

PLAYJOY

1/95

Magazine

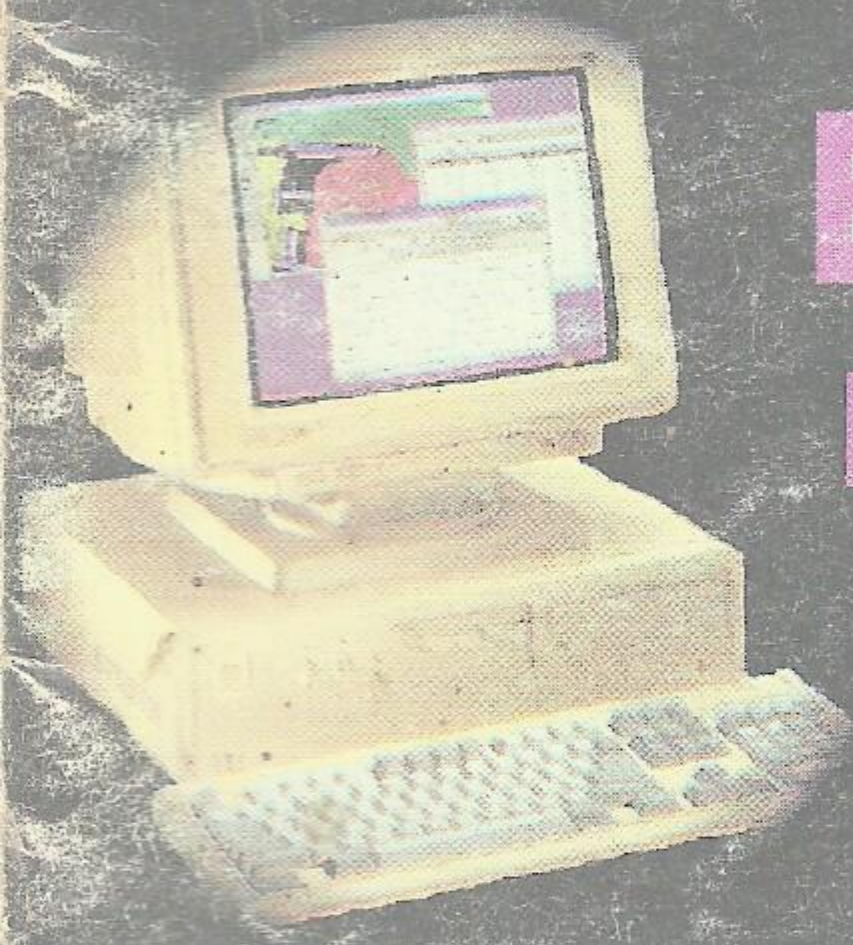
cena: 10 din.



AMIGA
NINTENDO

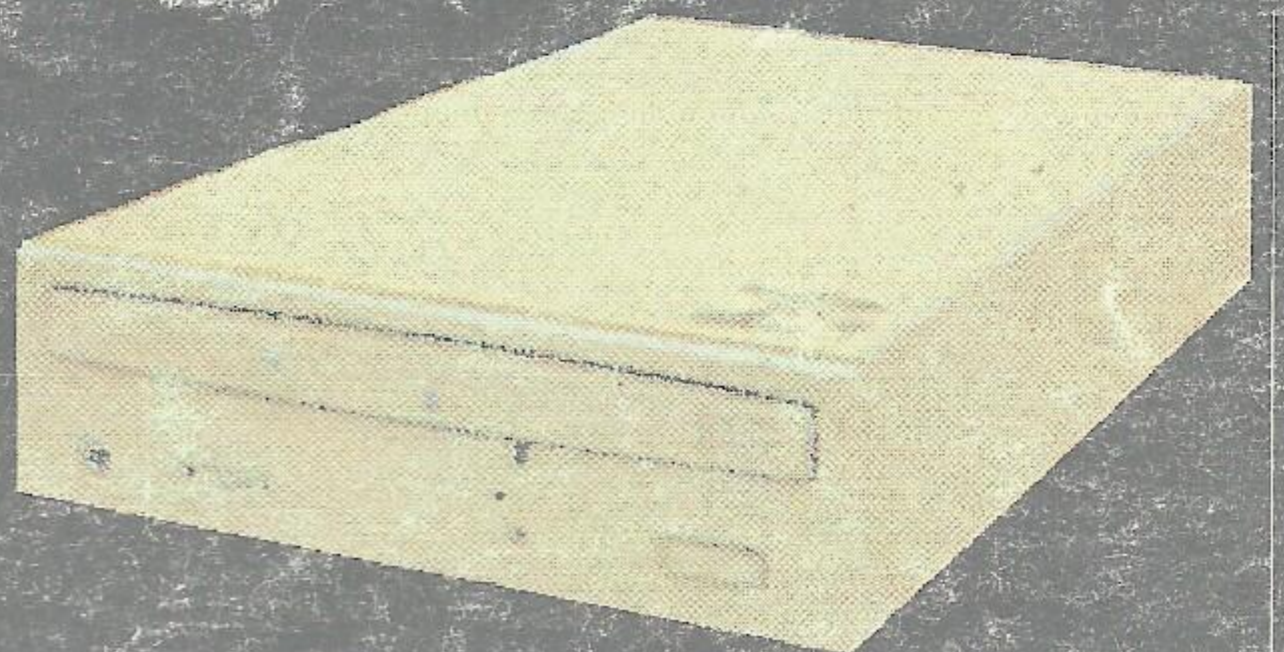
SEGA

PC



BALAŠEVIĆ EKSKLUZIVNO:
Pisac interaktivnih romana

X-COPY
CD ROMOVI
WINDOWS 95
DOS NAVIGATOR
AMIGA TECHNOLOGIES

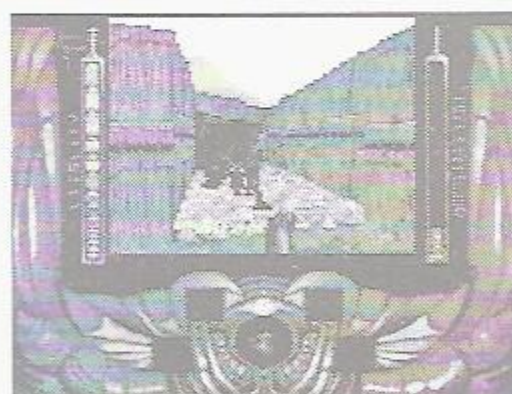


PLAYJOY

1/95

Magazine

- P** 4. Priča se...
- P** 6. Novosti
- P** 7. X-COM
- P** 8. Picture Perfect Golf
- P** 10. Dragonstone
- P** 12. Civil War
- P** 14. Eye Of The Beholder 3
- P** 16. K-240
- P** 18. Super Street Fighter 2
- P** 19. Sensible Golf
- P** 20. Gloom
- P** 21. 3rd Courier
- P** 22. IMA-IMA
- P** 23. TIPS 'N CHEATS
- P** 24. Top Lista
- P** 26. UFO-Enemy Unknown
- P** 28. ZeeWolf
- P** 29. NINTENDO
- P** 30. NINTENDO
- P** 31. SEGA
- P** 32. RPG
- P** 34. Balašević Ekskluzivno
- P** 35. Monty Python's Flying Circus
- P** 36. A šta dalje?
- P** 37. X-COPY
- P** 38. Windows 95
- P** 40. Hajde da se igramo
- P** 42. CD ROMOVI
- P** 43. Dos Navigator
- P** 44. Media Magic 16
- P** 44. Džojstici
- P** 45. Anketa

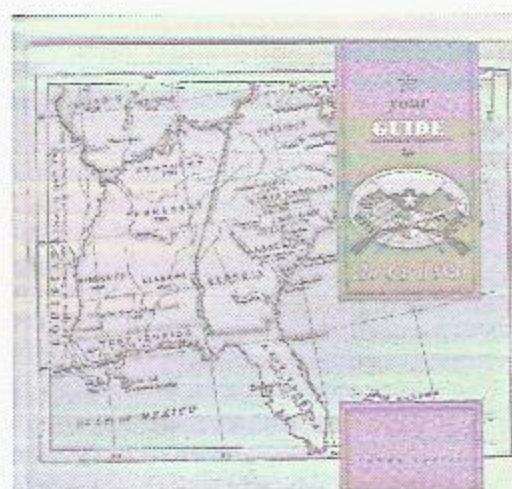


Alien Breed 3D

Novi projekat iz kuhinje TEAM 17 pokušava da unese novu dimenziju u igre za Amigu.

Picture Perfect Golf

Novi virtualni golf ili nešto drugo? Proverite šta se novo događa sa CD igrama.

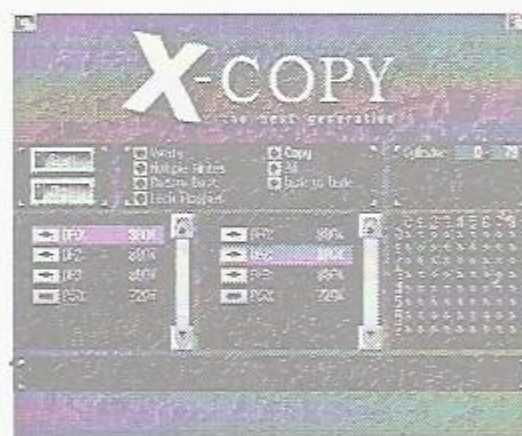


Civil War

Nova strategija nam stiže u CD verziji. Verujte nam na reč, zaista vredi što je toliko žrtvovano jer prostor nije uludo potrošen na bespotrebne, renderovane animacije.

UFO Enemy Unknown

Mnogo korisnih saveta za sve ljubitelje ove fenomenalne igre koji će vam pomoći u tamanjenju galaktičkog šljama.

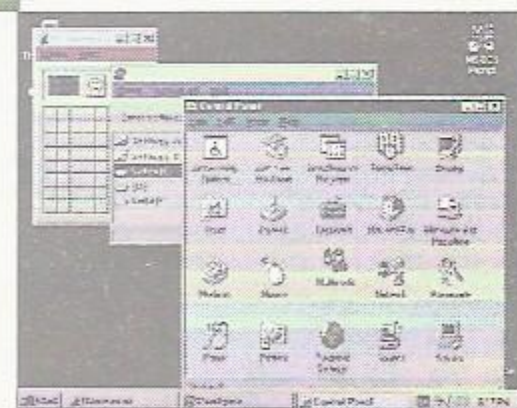


X-Copy

Saznajte kako da koristite ovu zaista praktičnu alatku neophodnu svakom korisniku Amige.

Windows 95

Kada su i najstrpljiviji počeli da grickaju nokte, krajem avgusta Microsoft je izbacio novi operativni sistem.



**Glavni i odgovorni urednik:**

Aleksandar Puškaš

Tehnički urednik:

Darko Sadžak

Uredništvo:Vanja Hrustić
Pavle Vukadinović**Saradnik redakcije:**

Vladimir Vodolov

Sekretarica redakcije:

Biljana Malić

Lektor:

Olgica Suvajdžić

Adresa redakcije:

Jug Bogdana 16, 21000 Novi Sad

Telefon redakcije:

021/331-105

Telefon i fax:

021/337-047

Izdavač:

"AlbiCom"

Grčkoškolska 3, Novi Sad

Direktor:

Oleg Hrustić

Štampa:

Štamparija "Komarac"

Pretplata:

3 meseca: 27 din

Žiro račun:

45700-685-2-79526

Svrha doznake:

pretplata za PLAYJOY

Poštovani čitaoci,

Pred vama se nalazi prvi broj magazina koji ćete, nadamo se, iskreno zavoleti. S obzirom na realni nedostatak kvalitetnih informacija na našim prostorima, odlučili smo se na korak pokretanja ovakvog časopisa. Nećemo vam reći kakva je koncepcija magazina jer upravo od vas tražimo da, prelistavajući ga, beležite negativne, a i one druge kritike. Pošto su čitaoci uvek u pravu, i vi imate priliku da sugerišete pravce razvoja putem nagradne ankete u ovom broju. Neka vam ne bude teško, iako su nagrade skromne, popunite anketu, glasajte za top listu igara i pošaljite na adresu redakcije. Najsrećniji će biti nagrađeni, svi vaši odgovori će biti pažljivo proučeni, a predlozi uvaženi.

Ako vas "kopka" zašto se zovemo baš PLAYJOY, odgovor je sasvim jednostavan: "Play And Enjoy". Dakle, pokušavamo da vam otkrijemo onu vedriju stranu računara uz nešto "ozbiljnijih" tema. Ne želimo da se bavimo previše uštogljenim primenama naših elektronskih ljubimaca. Pomoćićemo vam da naučite kako da koristite neki program, da razumete neki nepoznati pojam, ali nikako da vam dosadimo nekim tekstom. Zato nas slobodno kritikujte, pišite pisma, zovite telefonom, a za početak nam prve utiske saopštite putem ankete.

Momentalno su u PLAYJOY-u zastupljeni članovi porodice Amiga i PC kompatibilnih računara, kao i sve popularnije, Sega i Nintendo konzole. Od vaše podrške će isključivo zavisiti šta ćete u PLAYJOY magazinu moći da pročitate. Ako ste vični pisanju ili mislite da na bilo koji drugi način možete uticati na kvalitet PLAYJOY-a, javite nam se. Redakciju čine komunikativni ljudi, pa možete biti sigurni da će svaki vaš predlog biti saslušan.

Kao što ste sigurno uočili, sadržaj (sa leve strane) je pomalo neuobičajen. Pored teksta, tu su i slike koje treba da vam ilustruju one tekstove koje posebno želimo da naglasimo. Ne morate listati časopis u potrazi za onim što vas zanima. Sve vam je tu, u sadržaju. Tako možete primetiti još na naslovnoj strani, da u ovom broju, a po svoj prilici i u narednim, imamo gosta. Ko je on, to svi znaju, ali šta traži u PLAYJOY-u?! Odgovor potražite u tekstu o interaktivnim romanima.

Kao što zapažate po kvalitetu papira, a nadamo se, i po tekstovima, težimo da se približimo nivou koji drže neki poznati zapadni časopisi. To je najznačajniji razlog zašto PLAYJOY košta 10 dinara. Naravno, mogao bi da izgleda i mnogo bolje, ali je to poboljšanje u direktnoj srazmeri sa cenom. Postoji nekoliko načina da za istu cenu, možda već sledeći mesec, čitate PLAYJOY sa duplo većim brojem stranica, a od toga jedan deo i u boji. Pretplatite se na list, a ako mislite da smo zaista dobri, preporučite nas vašim prijateljima. Ako imate uslova, budite distributer časopisa.

Redakcija se posebno zahvaljuje svima koji su pomogli prvi broj PLAYJOY-a, oglašivačima, autorima tekstova, a posebno se zahvaljujemo svima koji su nam pomogli time što nisu smetali.

U nadi da ćete nas podržati, predstavljamo vam oktobarski PLAYJOY.

Redakcija.



ALIEN BREED 3D

Alien Breed je svima poznata igra. Postoje tri njena nastavka, i Team 17 je odlučio da "modernizuje" ovu, jednu od najpopularnijih igara ikada napravljenih. Nova igra se zove Alien Breed 3D.

Alien Breed 3D će biti još jedan DOOM klon, sa revolucionarnim rutinama za tzv. "3D engine" i lepljenje tekstura. Za razliku od Gloom-a, Alien Breed 3D ima mnogo više detalja: kao što su oružja, predmeti, zgrade, itd. Biće vam dostupne i mape nivoa, što će olakšati igru. Opcija za dva igrača, na jednom ekranu ili preko modema (serijskog linka uopšte) takođe postoji.

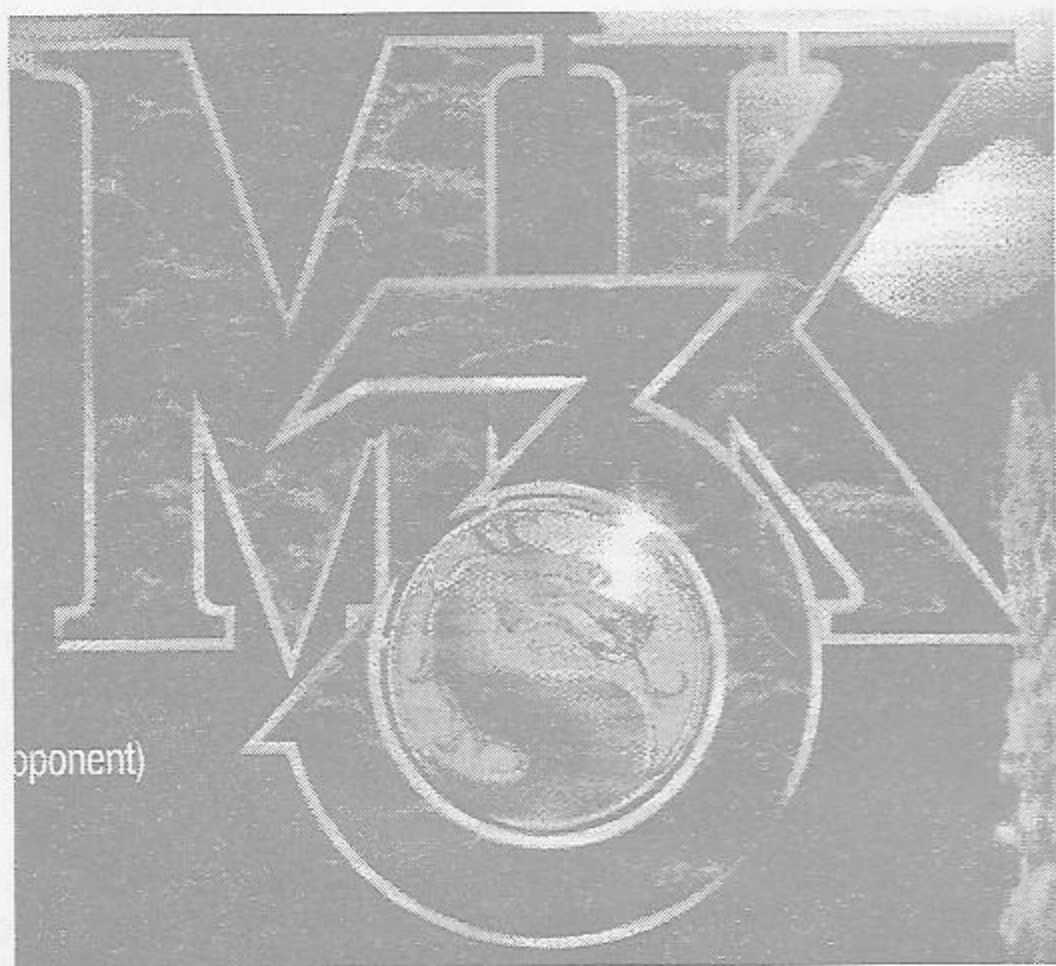
Igra je najavljena za sredinu oktobra '95. godine u verzijama za Amigu 1200 i CD32.



MORTAL KOMBAT 3

Treći nastavak najpoznatije borilačke igre pojaviće se 13.10.1995.g. (za one koji ne znaju to je Petak 13.). Na tržištu će se prvo pojaviti verzija za SEGA konzole, a potom i za ostale platforme. Mortal Kombat 3 donosi nove likove i pregršt novih udaraca.

Verujte nam, i mi smo nestrpljivi da ga vidimo.



RED GHOST

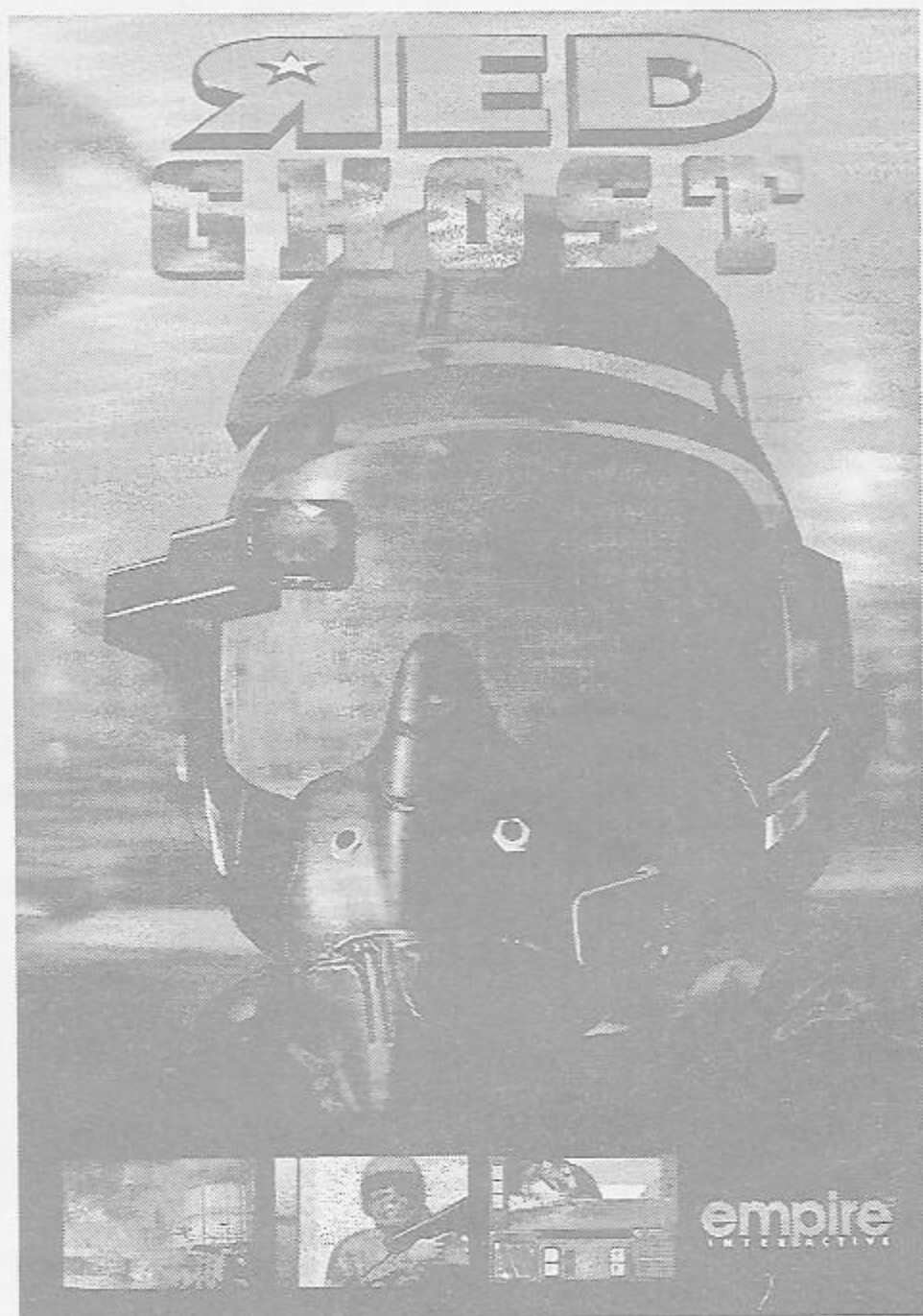
Preuzmite kontrolu nad međunarodnim specijalnim jedinicama sa zadatkom da napadnete ultra-tajnu vojnu formaciju znanu kao Red Ghost. Misija se odvija u punoj tajnosti i mora biti izvedena efikasno i tiho.

U ovoj igri se koristi nova grafička tehnika poznata kao Rayscaping koja verno dočarava različite lokacije u igri, od planina Čilea do Karipskih ostrva. Ova tehnika omogućava izuzetno detaljne prikaze pejzaža koji su generisani sa tzv. bi-cubic spline interpolation.

Igra je izuzetno kompleksna. Omogućena je kontrola nad svim vrstama vozila, oružja, itd. Možete da je igrate kao strategiju, akciju, sa mnogo vrsta pogleda na događaje.

Najavljuju se neverovatne video i audio scene za čije pravljenje je angažovan ogroman broj ljudi.

Igra će izaći samo u CD verziji i najavljena je za oktobar tekuće godine.





SPERIS LEGACY

"Neprevaziđena arkadna avantura čeka hrabrog istraživača koji će se usuditi da zađe u svetove *Sperisa*. Razgovarajte sa mnogobrojnim kreaturama iz *Sperisa*, pronađite blago, koristite razne objekte da rešite neverovatne probleme, otkrijte najveće tajne *Sperisa*."

Tako izgleda najava Team-a 17 za njihovu novu igru *Speris Legacy*. Pedeset i više igara i zagonetki u okviru *Speris Legacy*-ja. Dvanaest detaljnih lokacija, sa više od 100 ekrana na svakoj od njih.

Igra je najavljena za septembar '95. godine u verzijama za Amigu 1200, CD32 i Amigu 500.

ARC OF DOOM

Serije "elementarnih kataklizmatičnih nepogoda" pogađaju Zemlju. Ni logika ni nauka ne mogu da ih objasne. Kao komandant elitnog istraživačkog tima igrač mora učiniti sve da otkrije istinu.

Arc Of Doom je Role Playing avantura, opisana kao "mešavina *X-Files* i *James Bond-a*". Igrač mora preuzeti kompletnu komandu nad timom, shvatiti smisao besmislenih upozorenja i upotrebiti znanje koje skuplja putem *Earth Science Database* baze podataka.

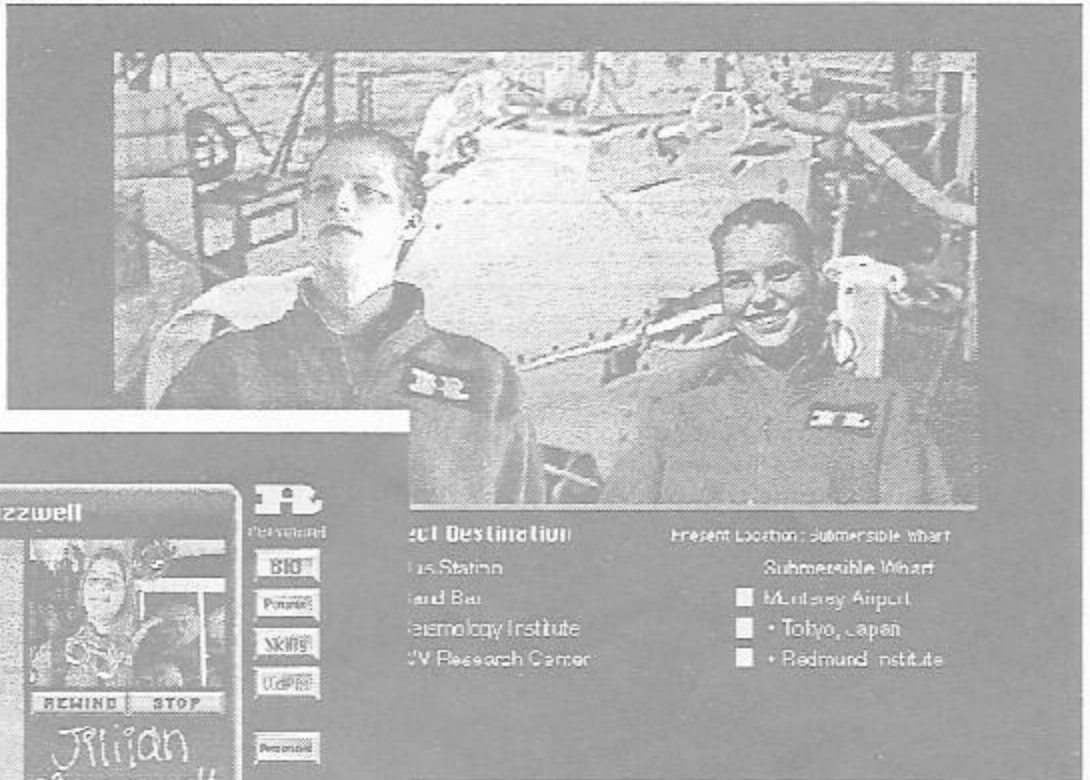
Postoje i arkadni delovi igre, gde brzina reakcija igra odlučujuću ulogu. Misije vode igraču svuda oko sveta, na različite egzotične lokacije gde moraju da komuniciraju sa mnogo osoba.

Tajne vanzemaljske baze, tehnologija kreiranja klime, nestanak elitnih timova i androida. Da bi stvari bile još gore, vreme neumitno ističe i opstanak planete zavisi samo od vašeg uspeha.

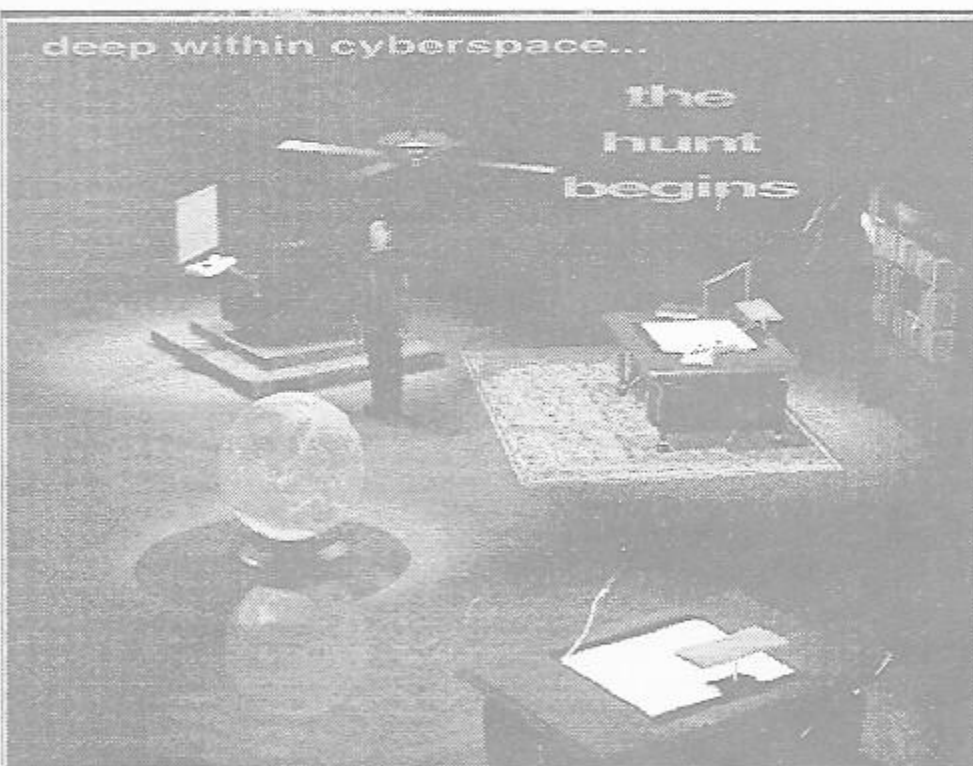
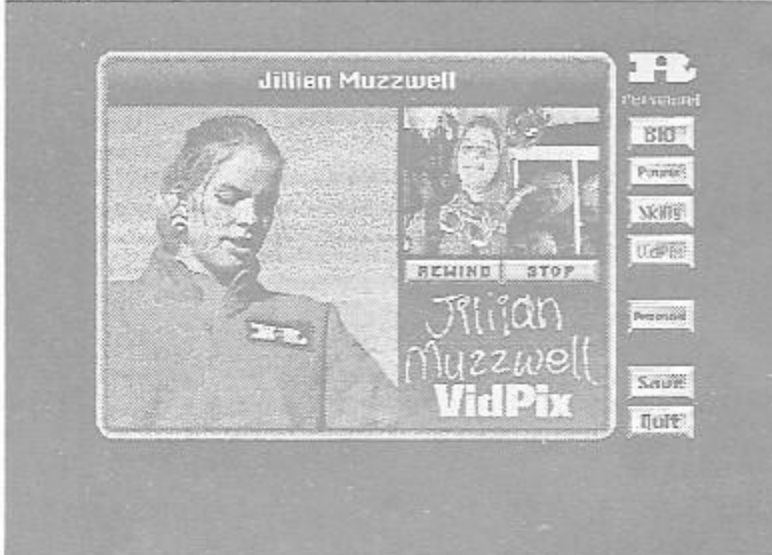
Earth Science Database je multimedijalna alatka koja je zasnovana na realnim podacima uzetih od raznih svetskih instituta.

Igra je najavljena za septembar/oktobar '95. godine u CD verziji, i zahteva *Microsoft Windows*.

Arc of Doom



Arc of Doom



CYBERJUDAS

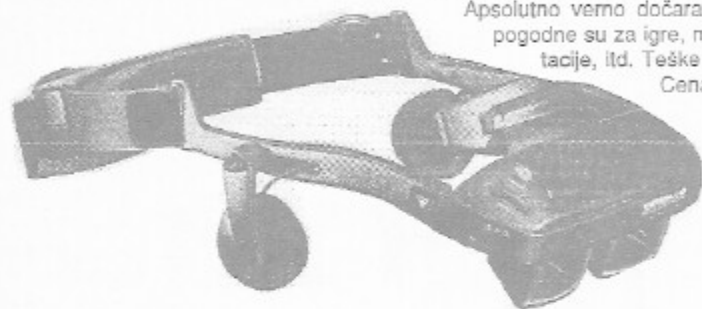
Cyper Judas je nastavak poznate igre *Shadow President*. U ulozi ste najmoćnijeg čoveka na svetu koji treba da reši globalne probleme cele planete. Neke od opcija su: uspostavite mir sa Irakom, podržite nuklearni program u Bosni, organizujte atentat na francuskog premijera...

Sve scene u igri su "renderisane" na *Silicon Graphics* grafičkim radnim stanicama. Logika igre je urađena na sedmogodišnjim istraživanjima instituta za političke nauke. U igri takođe postoji i *CIA World Factbook* (podaci o 160 država, na preko 600 strana) iz 1993. godine.

