY BASKETBALL, BATMAN THE MOVIE, INDIANA JONES 3, MISTER HELL, GRAND MONSTERS SLAM, AIRBORNE RANGER, PROJECT STEALTH FIGHTER, CAVAEMAN UGLYMPIC, THE RUNNING MAN...

PRETPLATA: Za sve strasne igrače, kolekcionare i pirate nudimo mogućnost pretplate na mesečne komplete i originale sa popustom od 25% i još mnogo drugih povlastica.

BESPLATNI SPISKOVI: Da bi se lakše odlučili šta da kupite odaberite spisak koji vama odgovara i dobićete ga besplatno:

- SPISAK TEMATSKIH KOMPLETA
- SPISAK STARIH PROGRAMA
- SPISAK ORIGINALA
- SPISAK MESEČNIH KOMPLETA
- SPISAK NOVIH PROGRAMA
- SPISAK USLUŽNIH PROGRAMA

KATALOG: Naručite ga jer u katalogu su na 30 stranica opisani i ocenjeni svi novi programi. Katalog staje 2 DEM, ali ukoliko naručite 2 kompleta uz treći besplatan dobićete i katalog besplatno.

CENE: Zbog nabavke programa iz inostranstva i zbog plaćanja u devizama pri-nudeni smo da cene usluga iskazujemo u DEM. Naravno, vi plaćate dinarsku protivrednost na dan narudžbine.

**CENA JEDNOG PROGRAMA JE 0,10 DEM
KOMPLET + KASETA + PTT JE 7 DEM
ORIGINAL + KASETA + PTT JE 13 DEM**

Nadamo se da cene neće uticati na vašu odluku da se uverite u našu profesio-nalnost i kvalitet.

Do prvog kontakta, nadamo se da će ga biti, srdačno vas pozdravlja:

ORION SOFTWARE CLUB

BY NEDELJKO BOŽIN, RUMENIČKI PUT 11/19, 21000 NOVI SAD, TEL: 021/323-576 (svakim danom od 15 do 21).

O.S.C. HAS MORE!!!



☺ C-64 & Amiga ☺

Yu.C.S. - jedini pravi izvor programa u Yu pripremio Vam je i ovog meseca širok izbor najvećih svetskih hitova. Za C-64 programi kao: B.H.COP, MIG 29 FIGHTER BOMBER, M.J. BASKETBALL, MYTH, DUCKULUS, COUNT DRACKULA CARRIER COMMAND.... su kod nas stari vec vise od dva meseca. Za AMIGU pored 2000 prg., i preko 250 pristiglih do izlaska lista, nudimo Vam i IRON LORD, B.H.COP, WALL STREET, UNTOUCHIBLES, TSG OF JAMBALA, OPERAT. THUNDERBOLT, DOUB. DRAGON II, PROF. PAGE 1.3+ fonts, WORD PERFECT 4.2, DIGI WIEV 4.0, ANIM FONTS-color, FUSION PAINT i preko 50 kopija original. upustava: SCULP 4D, DIGI PAINT 3. Garant nasem kvalitetu je i podatak da su svi programi za 3 KANAL TVB i svih ostalih rekl. studia nabavljeni kod nas. Uz besplatan katalog nudimo na VIDEO kaseti pregled preko 200 prg.



011/767-269 YU.C.S. - Duto & Sonja
Cvijiceva 125/20
11000 Beograd

Razno

BTX - modul za povezivanje sa ban-kom podataka za Commodore - raču-nara i trake za printere prodajem. Tel: 011/436-762.

AMSTRADOVCI! Highlight crew još uvek nabavlja programe za vašeg mezimca. Veliki popusti, kvalitetni snimci, kvalitetne kasete, brza isporuka - neke su od naših osobina. Cene: komplet = 4 DEM, kasetna C60 = 3 DEM, ptt troškovi 1-1,5 DEM (naravno u dinarima). Na pet naručenih kompleta dobi-jate još dva besplatno (plaćate samo ka-sete!). **Komplet 76:** Dominator, Nudge machine, Red heat 1-4, Mig 29 fighter, Skweek, Xybots, Dark fusion... **Komplet 75:** Betrayal, Blade warriors, Ninja commando, Scotland 1-3, Shanghai warriors 1-3, Alpha jet 1-5, Run the gauntlet 1-3... **Komplet 74:** Forgotten