Izlazi u verziji za CD i najavljena je za oktobar ove godine.

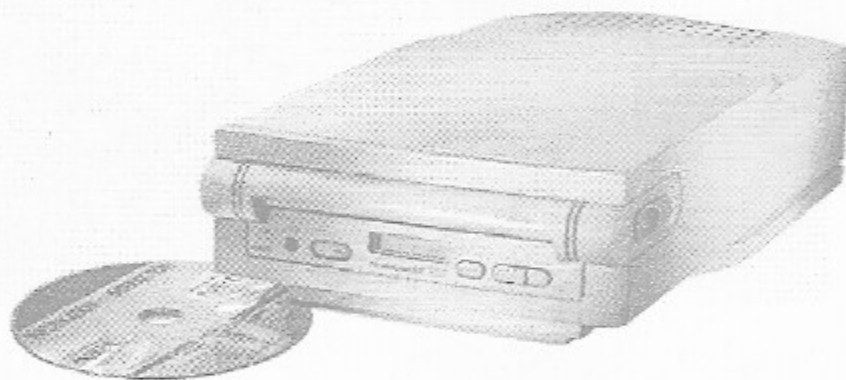
I-GLASSES

ESCOM je firma poznata po razgranatoj prodajnoj mreži u celoj Evropi. Postali su još poznatiji kada su otkupili Commodore-a. Međutim, ESCOM je još jednom iznenadio ceo svet. Ogranak ESCOM-a, firma Virtual Products je 26. Avgusta 1995. godine na sajmu u Berlinu (IFA Fair) predstavila revolucionaran proizvod nazvan I-Glasses. I-Glasses su "video-naočare", nalik na Virtual-Reality naočare. Kada ih stavite na glavu, imate utisak da gledate monitor velik dva metra. Pored toga, imate i HI-FI stereo kvalitet zvuka na slušalicama. Ne postoji rizik za oštećenje očiju, možete ih nositi i ako već imate naočare. Apsolutno verno dočaravaju treću dimenziju, pogodni su za igre, multimedijalne prezentacije, itd. Teške su samo 240 grama. Cena još nije određena.



NEC 6Xe

Nec je izbacio na tržište novi CD-ROM. Ime modela je NEC MultiSpin 6Xe (eksterni), a uskoro se najavljuje i interni model. MultiSpin 6Xe je šestobrzinski, SCSI-2 kompatibilan CD uređaj sa maksimalnim prenosom do 900KB/s. Cena još nije objavljena.



ZIP DRIVE

Zip Drive je proizvod firme IOmega, i radi kao izmjenjivi disk drajv. ZipDrive je SCSI II uređaj, ima 2 SCSI priključka, integrirane terminatore, i izmjenjivu SCSI ID adresu. Brzina pristupa je 29 milisekundi, a brzina prenosa ide do 1.4 MB u sekundi. Diskovi su kapaciteta 25MB i 100MB. Postoji i izvedba koja se priključuje na paralelni port. Takođe ima i "printerpass-through" opciju koja omogućava priključenje printera preko ZipDrive-a. Naravno, ova verzija je skoro duplo sporija od SCSI izvedbe. Momentalno ne postoji interna verzija, ali IOmega radi i na toj varijanti. Najavljena cena za ZipDrive je 199 američkih dolara, disk od 25MB košta 10 dolara, a disk od 100MB 20 dolara. Posebno je naglašeno da Zip diskovi izdržavaju pad sa 2m visine.

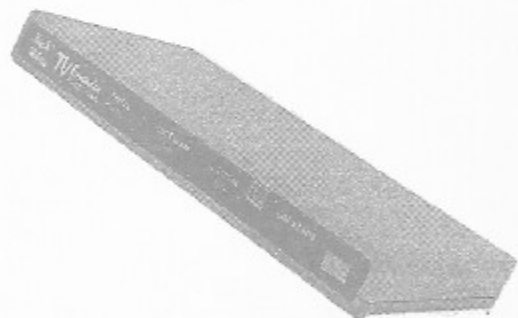


PHOTOGENICS

Almathera je izbacila na tržište novu verziju fenomenalnog programa Photogenics. Nova verzija nosi oznaku 1.2 i dolazi na 3 diskete. Novine se ogledaju u većem broju loader i saver modula, lakšoj manipulaciji efektima, opcijom za štampanje slike, smanjenje ikona u Newicon formatu, podrška CyberGraphics 64 grafičke kartice, itd. Za ozbiljniji rad je potrebno najmanje 6MB RAM-a, brza Amiga i hard disk.

DEVCOM

Engleska firma Devcom je napravila TV Encoder, spravicu koja vam omogućava da priključite vaš PC na televizor. Igranje na velikom ekranu je lep doživljaj, ali kada pogledate cene 17-inčnih monitora srusi vam se svet. Black Window TV Encoder će rešiti sve vaše igračke probleme. Encoder dolazi sa daljinskim upravljačem i podržava sve rezolucije do 800x600 u 16.7 miliona nijansi.





Microprose, kao i obično, pravi igre koje su pun pogodak. Sećate se UFO-a, fenomenalne igre, koja je mnoge od nas vezala za računar, danima i danima? X-COM će vas vezati za računar mnogo duže. Princip igranja je potpuno identičan, ali sama igra je daleko teža. Mnogo teže se dolazi do novih tehnologija i otkrića, tako da će vam ponekad biti potrebno zaista mnogo muke, da dođete do uspeha.

Nakon uništenja Cydonianske baze na Marsu, i spasa zemaljske civilizacije, jedinice XCOM-a su se trijumfalno vratile na zemlju da proslave pobjedu. Ali, preživeli vanzemaljci u najdubljim hodnicima marsovske baze koriste svoje poslednje oružje. Snažan tahionski zrak pogađa zemlju, i u dubinama okeana aktivira kompjutere koji su mirovali hiljadama i hiljadama godina. Horde vanzemaljaca počinju sa reanimacijom, stvarajući armiju koja će ponovo pokušati da uništi ljudsku vrstu. Pod vodom se dešavaju čudne stvari. Čudnovate podmornice jure po okeanima, istražujući, tražeći, loveći. Ljudski rod je ponovo ugrožen. Vanzemaljci otimaju ljude, potapaju brodove, uništavaju gradove. Samo jedna organizacija može spasiti ljudski rod od propasti. Davno zaboravljeni XCOM, supertajna, supersnažna organizacija, koja nakon 40 godina ponovo počinje svoju borbu.

Početak igre vas stavlja u ulogu komandanta XCOM-a, sa ciljem da uništite vanzemaljce. Sve se vrti oko vaših sposobnosti da sa svojim timom brzo, i efikasno "rušite" protivničke brodove, zarobljavate njihove posade, istražujete vanzemaljsku tehnologiju i radite sve što će pridoneti bržoj i efikasnijoj pobjedi. Finansira vas 16 "zemalja", ili bolje reći, izmišljenih grupacija zemalja, koje vam daju početni fond od oko \$4.000.000. Od vas se očekuje da budete efikasni u suzbijanju vanzemaljske najezde, jer u suprotnom vam se nože desiti drastično "skresavanje" finansijskih sredstava. Nedostatak novca je najneprijatnija stvar, jer novac je neophodan za sve funkcije. Od gradnje, kupovine oružja i opreme, pa do plata za osoblje.

Od vaših finansijera dobijate bazu, koju možete stacionirati gde god zaželite. Potrudite se da je stavite na mesto sa kojeg će pokriti veliku površinu okeana. U bazi dobijate sve osnovne objekte. Living Quarter, Standard Sonar, Workshop, General Stores, Laboratory, kao i tri Sub-Pena sa dve BARRACUDA presretačke podmornice i jednom TRITON transportnom podmornicom. Takođe, dobijate 8 Aquanauta (marinci), 10 Scientista (naučnika) i 10 Tehničara (tehničara). Oni za početak čine celokupnu posadu vaše baze. Vorujite mi, to je nedovoljno.

Oprema, oružje

O opremi nema mnogo da se priča. Sve je jasno opisano, funkcija svakog oružja i oruđa. Pažljivim čitanjem osobina opreme, utvrdićete koja je najbolja za šta. Pazite, nije ni malo prijatno kada "čistite" grad od vanzemaljaca, a naoružani ste oružjem koje funkcioniše samo pod vodom.



Što se vozila tiče, u igri su zastupljene letjeće podmornice, i tenkovi za blisku podršku. Dve podmornice, kojima na početku raspolazete, su najbolje što zemaljska tehnologija može da pruži. BARRACUDA, britanska presretačka podmornica, brza, pokretljiva, vaša glavna udarna snaga. TRITON, transportna podmornica, male brzine, ali velikog kapaciteta, nosi vaše marince u bitke. Posle dužeg igranja, uspećete da dobijete nove modele podmornica, mnogo moćnije i brže, koje će brzo rušiti svaku neprijateljsku podmornicu. Tenkovi, o njima nema mnogo da se priča. Na početku će pružiti korisnu podršku vašim marincima, a posle dolaze mnogo moćniji tenkovi, koji će često imati presudnu ulogu u vašim bitkama.

Posada

Naučnici, kao što samo ime govori, su zaduzeni za razvoj novih tehnologija, oružja i opreme. Pokušajte da ih regrutujete što više, jer su oni jedan od ključeva za brz uspeh. Što više naučnika imate, to će istraživanja brže napredovati. Tehničari se bave izgradnjom vozila, opreme, itd, ali za početak nisu izrazito važni. U svakom slučaju, trudite se da ih imate dovoljno za brzu izgradnju u slučaju potrebe. Ključ uspeha, uz naučnike, čine marinci. Na žalost, svi vaši marinci su početnici, a vremenom će, u zavisnosti od uspeha u misijama, dobijati činove i razvijati svoje osobine. Zato je vrlo važno podjednako učestvovanje svih marinaca u bitkama. Čuvajte ih, jer zaista je nezgodno kada vanzemaljci ubiju marinca koji je prošao 30-40 bitaka, i dobio visoki čin, a na njegovo mesto dođe mlad i neiskusni vojničar.

O igri

Ko je igrao UFO, neće imati problema sa igranjem XCOM-a. Za one koji se prvi put sreću sa ovim tipom igre, početak će sigurno biti težak. Osnovno je da bazu postavite na mesto gde će pokrивati što veću površinu okeana. Kupite što više naučnika, i odmah se "bacite" na razvoj oružja koja će biti efikasna pod vodom, i na zemlji. Obarajte što više neprijateljskih podmornica, jer svaka oborena podmornica znači mogućnost da uhapsite nekog vanzemaljca, i da im ukradete oružje i opremu. Obavezno sagradite Alien Containment, jer će svaki zarobljeni vanzemaljac moći preživeti isključivo u toj građevini. Istraživanjem vanzemaljaca doći ćete do VAŽNIH otkrića koja će vam pomoći u daljoj borbi.

Poređenje

U odnosu na prethodnika, XCOM se nije mnogo promenio, bar što se tiče grafike i zvuka. Grafika je bolja tek za par nijansi. No, to i nije važno. Važno je da je XCOM mnogo teži od UFO-a. Veoma je težak. Svaki čas morate da

snimate poziciju, ako želite da na kraju izađete kao pobednik.

Na kraju, kao glavni zaključak, ostaje samo da se kaže da Microprose nije omanuo. Svima kojima se svideo UFO, XCOM će se svideti još više. Ostaje vam samo da po drugi put pokažete ljigavim vanzemalcima da se sa nama, zemljanima, ne treba šaliti.

V.A.

PRO
et
CONTRA

PC

4

Izdavač:	MICROPROSE
Žanr:	Strategija
Min. hardver:	386DX/40, 4 Mb
HD instal:	DA
Verzije:	/

✓

Skoro sve je savršeno. Sve što je bilo dobro u prvom delu, sada je još bolje.

✗

Jedina zamerka se može uputiti težini igre. Igra je "fenomenomenalno" teška.

Grafika:	90%
Zvuk:	97%
Igrivost:	75%
Atmosfera:	100%

😊

90%



Picture Perfect Golf

By
Tom Farrell



Harbour Town Golf Links

©1994 LYRIQ International Corp.
©1994 JARTECH Incorporated

Picture PERFECT GOLF

Posle *Picture Perfect Golf*-a, bolji će biti samo onaj urađen u "Virtual Reality" tehnici. Firma *Empire Interactive* je stigla na korak od toga.

Istina, to je "korak od 7 milja", ali s obzirom na napredak kompjuterske tehnologije, rastojanje će ubrzo biti savladano.

Postoje dve verzije igre *Picture Perfect Golf*. Prva se nalazi na jednom CD-u, a druga - "Limited Edition" sadrži dva CD-a. Ljubaznošću zaposlenih u *Empire Interactive*-u, dobili smo verziju na dva CD-a i premijerno je predstavljamo jugoslovenskom tržištu.

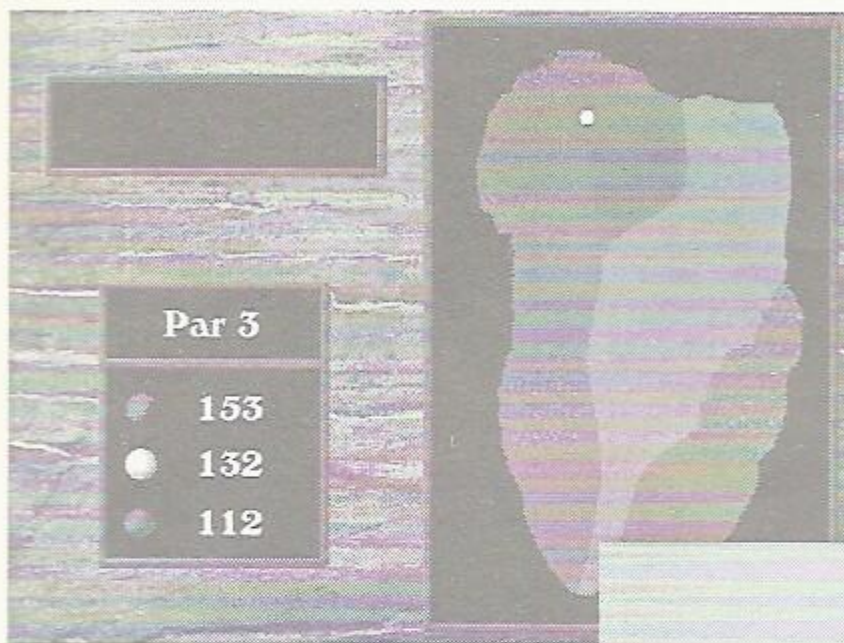
Picture Perfect Golf (u daljem tekstu **PPG**) zahteva minimalno 386 PC kompatibilan računar, CD-ROM drajev, 5Mb prostora na hard-disku, 2Mb memorije, VGA grafičku karticu, i Sound Blaster kompatibilnu zvučnu karticu. Brzina je sasvim zadovoljavajuća i na 386 računarima.

PPG je izuzetno jednostavna igra, nema komplikovanih menija. Opcije na glavnom ekranu su standardne. Gledanje rezultata, razne statistike, "practice" (vežbanje), snimanje igre, itd. Posebno je interesantno "navikavanje" na daljinu gde imate poseban teren sa zastavicama postavljenim na određenim razmacima. U odnosu na dužinu udar-



© 1995 LYRIQ International Corporation. All Rights Reserved.
© 1995 JARTECH Incorporated





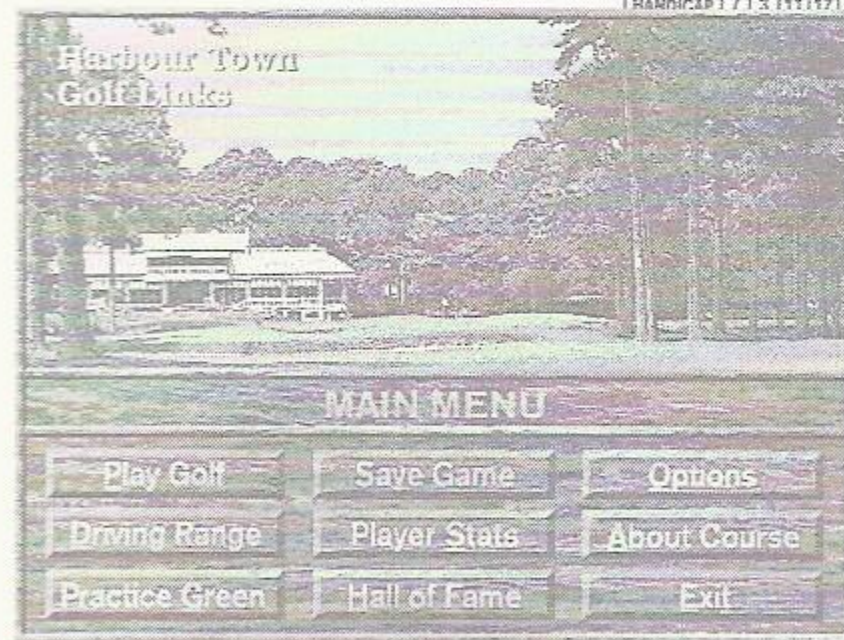
ca i položaj zastavice na ekranu, navigavate se na određene vrste štapova.

Kreiranje igrača je jednostavno. Birate samo ime, nivo težine i boju. Potom sledi izbor broja rupa, snage vetra, vraćanja poteza. I igra počinje.

Na prvom skrinu je prikazan teren iz ptičije perspektive, u bojama koje ozna-



čavaju njegovu vrstu. Naravno, vodu i pesak treba izbegavati. Glavna zabava je prikaz prve slike. SVE slike u PPG-u su digitalizovane, a korišćeni su snimci sa pravih golf terena. Rezolucija je 800x600 što omogućava fantastičan kvalitet slike. Osećaj je izuzetan. Jedino su loptica i zastavica naknadno dodate, ali to se skoro i ne primećuje.



Do sada smo videli mnogo igara sa digitalizovanim slikama, ali ono što PPG čini posebnom je upotreba tih slika. Naime, gde god da loptica padne, sledeća slika vas stavlja tačno u poziciju na kojoj se loptica nalazi. Npr, kada loptica padne blizu drveta, sledeća scena vas stavlja pored velikog lepog drveta, sa tačnim uglom gledanja prema zastavici. Mnogo puta sam namerno slao loptice na različite krajeve terena, ali uvek me je dočekala slika koja dočarava taj deo



terena. "Granice" se nalaze kod drveća, tako da ne možete poslati lopticu u šumu i očekivati da igrate sa tog mesta. U određenim prilikama moći ćete da igrate sa ruba šume, ali najčešće će vas kompjuter vratiti na polaznu poziciju.

Da sve ne bi bilo stereotipno, pored drveća postoje i kuće, jezercica, i razni objekti razbacani pored terena (nekoliko puta sam video i "grabulje" na sred



HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT
HERITAGE	4	5	4	3	5	4	5	4	3	38
MEN	3	2	4	1	3	2	3	1	2	27
HANDICAP	13	9	15	11	3	5	17	1	7	
+/ -										
PAR	4	5	4	3	5	4	5	4	3	36
HANDICAP	7	3	11	17	1	13	15	5	9	



	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOT	M
HERITAGE	4	4	4	4	3	5	4	3	4	35	71	
MEN	6	10	14	4	16	2	12	18	8			
HANDICAP	10	4	8	12	16	6	16	14	2			

terena). Ne postoje promene vremenskih uslova, osim dodatog vetra (to se naravno ne vidi).

U donjem delu ekrana nalaze se svi neophodni podaci za igru. Udaljenost od rupe, štap kojim udarate (možete ga menjati po potrebi, ali PPG automatski dodeli najbolji štap), pravac vetra i "skala" za udarac. Skala je kružna (kao u većini golfova). Pritisak na miša je pokreće, puštanje označava jačinu udar-

ca, a poslednji pritisak - "felš". Morate se truditi da skala bude što bliže uspravnoj crti prilikom felša.


Muzike nema, ali postoje zvučni efekti. Na žalost, ne u izobilju. Prilikom igranja, prati vas cvrkut ptica, a po izvedenim udarcima često se čuju komentari. Oskudnost zvuka za igru ovakvog kvaliteta.

Na drugom CD-u se nalazi dodatni "nivo" ako ga možemo tako nazvati.


Picture Perfect Golf je posebno interesantan sa većim brojem igrača (maksimalno 8) i predstavlja zabavu za svako društvo.

C.S.


PRO et CONTRA

Izdavač: EMPIRE INTERACTIVE
 Žanr: Sportska
 Min. hardver: 386DX, 2 Mb, CD ROM
 HD instal: NE
 Verzije: /



Mali hardverski zahtevi, ako se izuzme CD ROM. Izuzetno kvalitetna grafika i jednostavnost igranja.



Prilično oskudan zvuk za jednu CD igru, mada se mora priznati da je izuzetnog kvaliteta.

Grafika:	100%
Zvuk:	55%
Igrivost:	90%
Atmosfera:	90%


81%



DragonStone

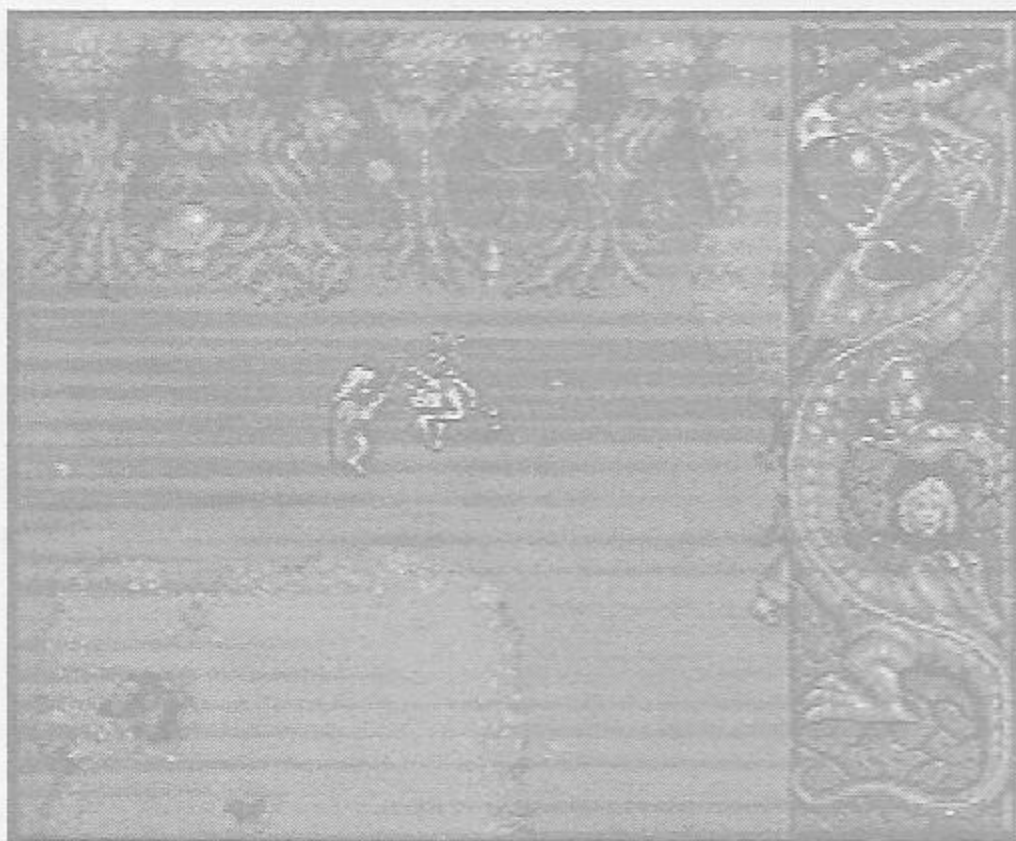
Istrgnut iz limba i vraćen među smrtni svet. Ratnik prošlih vremena ponovo bez mira. Odluka bogova. Pojavio se u šumi. Na sebi je imao odeću, ali nije znao odakle mu. U ruci je držao mač, a nije bio siguran ume li da ga koristi. I nije mogao da se seti ko je, ni kako se zove. U daljini je ugledao krov kolibe i uputio se ka njoj; možda ljudi koji tamo žive mogu da mu odgovore na pitanja.

Pucačina? Nije. Avantura? Ma, nije ni to. Možda je ...!? Ne, to sigurno nije. Znam! Arkadna avantura u stilu **Chaos Engine** sa atmosferom FRP-a i delovima "a la **Dizzy**". Da, to bi moglo da bude to. Veoma je teško odrediti žanr **Dragonstone**-a s obzirom na raznolikost same igre.

Njeno izvođenje neodoljivo podseća na **Chaos Engine**. Vašeg junaka vodite iz poluptičije perspektive, hodate terenom koji je takođe sličan **Chaos Engine**-u, tačnije prvom nivou pomenute igre. U **Dragonstone**-u se krećete u osam pravaca; razume se - rešavate probleme da biste prošli dalje; tu je i gomila monstuma koje treba pobiti... zapravo, sve što je potrebno da vas zadrži pred ekranom nekoliko sati dnevno. U stvari, ako bi se malo ozbiljnije pozabavili tematikom igre, shvatili bi da je ona mešavina **Darkmere**-a i **Chaos Engine**-a. I ma koliko to bila bizarna kombinacija, to je njen najbolji opis.

Sve u svemu, vi vodite jednog od četiri brata, velika heroja iz prošlosti, dovedenog iz limba natrag na zemlju, da se suoči sa novom opasno-

šću koja preti svetu, ili jednom njegovom delu (kliše koji je postao klasika). Sve to ima veze sa vašom braćom, a bogami i sa zmajevima. Namereno vam neću otkriti celu priču, jer na početku igre ne znate ništa o sebi i svom cilju, ali vremenom, kroz konverzaciju sa likovima na koje nailazite, sklapate mozaik. I kao što rekoh počinjete u šumi, imate samo mač koji znate, a i treba da koristite, jer od prvog trenutka na vas jure razno-razni monstumi. Međutim, kako su se programeri trudili da ova igra što više liči na pucačinu, pored seckanja mačem možete da se branite i ispaljiva-



njem vatrenih lopti. Interesantno je i to što možete da nosite različite predmete sa sobom, da trgujete njima ili jednostavno da ih zadržite za sebe. Pruža vam se mogućnost i da ispitujete teren, što je prilično korisno, naročito kada ne znate šta dalje, mada se to retko dešava.

Na početku svakog nivoa dobijate šifru (u kojoj li se igri to pojavljuje?) što vam omogućava da kad izgubite sve živote, nastavite tamo gde ste stali. Svaki nivo, inače, zagonetka je za sebe, i ne postoje dva koja liče jedan na drugi. Neki nivoi su dugački i predstavljaju sirovo klanje i proboj kroz masu protivnika, dok recimo, postoji nivo u vidu ekrana koji prosto treba da rešite! Prolazićete kroz

lavrinte, šume, pećine i preko mora, vozićete se balonom i improvizovanim splavom, spasavaćete sela i narode, menjati tokove reka, i zemlju, sretati veštice i zmajevе, i sve vreme nailaziti na delove misterije, da biste na kraju sve saznali i oslobodili svet i sebe od bede.

Nivoi, ma koliko bili različiti, ipak su savršeni delovi celine. Sve vreme se krećete ka jednom cilju, samo su problemi drugačiji. Najlepše u ovoj igri je to što možete da komunicirate sa likovima koje srećete. Na taj način saznajete malo više o sebi, a i svojoj okolini. Pričate sa vešticama, čarobnjakom, seljanima, varvarima, čak i sa nekim protivnicima, što igri daje posebnu čar.

Programerima ove igre treba odati priznanje što se ona ne svodi na ubijanje protivnika, postoji mnoštvo skrivenih prolaza i zagonetki koje treba otkriti i rešiti. Ponekad nećete pobediti protivnike samo snagom svojih mišića i veštinom korišćenja mača, već ćete biti primorani da ih nadmudrite. Savršen, možda najbolji primer za to je selo kojim vladaju varvari. U njemu ćete imati priliku da rešite jedno ubistvo, potom misteriju dve sestre i konačno da ga oslobodite (ni jedno od ta tri nećete "završiti" mačem). Ovde izbija na površinu pravi karakter avanture u **Dragonstone**-u. Ovaj deo igre se odvija u fazonu "ja tebi - ti meni". Nekom treba ono što vi imate, a za uzvrat dobijate nešto

što će vama zatrebati (još jedan kliše, još jedna klasika). Osim misterije ovde se srećete i sa magijom: napicima koji vas leče ili vam pomažu, kao i magičnim predmetima. Ali, najvažniji za vas jesu skrolovi.

Skrolove dobijate tokom vašeg puta i oni su na prvi pogled nečitljivi i bezvredni papiri. Međutim, kada dođete na sveto mesto (čitaj krug od kamenih megalita ili **Stounhenge**) stvari se u potpunosti menjaju, tačnije skrolove tada možete da pročitate. Oni su podeljeni u četiri grupe, prema elementima: zemlja, vazduh, vatra, voda. I svaki skrol utiče na svoj element. Pomoću njih ćete biti u stanju da očistite prljavu reku od koje zavisi krilati narod iz pećina, da izazovete zemljotres i otvorite put za dalje napredovanje, u trenutku kada ste mislili da ste u ćorsokaku, ili jednostavno da se teleportujete. U selu na obali, čak ćete naići na prodavnicu magičnih predmeta.

Što se protivnika tiče, oni se razlikuju od nivoa do nivoa. Od dinosaurolikih guštera i cveća koje vas gađa nekakvim kuglicama, preko stvorenja od blata, do kamenih gromada koje se kotrljaju i





to dokazuje. I animacija nije loša; primetićete talasić koji se s vremena na vreme pojavljuju na jezeru, ili par grana koje njiše vetar u šumi. Sve u svemu vizuelni efekat je sa svim zadovoljavajući.

U samoj igri nema neke posebne muzike koja vas prati dok se borite protiv trolova, ali zato su zvučni efekti izvrsni. Kroz šumu vas prati šuštanje vetra koji se provlači kroz krošnju drveća; u pećini odzvanja kapljanje vode iz daljine; pored reke žubor koji postepeno slabi kada se udaljavate. To je slučaj sa svim efektima.

pretvaraju u humanoidne kamene ratnike. Kako igra odmiče vi postajete sve jači, a i treba vam snaga. Jer čim predjete u novi nivo srećete monstera, mađa to ne želite. Ako ga savladate, iza njega ostaje novac, hrana koja vam povećava energiju ili nešto treće, u svakom slučaju korisno. Neki monsteri su jači, neki slabiji, a na mnogim nivoima iznenadiće vas jedan veći i opasniji od ostalih. I njega treba srediti da bi ste nastavili dalje.

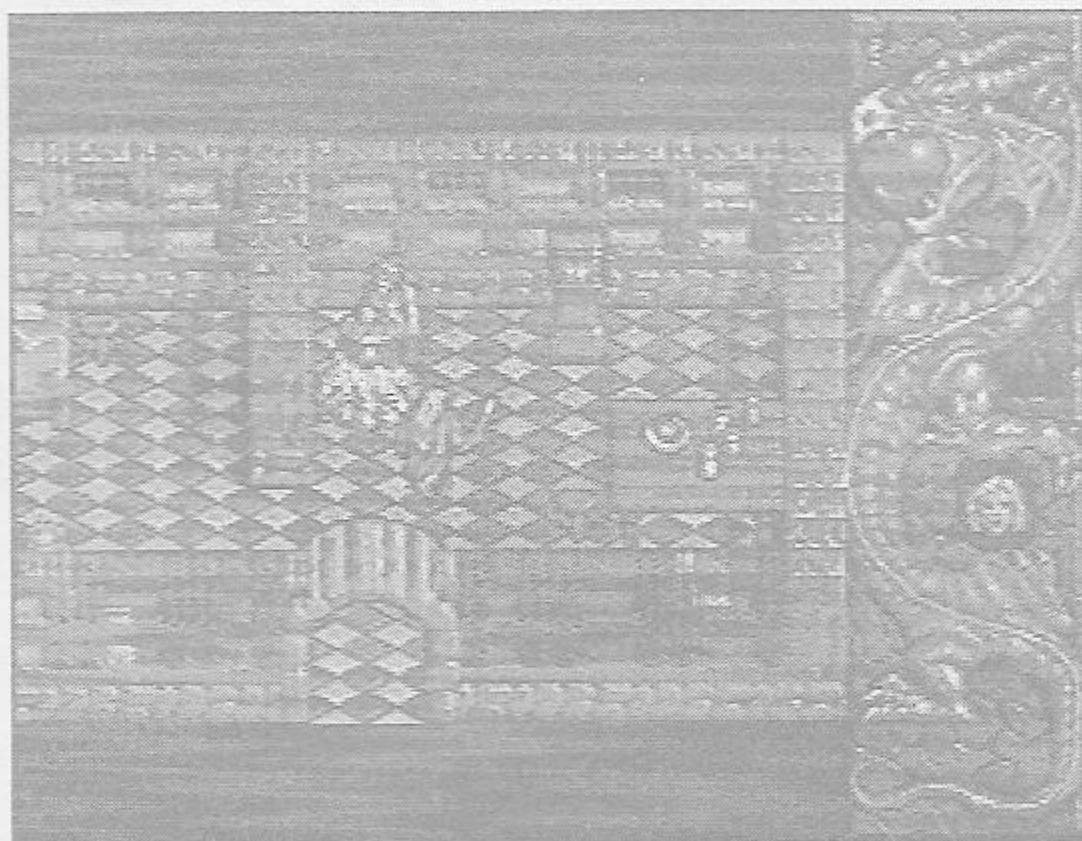
Sve ovo igri daje poseban karakter i vrednost, tako da ne smete dozvoliti sebi da je propustite.



Na žalost, i za razliku od **Chaos Engine-a**, u **Dragonstone-u** ne mogu da učestvuju dva igrača. Iako se igra džojstikom, jedno bih zamerio. Rukovanje mačem je veoma nezgodno rešeno, bar dok se ne naviknete, jer kada pritisnete pucanje ništa se ne dešava, tek kada ga pustite - udararac je izveden. Ovo znatno smanjuje brzinu od koje vam često zavisi život.

Ipak, to ne smeta mnogo. Atmosfera je izvrsna, a sama igra zarazna. Ako počnete, odustaćete verovatno tek kada stignete do kraja. Grafika je na visokom nivou, mnoštvo boja i detalja

Dragonstone nije nešto revolucionarno ili genijalno, ali spada u red izuzetno dobrih igara. Njena prednost je u tome što je po svemu sudeći osmišljena za igrače različitih ukusa. Tako **Dragonstone** ima velike izgleda da se dopadne i onima koji vole avanture ili FRP igre, kao i onima koji vole arkade i pucanine. Igra ni u jednom trenutku nije dosadna, naporna, ili previše teška, i zato vas stalno "vuče". Ako pak negde zapnete, to će biti problem vredan izazova, a kada ga rešite pojavljuje se drugi još interesantniji, i tako do kraja. Možda vam sve ovo zvuči kao opis pasivne ili logičke igre, ali verujte: izbićete sebi takve insinacije iz glave nakon prvih pet minuta provedenih uz **Dragonstone**.



Igra staje na čitave četiri diskete, ali moje skromno mišljenje je da ih zaslužuje. Diskete se retko menjaju, uglavnom pri prelasku nivoa, što igru uopšte ne usporava. Sve u svemu, igrajte se, i nemojte slučajno da napadnete maga koji traži 10 zlatnika da biste prešli preko mosta...

Davno je bio u šumi, a sada je već mnogo toga ostavio iza sebe, uglavnom leševe. I naučio je jedno: zna da koristi mač! Zmaj, do tada lenjo zavaljen u svom kamenom ležaju, posmatrao je ratnika koji je nedvosmisleno stajao pred njim, i bio spreman za borbu. Veliko žuto oko zveri je trepnulo. Nije mu svejedno...

Vladimir Vodolov

PRO et CONTRA



Izdavač: CORE DESIGN
 Žanr: Arkadna avantura
 Min. hardver: A 500, 1Mb
 HD instal: NE
 Verzije: /



Izuzetna atmosfera i način na koji igra uvlači igrača u tok događaja. Težina igre raste baš kako treba.



Borba nije baš najsretnije rešena zbog načina na koji se rukuje mačem.

Grafika: 83%
 Zvuk: 79%
 Igrivost: 81%
 Atmosfera: 93%



84%



CIVIL WAR

Izdavač igre je **Empire Interactive**, softverska kuća poznata po velikom broju kvalitetnih igara, za sve modele računara. **Civil War** se nalazi na CD-u, kao što je i uobičajeno kod novijih igara ovog tipa.

Civil War vas "vodi" u američki građanski rat vođen između armija federacije (sever) i konfederacije (jug), od 1861. do 1865. godine. Federacija, na čelu sa Abrahamom Lincolnom, se zalagala za ukidanje ropstva, dok su države konfederacije na čelu sa Davisom Jeffersonom, zavisile od rada robova, pa je njihov strateški interes bio održavanje robovlasništva. Federacija je posedovala veće privredne potencijale od konfederacije, pa je samim tim bila u boljem položaju za vođenje rata. To je rezultiralo porazom država juga, i nestajanjem robovlasništva na severnoameričkom kontinentu.

Civil War zahteva malo prostora na hard-disku pri instalaciji. Praktično se cela igra učitava sa CD-a. Jedna od zanimljivih opcija je igra preko modema, ili serijske veze, što omogućava da dva igrača, na dva komputera, vode rat.

Takođe, unutar same igre je integrisana enciklopedija sa najvažnijim podacima o američkom građanskom ratu, tako da pretraživanjem možete saznati sve o najvažnijim ličnostima, događajima, bitkama, oružju i taktici toga vremena. Sve je veoma lepo ilustrovano, slikama i animacijama. Uz **Civil War** dolaze dve knjige. U prvoj je objašnjenje o igri sa svim najvažnijim detaljima, a druga nas uvodi u taktiku ratovanja tog vremena. Uz to dobijate i mapu koja vam pomaže pri snalaženju. Na sreću, igra je dovoljno jednostavna, tako da se i bez originalnog uputstva može lako igrati. Možete igrati neku od najpoznatijih istorijskih bitaka građanskog rata ili početi kampanju od 1861. godine.

Po odabiru kampanje, čeka vas podešavanje težine igre, koja je sadržana u devet različitih "faktora". Ekranom **Civil War**-a dominira velika mapa sa obeleženim svim većim gradovima, a zumiranje omogućava i pregled manjih mesta koja na velikoj mapi nisu obeležena. Svaki grad ima resurse kojima možete da raspolazete po želji. Možete da gradite nekoliko vrsta objekata. **Fortifications** (gradite nova utvrđenja i pojačavate postojeća), **Railhead** (železničke stanice), **Recruitment Center** (omogućava regrutovanje više vojnika u jedinice), **Training Camp** (povećava kvalitet novih jedinica koje regrutujete), **Hospital** (ubrzava oporavak i vraćanje vojnika u jedinice), **POW Camp** (zatvori za ratne zaroblje-

nike), **Supply Depot** (povećavanjem broja depoa za snabdevanje omogućavate veći i brži dotur sledovanja jedinica), **Supply Wagons** (povećanjem broja vagona za snabdevanje ubrzavate transport sledovanja). Građenje određenih objekata je uslovljeno podešavanjem nivoa težine. Na najtežem nivou možete graditi sve objekte, dok na lakšim nivoima opada broj građevina o kojima direktno vodite brigu.

U gradovima se, takođe, vrši i regrutacija vojnih jedinica koje su podeljene u četiri celine.

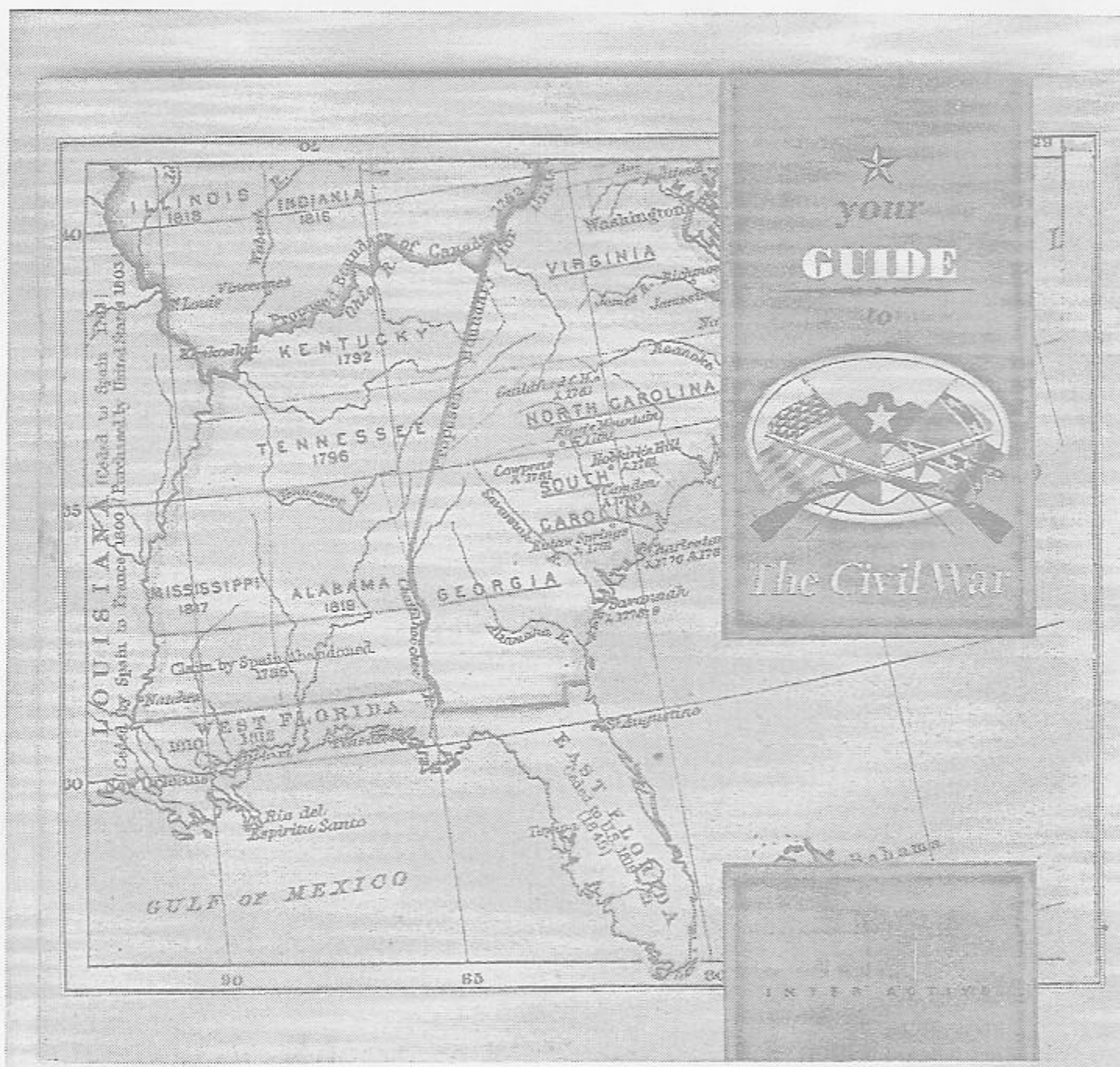
Infantry (pešadijske jedinice, osnova armije). Dele se na: **Militia Infantry** (slabo obučeni sa lošim naoružanjem), **Regular Infantry** (mnogo bolje istrenirani, sa boljim naoružanjem), **Sharpshooters** (najbolja obuka, opremljeni najnovijim naoružanjem), **Engineer Units** (korisni u napadu na utvrđenja i pri kretanju lošim terenom) i **Ra-**

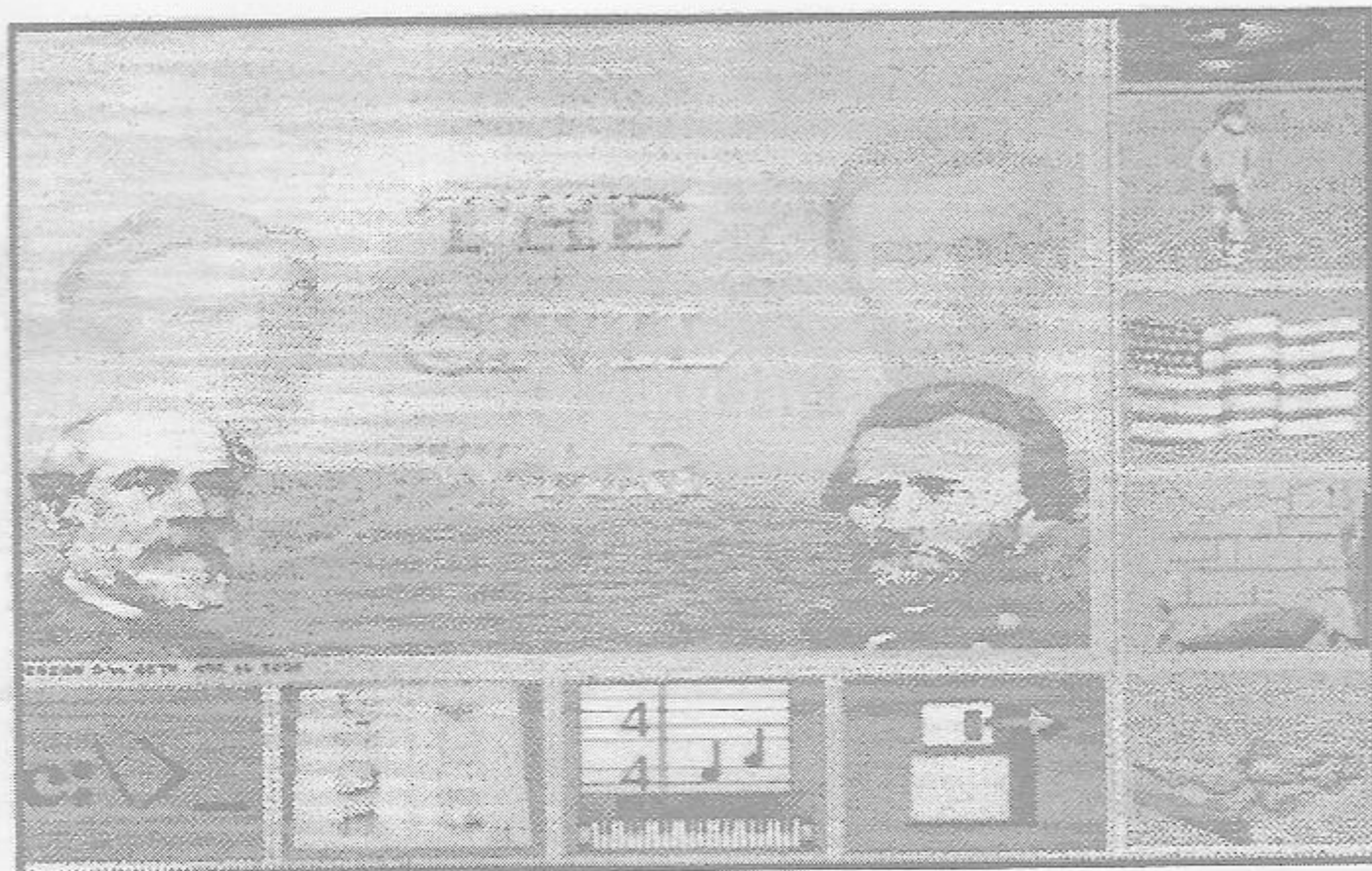
ilway Engineers (graditelji pruga, samo snage severa).

Cavalry (konjica, brzo manevriše, i efikasna u napadu). Deli se na: **Militia Cavalry** (klasična konjica, slaba efikasnost), **Regular Cavalry** (bolje obučena i efikasnija), **Militia Mounted Infantry** (mnogo efikasnija, bore se na konjima i "peške") i **Regular Mounted Infantry** (najefikasnija konjička jedinica).

Artillery (artiljerija, vatrena moć armije): **Light Artillery 6lb** (najslabiji i najstariji topovi), **Smoothbore Artillery 12lb** (standardni topovi, najkorišteniji u ratu), **Rifled Artillery** (najnoviji i najbolji topovi, ali i najskuplji) i **Siege Artillery** (teški, najjači topovi, teško pokretni).

Naval Units (borbeni brodovi): **Naval Units** (normalni drveni brodovi, operišu na moru), **Riverines** (mali rečni brodovi, sa posadom vojnika),





Riverine Ironclads (oklopljeni brodovi, izuzetno snažni, samo za reke), **Ironclads** (kao i prethodni, samo mogu ploviti i po moru) i **Blockade Runner** (brodovi za blokadu luka, samo snage severa).

Početak kampanje vas uvodi na sam početak rata. Na mapi su raspoređene vaše i snage protivnika, a svaka strana ima nekoliko gradova pod svojom kontrolom. Takođe postoje i gradovi koji ne pripadaju ni jednoj od strana, i treba ih osvojiti što pre. Vremenom se u gradovima povećavaju resursi, tako da možete graditi objekte, i regrutovati vojne jedinice. Jedna od najvažnijih stvari u igri je snabdevanje jedinica. Dobro snabdevena jedinica će biti u stanju da se dobro bori i izvršava zadatke. Gradite što više depoa, i vagona za snabdevanje. Takođe, pokušajte da presečete

ma itd. U zavisnosti od vrste terena, vaše i protivničke jedinice će biti hendikepirane, ili u prednosti. Mapu možete zumirati u pet različitih nivoa. Na maksimalnom nivou uvećanja vidite jedinice kao animirane likove, što doprinosi atmosferi igre. Imate veliku slobodu upravljanja trupama, kojima komandujete preko jedanaest različitih ikona. Jedinice morate voditi vrlo pažljivo. Pešadija se koristi u frontalnoj ili rovovskoj borbi, ali nemojte sa 1000 vojnika napasti protivničkih 2000, jer se može desiti da doživite fijasko i izgubite skoro kompletnu jedinicu. Što se konjice tiče, najbolje se koristi u brzim napadima na neprijatelja, koji je već razbijen i demoralisan. Pazite, ako sa malo konjanika napadnete razbijenu protivničku armiju koja broji mnogo više vojnika, konjanici će biti uništeni.

Artiljerijom pokušajte da uzdrmate protivničke redove na daljini, a bilo bi dobro da u okviru svake divizije imate i jednu artiljerijsku brigadu, koja će pružati vatrenu podršku pešadijskim i konjičkim jedinicama.

Brodovi se bore sami kada se sretnu, a ishod bitke zavisi od jačine brodova. Rečni skvadroni mogu napasti i osvojiti protivnički grad koji je pored njih, što

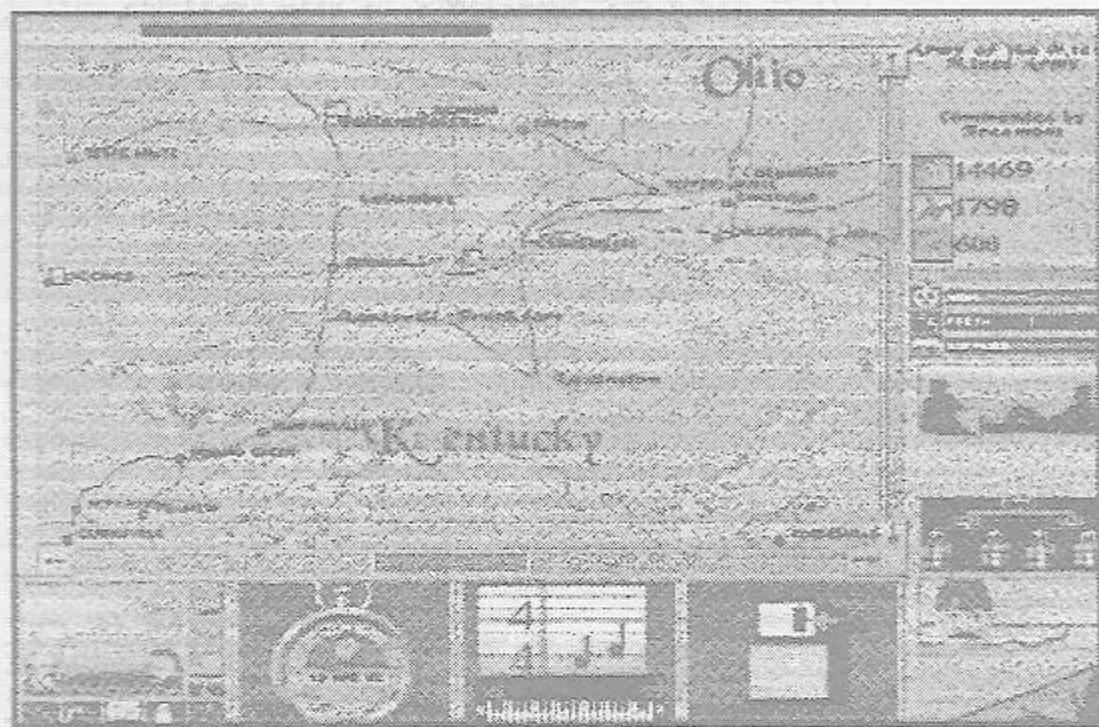
je dobro za osvajanje gradova u neprijateljskoj pozadini.

Važno je uspostaviti ravnotežu u odnosu pešadije, artiljerije i konjice unutar brigada. Vrlo je bitno da unutar svake pešadijske brigade bude barem jedna artiljerijska jedinica, jer artiljerija često donosi odlučujuću prednost u borbi. Takođe možete kombinovati nekoliko pešadijskih i artilje-

rijskih jedinica unutar brigade. Takve brigade imaju veliku vatrenu moć, ali u sukobu sa pešadijskom brigadom mogu izvući "deblji kraj". Konjicu obično stavljate samostalno, i koristite je kao brze i efikasne manevarske jedinice. Vremenom ćete uspostaviti svoja pravila i odnose snaga u jedinicama, a u odnosu na to ćete planirati taktiku.

Civil War će vam pružiti mnogo zadovoljstva u igranju, i svim ljubiteljim strategija je iskreno preporučujem.

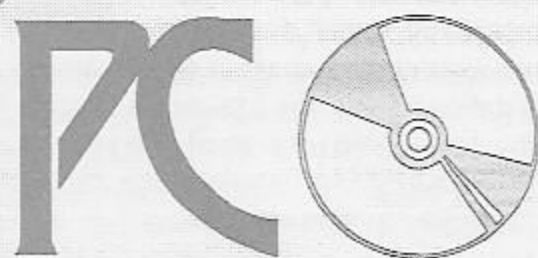
V.A.



protivničke linije snabdevanja time što ćete osvojiti gradove koji povezuju važna čvorišta. Jedinice iz unutrašnjosti prebacite na spoljašnje granice, i zaštitite najvažnije ekonomske centre. Sve ostalo je stvar dobre taktike.

Nalepša stvar u igri je borba. Izuzetno je grafički rešena. Bojno polje je prikazano sa svim karakteristikama terena, drvećem, brdima, reka-

PRO et CONTRA



Izdavač: EMPIRE INTERACTIVE
 Žanr: Strategija
 Min. hardver: 486DX2,4 Mb, CD ROM
 HD instal: NE
 Verzije: /



Ova igra je veoma blizu tako željene definicije "savršena strategija". Sva-ko bi trebao da je proba.



Ponekad se javi mali bag koji se ogleda u "samovoljnosti" jedinica.

Grafika: 97%

Zvuk: 95%

Igrivost: 95%

Atmosfera: 100%



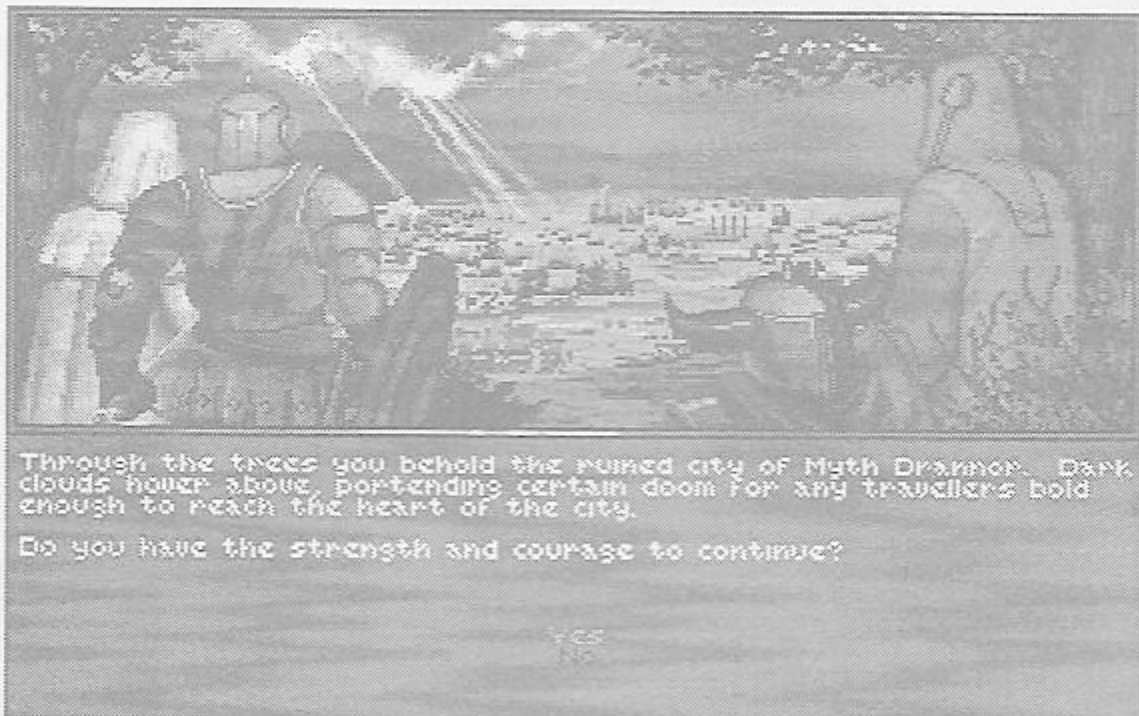
97%



EYE OF THE BEHOLDER 3

Prateći staru holivudsku tradiciju nastavljanja svega i svačega, a pogotovo filmova i kompjuterskih igara, programeri drvoseče (**Strategic Simulations**) napravili su i treći nastavak FRP **Eye of the Beholder** legende. To kako sam otkrio da su programeri ove igre u stvari drvoseče, neka ostane mala tajna. Ono što je izdvajalo prvi i drugi njen deo, od hrpe sličnih igara, zadržano je i sada. Naime, sve tri igre su radjene po **AD&D** (Advanced Dungeons&Dragons) FRP sistemu. To praktično znači, da bi vam uz ovakvu avanturu trebale i dve-tri knjige sa pravilima dotičnog sistema (daleko je zapad). No, verujem da ćete je, što uz pomoć ovog teksta, što uz urođenu snalažljivost i inteligenciju, brzo "uklavirati". Priča teče otprilike ovako ...

U dalekoj prošlosti, vilenjaci (eng. *Elves*), kao narod sa izraženim osećajem za umetnost, napravili su predivno naselje zvano **Myth Drannor**. Grad je branila moćna vojska zajedno sa udruženjem magova (čarobnjaka) i vekovima su, zahvaljujući njima, stanovnici živeli i radili u miru i harmoniji. Da ne bude sve tako lepo, potrudio se jedan od nižih magova iz tog grada. Naime, kako je bio željan moći, počeo je da eksperimentiše sa izvesnim magičnim prstenovima i četiri vitalna elementa (zemlja, vazduh, voda i vatra). Savet **Myth Drannor-a** (kao i uvek) nije bio upoznat sa ovim pokušajima. Sve u svemu, jedne noći kada je pomenuti mag (imenom **Trobriand**) stavio malo manje ovoga i malo više onoga, u njegovoj laboratoriji se dogodio **BUM!** i otvorio se prolaz između grada i zemlje senki. Posledice ovog nesrećnog događaja bile su višestruke: razoren grad, pobijena moćna vojska i mnogo civilnih (odnosno vilenjačkih) žrtava. Da ne pominjemo da je grad pao u ruke jednog **lich-a**, tj. Vampira maga, koji terorise okolinu. Tu počinje avantura.



Posle uvoda, koji će vam razjasniti šta u stvari treba da uradite, naći ćete se u glavnom "jelovniku". Desert i piće, tj. standardne opcije tipa **Abandon game** ćemo preskočiti, da bi se odmah našli u delu za pravljenje likova. Elem, predjelo se zove **Gather A New Party** i na početku je prilično teško svarljivo. Prvo birate rasu lika, zatim zanimanje, karakter i njegove osobine. Rasa generalno određuje lik; prvo, ograničen je izbor zanimanja (npr. patuljci ne mogu da budu magovi, ali su zato odlični borci). Drugo, rasa daje bonuse za neke fizičke osobine (npr. patuljak ima jaču telesnu građu od vilenjaka). Pazite! gde priroda na jednom mestu doda, na drugom oduzme. Svaki bonus ima i svoju negativnu stranu. Zanimanja su sledeća:

1. **Fighter** - klasičan ratnik. Važne osobine su mu snaga i konstitucija. Skoro obavezan deo svake grupe; on je taj (ili ta) što "klade valja". Ratnika je najteže ubiti, tj. on ima najbolje "zdravlje" (hit poeni).

2. **Ranger** - ratnik koji je "povezan" sa prirodom; zna da prati tragove, lovi, snalazi se u divljini i sl. Inteligenciji je od **Fighter-a**.

3. **Palladin** - sveti ratnik. Karakter mu je obavezno "lawfull good" - to znači da je dobrica u svakom pogledu, čak će i život dati za drugog. Posедуje neke moći sveštenika (npr. može da leči druge likove).

4. **Thief** - lopov. Dobar je u obijanju brava, skrivanju u mraku i ostalim lopovskim specijalitetima. Bez njega ne možete da

završite igru. Najvažnija osobina lopova je spretnost.

5. **Cleric** - sveštenik. Poseduje moći koje dobija od svog boga, tj. može da baca neke "čini". One uglavnom služe za lečenje i zaštitu, ali postoji i nekoliko napadačkih. Sveštenik može da koristi samo tupa oružja. "Magije" baca kroz krst, koji je simbol njegove moći.

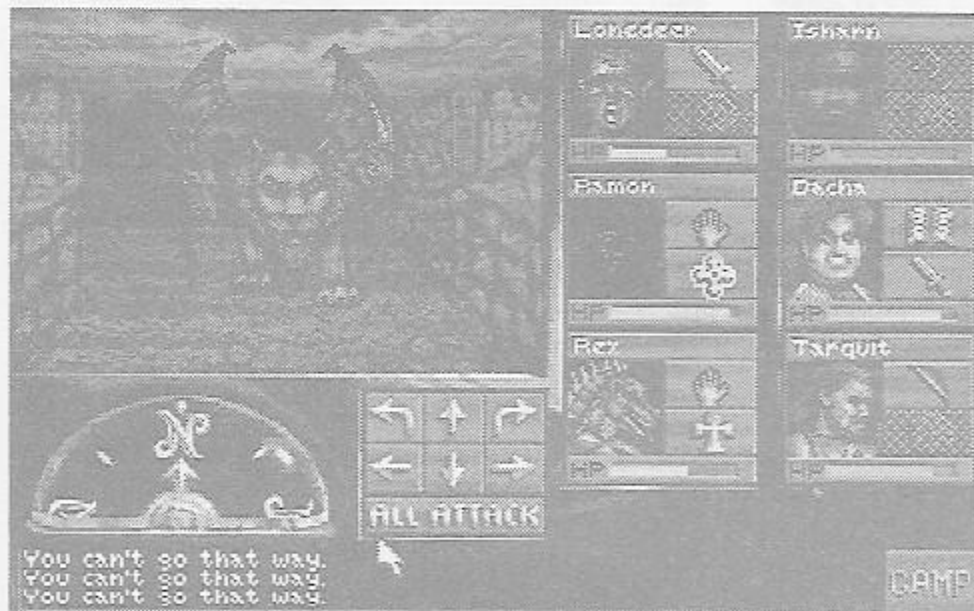
6. **Mag** - čarobnjak, specijalista je za magije. Upotrebljava samo daljinska oružja. Nosi knjigu iz koje "štreba" magije. Primarna osobina mu je inteligencija. Ima malo hit poena.

Postoje i dual klase, tj. kombinacije nekih zanimanja (npr. **mag/cleric** ili čak **fighter/mag/cleric**).



ric). Lik koji kombinuje zanimanja daleko teže napreduje u svojim sposobnostima i nailazi na različita ograničenja. Kada ste završili izbor zanimanja, dolazite do karaktera lika. Njega čine dve osobine. Prva označava odnos lika prema zakonu, i može da bude **lawfull** ("pun zakona"), onaj koji poštuje zakone), **neutral** ili **chaotic**. Druga reč označava odnos prema zlu i dobru. Izbori su **good**, **evil**, **neutral**. Ovo je skoro sasvim nevažno za samu igru. Posle karaktera, na redu su fizičke osobine lika. Ima ih šest, i to: snaga, konstitucija, inteligencija, mudrost, spretnost i karizma. Sve osobine se mogu povećati do maksimuma, pa to i uradite (**modify** dugme). Tako povećajte i hit poene, tj. "zdravlje" karaktera. Sad vam još samo ostaje da izaberete svoju sliku, upišete ime i kliknete na **O.K.**

Konačno, sama igra. Ekran je podeljen na tri dela: U levom gornjem uglu je prozor koji prikazuje vaš "pogled na svet". Desni deo ekrana je rezervisan za likove, a levi donji za kompas i





komande za pomeranje. Važna napomena: igra se ne može igrati bez 100% Windows kompatibilnog miša. Ako mouse nikako neće da predje preko polovine ekrana, odmah izbrišite igru, ili nabavite neki bolji drajver (i GMouse može da posluži).

U početku možete da vodite samo četiri karaktera, a do kraja igre maksimalno šest. Družinu popunjavate mladim, hrabrim i sposobnim avanturistima koji su u Myth Drannor-u uglavnom zato što ne mogu da budu nigde druge, ili iz "herojskih" razloga.

U togu igre nailazićete na mali milion stvarčica: oružja, ogrlica, medaljona, štapova, skrolova, kostiju, napitaka, oklopa i najbizarnijih stvari koje možete da zamislite. Već na polovini igre bićete u ozbiljnoj dilemi šta da zadržite kod sebe, jer će vaši likovi biti preopterećeni. To je jedna od razlika u odnosu na prethodne delove ove igre. Druga je nova komanda - all attack. Označite likove sa kojima hoćete da udarite i kliknite na opciju o kojoj je reč.