worlds 1-4, Street gang football, Pac-man, Obliterator, Renegade 3, H.A.-T.E., Grand prix simulator II... **Komplet 73:** Garry Linkers hot shot, BMX simulator 2, Vigilante, Blasteroids, Navy movis, SDI... **Komplet 72:** Led storm, Trivial pursuit II, Anduril, Hu-man killing machine... **Komplet 71:** Last duell 1-4, Spy hunter, War in mid-dle earth, Paclandia, Crazy cars II... **Komplet 70:** Dinamic duo, 4 side soccer, Target, Ferroropods, R-type 6-7... **Komplet 69:** Archon 1-2, Batman, Chi-kago, Wec le mans, Rambo III... **Komplet 68:** Robocop, Batman, Giana sisters, Splitting images... **Komplet 63:** Operation wolf 1-6, Last Ninja, Vindi-cator III, Savage... Sve ostale komplete možete naći u besplatnom katalogu. Do izlaska časopisa još jedan novogodišnji komplet sa najboljim igrama 1989 (Licence to kill, Barbarian 2...). **Highlight crew (CPC), Branimir Jaranko, Aleja Salvadora Allendea 1/3, 41090 Zagreb, tel: 041/158-341.**

AMSTRAD 464-6128!

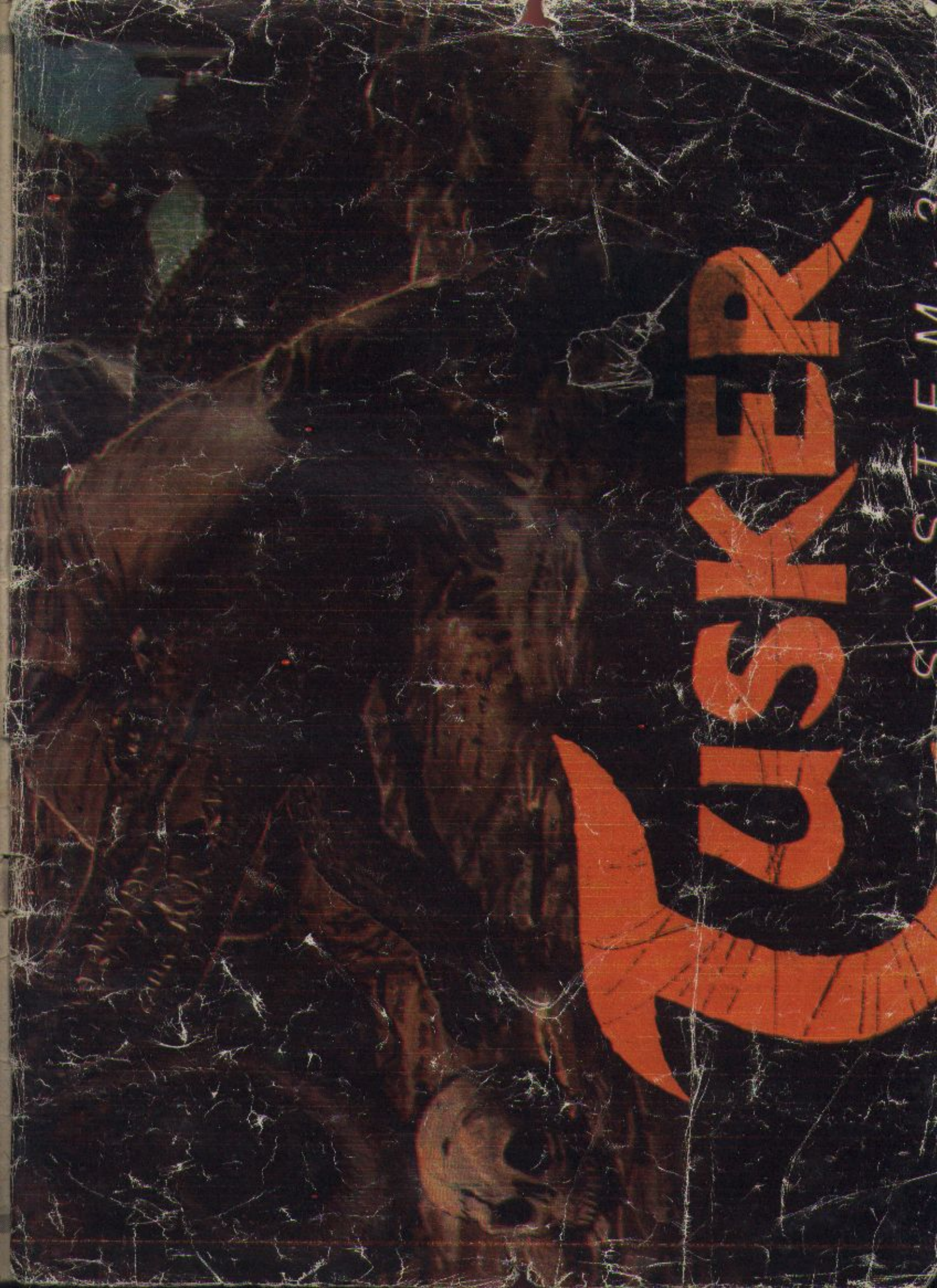


K-82: DOMINATOR, RED HEAT, MIG 29, SKWECK, DARK FUSION, XYBOTS, ...
K-81: SCOTLAND (1-3), NINJA COMMANDO, ALPHA JET, RUN GAUNTLET, ...