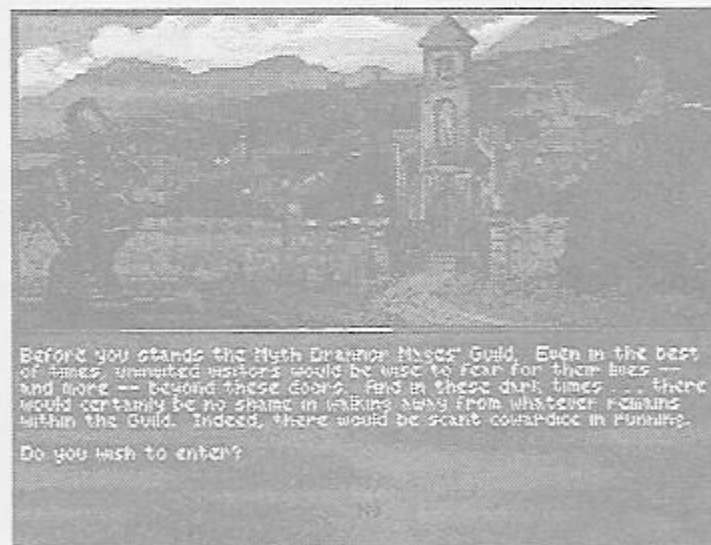
Grafika je ostala kao i u prethodnim delovima, čak je i pozadina u hramu na početku igre ista kao u Darkmoon-u. Što se tiče opcije camp, koja je u prvom i drugom delu odbijala da radi u pojedinim okruženjima - sada je još gora. To znači da postoji malo mesta u igri gde možete na miru da odspavate i da se zalečite. Zato budite pažljivi. Često snimajte poziciju, eksperimentišite sa tri ili četiri različite grupe, dok ne vidite šta daje najbolje rezultate. Ako se negde zaglavite, imajte na umu da postoje tajni prolazi i iluzionarni zidovi. Korisna (ali i naporna) stvar je crtanje mape, čak i u šumi.

Čudovišta koja vas napadaju su veoma snažna. Sva su opasna na svoj način. Poslovice "upoznaj svog neprijatelja" važi i ovde. Kada shvatite na koji način vas neko čudovište oštećuje, naći ćete i način da mu se oduprete. Imajte na umu da magije nisu svemoćne i da ne traju bes-

konačno. Nekoliko životinjki koje ćete sresti imaju spell imunitet (ali naravno, ne od svih magija).

Vaši likovi će ginuti tokom avanture, zato čuvajte svog sveštenika koji može da ih vrati iz mrtvih, jer ako on zagine sve propada. Nažalost, ne mogu svi likovi da se dignu iz mrtvih; vilenjaci bilo kog zanimanja umiru "zaistinski". U AD&D sistemu postoji jedna magija koja i njih može da oživi, zove se resurrection. Ja je nisam sreo u igri, ali to ne znači da ne postoji. Ako budete dovoljno srećni i pametni, a iznad svega lukavi pa nadjete nešto slično, znajte da svako bacanje ove magije košta lik koji ju je bacio 5 godina života. To nije nikakav problem za vilenjake (koji su i ovako besmrtni, zahvalimo g. Tolkinu) i patuljke (koji žive dugo), ali za ljude i polu-vilenjake je kritično. Izbor je na vama.

Umalo da zaboravim jednu od ključnih stvari u igri (ne, nisu ključevi). To su zagonetke. Dakle, ko je igrao prethodne delove, zna koliko muka je bilo sa pitalicama, mutnim tragovima, upozorenjima i natpisima na tablama i zidovima. Novim igračima preporučujem da nađu nekog ko će im pojasniti ovaj problem, čisto da znaju šta ih očekuje. Poruke teba tumačiti na jedan od sledeća tri načina, ili još bolje na sva tri, pa šta upali. Prvo - "bukvalno". Uradite tačno ono što se od vas traži (ovo je najlakše). Ako to ne prođe, probajte da protumačite poruku na drugi način. Engleski je stvoren za ovakve stvari, jer u njemu nema padaže, a ni rod se u nekim rečenicama ne prepoznaje. Zato razmislite. Možda se poruka ne odnosi na vas, nego na nešto oko vas. Treće je da se uhvatite za ključnu reč i pokušate sve u vezi sa njom. Zvuči glupo, ali meni je mnogo puta baš



to pomoglo. Ako i to ne uspe, upotrebite brute force. Hoću da kažem da uvek možete da isprobate sve opcije koje su u tom trenutku na raspolaganju. To je oružje očajnika, ali je oružje. Jeste da traje neko vreme, ali bože mili. Niko nije savršen (najduže nedelju dana intenzivog igranja. Sitnica, zar ne?).

Sve u svemu, najbolja FRP igra u svom trećem delu ostaje najbolja FRP igra. Bez obzira na konkurenciju igara tipa Ishar, koje su više avanture nego prave Fantasy Role Playing. Skoro sam siguran da ću uskoro igrati Eye Of The Beholder IV.

Časni Daniel

PRO et CONTRA



Izdavač: SSI
 Žanr: FRP
 Min. hardver: 386DX, 2 Mb
 HD instal: DA
 Verzije: /



Atmosfera je izuzetna. Eye Of The Beholder 3 je Eye Of The Beholder.



Sam izgled igre bi ipak trebalo da prati današnje standarde.

Grafika: 71%

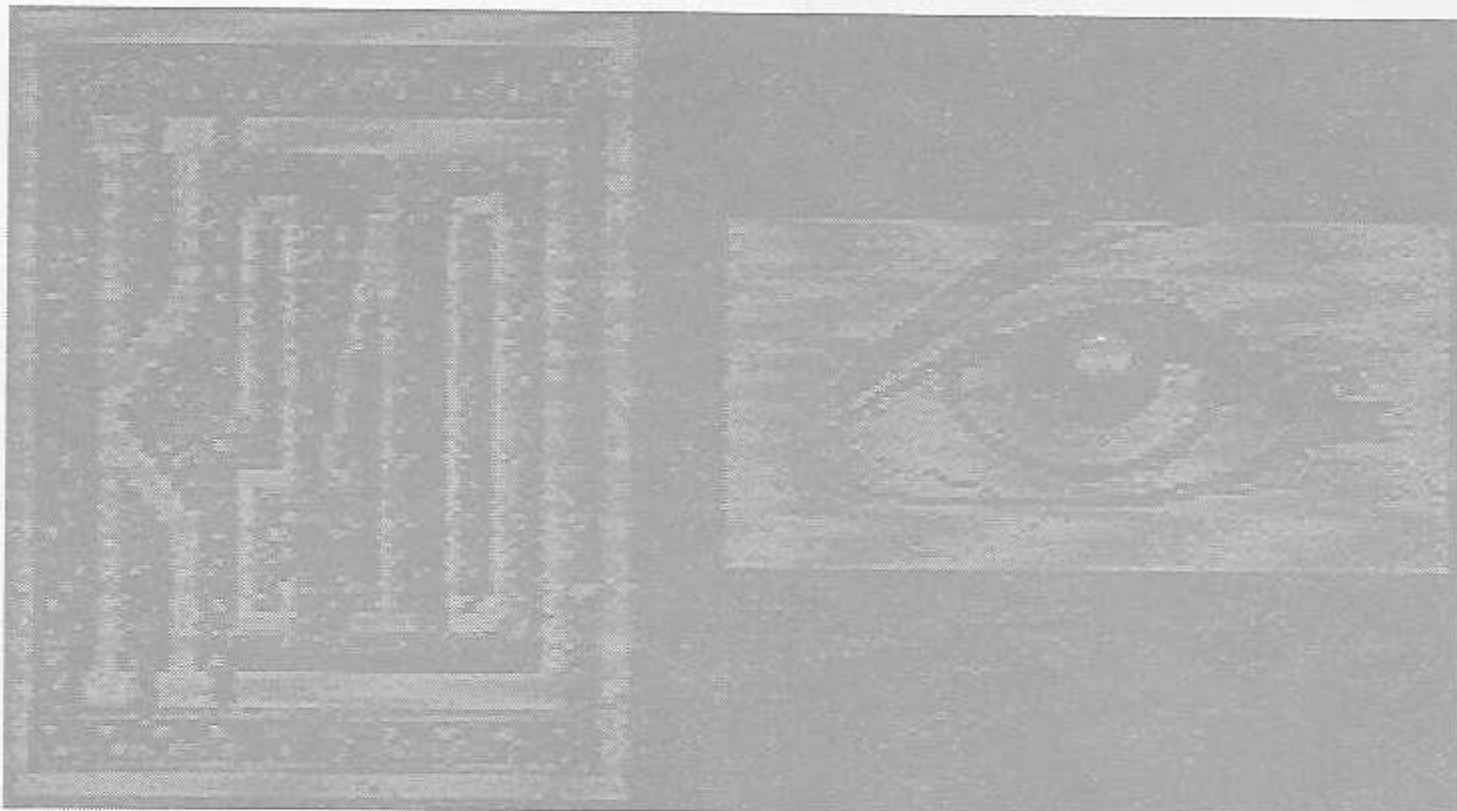
Zvuk: 75%

Igrivost: 82%

Atmosfera: 100%



82%



Dune II je do sada najbolja uslovno rečeno "svemirska" strategija. Najbolja će verovatno i ostati, što zbog zvučnih efekata, što zbog odlične grafike. No, K240 će (a verovatno već i jeste), sasvim sigurno, bar za neko vreme, ugroziti njenu slavu.

Radi se zapravo o tome, da je GREMLIN, konačno izbacio na tržište nešto što je zapravo nastavak legendarne strategije - Utopia.

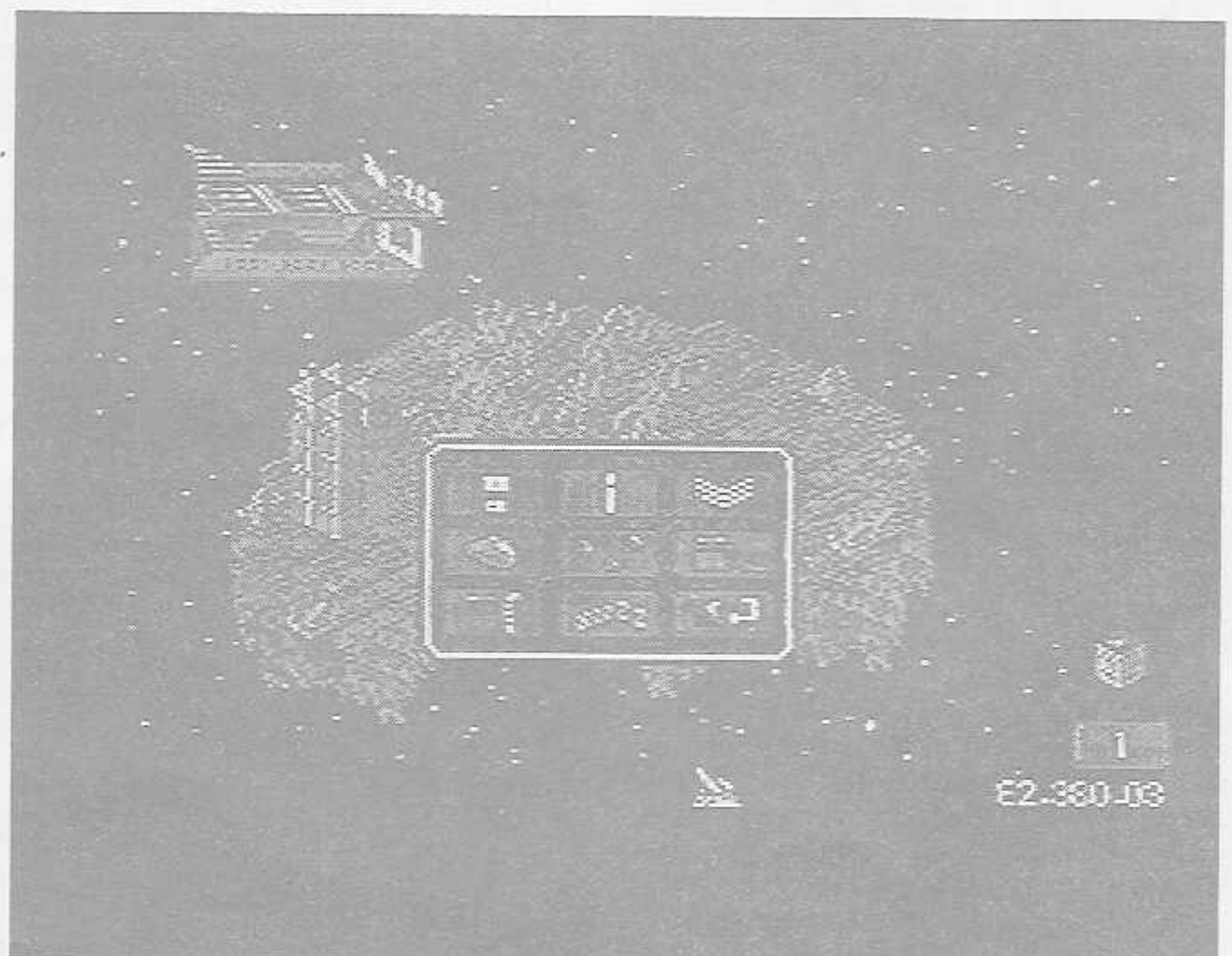
Za početak treba napomenuti da K240 "ni malo" ne liči na svog prethodnika. U suštini, moglo bi se reći da su ovde stvari mnogo bolje sređene, bar po pitanju ikona. Jeste da ih je mnogo, ali su lepo raspoređene. Naime, na glavnom ekranu, na kojem gradite, nema ni jedne jedine ikonice. U donjem desnom uglu se nalazi samo slika objekta koji ste odabrali i vaši ukupni fondovi, koji polako ali sigurno rastu. Pritisnite desno dugme miša i pojavice se prozor sa ikonama. Naravno, svaka opcija ima nekoliko podopcija, a skoro svaka podopcija opet nekoliko podopcija. Možda vam se čini zamršeno (u početku i jeste) ali ikone su prilično jasne tako da ćete brzo shvatiti (pola sata igranja najviše) čemu šta služi, i šta se gde podešava.

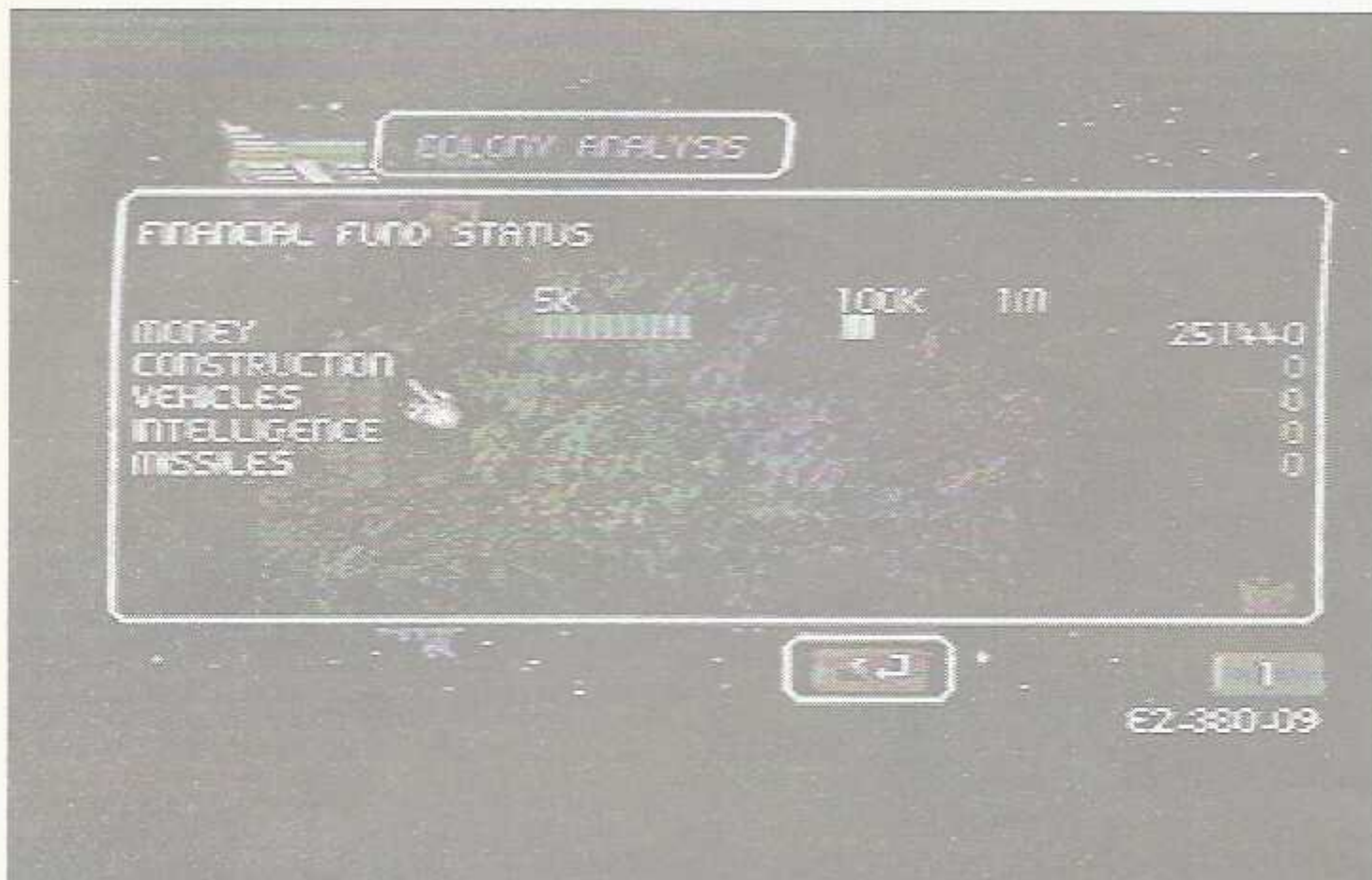
Utopia je za mene uvek bila veoma blizu savršenstva, ipak jedna stvar mi se baš nije sviđala. To je bio cilj igre. Uslovi za ostvarivanje utopije u igri (quality of life: 100%) prilično su nejasni. Ono što radite skoro nikada nije dovoljno dobro. Ako imate malo fabrika, mnogo je nezaposlenih. Ako imate mnogo fabrika, nemate dovoljno radne snage, itd. Redovno mi se dešavalo da "sravnim" protivničku koloniju sa zemljom, ali ni nedelju dana posle toga (u realnom vremenu) nisam uspeo da podignem Q.O.L. iznad nekih 70%. Složićete se da je to u mnogome kvarilo ukupan utisak o igri. Shvatili su to i programeri, pa su u K240 popravili stvar. Ovaj put cilj je mnogo jasniji. To je, naravno, totalno uništenje neprijatelja u sektoru. Ali nije to baš tako lako.



Glavni "zaplet" igre se vrti oko sektora K240. Taj sektor svemira prepun je asteroidnih polja, koja su, verovali ili ne, krcata asteroidima, koji su, opet, bogati rudama i mineralima. To naravno, privlači pažnju imperije (pre je valjda bila federacija) i stvar preuzima Tetracorp, kompanija koja se bavi kolonizacijom asteroida i kopanjem tamo pristunih ruda. No, da stvari ne bi bile tako jednostavne, za isti sektor je zainteresovano i šest tuđinskih frakcija; dve skoro potpuno bezopasne, dve protiv kojih se treba potruditi, i dve koje su na znatno višem intelektualnom i tehnološkom nivou. Vas je u sektor K240 poslao Tetracorp i imperijalna vlada da eliminišete jednu po jednu frakciju.

Na početku svakog scenarija dobićete transporter, asteroid - na kojem je već izgrađen C.P.U. - Central Processing Unit (zvuči poznato) i skromnu sumu novca. Kada novac rasporedite po fondovima (construction, vehicles, missiles i intelligence) možete da počnete. Na raspolaganju vam je veliki broj objekata koje možete da izgradite. No, na startu su vam neophodne sledeće stvari: decontamination filter (smanjuje radijaciju, 1 kom. je dovoljan), hydroponics (proizvodi hranu, 1 kom.), hydration plant (proizvodi vodu, 1 kom.), life support (proizvodi vazduh, 1 kom.), medical centre (bolnica, 1 kom.), solar generator (proizvodi energiju, nekoliko kom.), security centre ("proizvodi" red i mir, 1 kom.), environment control (skladišti vazduh, hranu i vodu za slučaj nestašice, 1 kom.), resiblock (zgrade za stanovanje, 2 kom.). Ovo je proverena kombinacija, i moj savet je da isto učinite pri kolonizaciji svakog novog asteroida, redom. Kasnije, kako vaša kolonija raste, tako će i njene potrebe rasti, pa ćete morati da gradite još hydroponics-a, hydration plant-ova, itd. Ali samo polako i staloženo. Kada izgradite postrojenja koja su neophodna za normalan život u koloniji, možete da razmišljate





dalje. Izgradite jedan **command centre**, par običnih i par **deep bore mine**-ova, **construction yard** (za proizvodnju manjih svemirskih brodova), **missile silo** (za proizvodnju raketa), **weapons factory**, i sl. U igri piše čemu koji objekat služi, tako da oko toga ne bi trebalo da bude većih problema.

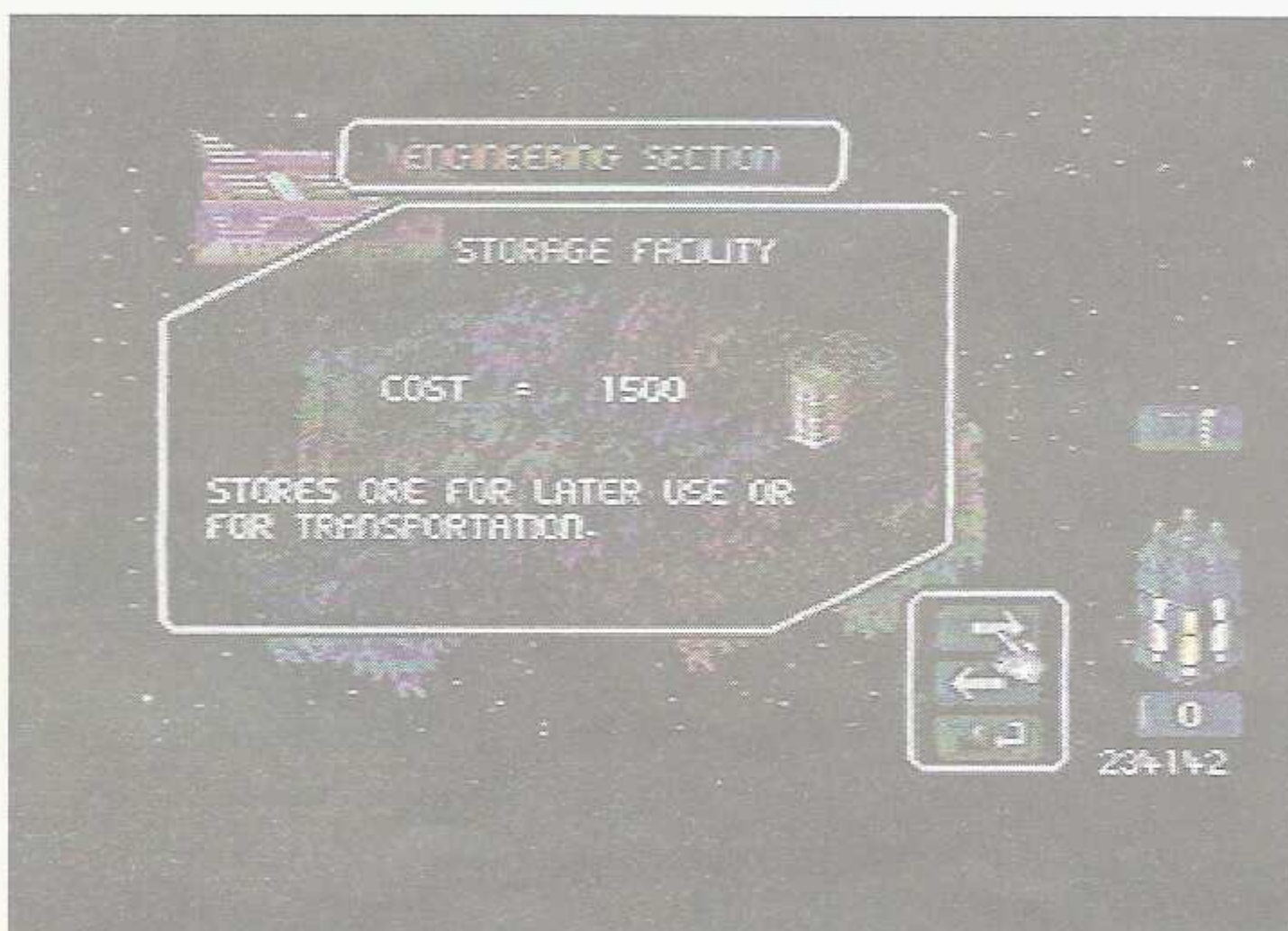
Od svemirskih brodova (koji su jedan od dva sredstva za vođenje borbe), na raspolaganju imate nekoliko lakih i nekoliko teških, ne računajući transporter. Laki brodovi su **assault fighter**, **combat eagle** i **scout**. Njih gradite u **construction yard**-u, a teški brodovi su **terminator**, **destructor** i **fleet battleship**. Teške brodove proizvodite samo u orbitalnim stanicama, koje opet pravite pomoću **command centre**-a, a možete da imate po jednu oko svakog asteroida.

Drugi način da se borite protiv morskog vam protivnika jesu balistički projektili. Njih, kao što rekoh, izrađujete u **missile silo**-ima, ima ih mno-

go tipova. Svaki tip "radi" nešto drugo, a to nema potrebe da opisujem jer je objašnjeno u igri. Vremenom ćete sami sklopiti kombinaciju koja vam najviše odgovara (nema bolje od jednog **mega-blast**-a). Projektili su vam na raspolaganju samo u napadu na neprijateljski asteroid, ali ne i protiv neprijateljske flote.

Za odbranu postoji više sredstava. Stari "utopisti" setiće se da su imali dve vrste topova (**laser** i **plasma turret**). Sada, pored njih postoji i **photon turret**. Osim topova, tu je i **anti missile pod**, koji, kako samo ime kaže, služi za odbranu od balističkih projektila. Osim aktivnog načina odbrane postoji i pasivan. To je recimo **building armour** (povećava otpornost zgrada) ili **screen generator** (videti u filmu *Dina*). Potonji troši mnogo energije, ali je mnogo efikasniji.

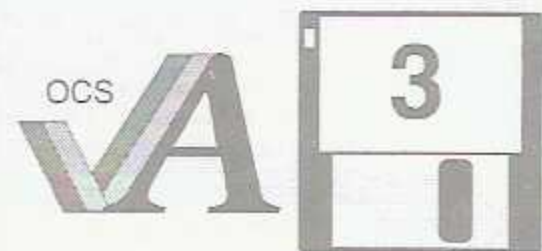
Na početku nemate planove za izgradnju svih objekata, brodova, opreme za brodove i još nekih zanimljivosti, kao što je recimo **building armour**.



No, ovde nećete ni morati da gradite laboratorije, u kojima bi biste zapošljavali naučnike. Ko zna posle koliko vremena bi oni uspeali da izmisle nešto novo. Ne, to je primitivno. Ovde lepo i civilizovano, preko terminala uspostavite kontakt sa kompanijom **Sci-tech**, prelistate katalog u kome su planovi sa objašnjenjima i cenama, naručite šta vam treba, i planovi stižu sledećim imperijalnim transportom. Ono što bi trebalo prvo da kupite su **power amplifier**, **2nd generation mines** i **deep bore mines**, **solar matrix** i **asteroid engines**.

Pavle Vukadinović

PRO et CONTRA



Izdavač: GREMLIN
 Žanr: Simulacija stvaranja
 Min. hardver: A 500, 1Mb CHIP
 HD instal: DA
 Verzije: /



Ispravljena je najveća mana igre UTOPIA, jer ovde cilj nije savršeno društvo već poraz neprijatelja.



Grafika i zvuk zaista nisu na nivou Amige.

Grafika:	56%
Zvuk:	46%
Igrivost:	90%
Atmosfera:	70%



65%



Na početku beše igra... Zvala se, i zove se **Street Fighter II**. Bila je, i jeste dobra igra. U stvari bila je toliko dobra, a samim tim i popularna, da je po njoj snimljen film. Doduše, malo je bezveze da film u startu bude drugi deo prvog dela, koji ne postoji, ali šta je tu je. S obzirom da je napravljen na osnovu igre **Street Fighter II** i film je dobio naziv **Street Fighter II**. No, ovaj tekst ne govori ni o pomenutoj igri, ni o filmu. On govori o direktnoj posledici svega toga, a to je nova igra, imenom **Super Street Fighter II**.

Super Street Fighter II (u daljem tekstu **SSF2**) se, poput svog predhodnika, prvo pojavio na konzoli, pa tek onda na kompjuteru. Imena koja stoje iza igre su **U.S. Gold**, **CAPCOM** i **Freestyle**. Nekima ovo ne znači mnogo, ali ljudi su se trudili, pa je red da ih bar spomenemo.

Odmah prelazimo na stvar. U principu, u igri nema ništa novo, osim onoga što je novo. A prva, osnovna i najznačajnija novina u igri ovog tipa su novi likovi. U filmu se pojavljuju svi likovi iz igre, ali glavnih likova iz filma u igri nema. Zato je napravljen **SSF2** u kojem, pored starih likova (uključujući i **Balroga**, **Vegu**, **Sagata** i **Bizona**), možete da birate i jedan od četiri nova. To su **Dee Jay**, **Cammy**, **T. Hawk** i **Feilong**. Ako ste pogle-

dali film, koji vam iskreno rečeno uopšte ne preporučujem, znate ko su novi likovi. A ako niste, onda ga ili pogledajte, ili nabavite igru, pa upoznajte nove aktere. Osim njih, tu su i novi potezi, i magije. Programeri su ovog puta više pažnje posvetili brzini kretanja i udaranja. To, na primer, znači da je **Cammy** brža od **Honde**, a **Feilong** od skoro svih ostalih, itd. Brzinu udaranja najbolje možete da vidite kod **Sagata** koji svojim hitrim i efikasnim udarcima nogu, za kratko vreme prizemi bilo kog protivnika. Takođe, bonus poene možete da dobijete na više od dva načina. Pre ste ih dobijali samo za preostalu energiju i vreme, a sada ih dobijate ako zadate prvi udarac u rundi, zadate odjednom dva, tri, četiri ili više udaraca i sl. Šta još da kažem. Na raspolaganju vam stoji oko trideset do četrdeset poteza po liku, plus magije i specijalni udarci. Likova ima 16, pa sad vi vidite.

Pošto je **Mortal Kombat II** do sada najbolja igra u ovoj kategoriji, moram da napravim grubo poređenje. Prvo i osnovno, **MK II** ostaje neprikosnoven po pitanju grafike i animacije. Ipak se običan nacrtani **Vega**, kolikogod šaren, ne može porediti sa odlično digitalizovanim **Kung Laom**, **Barakom**, ili nekim drugim. I **FINISH HIM**, stavlja **MK II** ispred **SSF2**. Nema **Fatality** poteza, nema ni **Babality** poteza, a bogami nema ni **Friendship** poteza. Šteta. Pored toliko igrača željnih krvi, pokidanih udova, otkinutih glava, po-

lu-pojedenih protivnika, itd. Programeri su mogli da imaju bar malo obzira... Treće su zvučni efekti, lošiji u **SSF2**. A, četvrta i poslednja bitna tačka je broj disketa. Na žalost, ili na sreću možda, i na ovom polju **MK II** tuče **SSF2**. Na kraju krajeva, on ipak staje na četiri, a **SSF2** na pet disketa. Ako ste vlasnik **A1200**, biće vam potrebno čak sedam disketa. No opet, sigurno će se naći neko ko više voli nacrtane nego digitalizovane likove. Pa, verovatno i neko ko ne voli litre krvi da mu se slivaju po ekranu. Možemo da zaključimo: **Super Street Fighter II** ima šanse za drugo mesto, bar neko vreme.

Pavle Vukadinović

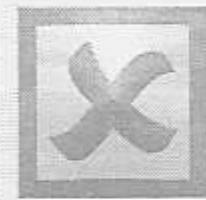
PRO et CONTRA



Izdavač: U.S. GOLD
Žanr: Borilačka
Min. hardver: A 500, 1Mb CHIP
HD instal: NE
Verzije: AGA, PC, S, N



Povećan broj likova i omogućeno je igraču da izabere bilo koji lik.



Likovi su smanjeni i mutni, bar u verziji za A500. Moglo bi se reći da je igra dobra koliko i film.