K-60: RENEGADE 3, EPLYN FOOTBALL, H.A. 7.2, OBLITERATOR, DULU, ...
K-89: NAVY MOVIES (1-2), MICROPROSE SOCCER (1-2), HAWDOZER, BOW 2, ...
K-58: LAST DUELL (1-4), CRAZY CARS 2, TECHNOOP (1-3), SPYHUNTER, ...
K-57: HUMAN KILLING MACHINE, A-TEAM, HUNSTERS, BOBSCARE, REX, ...
K-56: DINAMIC DUO, FAST FOOD, PASTEMAN, 4-SIDE FOOT, POKER PAT, ...
K-55: RAMBO III, BATMAN 2, ARCHON, WEC LE MANS, ESPIONAGE, ISS, ...

CENA JEDNOG KOMPLETA IGARA SA KASETOM I PTT JE 7 (SEDM) DEM. PRERACUNATO DINARE NA DAN ISPORUKE IGRE PRODAJEMO I POJEDINACNO. CENA I JE 0,5 DEM. NUDIMO VAM I VELIKI BROJ USLUŽNIH (ZA 464), ANSDOS, CP/M (ZA 6128) PROGRAMNA PROGRAMA (IGRE, USL. I SINIŠNO) NA VAŠE/NAŠE KASETE, 3" ILLI 5,25" DISKETE I KVALITET JE ZAGARRANTOVAN, ISPORUKA BRZA, A ZA KATALOG SALJITE PTT NARUKU.

Jagodić Nikola
Jovana Bjelića 35
Tel: 011/466-895

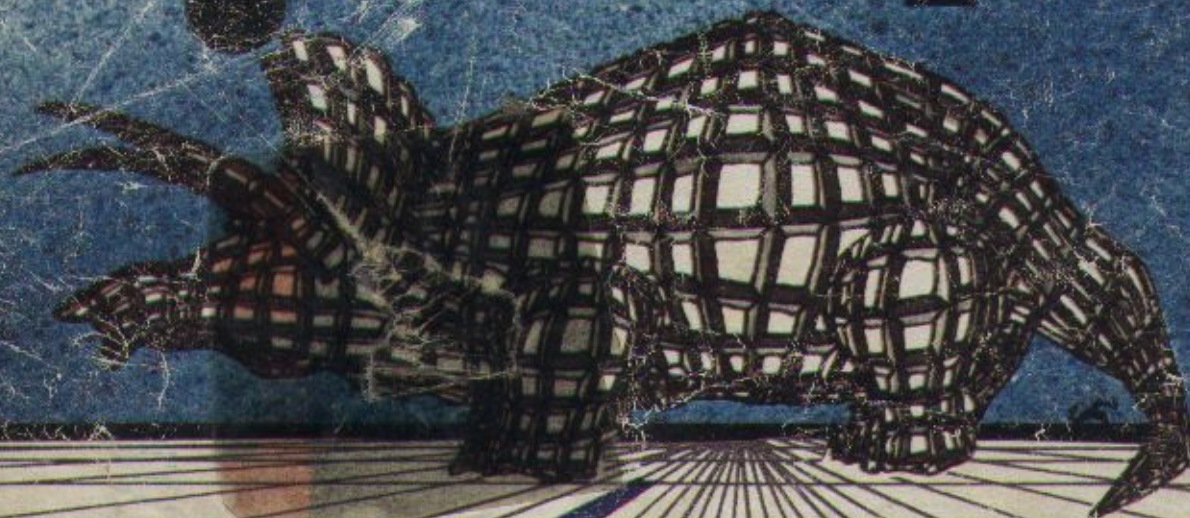
Gledić Miloš
Oml. Brigada 47
Tel: 011/159-156



LUSKER

STEFAN

SVIAJAJMO SVETOVE



PO ANKETI ČITALACA :

NAJBOLJI PRODAVCI
PROGRAMA ZA

COMMODORE 64/128

Beosoft

PROGRAMI, SAVETI,
SERVIS

BEOSOFT
GOSPODARA VUČIĆA 162
tel. 421-355 BEOGRAD