Grafika: 80%

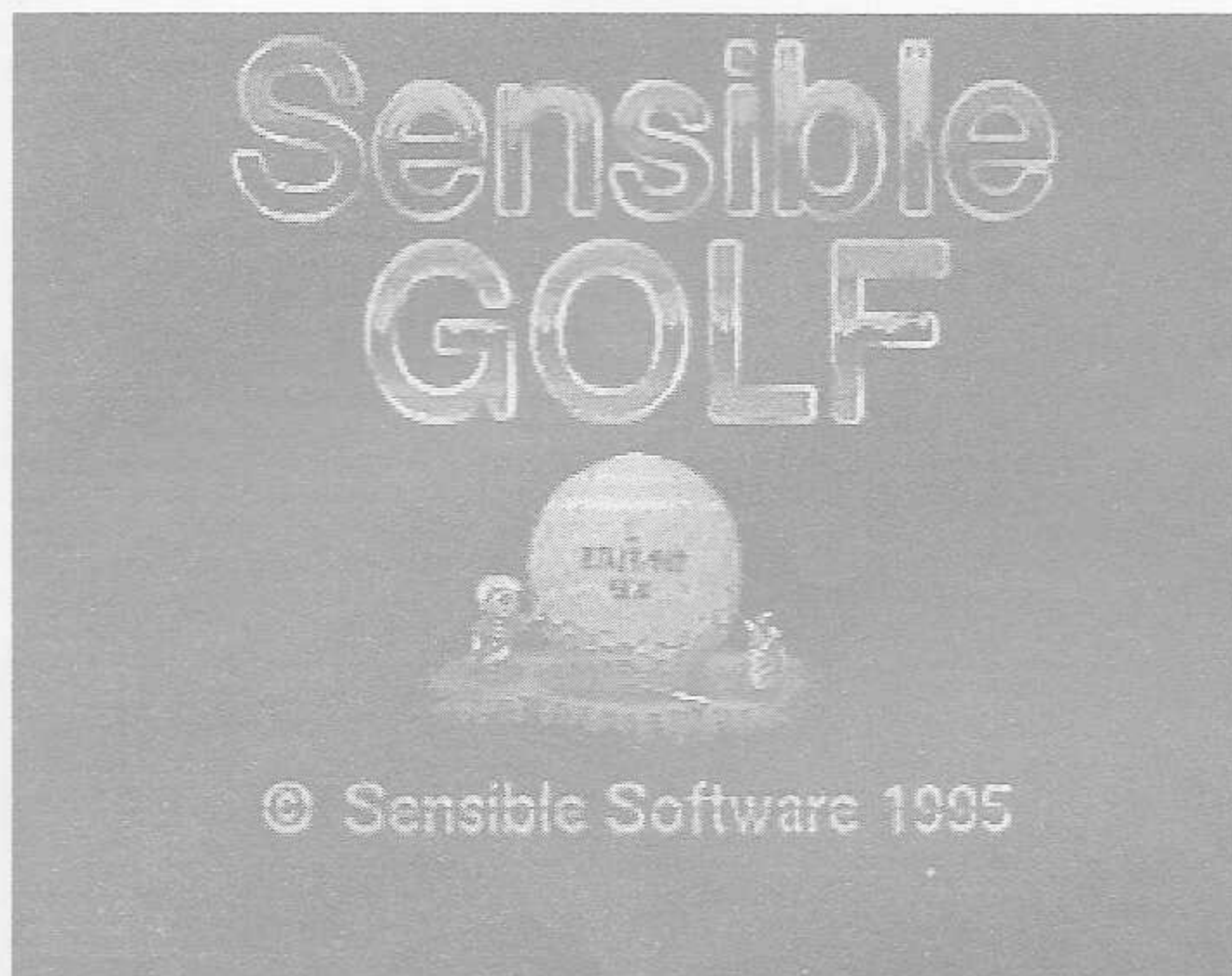
Zvuk: 76%

Igrivost: 76%

Atmosfera: 50%



70%

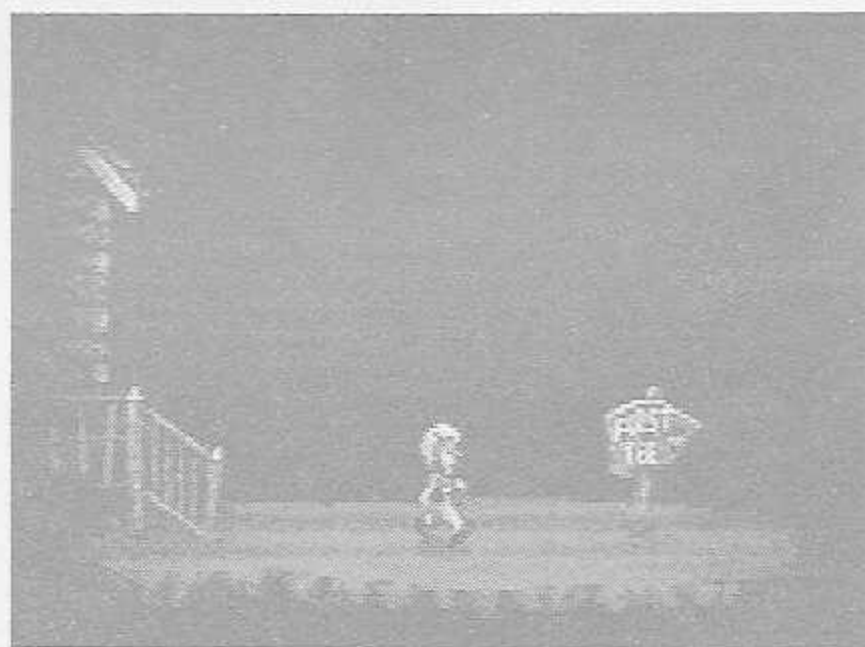


Ovo je još jedna od igara najavljenih pre šest meseci, no vreme je čekati. Sensible Software je firma koja je izgradila svoj imidž držeći se iste vrste likova. U Sensible Soccer-u, Cannon Fodder-u i sad u Sensible Golf-u likovi su bukvalno "minijturni", ali to ne ometa igranje.

Sensible Golf dolazi na dve diskete, i kao po tradiciji, nemoguće je instalirati ga na hard disk, što je za kritiku. Sama igra se učitava par minuta. Međutim, kada se učita, sve se odvija mnogo brže.

U glavnom meniju imate uobičajene opcije za muziku, snimanje pozicije, formatiranje diskete... Maksimalan broj igrača je četiri. Za pohvalu je mnoštvo dostupnih scenarija.

Pogled na teren i igrača je iz poluptičije perspektive, za razliku od golfova koje smo do sada



imali prilike da igramo. Tereni su većinom: vodeni, peščani i ostale neprohodne površine. Preporučujemo: prvo vežbajte (PRACTICE) jer, imaćete dosta problema sa udaranjem i promašivanjem u početku.

Način igranja je jednostavan. Dugim pritiskom na pucanje dobijate mapu celog terena. Možete da pomerate "nišan" i po velikoj mapi, što je izuzetno korisno na vodenim i peskovitim terenima. U levom donjem uglu su informacije o udaljenosti rupe i karakteristikama štapa. Kratkim pucanjem se dobija mali ekran sa kružnom skalom za jačinu i pravac udarca. Prvi pritisak na pucanje pomera pokazivač na skali; sledeći - "označava" jačinu udarca, a treći - "pravac" tj. felš koji će

loptica dobiti. Obratite pažnju! Na grubljim i neprohodnijim površinama imate manju crvenu skalu za felš, tako da morate precizno pritisnuti pucanje, inače ponavljate udarac.

Ako loptica padne među drveće, vodite računa da je izbacite ponovo na zelenu površinu, jer udarac ne možete da izvedete preko drveća. Ako ipak pokušate, gubite dva poteza (PAR-a).

Igra je brza, grafika i zvuk zadovoljavajući, pa vam je od srca preporučujemo. Minimalna konfiguracija za startovanje igre je Amiga 500 i 1MB RAM-a.

C.S.

PRO et CONTRA



Izdavač: VIRGIN
 Žanr: Sportska
 Min. hardver: A 500, 1Mb
 HD instal: NE
 Verzije: /



Igra je stvarno zabavna i obiluje nivoima. Grafika i zvuk su odlični.



Neki tereni su teži nego što bi trebalo, sumnjam da na njima zaista ima toliko vode i peska.

Grafika:	90%
Zvuk:	86%
Igrivost:	76%
Atmosfera:	90%



87%



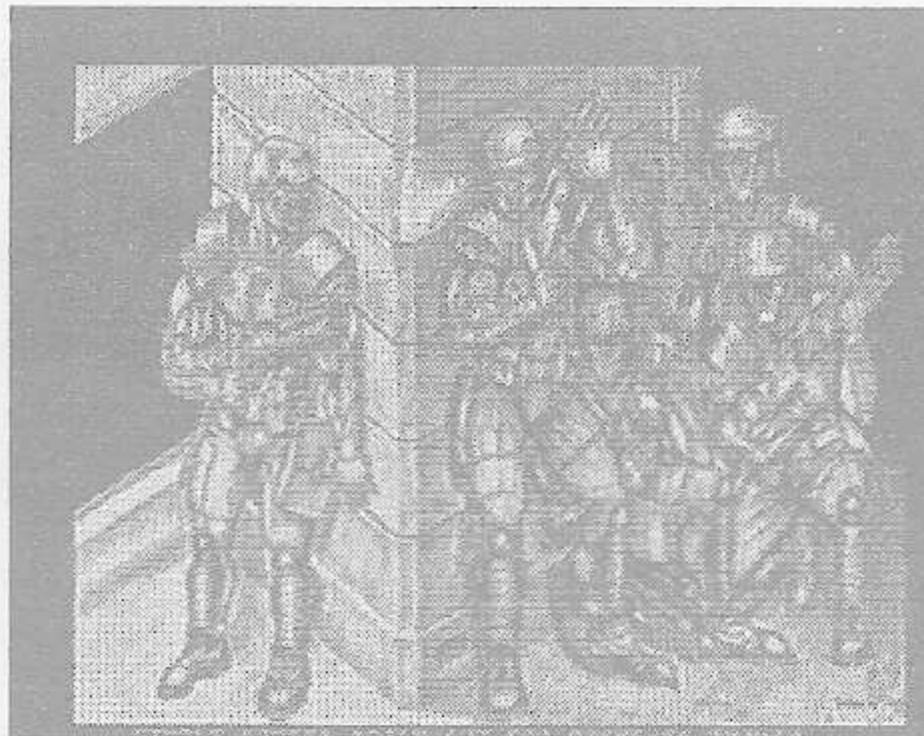


Već dugo postoje sukobi mišljenja oko famoznog pitanja: "Koji računar je bolji, Amiga ili PC?". Na žalost, izgleda da će rat tek dobiti na intenzitetu.

Jedan od najjačih aduta vlasnika PC računara su bila četiri slova: **DOOM**. Godina '94. biće zapamćena po mnogobrojnim pokušajima Amiga programera da naprave igru koja će raditi na sličnom, tzv. **texture-mapping** principu (lepljenje tekstura na objekte). Posle bezbroj demoa te vrste, pojavio se i prvi komercijalni produkt, pod imenom **Gloom**, i delo je programerske kuće **Black Magic**.

Na glavom ekranu birate broj igrača, komande, i drugo. **Gloom** možete da igrate sa prijateljem i putem modema. Takođe, postoje i opcije: dva igrača u timu, ili jedan protiv drugog.

U **Gloom**-u nema mnogo komandi. Najlakše je igrati uz pomoć tastature, a komande su: kursori za pokretanje, levi AMIGA taster (odmah do SPACE-a) za pucanje, i levi ALT za



"iskoračivanje". Sa ESCAPE tasterom pauzirate igru, i dobijate meni za podešavanje veličine prozora, itd. U glavnom meniju takođe podešavate intenzitet "krvavosti". U prevodu, kada ubijete neprijatelja i imate uključen **MESSY** nivo, neprijatelj se raspadne u mnogo delova sa još više krvi.

Grafika je "kockasta" u većoj meri nego u **DOOM**-u, neprijatelja nema mnogo, skrivenih prolaza takođe, ali igra je u svakom slučaju vredna pažnje. Dosta stvari je animirano: ventilatori, slike na zidovima, itd. Postoji i mogućnost ukidanja plafona i podova što ubrzava igru. Tu je i dosta detalja koji je čine boljom od **Wolfenstein 3D** na primer.

Na kraju, upoređićemo **DOOM** i **Gloom**. Kao prvo, **Gloom** radi na Amigi 1200 sa 2Mb RAM-a. **DOOM** zahteva 386 računar sa 4Mb RAM-a. **Gloom** je neuporedivo brži na Amigi nego **DOOM** na 386-ici. **DOOM** ipak traži 486 računar za ozbiljno igranje. Pod "igranjem" podrazumevam glatko, neskokovito kretanje. Međutim, detalji kod **DOOM**-a su bolji. Na 486/80MHz računaru npr. možete da igrate na punom ekranu, i tu pomenuti detalji dolaze do izražaja. Kod **Gloom**-a ne postoje takve mogućnosti. **DOOM** ima veći izbor oružja, više neprijatelja, više svega. **Gloom** igrate

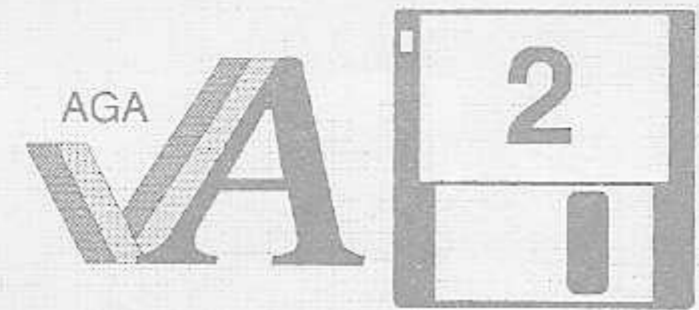
samo u jednom nivou, nema stepenica i sl. Definitivno, **DOOM** je kvalitetniji, ali **Gloom** dolazi na dve diskete, a **DOOM II** recimo, zauzima 10Mb na hard disku.

Treba imati na umu da je **Gloom** prva komercijalna igra tipa **DOOM**, i da tek treba očekivati igre koje se mogu porediti sa njim. Za sada su najavljeni **Fears**, **Alien Breed 3D**, **Speed...** Takođe se nadamo da će neko napraviti **DOOM** klon namenjen samo Amigi 4000. Onda ćemo realnije upoređivati.

Bez obzira na sve mane, **Gloom** je izuzetna igra. Igrajte se!

C.S.

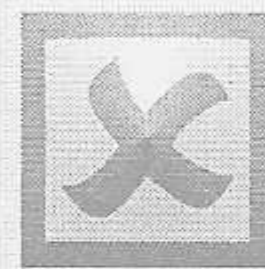
PRO et CONTRA



Izdavač: BLACK MAGIC
Žanr: Pucačina
Min. hardver: A 1200
HD instal: DA
Verzije: /



"Zarazna" je. Zvuk je zadovoljavajući. Možete igrati putem modema (serijskog kabla). Najvažnije, brza je.

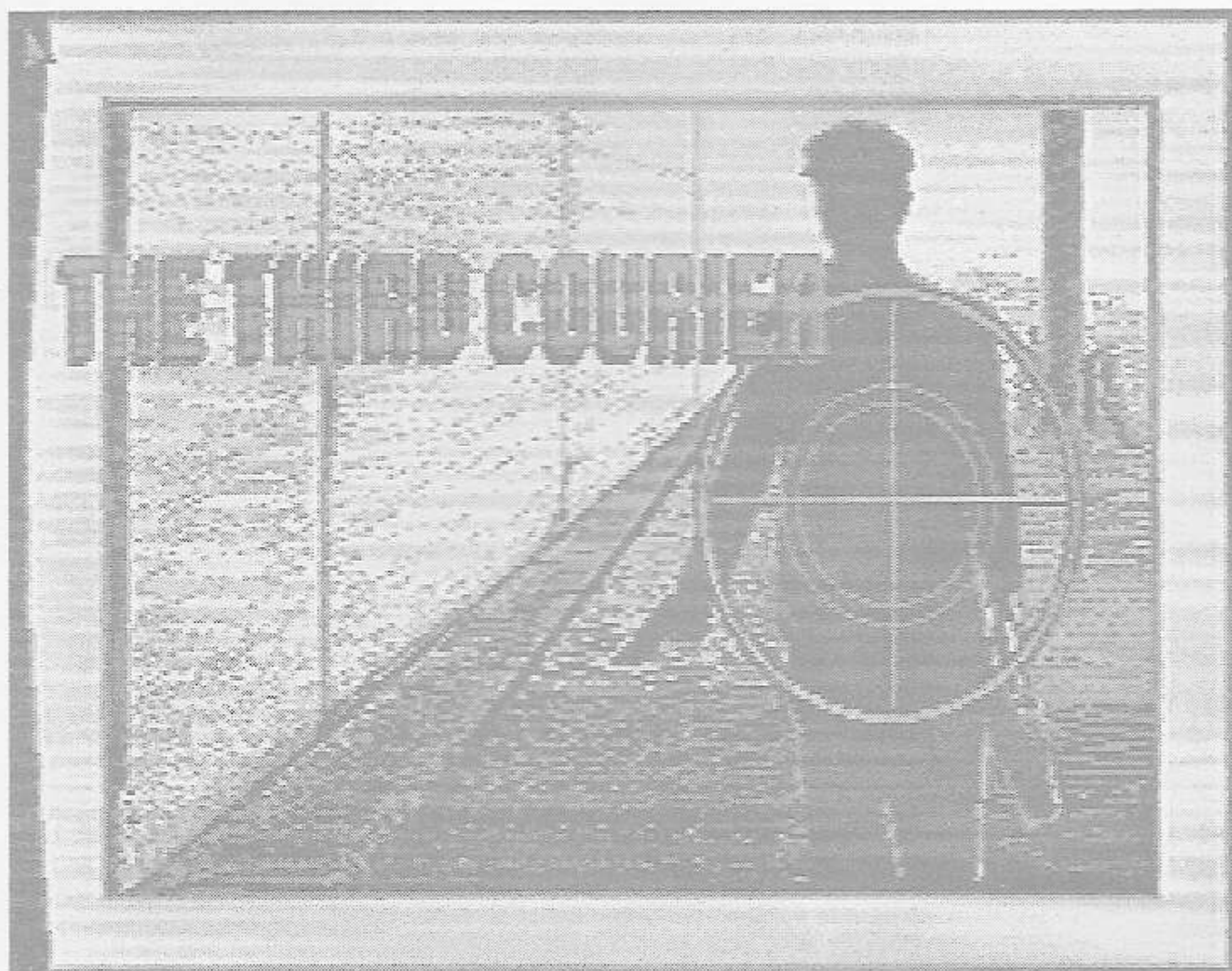


Ugodaj nije kao kod "Doom"-a, ali "Doom" na 386-ici npr. ne pruža nikakav ugodaj (osim ako imate veliku lupu).

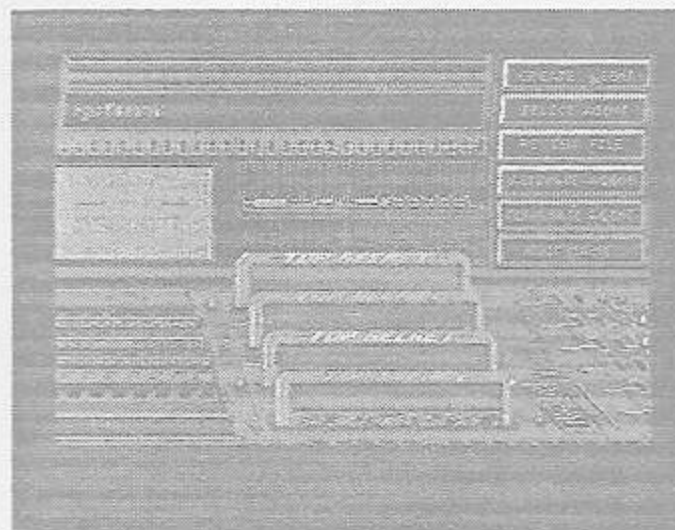
Grafika:	66%
Zvuk:	80%
Igrivost:	76%
Atmosfera:	90%



78%



Kreator ove igre je firma "Accolade" (trebalo bi da vam je poznata). Igra se pojavila još '90. godine, ali niko nije obratio pažnju na nju. Zašto? Ne znam. Rekao bih da igra nije loša, da je čak sasvim solidna s obzirom na vreme nastanka.



Meni lično, pažnju je privukao njen naziv, a bogami i broj disketa. Ne sećam se kada sam poslednji put video avanturu na manje od pet disketa. Lepa vest je da "3rd Courier" zauzima svega dve diskete, a da je začuđujuće dobra igra. Naravno, nemojte da pokušavate da je poredite sa igrama novijeg datuma, kao što su "Beneath The Steel Sky" ili "Universe", jer možete da se razočarate. No, ako budete realni, i priselite se kako su stvari stajale pre pet godina...

Igra vas vodi u Berlin, sa zidom, hladnim ratom, gvozdеном zavesom, Rusima itd. Evo o čemu se radi: tri kurira prenose tajne planove NATO pakta za nuklearnu odbranu u Brisel. Ali kao i u svim filmovima sa ovakvom tematikom, super tajni planovi za nuklearnu odbranu ne bi to bili, kada ne bi dospeli u pogrešne ruke. Naime, dva kurira nikada nisu ni videla Brisel, ubijeni su, a

planovi - nestali. E, tada je, treći kurir lepo "okrenuo" Vašington, pa potom i Moskvu, i rekao da će planove prodati onome ko više plati. Vi, kao agent CIA-e, treba da zaključite šta je cilj igre.

Ovo zapravo nije klasična avantura. Pre bi se moglo reći da je RPG, u kojem igrač ima na raspolaganju sve one opcije na koje može da naidje u avanturama: take, drop, search, i sl. Kada kažem da je u pitanju RPG, prvenstveno mislim na kreiranje lika na početku, način na koji se krećete (pogled u prvom licu), način borbe, i još neke sitnice. Kada smo već kod borbe, ima jedna stvar koja mi se ne dopada. Možda se neko neće složiti sa mnom, ali ja ću je ipak izneti. Razmislimo koliko je realno da na ulici zapadnog Berlina, u ono vreme, ili sada, svejedno, u sred bela dana, jedan prolaznik potegne automat i počne da puca na drugog. Dobro, glavni junak u igri jeste tajni agent, ali zar svakih pola sata? I kad smo već kod toga, ako napadače šalje protivnička strana, šta se desilo sa onim "tajni"? Ako pred glavnog junaka, na sred prometne ulice, svakih pola sata, izleti tip sa Uzijem, Beretom ili nečim još gorim, zašto niko na to ne obraća pažnju? Gde je čuvena Zapadno Nemačka policija?

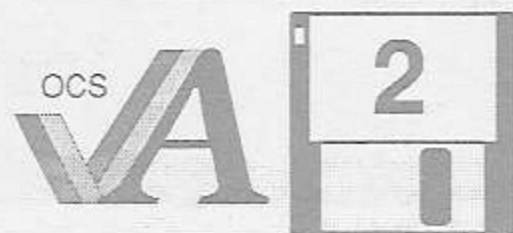


Ne znam sa kojom igrom bih mogao da uporedim "3rd Courier". Koliko znam, ovo je jedini špijunski RPG na "Amigi". Ne mogu da ga uporedim sa "Codename Iceman", sa "Operation Stealth", a ni sa Covert Action. Jednostavno, igra ne liči ni na jednu dosad viđenu. Da li je to čini originalnom? Hm, možda, ali samo u pogledu izvođenja.

U svakom slučaju, poenta je sledeća. Pred nama je još jedno nepravedno zapostavljeno ostvarenje. Ovim tekstom pokušao sam, da koliko-toliko, ispravim tu nepravdu.

Pavle Vukadinović

PRO et CONTRA



Izdavač: ACCOLADE
 Žanr: Avantura
 Min. hardver: A 500
 HD instal: NE
 Verzije: /



Jedna od retkih igara za koju bi se moglo reći da je originalna. Nova verzija bi bila prava stvar.



Isviše je teško započeti avanturu (nedostatak originalnog uputstva?).

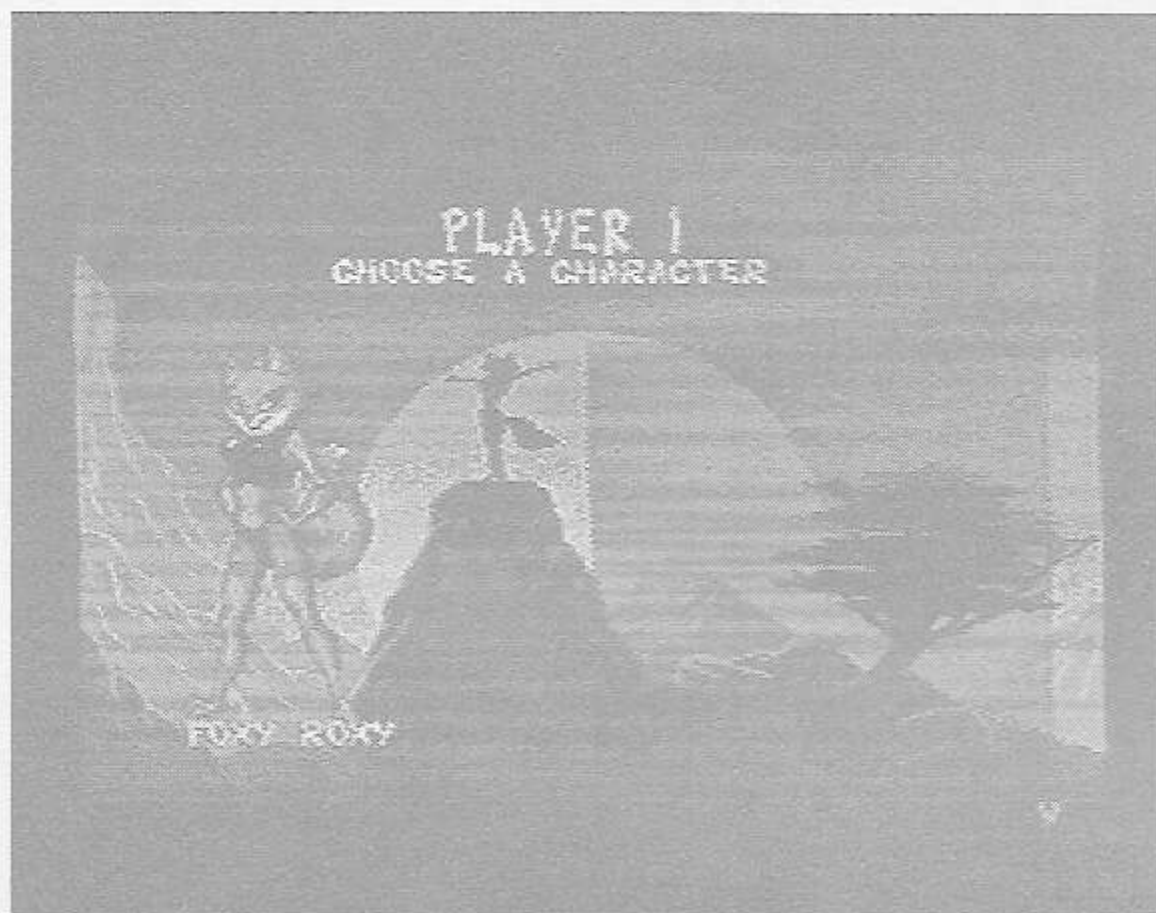
Grafika:	65%
Zvuk:	33%
Igrivost:	71%
Atmosfera:	60%

57%



BRUTAL PAWS OF FURY

Još jedna iz serije borilačkih igara. Ovog puta, ambijent i likovi su izmenjeni u odnosu na *Mortal Kombat* i sl. U "glavnim" ulogama su životinjski likovi. Igra dolazi na dve diskete i zahteva Amigu 500 i 1MB RAM-a.



OBSESSION



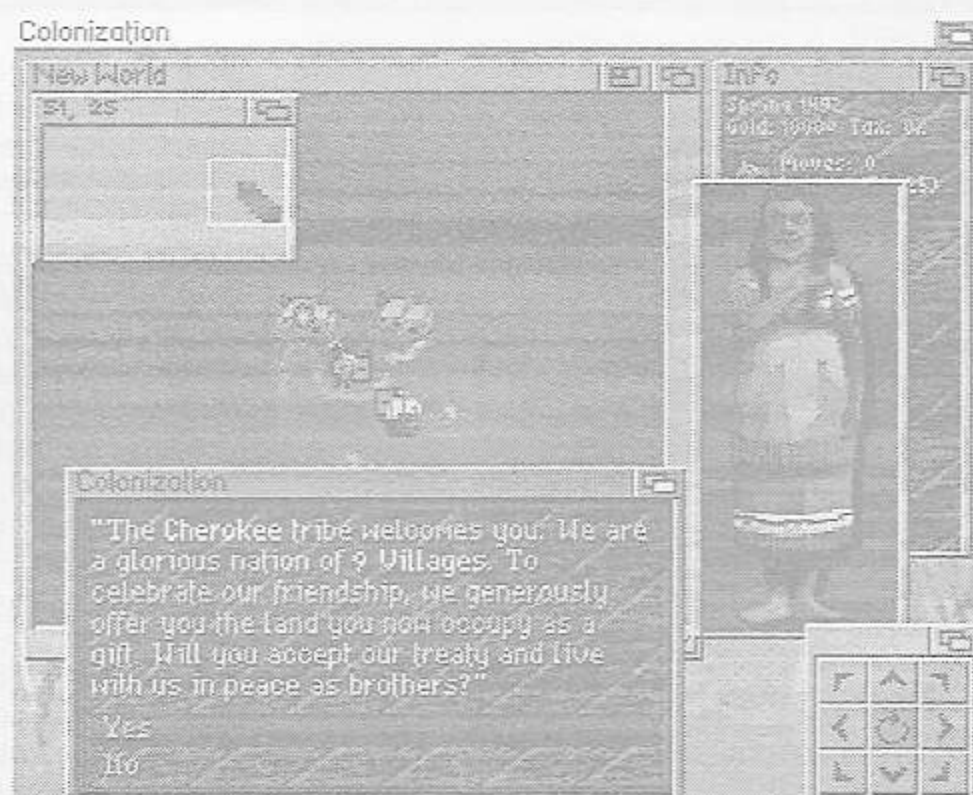
Novi flipper dolazi od strane švedske softverske kuće Unique Development. Nalazi se na dve diskete, sadrži četiri flipera, i izuzetno lepo je urađen. Podseća na seriju flipera *Pinball Dreams* i *Pinball Fantasies*, što samo ide u prilog igri.

Posle pet godina stigao je nastavak popularne igre *Player Manager*. *Player Manager 2* donosi mnogo novina. Osim menadžerskog dela igre postoji i arkadni. Sama utakmica se može igrati i gledati iz više uglova. Menadžerski deo igre je mnogo bolji i kompleksniji od *Sensible World Of Soccer*-a. Grafika je dobra. Igra dolazi na tri diskete, i zahteva Amigu 500 sa 1MB RAM-a.



COLONIZATION

Dugo čekani nastavak *Civilization*-a je konačno stigao. *Colonization* dolazi na tri diskete i radi na Amigi 500. Pored odlične grafike uživaćete i u izuzetnoj muzici. Minimalna konfiguracija je Amiga 500 i 1MB RAM-a.



PLAYER MANAGER 2





Pomozite mi!!!

A-TRAIN (A)

U toku igre ukucajte **CHEATERCHEATERWIMP** za \$50,000,000.

JAMES POND II (AGA)

Na naslovnom skrinu, upišite **O.S. FRIENDLY**. Pritisnite **M** u toku igre da bi prizvali meni.

JET STRIKE



01-TDEJONOL 04-VZQRUDOP 07--
RPSREBSX 10-HHSFMBQX 02-JHALMROB 05-
HTETAPOJ 08-XHYJMVKX 11-HXEXWPVW
03-R2WVUVC 06-NFYHQATAR 09-XHYJMVKX

ALIEN 3 (A)

U ekranu sa opcijama odaberite **HARD** i **6 CREDITS**. Kada u toku igre pritisnete **SPACE** i **N** u isto vreme trebalo bi da pređete na sledeći nivo.

BANSHEE (AGA)

U naslovnom skrinu, ili u toku introa, ukucajte **FLEV17** i pritisnite **RETURN**. Ovo će vam dati neograničeni broj života. Zabave radi, možete u naslovnom skrinu (ili u toku introa) ukucati **I AM EXQUISITELY EVIL** i pritisnuti **RETURN**. Ovo će promeniti imena u high score tabeli, i omogućiti vam da ubijate polarne medvede i ljude. U oba slučaja, ekran će bljesnuti ako je sve u redu.

RISKY WOODS (A)

Pritisnite neki od sledećih: **F1** - povećava energiju, **F2** - još novca, **F3** - sledeći nivo

LEMMINGS 2 (A)

Kliknite na sva četiri ugla naslovnog skrina dok ne čujete "**Lets GO**". Sad možete da počnete na bilo kom nivou.

LION HEART (A)

Čučnite i pauzirajte igru, zatim pritisnite **CTRL** i **HELP** za besmrtnost.

MAGIC LAND OF DIZZY (A)

Ukucajte **DIAMONDS AND PEARLS** u toku igre, za neograničene živote.

POPULOUS II (A)

Unesite **ADKITAKDVGZLRGZW** kao password, imaćete "najviše" svega.

SKELETON KREW (AGA)

Na skrinu za biranje likova ukucajte **I WOULD RATHER BE WATCHING THE FOREST** i zatim pritisnite **SPACE**. Zatim pritisnite **END** i moći ćete da odaberete nivo. Kada pritisnete **ENTER** dobićete devet života.

TURRICAN 3 (A)

U toku igre ukucajte sledeće: **DESTRUCT** - neograničene bombe, **ETERNITY** - neograničena energija, **BEAMMEUP** - skok na sledeći nivo, **ROLLING** - neograničena energija za kotrljanje

MORTAL KOMBAT II

Na ekranu gde birate između **START** i **OPTIONS**, ukucajte **FIONA**. Ekran će bljesnuti zeleno. Time ste isključili krv. Da biste je ponovo uključili, ponovite postupak.

Izaberite **OPTIONS** na istom ekranu i otkucajte **ZEDWEB**. Nova opcija (**DIAGNOSTICS**) bi se trebala pojaviti u dnu ekrana. Time ulazite u "cheat menu".

VIROCOP

Šifre za ViroCop: **VGKJFVS JTPJMJN**
MDSPTSK TDTSTF TVTSKTF RNJVJPJ
DMSSMGM HBJHILT CLVMCCG BHFFNSR
CHNFGTC LBPFMFL BLKFFMB HCBMVVK
HCRMCCG





TOP 5

A SIMULACIJE STVARANJA PC

1. Civilization
2. Populous II
3. MegaLoMania
4. Settlers
5. K240

1. Colonization
2. Genesis
3. Settlers
4. Sim City 2000
5. A-Train

A RAZNE SIMULACIJE PC

1. Frontier
2. Red Storm Rising
3. Silent Service II
4. WarHead
5. Epic

1. Frontier II
2. X-Wing
3. Aces Of The Deep
4. TIE Fighter
5. Armoured Fist

A ARKADNE AVANTURE PC

1. FlashBack
2. Beast III
3. D/Generation
4. Dragon Stone
5. Hunter

1. Bioforge
2. Cyberia
3. FlashBack
4. Ecstacia
5. Black Thorne

A AVANTURE PC

1. Dream Web
2. Beneath The Steel Sky
3. Universe
4. BloodNet
5. KGB

1. Full Throttle
2. Disc World
3. Monkey Island II
4. Necromanser
5. Day Of Tentacle

A STRATEGIJE PC

1. UFO
2. Dune II
3. History Line
4. Centurion
5. Harpoon

1. Command & Conquer
2. Panzer General
3. X-COM
4. Civil War
5. Dune II

A SIMULACIJE LETENJA PC

1. Gunship 2000
2. B17
3. Knights Of The Sky
4. Birds Of Prey
5. Wings

1. Flight Unlimited
2. F14 Fleet Defender
3. Aces Of Pacific
4. Dawn Patrol
5. TFX

A MENADŽERSKE PC

1. The Manager
2. Ports Of Call
3. Railroad Tycoon
4. Detroit
5. 1869

1. Transport Tycoon
2. On The Ball
3. Pizza Tycoon
4. Championship Mgr.
5. Detroit

A LOGIČKE PC

1. Lemmings The Tribes
2. Benefactor
3. Pushover
4. Drachenstein
5. Gear Works

1. Incredible Toons
2. Lemmings The Tribes
3. Oxyd II
4. Pushover
5. Gear Works



TOP 5

A **RPG** **PC**

1. Hired Guns	1. EOB 3
2. EOB 2	2. Magic Carpet
3. Perihelion	3. Menzoberanzan
4. Liberation	4. Ravenloft
5. Ishar III	5. Ultima 8

A **SPORTSKE** **PC**

1. S.W.O.S.	1. NBA Live 95.
2. Tv Sports: Basketball	2. NHL Hockey
3. Goal	3. Tv Sports: Basketball
4. Int. Sport Challenge	4. Sensible Soccer
5. Tv Sports: BaseBall	5. M. Jordan In Flight

A **PLATFORMSKE** **PC**

1. SuperFrog	1. Jack Jazz Rabbit
2. Lion King	2. Lion King
3. Gods	3. Aladdin
4. Aladdin	4. Fire & Ice
5. PP Hammer	5. Price Of Persia II

A **ZABAVNE** **PC**

1. Dyna Blaster	1. Psycho Pinball
2. Pinball Fantasies	2. VTO Poker
3. Cover Girl Str. Poker	3. Rampart
4. Rampart	4. Dyna Blaster
5. Monopoly	5. Pinball Fantasies

A **VOŽNJE** **PC**

1. Formula 1 G.P.	1. Nascar Racing
2. Lotus III	2. Indy Car
3. Road Kill	3. Formula 1 G.P.
4. Skid Marks II	4. Slipstream 5000
5. Red Zone	5. Megarace

A **PUCAČINE** **PC**

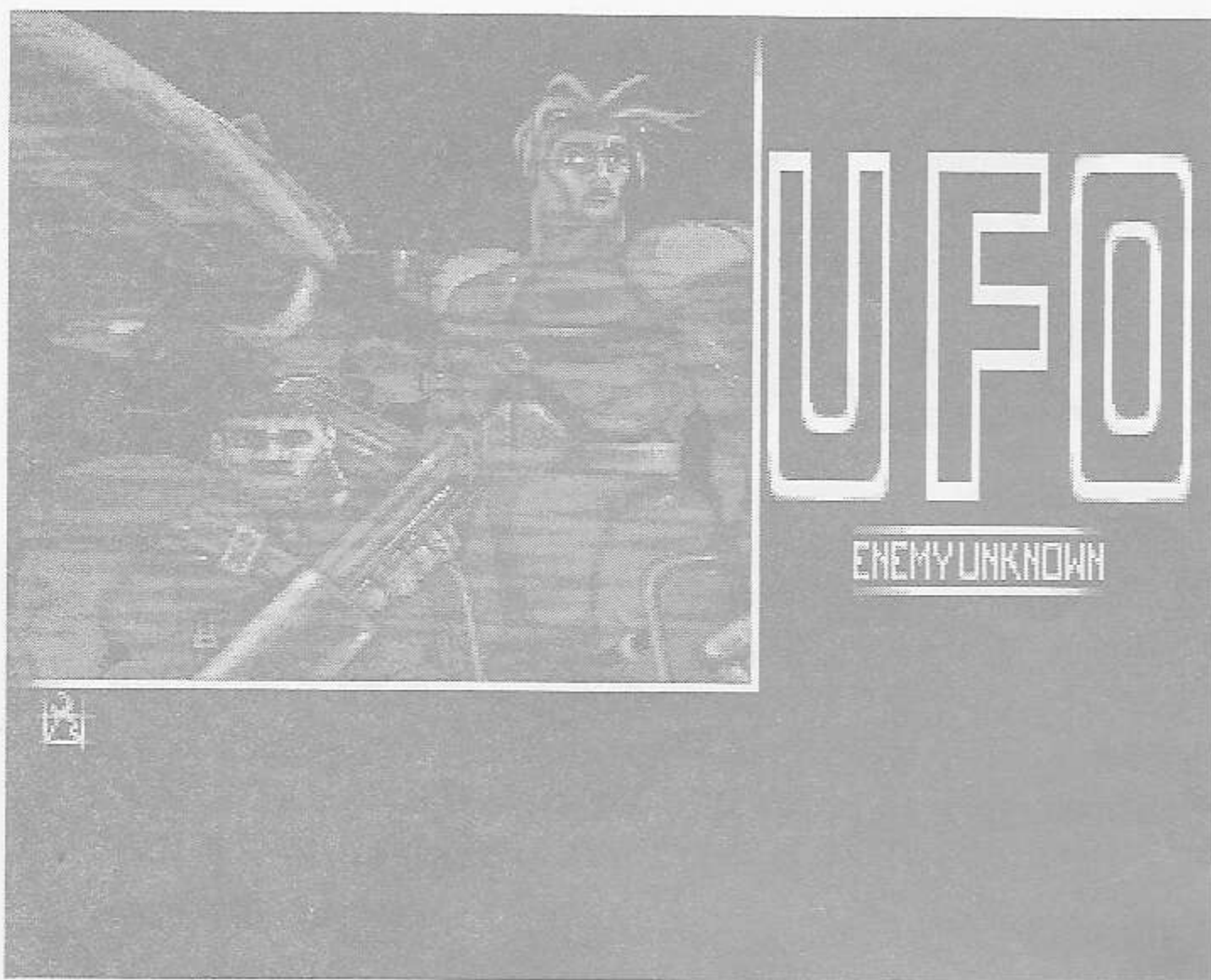
1. Tower Assault	1. Raptor
2. Chaos Engine	2. Doom II
3. Star Dust	3. Heretic
4. Cannon Fodder II	4. Tower Assault
5. Banshee	5. Chaos Engine

A **BORILAČKE** **PC**

1. Mortal Kombat II	1. Mortal Kombat II
2. Street Fighter II	2. SSF2
3. Body Blows Galactic	3. Rise Of The Robots
4. Shadow Fighter	4. One Must Fall 2097
5. Rise Of The Robots	5. Golden Axe

Ovo je redakcijska TOP Lista sastavljena na osnovu glasanja članova redakcije. Sve igre koje budu opisane u "PLAYJOY"-u doći će na ovu TOP Listu i zauzimaće mesto u odnosu na prosečnu ocenu koju budu dobile.

Molimo vas da nam date sugestije o tome kako ova TOP Lista treba da izgleda i da li je uopšte potrebna.



Ako ne posedujete hard-disk, spremite se na mučno igranje UFO-a. Optimalna brzina se dobija tek sa procesorom 68040. Međutim, ljubitelji dobrih strategija istrpeće sve mane.

U ovom tekstu nećemo opisivati igru - probaćemo ukratko da objasnimo svaki njen deo.

U početku, bazu možete da stavite na bilo koje mesto, ali uvek računajte gde ćete graditi sledeće, da biste pokrili što veći prostor. Odlučite da li ćete prvo izgraditi radare, laboratorije, sisteme za odbranu ili nešto drugo.

Brodovi

Startujete sa dva lovca presretača i jednim brodom za prenos ljudi. Lovci mogu da budu naoružani topom i raketama. Za manje brodove biće dovoljne samo rakete (Avalanche su bolje, ali i skuplje). One mogu i da promaše, pa vam se može desiti da ih ispalite šest, a pogodite samo 2-3 puta. Vremenom ćete imati mogućnost da istražujete konstrukciju vanzemaljskih brodova, a potom i da gradite nove. Kada naiđete na prvi Large brod, potrudite se da uhvatite glavne vanzemaljce žive. Oni se obično nalaze u komandnoj sobi. Ali za to vam treba oružje, o njemu kasnije.

Vremenom ćete razviti i oružje za brodove koje je mnogo jače od onog na početku. Fusion Ball je najrazornije, a Plasma Beam - najpraktičnije. Od svih brodova, Avenger je najmoćniji. Može da nosi i ljude i oružje za borbu sa drugim brodovima. Njega ćete razviti tek kao poslednjeg (redosled istraživanja). Firestorm je lovac, a Lightning manja verzija Avenger-a.

Baze

BUILD NEW BASE: Prva baza može da bude bilo gde, ali najbolje je na "raskrsnici". Tako

možete da otkrivete brodove na većini kontinenta. Ako na primer ne uspete da otkrijete UFO-e u Rusiji, prestaće da vas plaćaju. Uvek računajte da sa što manje baza pokrijete što veći prostor.

BASE INFORMATION: Informacije o bazi. Popunjenost resursa, cena za održavanje, itd.

SOLDIERS: Kada kupite (PURCHASE) vojnike, sa ovom opcijom dobijate informacije o njima: sposobnosti, vreme za oporavak (ako su povređeni)...

EQUIP CRAFT: Opremanje brodova. Ovde brod naoružavate za borbu, i određujete oružje za vojnike. Vodite računa o ograničenosti prostora na brodu.

BUILD FACILITIES: Jedna od važnijih opcija. Living Quarters služi za smeštaj ljudstva. Gradite ih vremenom, jer će vam trebati mnogo naučnika i inženjera. General Stores su skladišta kojih vam treba mnogo, jer kada počnete sa obaranjem brodova, sve što "osvojite" ide u Stores. Tako vam se može desiti da ostanete bez mesta u skladištima za novu opremu. I za to postoji rešenje (Sell/Sack), ali o tome kasnije. Workshop su "radionice" u kojima ćete praviti novu opremu. U početku vam neće trebati, ali kada novi brodovi i oružja dođu na red, može vam se desiti da nemate gde da ih pravite, ili da proizvodnja dugo traje. Zato, pre početka istraživanja novih brodova, jakih oružja i novih "oklopa" za ljude, počnite sa gradnjom bar dva Workshop-a. Small i Large Radar Systems. Što više radara, lakše je otkrivanje UFO-a. Odmah uzmite Large Radar System. Missile Defences

su rakete koje služe za odbranu kada je baza napadnuta. U Alien Containment-u "čuvate" vanzemaljce koje ste žive uhvatili. Što ga pre izgradite, to bolje. Na kraju, Hangar. Samo ime kaže.

RESEARCH: Najinteresantija i najvažnija opcija. Od početka se trudite da zaposlite što više naučnika (ne zaboravite da morate imati dosta Living Quarters-a). O projektima ćemo kasnije.

MANUFACTURE: Proizvodnja. Neophodni su Workshop i inženjeri.

TRANSFER: Prebacivanje opreme i ljudi u druge baze.

PURCHASE/RECRUIT: Kupovina opreme i zapošljavanje.

SELL/SACK: Prodavanje opreme i "otpuštanje" ljudi. Korisno posle velikog broja oborenih brodova, kada su Stores pretrpani.

GEOSCAPE: Povratak na glavni ekran.

U početku, nemojte razvijati lasersko naoružanje. U prvoj misiji ubijte sve vanzemaljce, i po povratku ćete moći da istražite njihovo oružje (Plasma). Najpre ide pištolj, potom puška i na kraju Heavy Plasma koja će vam biti najkorisnija. U međuvremenu, možete da upotrebite i Heavy Cannon ili Auto Cannon. Heavy Cannon nema auto-fire. Small Launcher i Stun Bomb vam služe za hvatanje živih vanzemaljaca. Blaster Launcher i Blaster Bomb su najinteresantiji. To je u stvari "vođena" bomba, sa najjačim razornim dejstvom. Možete da stavite 10 "way-point"-a i pustite bombu da sama odradi ostatak. Možda najmoćnije oružje, ali bombe se brzo troše, pa uvek vodite računa o njihovoj proizvodnji. Ovo je beskorisno za blisku borbu, jer postoji opasnost da ubijete i svoje ljude. Rocket Launcher će vam trebati dok ne proizvedete Blaster Launcher. Imate tri vrste raketa, i korisno je u situaciji sa dosta neprijatelja. Alien Grenade je takođe korisna. Normalna bomba, sa velikom razornom moći. Od oružja, to su najdelotvornija. Potom, Medi-Kit vam koristi za "lečenje" ranjenih ljudi tokom misije, Mind Probe za "prepoznavanje" neprijatelja, i pokazivanje njegovih fizičkih i psihičkih sposobnosti. Motion Scanner služi za pronalaženje neprijatelja. Možete da vidite samo neprijatelje koji su se "pomerali" u prethodnom potezu. To je korisno





kada vam ostane samo jedan, (koji se drži marfi-jevih zakona) kojeg uz sav trud ne možete da pronađete. Psi-Amp je oružje kojim atakujete na psihički integritet neprijatelja. Panika ili preuzimanje kontrole nad neprijateljem. Da biste mogli razviti Psi-Amp, morate da uhvatite živog Sectoid Leader-a, na velikom brodu, ili u bazi.

Od "krupnica" za bazu, treba istražiti Laser

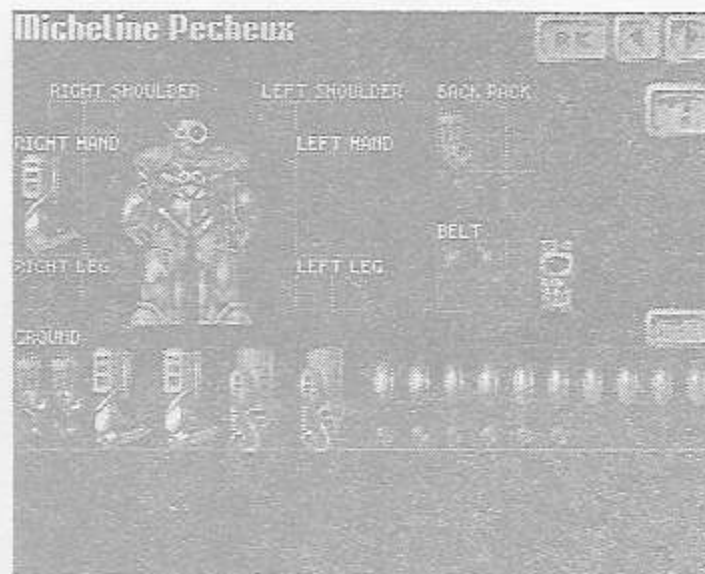
lelete i tako rešite probleme ulaska u neprijateljski brod. Samo Blaster Launcher-om probijate oplatu broda, i to direktnim pogotkom.

Izuzetno važna stvar je Elerium-115, izvor energije. Biće vam potreban za mnogo proizvoda, zato ga nemojte prodavati. Još jedan neophodan materijal je Alien Alloys.

Posle određenog broja misija primetićete da su vam skladišta prepunjena. Kada se vratite sa misije, iako su vam Stores puni 100%, oprema će se i dalje gomilati. Prodajte višak.

Kao prvo, za istraživanje vam je potreban samo jedan primerak vanzemaljca. Znači, ako imate 20 vanzemaljaca, 19 prodajte. Takođe vam ne trebaju: Alien Entertainment, Alien Food, Alien Surgery, Examination Room... Što se UFO Power Source i UFO Navigation tiče, planirajte koliko ćete brodova praviti, pa uvek zadržite barem 10 UFO Power Source-a, i isto toliko UFO Navigation-a. Plasma Rifle i slično oružje vam neće trebati ako ima-

te Heavy Plasma, zato ga prodajte. Nemojte prodavati Elerium-115, a Alien Alloys držite uvek iznad 600. Naravno, što je veći brod koji napadate, to će biti više opreme u skladištima.



naučnika, istraživanja stvarno dobijaju na brzini. Pazite da vam neprijatelji ne oštete brodove u većoj meri, jer ih ne možete koristiti dok su na popravci (zna da traje i po 30 dana). Ako imate problema sa prostorom u bazi, napravite drugu - čim budete mogli, i premestite celokupno istraživanje i proizvodnju. Načinite mnogo Living Quarter-a i Workshop-a. Kada počnete proizvodnju novog broda, morate da imate spreman prazan hangar. Zato napravite novi hangar pre istraživanja novih brodova. Kao što smo rekli, zaštitna odela su izuzetno važna, zato proizvedite Flying Suit što je pre moguće. Trudite se da uništavate neprijateljske brodove iznad mora. U tom slučaju nećete ići u misiju iako je UFO "sleteo".

Kada idete u "gradsku" misiju (Terror Sites) i kada imate gužvu pri izlasku, bacite dimnu bombu, pa tek onda izađite. Držite ljude u klečećem položaju dok ne nađete zaklone. Kada budete proizveli Flying Suit, vaši vojnici će u početku loše gađati iz vazduha, ali to neće dugo trajati. Dovoljan je samo jedan vojnici sa Blaster Launcher-om kada idete u misiju "na brod". Pri napadu na bazu vam treba najmanje dva. Samo Sectoidi mogu protiv vas da koriste "psihičke" sposobnosti. Ostali vanzemaljci to ne mogu. Međutim, svaka rasa ima svoje "teroriste". To su oblici života koje je teže ubiti i imaju različite sposobnosti. Npr. Cyber Disc ima oružje i eksplodira kao bomba kada ga uništite. Zato pazite sa koje udaljenosti gađate. Chryssalid međutim ima veliku pokretljivost, ali vas može napasti samo kada je pored vas. Napad se ogleda u "urlikanju", posle kojeg se vaš vojnici pretvara u njihovo "čudovište". Floateri su najneotporniji, uglavnom umiru posle jednog pogotka plazmom. U gradu treba da vodite računa o civilima jer gubite poene za svakog kojeg ubijete. Ako vas vanzemaljci budu napali u bazi, slobodno razarajte bazu sa Blaster Launcher-om, jer to ne igra ulogu. Posle pobede, baza ostaje ista.

Najjače oružje je "snimanje pozicije". Jednostavno je snimiti, proverite gde su neprijatelji, učitate staru, i "iznenadite" ih.

Da biste završili igru, morate istražiti Martian Solution. Tu će vam biti rečeno da morate živog da uhvatite Commander-a neke rase, a oni se nalaze samo u bazama. Potom, Commander će vam odati gde je tajna baza na Marsu, i spremni ste za najteži deo igre.

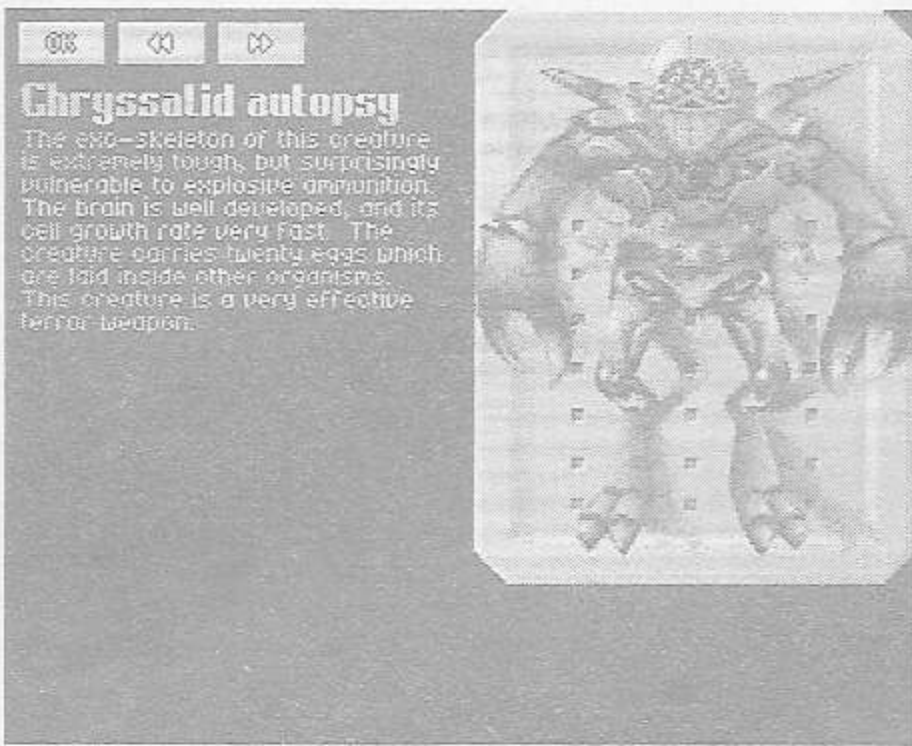


Defences, Plasma Defences ili Fusion Ball Defences. Fusion Ball Defences je najjače, ali i najskuplje oružje za odbranu baze. Grav Shield onemogućava neprijatelje da slete blizu vaše baze. Mind Shield sprečava "protok" vaših moždanih talasa van baze, tako da vanzemaljci ne mogu da vas pronađu. Hyper Wave Decoder služi za prikupljanje podataka o otkrivenom brodu (rasa, namena, itd.). I na kraju, Psionic Laboratory. Služi za treniranje vaših ljudi za "psihološki rat" ako ga tako možemo nazvati. Na početku meseca, stavljate ljude na trening, i tek posle 30 dana, koristite njihove moći. Neki vojnici brže steknu "psihičku" moć, neki sporije, pa vodite računa sa kakvim vojnikom napadate neprijatelja.

Za proizvodnju novih brodova, treba da istražite UFO Construction. Pored toga, postoje i tenkovi koje nosite na misije (ako želite, naravno). Tenk je u početku naoružan topom, ili Rocket Launcher-om. Druga varijanta je mnogo korisnija. Vremenom ćete biti u mogućnosti da pravite tenkove sa Blaster Launcher-om i Plasma Beam-om. Tenkovi imaju 100 akcionih poena, i sjajni su za "traženje" neprijatelja.

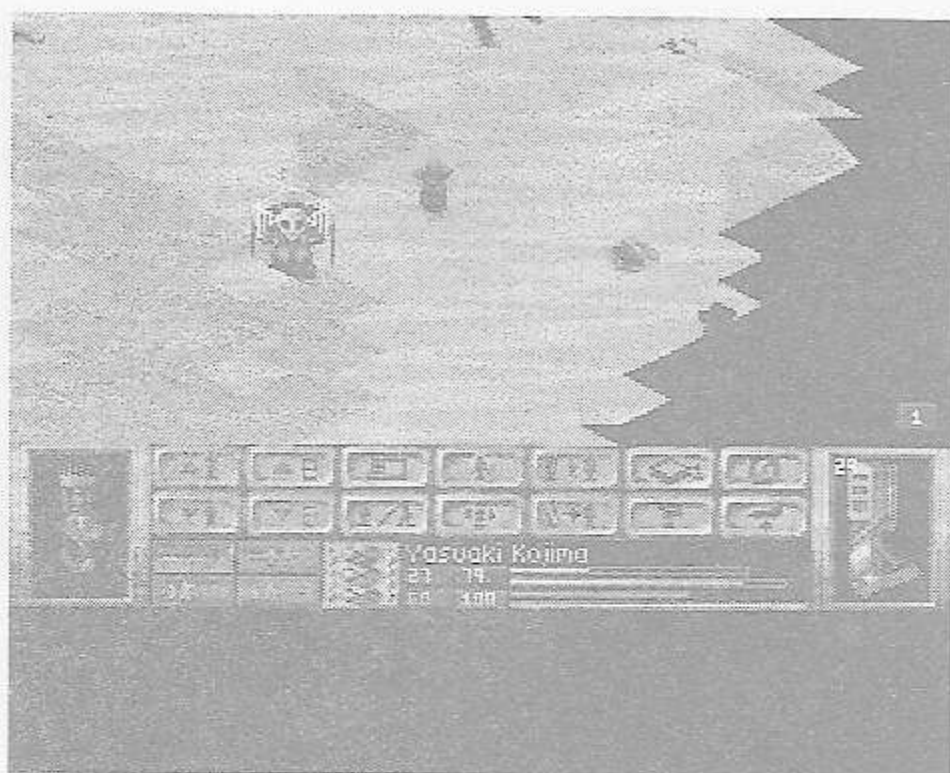
Electro Flare osvetljava teren. Stun Rod - uspavljuje neprijatelja. High Explosive je eksploziv koji ostavljate na mestu na kojem se vojnici nalazi. Smoke Grenade je dimna bomba, korisna u gužvama, na malom prostoru. Pazite da je ne bacite blizu vaših vojnika, možete da ih povredite. Takođe, kada se vojnici nalaze u dimu, stavite ih da kleče. Neprijatelji vas tada teže pronalaze.

Posebno poglavlje su zaštitna odela. U početku ih nemate. Vremenom, dobijate mogućnost da razvijete Personal Armour, najslabije zaštitno odelo. Potom sledi Power Suit, ali njega samo istražite, nemojte ga proizvoditi - odmah pređite na Flying Suit. To je najmoćnije odelo. Možete da



Pošteno, pa ko koga ...

Na početku napravite Large Radar System, Living Quarters i General Stores. Za istraživanja sačekajte da "zarobite" oružje. Odlučite da li želite da više razvijate oružje (Blaster Launcher, Plasma Beam, itd.) ili drugo, kao što su: brodovi, zaštitna odela... U svakom slučaju, šta god da odlučite uvek će vam faliti ono što niste razvili (Marfil!!!). Pokušajte da što pre zarobite Sectoid Leader-a i da ga "istražite". Potom razvijajte Psionic Laboratory i Psi-Amp, tako da budete psihički spremni pre odlaska na Mars. Vodite računa o količini raketa, metaka (za top) i ostale opreme za lovce. Tek sa Plasma Beam-om prestaju problemi naoružanja, jer nema proizvodnje municije. Imate je neograničeno. Stalno treba da proizvodite Blaster Bombe jer su vam neophodne. Sa 150



Prvo se na površini Marsa obračunavate sa "malim zelenima", i taman kada ih pobedite i pomislite "hvala Bogu", silazite u "podrum". Tu vas čekaju sve vrste neprijatelja koje ste do sada sretali.

Želimo vam mnogo sreće. To je sve što vam možemo preporučiti za Mars.

Eh, kad bi ...

Naravno, svaka igra ima i svojih mana. Prva i osnovna je - brzina. Ili bolje reći "sporost". Izvođenje igre je stvarno takvo.



Premalo je takođe i samo pet pozicija za snimanje. Često ćete prebrisati nešto što niste hteli. Neprijateljski brodovi se IPAK previše često pojavljuju, tako da ne možete mirno nešto da razvijete, prosto izgubite živce. Što ste bliži kraju igre, nailaze samo veliki brodovi pa na to ode mnogo vremena. Zato je najbolje proizvesti što više Blaster Bombi. Trebaće vam. Velika greška je što vas kompjuter ne obavesti kada su Stores popunjeni posle misija, tako stalno morate da gledate koliko mesta još imate u skladištima.

Iskreno, gore navedene mane i nisu ozbiljne, s obzirom na kvalitet same igre. Jedino brzina izvođenja - to im nikada nećemo oprostiti.

C.S.

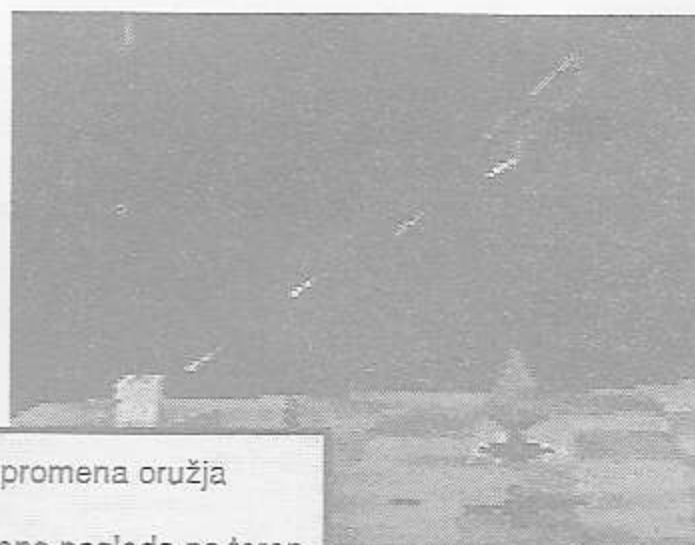
ZEEWOLF

Postoji samo jedan način da se postane ekspert za "ZeeWolf". Morate savladati kontrolu uz pomoć miša. U početku se "manite" gasa (desno dugme), i koncentrišite se samo na upravljanje. Zapamtite: koristite samo MALE pokrete. Mali problem će biti to što se Zeewolf kreće poput pravog helikoptera, pa treba

savladati inerciju i paziti, jer mu treba malo vremena da se okrene. Čak i kada savladate kontrolu u vazduhu, problem će biti sletanje. Zato, jedan mali savet: kada sletete, pritisnite CTRL taster da biste prebacili na kontrolu džojstikom i sletećete bez problema. Kada ponovo uzletite, pritisnite CTRL da bi kontrolu prebacili na miša. Pri napadu na neprijatelje, pucajte čim ih ugledate u malom monitoru u gornjem desnom uglu ekrana.

Domet njihovog oružja je isti kao i vaš. Frigate napadajte sa leđa, jer im se kupola sa oružjem ne okreće na tu stranu dovoljno brzo. Kod dobro branjenih objekata, prvo uništite spoljašnju odbranu, pa sledeći red, i tako redom, da se ne bi našli u unakrsnoj vatri. Da biste zaradili više poena, spasite prvo vaše ljude. Skupite ih sve, a ne samo količinu koja je neophodna za završetak misije. Pri spasavanju ljudi, obnavlja se deo energije (skala uz desnu ivicu ekrana, na levoj strani je gorivo).

Postoji nagradni život u dvadeset i šestoj misiji. U jednoj kupoli ćete naći kopiju ZeeWolfa koju treba odneti na brod, i dobićete život. Kada nosite objekte, pazite da ih ne razbijete jer ponekad nije moguće završiti misiju bez njih. Dobićete više poena ako završite misiju sa većom količinom preostale municije municije. Kada poginete, gubite oružje pa vodite računa da ne iscrpete rezerve pre završetka misi-



- SPACE** = promena oružja
- ENTER** = promena pogleda na teren
- G** = sletanje
- H** = kuka za prenos tereta
- F10** = samoubistvo

je. Zalihe se inače obnavljaju pomoću vozila CAMEL, koje je obično na prednjoj palubi vašeg broda. Ponekad se nalaze i na kopnu (dovoljno je sleteti u njegovoj blizini na ravnu podlogu

i on će sam obaviti ostatak).

Pazite kada pucate da biste otvorili bunker ili zgradu, jer ako preterate, odletećete u vazduh i ostaćete bez ljudi koje treba da spasete. Prestanite sa pucanjem čim eksplodiraju vrata.

Još par saveta za pojedine misije. U 22. misiji treba osloboditi i upotrebiti treći BUFFALO iz kupole južno od starta. U 24. misiji severno od starta nalazi se CAMEL, ali ste kratki sa municijom. Navedite HIPPO koji je u blizini da puca u kupolu u kojoj je CAMEL tako što ćete lebdeti iza nje (uključite sletanje, ali dodajte po malo gas da ne biste skroz sleteli) i HIPPO će gađajući Vas uništiti kupolu ispod koje je CAMEL, i eto sreće i radosti za Vas.

Z. Wolf





SUPER MARIO KART

Posle mnogobrojnih nastavaka, jedne od najpoznatijih platformskih igara u kojima je glavni akter dobro poznati Mario, Nintendo je odlučio da izbací novu igru u "mega serijalu" vezanom za malog, brkatog Maria. Igra je napravljena u vidu kertridža za Super Nintendo konzole i koliko mi je do sada poznato, ne postoji verzija ni za jedan kompjuter.

Naime, o čemu se radi. Mario ovaj put ne prelazi nikakve nivoe, već se vozi, ni više, ni manje, nego u kartingu. Sada smo već svi zaključili da nije reč o platformi, već o najobičnijoj simulaciji vožnje. Možda grešim?

Prva reakcija može da bude: "pomalo razočaravajuća". Nema pompeznih naslova, dobre muzike, ili demoa koji obara sa nogu. Umesto toga, dočekaće vas gomila opcija, i sve to na japan-

(ja sam našao prevodioca), koristite se zdravim razumom, i bez problema ćete početi svoju prvu trku.

Možete da birate između osam takmičara među kojima je i Mario. Takmičari se ne razlikuju jedino po izgledu, i treba samo da izaberete šta vam se više sviđa: mali zmaj ili mala pečurka. Doduše, sve u igri je malo, i igra je verovatno napravljena za mlađe igrače, kojima će se odmah dopasti. Iskreno je preporučujem i "onima koji se osećaju stariji". Staza ima petnaestak, i variraju od klasične piste za formulu 1, preko vožnje po plaži, do kamenih platformi koje "plivaju" po lavi. Naravno, možete da birate da li ćete sami oprobati neku od staza, čisto da vidite kako je, ili ćete se takmičiti.

Na svakoj stazi je drugačija muzika, ako mogu tako da nazovem haotičnu kakafoniju zvukova sa izraženim ritmom. Međutim, kako je cela igra pomalo blesava, "muzika" se savršeno uklapa. Interesantno je i to, u poslednjem krugu muzika postaje brža, što doprinosi ukupnom efektu. Grafika nije nešto posebno, ali za igru ove vrste više i ne treba. Sama igra je brza, a skrolovanje glatko.

Super Mario Kart možete igrati i u dva igrača, i igra tek tada otkriva svoju pravu čar. Nema lepše stvari od banane koju ste vi postavili na put, da bi vaš saigrač izleteo sa staze; ili kada pogodite vašeg

protivnika kornjačinim oklopom sa navođenjem (!?!), baš u trenutku kad vas on prestigne. Da li znate kako to izgleda smanjiti protivnika, i potom

ga pregaziti kartingom? Ne? E, pa onda obavezno igrajte Super Mario Kart, ali pazite, jer i vi možete da budete pogođeni, smanjeni, i još sto stvari. Ni staze nisu što su nekad bile, pa tako po njima "luta" gomila smetala koja htela to ili ne, pokušavaju da vas uspore (dok sam ja smislio šta će krtica na stazi, i zašto je toliko velika, bilo je kasno). Može vam se desiti i da potonete, ponekad čak i u lavu, ili jednostavno upadnete u ambis oko vas. Sve u svemu, igra je "strašno" zarazna i mnogo blesava, i stvarno bi bilo šteta propustiti je.

Vladimir Vodolov



skom. No, nemojte se predavati. Ako ne znate japanski, a nemate nikoga u vašoj okolini ko zna

PRO et CONTRA

N

Izdavač: NINTENDO
 Žanr: Vožnja
 Verzije: /

Igra je veoma zabavna. Prava stvar za razbibrigu.

Verzija koja je testirana bila je na japanskom, što pomalo otežava stvari.

Grafika:	73%
Zvuk:	53%
Igrivost:	63%
Atmosfera:	80%

☹

67%

Video games club

SEGA

&

Nintendo

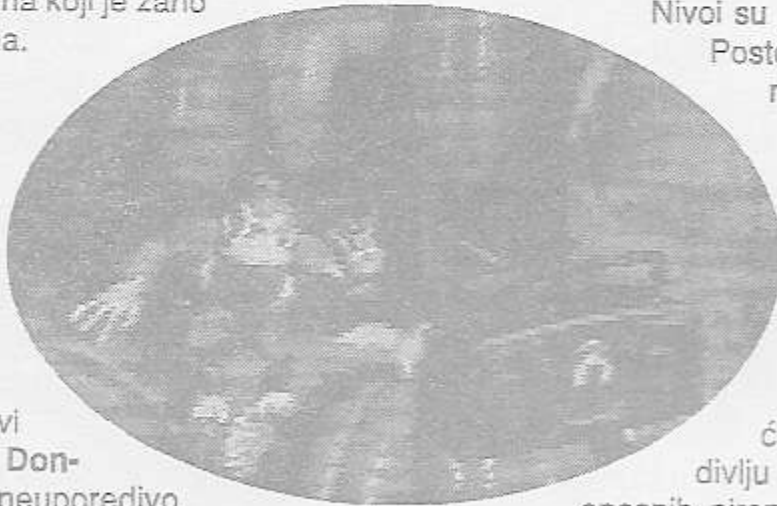
Novi Sad, Maksima Gorkog 46, ☎ 618-462



DONKEY KONG COUNTRY

Sećate li se "Donkey Kong"-a? Da? Ne? Uostalom, nije ni važno. Ovo je nastavak, i verujte mi, nema nikakve sličnosti sa originalom, tj. starim "Donkey Kong"-om. Namereno sam rekao "starim", zato što ste u ovoj igri unuk prastarog majmuna koji je žario i palio u mlađim danima.

Igricu je napravila i izdala firma "Nintendo", i to za svoje konzole. Igra je platformska arka-da, i neodoljivo podseća na legendarnog "Toki"-a, mada je moje mišljenje, a vi se sami uverite, da je Donkey Kong Country neuporedivo bolji.



Nivoi su jednom rečju - predivni.

Postoje gomile skrivenih i bonus nivoa, što je uostalom i tipično za ovaj tip igara. Prolazite kroz džunglu u kojoj vrebaju krvoločni dabrovi i lukavi krokodili, izbegavajte opake zmije i ogromne zolje, jahate divljeg nosoroga i divlju žabu. Ronite pored opasnih pirana, na leđima sabljarko pobeđićete strašne ajkule, hrabro ćete proći rudnike u kojima obitavaju veliki lešinari. Vozićete se rudarskim vagonom poput Indijane Konga, i ništa vas neće zaustaviti, osim, (možda) preterane količine banana koju ćete usput pojesti...

Grafika je fantastična. Animacija je još bolja, a zvuk je najbolji. Šta da vam kažem, jedan pogled na nivo u vodi, i



Tokom igre, vodite gorilu (sa kravatom) koja prelazi gomile nivoa u potrazi za Vinkijem koji se (verovatno) izgubio. Usput mu pomaže još jedan majmun (sa kapom). Nivoi su, pogađate, majmunska posla za ova dva drugara. Naravno, tu je i mali milion banana, kojima vi prosto ne možete da odolite. Interesantna stvar je, bilo da



"sve će vam se samo kazati". Muzika se menja od u zavisnosti od situacije, a prelaze ni ne osetite. Tu su i fantastični efekti koji vas stalno prate, a da ne govorim o leptiru koji leti za vama (i oko vas) dok ste u džungli.

Igra je urađena na najbolji mogući način, i što je najvažnije, raznolika je i puna humora: probajte da stojite blizu ivice provalije ili da posetite svoga dedu. Sve u svemu, igra preči da postane jedna od najboljih platformi.

Vladimir Vodalov

PRO et CONTRA

N

Izdavač: NINTENDO

Žanr: Platforma

Verzije: /



Sve je fenomenalno urađeno.



Ako već postoji opcija za dva igrača, zašto ne mogu igrati istovremeno?

Grafika: 93%

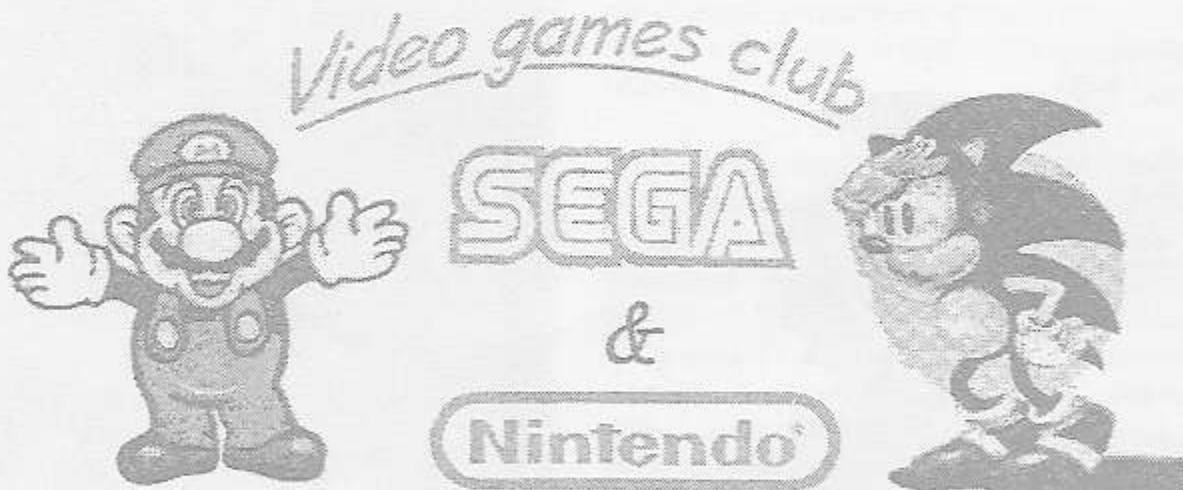
Zvuk: 87%

Igrivost: 87%

Atmosfera: 82%



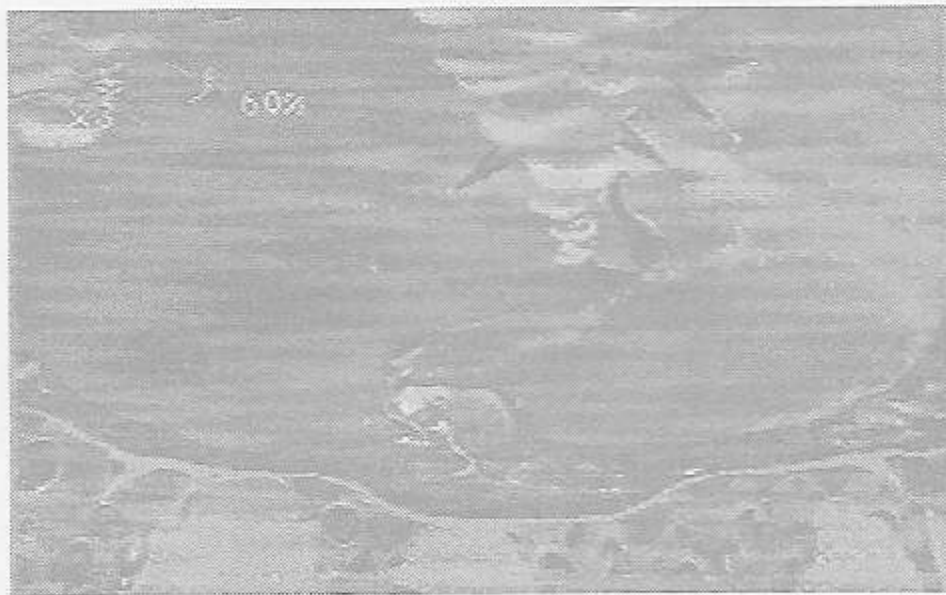
88%



Novi Sad, Maksima Gorkog 46, ☎ 618-462



EARTHWORM JIM



dve su klonovi prethodno završene igre). E sad, sve je to manje-više shvatljivo i razumljivo. A onda, Sega je izbacila na tržište igru *Earthworm Jim*. Dobro, mogao sam da prihvatim i pomahnitalog rudara, i brkatog vodoinstalatera, pa čak i kornjače nindže, ali ovo je previše. Radi se, naime, o tome da je glavni junak igre (ni manje, ni više) kišna glista. I to ne obična kišna glista, već kišna glista u kojoj su sjedinjeni Rambo, Indijana Džons i Flaš Gordon. Ako neko nalazi da je ovo zanimljivo, ili čak originalno,

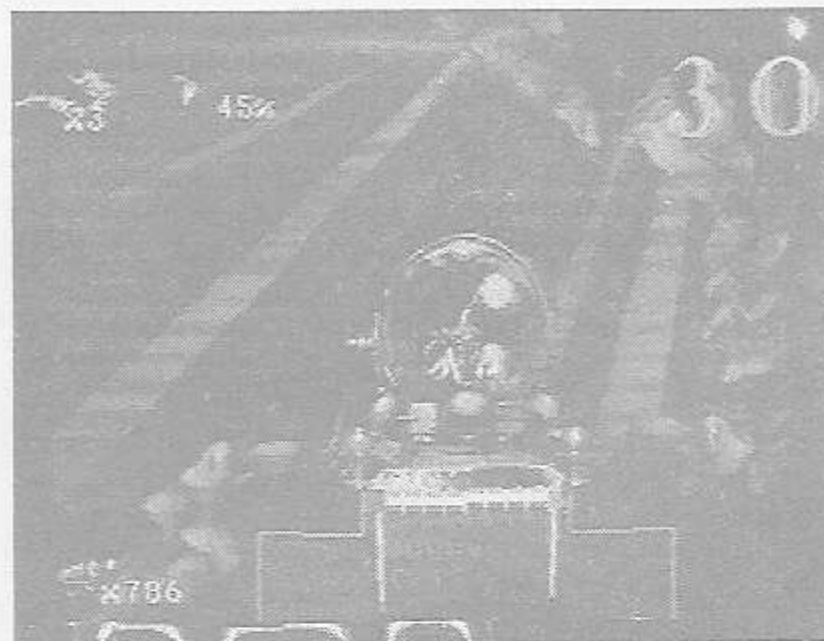
Neki ljudi imaju ozbiljne probleme sa maštom. Mislio sam da me ništa ne može iznenaditi, ali sada vidim da grešim. Kad samo pomislim da je sve počelo sa rudarom...

Dakle, u početku beše "pomahnitali rudar". Onda su došli kojekakvi zečevi, lisice, Ramboi, zečevi Ramboi, lisice Ramboi, još Ramboa itd. Svu tu gužvu i nastalu zbrku, iskoristio je brkati instalater i postao zvezda. Onda su se umešale i nekakve kornjače, pa još zečeva, Ramboa i još kojekakvih definisanih i nedefinisanih (manje-više Ramboidnih) Indiana Džonsonoidnih i Flaš Gordonoidnih (o Konanoidima da i ne pričamo) likova. Hrabra "igračka masa" se još hrabrije uhvatila u koštac sa svom menažerijom, i rezultat ostaje nerešen do dana današnjeg.

Zašto? Zato što igre, i njihovi glavni junaci, poznaju dve "svete komercijane veštine", a to su: kloniranje (ili kopiranje), i nastavljanje. Tako da, kada igrač, na jedvite jade, završi neku igru, pojavi se pet novih (od kojih je bar jedna nastavak, a

može me slobodno okarakterisati kao čoveka konzervativnih shvatanja. Ipak, nemojte me pogrešno shvatiti, ja igri ništa ne zameram, čak mislim da se radi o jednoj od boljih platformskih igara. Ali

...
Ono što ovu igru čini posebno zanimljivom, osim blesavih likova, je i činjenica da postoji više



različitih vrsta nivoa. Neki su klasični skakačko-pucački, neki skupljački, a u određenim momentima čak letite i kroz svemir, itd. Ukratko, ima svega.

Ovo je jedna od igara koja će vas zabaviti i opustiti, ne vršeći veliki pritisak na vaš nervni sistem.

Pavle Vukadinović

PRO et CONTRA



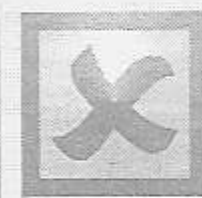
Izdavač: SEGA

Žanr: Platforma

Verzije: /



Grafika i zvuk su na nivou crtanog filma.



Grafika: 97%

Zvuk: 100%

Igrivost: 93%

Atmosfera: 60%



88%

Video games club

SEGA & Nintendo

Novi Sad, Maksima Gorkog 46, ☎ 618-462

VIŠE OD IGRE

"Vi možete oklevati, ili se vratiti, ili skrenuti na druge puteve, kako slučaj dopusti. Što dalje idete, to će teže biti provući se; a ipak, ne veže vas nikakva zakletva, niti obaveza da idete dalje nego što želite."

Dž.R.R. Tolkin: "Gospodar prstenova"

Ovo je početak. Od sada, pa nadalje, i ubuduće, ovo mesto u časopisu biće posvećeno Role Playing igrama. Tekst koji sledi treba da objasni, a upućene podseti šta je RPG. Takođe, ovim pozivamo vas, malobrojne prosvetljene, da nam se javite, jer u protivnom ovaj plamen biće ugušen u tami neznanja. Uz vašu pomoć, vatra će se razgoreti i biće teško ugasiti je. Ovo je zaista tek početak. "...and may the force be with us".

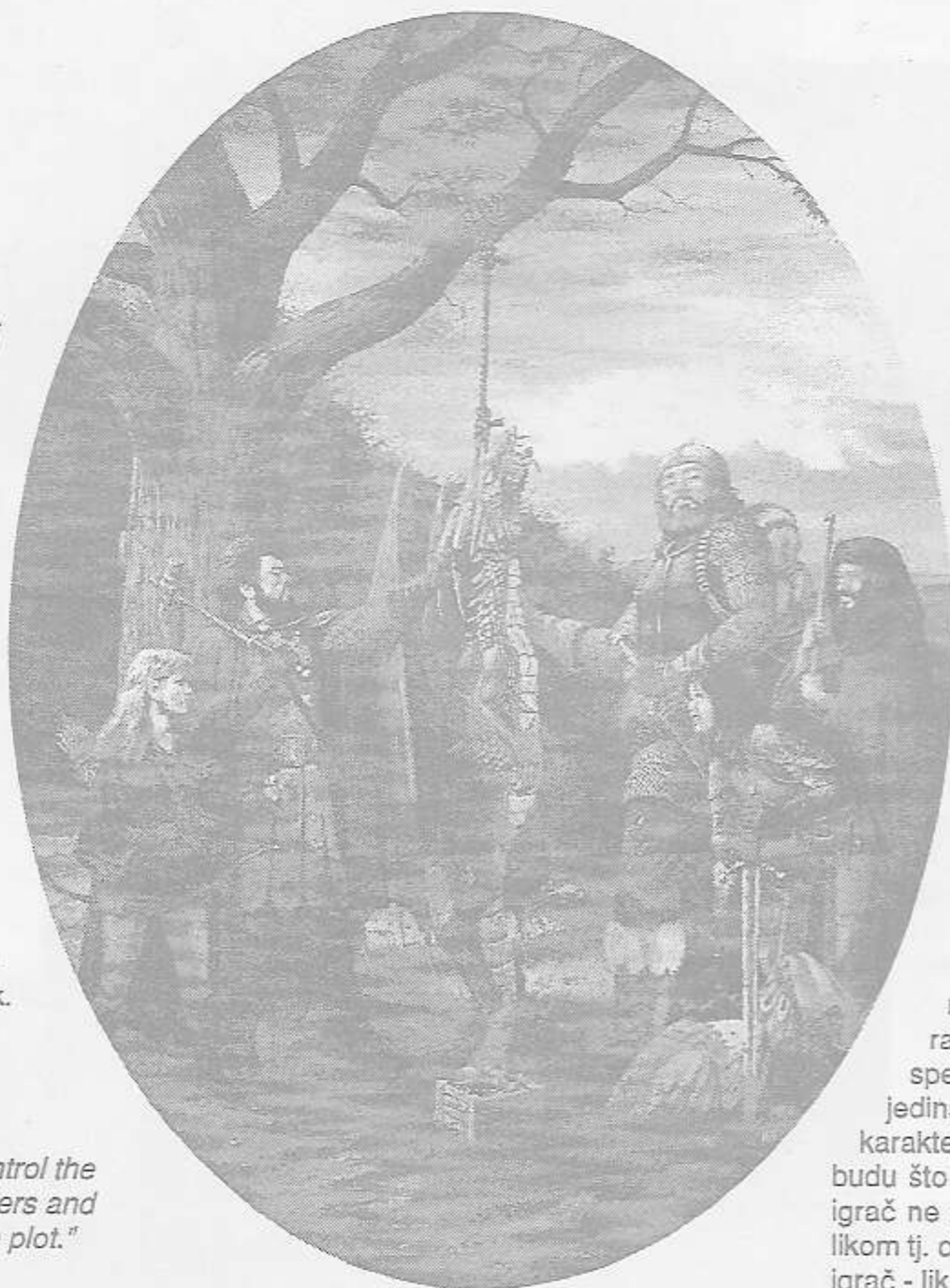
ROLE PLAYING GAME

"In a roleplaying game the players control the actions, or play the roles, of their characters and respond as they wish to the events of the plot."

FASA corporation: "Earthdawn"

Setite se koliko ste puta čitali knjigu ili gledali film u kojem protagonista toliko greši da vam dođe da ga glasno upozorite. Ali to ne može da izmeni zaplet. Čitaoci i gledaoci ne mogu da utiču na ponašanje i akcije likova, oni su samo posmatrači. E sad, roleplaying igre ("roleplaying" bukvalno znači "igranje uloge") okreću situaciju naglavačke. U jednoj takvoj igri možete da kontrolišete likove u priči, te da tako reaguju po sopstvenom nađenju u situacijama u kojima se nađu. Ako igrač ne želi da lik prođe kroz vrata - neće proći. Ako misli da će se lakše izvući iz neke napete situacije pričanjem, pre nego da potegne svoj verni mač - može da priča. Zaplet u roleplaying igrama ostaje fleksibilan, međujajući se u zavisnosti od odluke koju donesu igrači.

U roleplaying-u, priče (avanture) se razvijaju u mnogome kao i u knjizi ili filmu, ali u okviru zapleta koji kreira gamemaster. Početna priča je samo skica, sa nekoliko konkretnih elemenata, sve dok se ne umešaju igrači. Kada se to desi,



Ovo je srž roleplaying-a. Igrač uzima ulogu lika i onda ga vodi kroz avanturu. Igrač donosi odluke, intereaguje sa ostalim likovima i igračima, i što je najvažnije, "pretvara" se da je taj lik u toku igre. To ne znači da igrač mora da skače gore-dole, da se baca okolo i radi sve što i njegov lik. To znači da svaki put kada lik treba da uradi nešto ili donese neku odluku, igrač zamišlja da je u toj situaciji i bira odgovarajuću akciju.

Deo zabave u igranju lika je to što se igrač pretvara da je neko drugi. Vaš lik može da uradi stvari koje vi nikada ne biste uradili. Vaš lik može da bude veliki prevarant čak i ako vi ne umete ni da se našalite na tuđ račun. Svaka osoba igra drugačiji lik, sa različitom biografijom, i što je najvažnije, specifičnom reakcijom. Svaki lik ima svoj jedinstven karakter, koji ne mora da bude i karakter igrača. Igrači se trude da njihovi likovi budu što dublji i opipljiviji, ipak jedna stvar stoji: igrač ne sme suviše da se poistoveti sa svojim likom tj. ono što zna lik zna i igrač, ali ono što zna igrač - lik ne zna.

GAMEMASTER/DUNGEON MASTER/STORYTELLER

"You are in control."

West End Games: "Star Wars, The Roleplaying Game, 2nd Edition"

Iako svi igrači doprinose priči, stvarajući je dok igraju, gamemaster kreira sveopšti nacrt i kontrolise događaje. Gamemaster vodi računa o tome šta se dešava i kada, opisuje događaje da bi igrači (kao likovi) mogli da reaguju na njih, vodi računa o drugim likovima u igri (gamemaster characters, non player characters itd.) i koristi pravila da bi odredio koliko su akcije igrača bile uspešne. On opisuje svet kako ga likovi vide, funkcionišući kao njihova čula. Da biste bili gamemaster potrebno je dosta veštine i vežbe. Osećaj koji daje kreiranje avanture, i čitavih svetova, testiraće veštinu igrača i njegovih likova.

Važno je ukazati na to da se u roleplaying igrama ne bori gamemaster protiv igrača i obr-

avantura postaje dramatična kao u dobrom filmu ili knjizi koju niste mogli da ostavite.

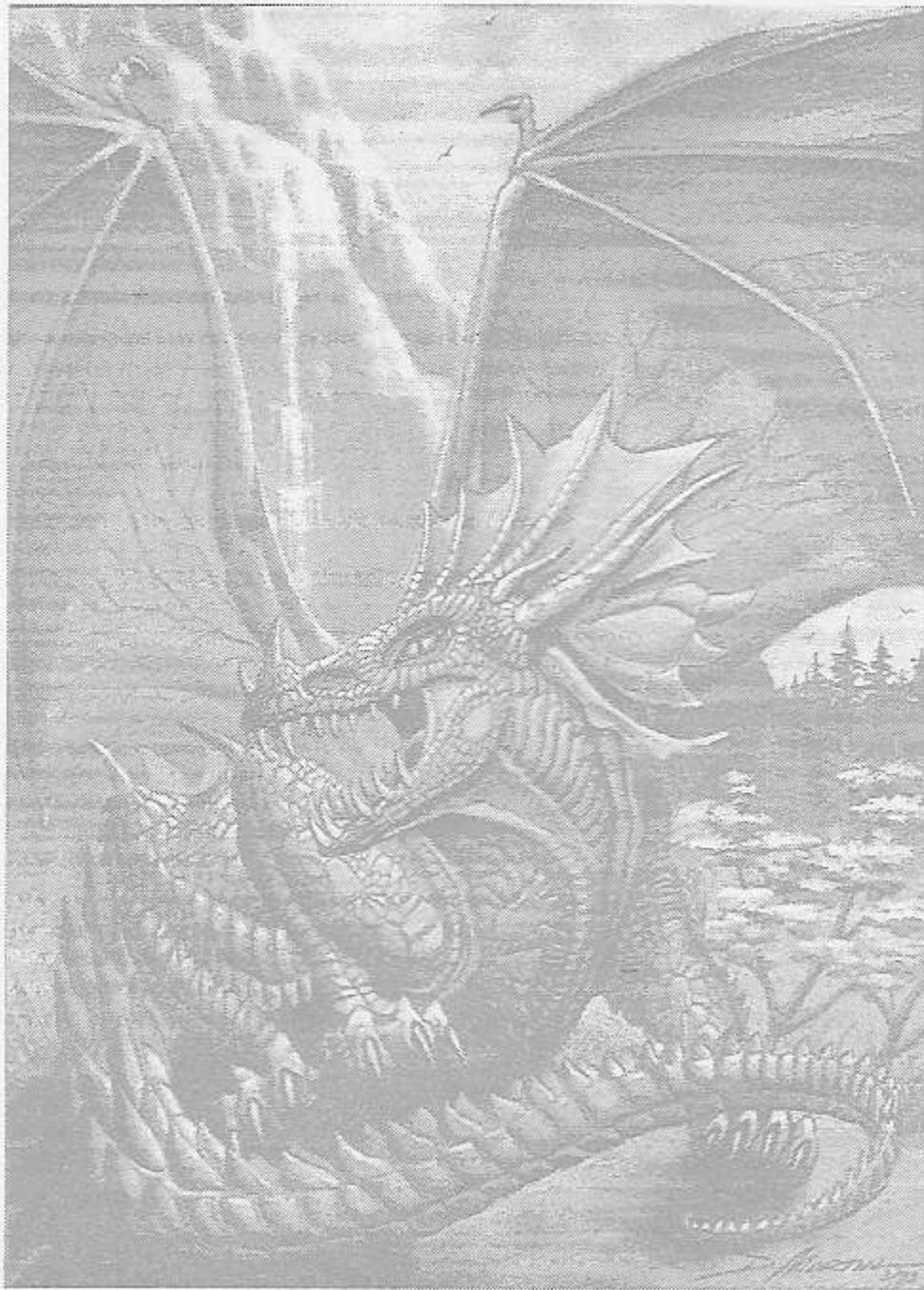
U ovoj vrsti igara, akcija se događa u mašti igrača. Ne postoji tabla na kojoj se pomeraju figure. Umesto toga, gamemaster mora da opiše svaku scenu i postavku igračima, koji onda sami vizualizuju scenu. Zamišljajući kako bi njihov lik reagovao u postavljenoj situaciji, oni govore gamemaster-u šta će njihov lik da uradi.

RPG nudi svojim igračima nivo izazova i ličnog učestvovanja koji ne može da nadmaši ni jedna druga vrsta igre. Pošto igrači i gamemaster sami stvaraju avanture, ono što se dešava ograničeno je samo njihovom maštom.

PLAYERS & CHARACTERS

"Make your character unique and he will be more fun to play."

TSR: "Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition: Players Handbook"



DM, koji će ostati anonimn, u šestom satu game sessiona.

Sve roleplaying igre su pripovedačke. Za razliku od mnogih igara na tabli gde su pravila na prvom mestu, u pripovedačkim igrama najvažnije je ispričati dobru priču; pravila su tu da pomognu.

U svakoj avanturi **game-master** mora da smisli interesantan i uzbudljiv zaplet da bi motivisao svoje igrače i njihove likove. Kada kreira avanturu, **game-master** ne treba samo da smisli priču, već mora da odredi šta će se desiti u kom delu priče. Mora da postavi likovima izazove i opasnosti. On igračima uvek mora dati nekoliko različitih izbora da ovi ne budu prisiljeni na jedan tok akcije; trebali bi da uvek budu u mogućnosti da biraju šta će njihovi likovi da urade.

Likovima je potrebna motivacija da bi ostvarili ciljeve i zaključili priču. Na kraju sledi nagrada (čisto preživljavanje, i druge stvari: novac, oprema, ljubav, zahvalnost, prijateljstvo, spasavanje sveta...).

magija, onda se za SF mirno može reći da su mu glavna obeležja lasersko oružje i svemirski brodovi. Najpoznatija, a po mišljenjima mnogih stranih časopisa i najbolja igra ovog žanra je **Star Wars, Second Edition**. Dovoljno je reći da je igra u potpunosti načinjena po istoimenom filmu Džordža Lukasa. Još dve igre iz ovog žanra, koje treba spomenuti su **Traveller** i **Shatterzone**. Prva igra je u stvari prvi međuzvezdani RPG uopšte, čijeg smo mlađeg brata **Megatraveller** imali priliku da igramo i na kompjuteru. I dan danas se ova igra smatra klasikom. **Shatterzone** je još jedna relativno nova igra koja ne izgleda loše, i u stvari je malo alternativnija verzija legendarnog **Star Wars**. Vredi pomenuti i podžanr SF-a, a to je **Cyberpunk**. U ovom žanru pojavila su se veoma interesantna ostvarenja kao što su **Shadowrun** (neki ljudi je zbog pojavljivanja zmajeva, vilenjaka, patuljaka i još nekih bića svrstavaju u **Science Fantasy**, ali osnovu igre ipak čini tvrdi **Cyberpunk**), **Cyberpunk 2020** i **CyberSpace**. Sve igre ovog tipa su manje ili više rađene po dobro poznatoj trilogiji Vilijama Gibsona, **Neuromancer**, **Count Zero** i **Monalisa Overdrive**.

Verovatno najzanimljiviji žanr roleplaying igara je **Science Fantasy**. On je kombinacija napredne tehnologije i moćne magije. Igre ovog žanra obično su veoma uvrnute a pravila haotična (pogotovo u slučaju **Rifts RPG**). Evo nekoliko njihovih naziva: **Gamma World**, **Over The Edge** i **TORG**. Priča za sebe je **Rifts RPG**. Neki ga dižu u nebesa, dok ga drugi bacaju u prašinu, malo je ravnodušnih. Ipak, jedno je sigurno: **Rifts RPG** je na putu da postane najkomercijalniji RPG na svetu.

Ovo je kraj početka. Uloge su podeljene, **game-master** je spreman, a plamen zapaljen. Ostaje nam samo da bacimo kockice...

GM Grim

Aguahil the Shadow

ROLEPLAYING GENRES

I RPG ima žanrove. Pomenućemo nekoliko najigranijih. Prvi i osnovni, onaj sa kojim je sve počelo je **Fantasy** iliti jednostavnije rečeno **Mač i Magija**. Postavka ovog žanra je jasna: igrači su u ulozi hrabrih avanturista u svetu poput Tolkinove "Srednje Zemlje", ako ne i u samoj "Srednjoj Zemlji" (*ICE: "Middle Earth Roleplaying"*). Bore se protiv zlih čarobnjaka, strašnih zmajeva i hordi ostalih čudovišta. Prva igra ovog žanra, ako ne i prvi RPG uopšte, pojavila se početkom šezdesetih godina i zvala se **Dungeons & Dragons**. Ova igra doživela je gomilu revizija i mnoštvo prepravki, da bi, na kraju, postala **Advanced Dungeons & Dragons** koji je, pošto je doživio svoje drugo izdanje, najpopularniji ako ne i najbolji RPG u svetu. Još gomila igara se pojavila u ovom žanru. U suštini, najveći je broj FRP igara, ali izdvojimo još samo jednu. Igra se zove **Earthdawn** i relativno je nova. Čak je moguće da je to poslednji FRP. Bilo tako ili ne, svakako je najalternativniji i najkošmarniji. Igra je puna novih i nesvakidašnjih likova i opreme, a najviše je monstruma i magije. No, o **Earthdawn** više u nekom od narednih brojeva.

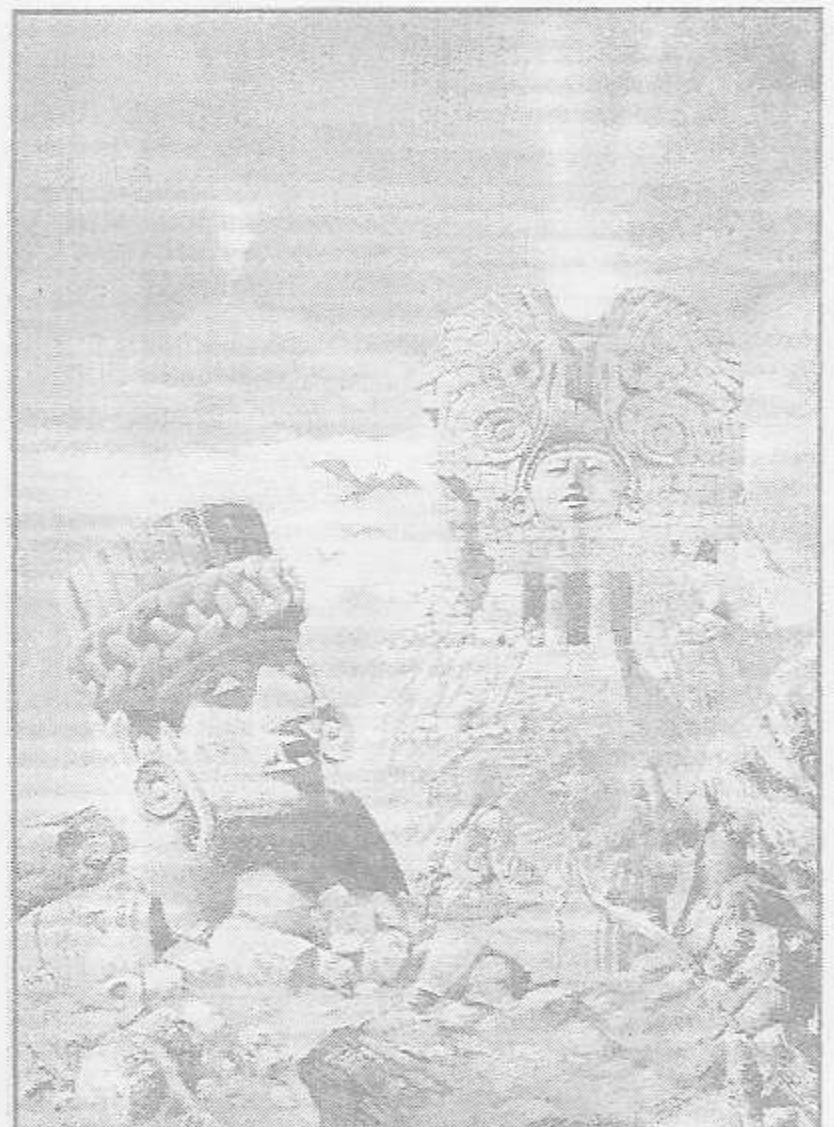
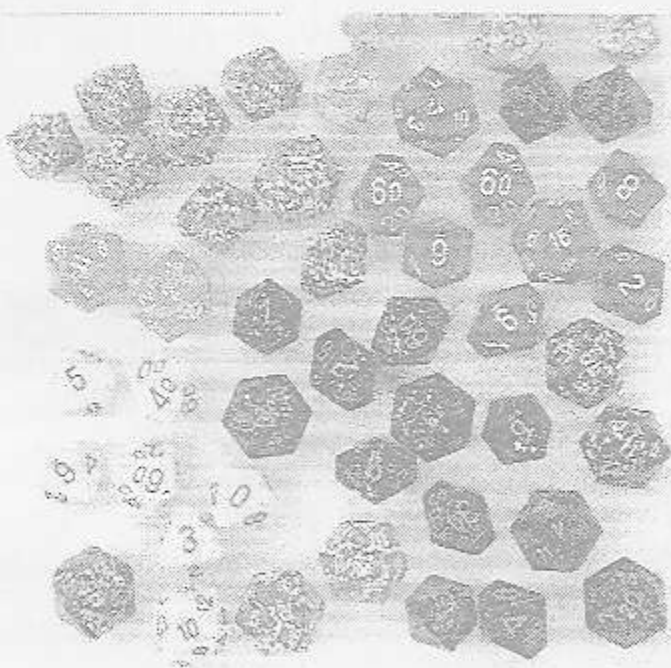
Sledeći žanr koji treba spomenuti je svakako SF. Igre ove vrste se obično dešavaju u manje-više dalekoj budućnosti, u nekom drugom delu svemira, ako ne i u drugom svemiru. Ako su glavne karakteristike prethodnog žanra mač i

nuto. Iako **game-master** igra loše momke, on samo glumi njihove uloge u nekim trenucima; fer je prema igračima sve vreme. Kao što će igrači znati stvari koje njihovi likovi ne znaju, **game-master** mora da zapamti da likovi koje on vođi ne znaju sve što i on. Kada **game-master** igra te ostale likove, on se mora pretvarati da misli kao oni, a likovi ne mogu da reaguju na nešto što ne znaju.

Poenta roleplaying igre nije da se pobeđe likovi igrača (iako likovi nekada i bivaju pobeđeni od strane loših momaka). Centralna ideja je da se svi zabave i uživaju u uzbudljivoj avanturi.

THE STORY - THE ADVENTURE

"Zmaj?! Koji zmaj? A, taj zmaj!"





PISAC INTERAKTIVNIH ROMANA

"WINDOWS 95"? Nemam pojma...

Ali bih mogao malo da vam pričam o "WINDOW 88", i o proširenjima moje memorije koja su od tad nastupila...

OK, da ne komplikujem puno, konvertovaću ovaj FILE u malo razumljivije rečenice:

Bila je, dakle, '88. godina, a iz windowa moje radne sobe nije se mogla izvući neka naročita rezolucija. Komšijske bašte delovale su prosto monohromatski, oronula nepovađena keleraba, pokisli pasulj "tačkaš", i dve gugutke na "ukinutoj" telefonskoj banderi, tako jadne i nikakve, da mačori koji su prevaljivali svoju uobičajenu maršrutu od Mladinog kontejnera do baba-živkinog tavana nisu ni dizali pogleda ka njima...

Premalo materijala čak i za najžalosniju baladu, definitivno...

Dve male i jedna malo veća zlatokosa glavica zabrinuto su provirivale sa stepenica te sobičice na mansardi u kojoj sam godinama tkao maštu na razboju gitare, ili štrikao snove na trofejnoj pisaloj mašini čuvene marke "continental"...

- Svira li tata, deco?

- Ne... Izgleda da uspavljuje gitaru...

Da, priznajem, bio sam u lakšoj stvaralačkoj krizi tih dana. Moj kompozitor, tekstopisac i pevač proslavljali su deset godina zajedničkog rada. Počelo je da se šuška da je sve što napravim "isto" kao "Vasa Ladački", "Dunjo moja..." ili "Protina kći", mada oni koji su probali da naprave nešto "isto" kao "Vasa Ladački", "Dunjo moja..." ili "Protina kći", znaju da to baš i nije tako jednostavno kao što izdaleka izgleda, no, ne bih sad o tome...

Ovo nije zamišljeno kao još jedna samohvalna priča o estradi, naprotiv...

O muzici sam se ionako već uveliko napričao po silnim kloniranim intervjuima, iako tamburu koristim samo pri komponovanju, kao ortopedsko pomagalo, ali o svom "literalnom delu" sam iz nekih razloga neuporedivo manje pital, pa ću biti slobodan da par neiskorištenih odgovora složim u jednu kraću pričicu, zašto da ne, pa sasvim je izvesno da to neće biti baš najgori tekst u ovom novom žurnalu mojih starih prijatelja...

- Ovo je, navodno, program za pisanje... Izvadi malo sve te Dizije i Čakije iz mašine, i procunijaj

o čemu se radi... I napiši već jednom taj svoj famozni roman...

Pardon? A ti misliš da neću?

Program se, među nama budi rečeno, zvao "Write & file", i sa današnjih pozicija bio je sasvim primitivan, ali to i nije tako važno...

Važnije je da me je Olja, moj mali pilot, još jednom provela kroz burne vode i struje iz kojih nisam znao da isplovim sam...

Znaš li ti japanski, pitali su jednom Lulu? Možda i znam, reče on, ali nisam nikad probao...

A znaš li ti da pišeš bestselere, Balaševiću?

Ono što je na mašini čuvene marke "continental" bilo najveća muka, odjednom je postalo zabavno. Cursor je patrolirao kao dežurni policajac, večito sa prstom na obaraču tastera sa natpisom "del", nestao je miris "koreksa", prekucavanje je ukinuto, zarezi su ubacivani bez flomastera, pasusi su, kao "lego" kocke slagani gore-dole, sve dok nisu uglavljeni na svoje prirodno mesto, i uopšte, okamenjeni junaci započetog romana odjednom su podigli glave, kao da je "došla struja", što je na izvestan način i bilo tačno, kad bolje razmislim...

Na "Amigi 500" sam, znači, tad uradio skoro kompletna "Tri posleratna druga", (u najmanju ruku bar "Dva posleratna druga", ako ne i više), i tako se preko kompjutera zauvek navukao na pisanje. Posle sam dobio "286", sa YU fontovima, pa više nisam morao da dodajem kvačkice na "Š" i družinu, i tako dalje, kompjuteri i programi zastarevaju brže nego što uspeš da se privikneš na njih, i to ne pušta, lakše je skinuti se sa heroina nego sa tastature, bojim se da tu nema kraja i konca...

Danas sam negde na "486", naravno, ali već odavno zagledam oglase sa "pentiumima"...

Da li se na njima brže završavaju romani, zezaju me moji?

Mir, deco...

Tata možda dugo piše, ali se to dugo i čita. Šta mislite koliko bi čiča-Tolstoj tek pisao "Rat i mir", na primer, da je usput morao da prolazi i sve ove užasne levele na "Lemingsima"?

Hej?

Da li je pitanje na početku uopšte glasilo "koristite li kompjuter?", ili sam ja to usput izmislio?

No, svejedno...

Odgovor je, u svakom slučaju: Ne, ne koristim ga, nego taj dripac koristi mene, i sasvim dobro mu ide, što je najgore...

Odavno sam prošao fazu "ne diraj ništa", ali još uvek se dešava da u sred noći nazovem prijatelje za pomoć, "pošto sam ja samo kliknuo na nekom mestu, i odjednom mi je sve nestalo, šta sad da radim?"

A softver napreduje tako da ni virusi više ne mogu da ga prate, kao što rekoh...

U oktobru '91. započeo sam roman o tipu kog juri vojska, i nedelju dana kasnije "pozivari" su zalupali i na moja vrata. Zona sumraka, ili su mi pirati uvalili neki najnoviji tekst procesor koji sadrži i "interaktivne romane"? Kreneš priču, i odjednom postaneš njen deo? Super. Ali zašto su mi poturili tu "odličnu pucačinu", da mi je samo znati? Pa, to nikad nije bio moj fah, đavo ga odneo, daleko sam bolji u arkadnim avanturama...

No, sad moram da "klozujem", imam velikih obaveza...

Bojim se da ne stignem prekasno, onaj ludak Petraš se u šestoj glavi zakačio u kafiću sa nekim tipovima u maskirnim uniformama, ne znam kako da ga izvadim? Prelistao sam sve časopise, ali još niko nije objavio rešenje romana "Jedan od ONIH života"...

E, nekad mi je lepo dosta svih tih tipova...

Mislim da ću ih u devetoj glavi sve potupati u neki "folksvagen-kombi" i ubaciti ih u suprotnu traku autoputa, pa nek se vade kako znaju. A u susret im ide karavan zahuktalih šlepera koji voze pospani Turci. I noć je. Slaba vidljivost. Kiša jezivo pljušti...

Ma, ajde-de, nemojte mi se puno brinuti...

Jer, ne samo da i ja volim "hepiendove", kao i svi drugi, nego moji junaci nemaju "infinity lives", moram žestoko da pazim na njih...

Naravno da ću "sejvovati" pre nego što učinim neku glupost...

Dorđe Balašević



MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

Momci iz čuvenog cirkusa Montija Pajtona i ovoga puta su napravili pun pogodak što se njihovog karakterističnog humora tiče. Zaista, svako ko ih voli, pronaći će, u najmanju ruku nekoliko sati zabave. Ovoga puta medij na kome nastupaju nije filmska traka već CD, i to na svoju ličnu čalost, samo jedan.

Šou počinje klikom na ikonu u Windows-ima. Prvo što ćete ugledati je ime kreatora, 7th Level. Sa desne strane će se pojaviti gospodin sa šeširrom i krilima vukući za sobom transparent na kojem piše "PRESENTS" (svojstveno samo Pajtonima, zar ne?!). Zatim sledi uvod koji je, ako se ne varam, svaki put drugačiji. Ispred sebe vidite pozorište sa sedištima i pozornicom. Sedišta su prazna, ali povremeno iza njih izviruju Mona Liza i još nekoliko poznatih i nepoznatih ličnosti. Na pozornici se diže zavesa i prikazuje se, između ostalog i njihova čuvena špica sa ružama, iz kojih, kada se rascvetaju, izlazi: Monty Python's Flying Circus.

U desnom donjem uglu nalazi se nešto što mi je u prvom momentu ličilo na oblačić iz nekog stripa, ali se ispostavilo da predstavlja mozak! Kada kliknete na njega napuštate uvod i prelazite u deo sa menijem. Meni ima oblik pomenutog mozga koji je podeljen na više delova, a svaki predstavlja jednu opciju.

Pythonizer sadrži dodatne opcije: Noise Bits, O.L.E., Screen Saver, Wall Paper i Icons. Spomenimo da klikanjem na O.L.E. dobijate podužu listu poznatih skečeva koje možete pogledati. Svaki od njih se sastoji od digitalizovane slike i

zvuka. Animacija je doduše prilično malih dimenzija, a teče sa oko 10 slika u sekundi, ali sve u svemu, sasvim je zadovoljavajuće. Neki od poznatijih skečeva su npr. "Crunchy Frog" i "Nudge Nudge". Screen Saver opcija će vam ponuditi da odgledate i do suza se nasmejete nekim otkaćenim saver-ima. Iako većina njih, ako ne i svi, nemaju ni najmanje veze sa namenom screen saver-a, možete ih (ako se ne varam) instalirati kao standardne Windows saver-e. Spomenimo tek par komada, "Aquarium", "Michelangelo's David". Postoji i mogućnost aktiviranja interaktivnih (?!!) saver-a, npr. veliki broj replika engleske kraljice leti po ekranu, a vi ih jurite mišem i ubijate ih klikom na levo dugme.

Corridor je deo u kome vam se na ekranu pojavljuje veliki hodnik, tj. hol sa nekoliko stubova. Kada kliknete u levi gornji ugao ekrana statujete flipper (?!!). Iza stubova se pojavljuju razne, Pajtonima svojstvene spodobе u stilu petla sa metom na grudima, automobila itd.

Exploding TV Room je soba u kojoj se nalaze televizor, kamin i fotelja. Postoji gomila mesta na koje možete kliknuti i proizvesti najblesavije efekte. TV sam po sebi prikazuje neki program, a možete i sami promeniti kanal. Tu su scene iz skečeva "Exploding Penguin", "Blue Danube", itd. Kada kliknete na jedno posebno mesto, Terry Jones će vam reći da će vam kompjuter eksplodirati ukoliko pritisnete SPACE, pa probajte!

Portrait Gallery je galerija sa 3 slike na zidu. Možete klikatati na razna mesta i prizivati razne kreatore iz njihovih serija i filmova. Može vam se

desiti da vam se na desnoj slici pojavi džekpot ručica. Kada je povučete, u 3 slike na zidu, počće da se vrte fotografije članova Pajton družine. Pokušajte da dobijete 3 iste.

Loonatorium je ekran prepun raznih faca i predmeta. Ako kliknete na dve devojke u desnom delu ekrana, zaigraće kan-kan. Kliknite na mrava i prikazaće vam se storija o mravu, njegovim prednostima i slabostima. "Spot The Loony" je deo u kome se od vas traži da upucate jednu od faca koja izviruje iza mnogobrojnih predmeta na ekranu. Sve u svemu, opšta ludnica.

Test Your Skills, kao poslednja stvar sadrži tri igrice: "The Pig Game", "The Gopher Game", "The Bird (Chicken) Game". Sve tri su u njihovom stilu, sa blesavim animacijama čiji je autor, njihov član, Terry Gilliam. U "The Gopher Game", vi ste žena sa čekićem u ruci. Ispred vas se nalazi 7 rupa iz kojih izviruju razne face i spodobе. Treba da ih tresnete po glavi kako se koji iznenada pojavljuje iz rupa. Za svakog dobijate po poendva, a highscore je 7432179.

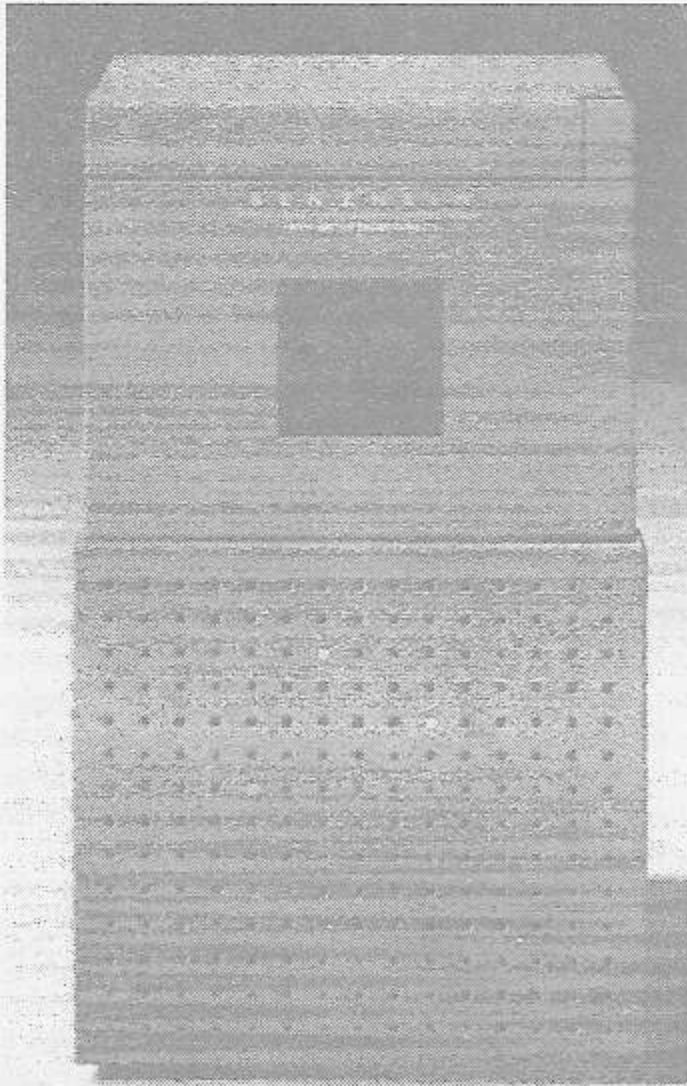
Kada konačno poželite da napustite program, kliknite na znak "Way Out", i iza njega će se pojaviti engleski Bobi koji će vam se učtivo izviniti za neprijatnosti koje su vam se dogodile. Nakon toga će vam se prikazati poduži spisak ljudi koji su učestvovali u projektu. Inače, CD je posvećen preminulom članu grupe Graham Chapman-u.

Aleksandar Puškaš



A ŠTA DALJE?

NE, NIJE UPUTSTVO ZA IGRU.



April ove godine je bio jedan od najdramatičnijih "momenata", što se sudbine Amiga računara tiče.

21. April je određen za aukciju **Commodore-a**, i sva prava na Amigu što je bilo i najinteresantnije. Dve nedelje pre aukcije, **ESCOM AG**, nemačka firma poznata po širokoj prodajnoj mreži u celoj Evropi (inače, **ESCOM** je najveći diler PC kompatibilaca u Evropi) predlaže sudu sumu od 5 miliona američkih dolara kao start za licitaciju. Potom se objavljuje da je **ESCOM** kupio i sva prava nemačke podružnice **Commodore-a**, što ih je koštalo 2 miliona.

Prvo iznenađenje je bilo odsustvovanje **Commodore U.K.**, podružnice **Commodore-a** u Engleskoj, jedine filijale koja je poslovala sa profitom. Nisu imali dovoljno finansijskih sredstava, da polože tzv. *Security Deposit* od milion dolara kao garanciju. Sledeći šok je koalicija **CEI-a** (glavni **Commodore-ov** dealer) i **DELL-a** (jedan od najvećih proizvođača PC kompatibilaca).

Početna suma od 5 miliona je ostala. **CEI** i **DELL** nude 7, **ESCOM** diže na 10 miliona, i posle pauze, **CEI** i **DELL** predlažu 15 miliona dolara. Međutim, uz to traže i mogućnost da dobiju sva prava, pregledaju papire, projekte, i ako im se ne sviđa, da se novac vrati. Normalno, to je bila besmislena ponuda, i deoničari odlučuju da pri-

hvate **ESCOM-ovu** ponudu. **CEI** ulaže žalbu koja je do danas ostala "neotkrivena" javnosti ali sud to odbija, i zvanično, **ESCOM** je preuzeo ime i sva ostala prava na **Commodore-a**.

Šta ćemo dalje?

ESCOM objavljuje planove u kojima se navodi: ponovna proizvodnja **C64**, proizvodnja Amiga računara u Kini, plasiranje PC kompatibilaca pod **Commodore-ovim** imenom, itd. Odlučeno je da će se odmah početi sa proizvodnjom Amige 1200, Amige 4000 sa 68040, i Amige 4000 sa 68060 procesorima. Poslednje informacije o količinama su: 125.000 komada Amiga 1200, 15.000 komada Amiga 4000/68040 i 10.000 komada Amiga 4000/68060. Da se ne bi projektovao novi računar sa procesorom 68060, **ESCOM** će koristiti karticu od firme **Phase 5** sa imenom **CyberStorm 060**. **New Business Development** (proizvođači poznatog multimedijalnog programa **Scala**) i **ESCOM** sklapaju dogovore o novom dizajnu Amige, i distribuiranju paketa **Scala MM300** uz svaku Amigu. Pominje se i mogućnost ugrađivanja **SCSI** kontrolera u Amige 4000.

ESCOM osniva firmu **Amiga Technologies** koja će preuzeti kompletan razvoj Amige, da bi se Amiga odvojila od ostalih delova **Commodore-a** koje je **ESCOM** kupio. Potom, američka firma **VisCorp** dobija licencu od **ESCOM-a** ali se još ne zna kada će i šta praviti.

Pokušaćemo da hronološki navedemo poslednje zvanične informacije od strane **Amiga Technologies**.

Početni rok za isporuku Amiga jeste Septembar 1995. godine. - **ESCOM** je kupio oko 200 prodavnica u Engleskoj zbog bolje prodaje Amige. - Zvanično je potvrđeno da se **CD32** neće praviti ove godine. - Najavljena je mogućnost pravljenja nove konzole za igru. - Nezvanično, **Amiga Technologies** se odlučuje za **PowerPC** čipove za novu Amigu. - **CEI** i **ESCOM** su sklopili dogovor o distribuciji Amiga računara na američkom tržištu. I nekoliko manjih firmi je ušlo u taj posao. - Određena količina Amiga 4000 će se proizvoditi u Americi zbog lakše prodaje. Predvi-

đa se da će samo za američko tržište biti proizvedeno 20.000 Amiga 4000 Tower, što znatno uvećava broj Amiga 4000 za 1995. godinu. - Slika koju vidite je zvanično demantovana kao nova Amiga 4000 (iako je to skenirana fotografija sa prvih konferencija za štampu). Koristiće se PC Big Tower kućišta sa malim izmenama. - Ne predviđa se standardna ugradnja CD ROM-a u Amigu 4000. - Ne predviđa se isporuka Amiga 1200 u Americi. - Amige 4000 Tower će se DEFINITIVNO proizvoditi u Americi, a eventualno, ako bude potražnje sklapati u Evropi. - Navodno je već prodano oko 40.000 Amiga 1200 u Evropi, ali nije precizirano kome. Veruje se da svi dileri čekaju Septembar za početak prodaje. - Negirano posto-

tojanje Amige 1300 ili bilo kakvi planovi oko tog modela. - Takođe i projekat **Commodore U.K.** za Amigu 1200CD je propao. Postojao je prototip, ali je bilo problema, pa je projekat zaustavljen. - Verovatno je da se proizvodnja **CD32** neće obnavljati. Demantovana informacija da je **VisCorp** dobio licencu. Samo je razmatrano o tome. - **NewTek** je objavio da prestaje sa proizvodnjom **Video Toaster-a** za Amigu (sramota). - **ESCOM** odmah poslao ekipu u Sjedinjene Države, na sastanak sa čelnicima **NewTek-a** (svaka čast) - Najavljen pad cene za Amigu 4000 Tower sa 3.500 američkih dolara, na 2.700. - Održane dve velike Amiga manifestacije u Americi. Dobar znak. - Od 26.08.1995 do 03.09.1995. **Amiga Technologies** i **ESCOM** prikazali

nove modele Amige na sajmu u Berlinu. To je prvi put od likvidacije **Commodore-a** da je u javnosti (na sajmu) prikazana Amiga. - Najavljena kartica sa procesorom 68060 za Amigu 1200. - Proizvodnja novih Amiga počinje u septembru, a prodaja u oktobru. - 68060 za Amigu 1200 će moći da se ugradi samo u dodatno kućište sa Zorro 3 slotovima. Cena će biti oko 1000 engleskih funti za kompletnu konfiguraciju.

Amiga je još uvek jedini računar koji je dobio 2 nagrade "Grammy"!

C.S.



X-COPY

Čudan početak teksta, ali mnogo ljudi se i dan danas nalazi u dilemi šta je **XCOPY**. Evo čemu služi: da sebi napravite kopiju diskete, da iskopirate disketu prijatelju, da je formatirate, proverite ispravnost, i tako dalje.

Postoje dve aktuelne verzije **XCOPY**-ja koje se mogu naći na našem tržištu. Prva je tzv. "stara". Lako ćete je prepoznati, jer posle startovanja nećete moći da promenite ekran tasterima Amiga i M. Znači, kako **XCOPY** preuzima kompletne resurse računara, jedina stvar koju u tom momentu možete da radite je korišćenje ovog programa. Ukratko ćemo objasniti glavne opcije, i nećemo spominjati relativno nekorisne kao što je **SYNC**.

Dva su glavna niza "opcija". Počecemo sa **COPY** opcijama. To su: **DOSCOPY**, **DOSCOPY+**, **BAMCOPY+** i **NIBBLE**. **DOSCOPY** kopira diskete i ne pokušava da popravi grešku kada na nju naiđe, za razliku od **DOSCOPY+**, dok **BAMCOPY+** kopira samo popunjene sektore diskete, tako da možete ubrzati snimanje disketa u DOS formatu. **NIBBLE** koristite kada kopirate MSDOS diskete, one u ATARI formatu, itd.

Sledeći meni je **TOOLS**. **OPTIMIZE** omogućava da "sredite" disketu, jer Amiga ne snima

fajlove na disketu po nekom redosledu, pa se time gubi brzina čitanja. Optimizovanje će složiti fajlove na disketi, pa će čitanje direktorijuma i sl. biti mnogo brže. Međutim, za taj posao bih preporučio neki od programa tipa *Quarterback Tools* ili *AmiBack Tools*. **FORMAT**, pretpostavljate, služi za formatizovanje diskete. Mnoge igre traže da ubacite praznu i formatizovanu disketu da biste snimili poziciju. Disketu možete da pripremite koristeći ovu opciju. Pri formatizovanju, **XCOPY** će vas prvo pitati za ime koje želite da date disketi; možete samo pritisnuti **ENTER**, i disketa će dobiti ime **EMPTY**. Što se *bootblock*-a tiče, o njemu će biti reči nešto kasnije. **QFORMAT** služi za "brzo" formatizovanje diskete. Međutim, ona već mora biti u DOS formatu, i **QFORMAT** će samo izbrisati podatke o fajlovima koji na njoj postoje. **LOESCHEN** je možda najčudnija opcija, jer služi za "brisanje". Svi podaci se gube, a disketa postaje nečitljiva. U nekim slučajevima, to pomaže kod neispravnih disketa. **INSTALL**, kako ime kaže, služi za instaliranje *bootblock*-a. *Bootblock* je zadužen za "podizanje" sistema. *Bootable*, **XCOPY** i *FFS Bootable* (*FFS* je skraćenica za *Fast File System*, koristi se na operativnom sistemu 2.0 i većem) omogućiće da dignete sistem sa diskete, dok će *Noboot* i *FFS Noboot* isprazniti *bootblock*. Brzinu čitanja ispitaće **SPEEDCHK**. **KILLSYS** je

namenjen vlasnicima Amiga računara sa 1Mb RAM-a i manje. Jednostavno, "ubijete" kompletan operativni sistem, i sva raspoloživa memorija se koristi za **XCOPY**. Potom slede opcije za početni i krajnji sektor, za kopiranje samo jedne strane diskete, itd. Na kraju postoji opcija kojom određujete da li ćete koristiti direktno "disk na disk" kopiranje, ili ono putem RAM-a. Bez dodatnog disk drajva, moraćete da upotrebite RAM opciju.

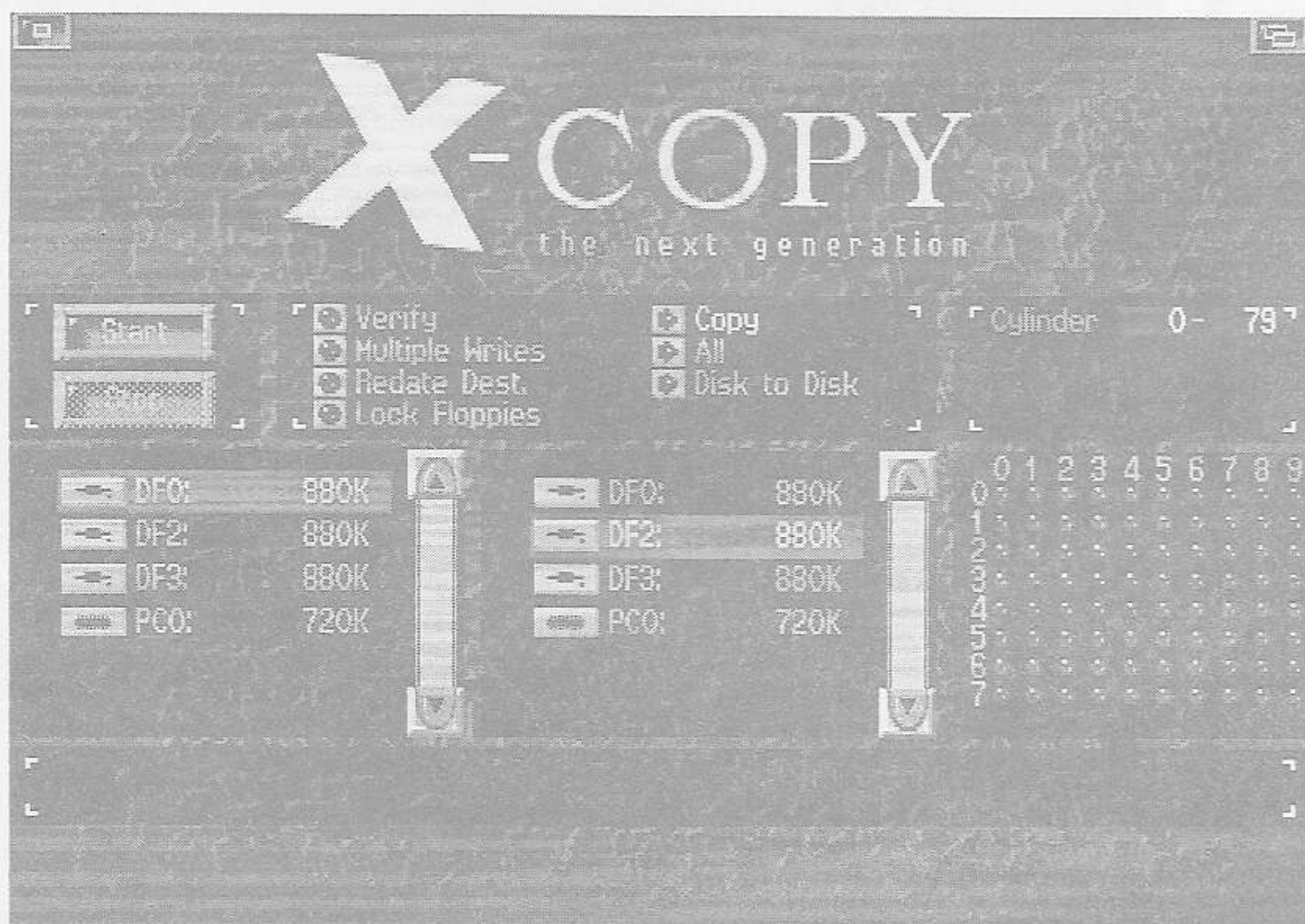
START počinje kopiranje. Ispod **START**-a se nalaze sličice disketa sa označenim imenima drajvova. Gornje "lampice" služe za obeležavanje drajva sa kojeg se kopira, dok je donji red namenjen označavanju drajva na koji se snima, ili u kojem se formatira disketa, instalira *bootblock*, i sl. **STOP** zaustavlja trenutnu aktivnost u **XCOPY**-ju. **DISK INFO** prikazuje popunjenost diskete (samo sa DOS disketama). **INHALT** izlistava sadržaj DOS disketa, a **PRUFEN** proverava ispravnost. Sa **ZURUCK** završavate korišćenje **XCOPY**-ja.

Naveli smo komande u nemačkoj verziji ovog programa, koja je tako reći izvorna, i koja se najviše viđa kod nas. U engleskoj verziji (koja je "samo" prevedena) sve je isto, osim naziva opcija, ali nadamo se da nećete imati većih problema.

Izlazak iz **XCOPY**-ja postizete klikanjem miša u levi gornji ugao ekrana. Kada naidete na grešku, možete tasterom **R** ponovo probati da iskopirate isti sektor, ili tasterom **C** nastaviti kopiranje uz prisutnu grešku. Preporučujemo da promenite disketu ako do greške dođe. Takođe, glavne opcije **START**, **STOP** i druge možete da pozovete i sa tastature. **F1** poziva **START**, **F3** - **STOP**, **F10** - izlazak...

Postoji i nova verzija **XCOPY**-ja (priložena slika) koja radi u multi-taskingu (pod sistemom, kako programeri vole da kažu). Mnogo lepše izgleda, ima mogućnost kopiranja nestandardnih device-ova (uređaja) kao što su **PC0**: (integrisan sistem čitanja PC-jevih disketa sa operativnim sistemom 3.1), **RAD**: i drugih. Međutim, postoji mnogo sitnih grešaka koje ovu verziju čine nesigurnijom od stare.

C.S.





Windows 95

Kada su i najstrpljiviji počeli da grickaju nokte, krajem avgusta *Microsoft* je predstavio svoj novi operativni sistem.

Instalacija

Instalacija **Windows 95** dolazi na jednom CD-u, ali ako niste sretni vlasnik nekog CD ROM-a, istu možete dobiti i na 24 diskete. Instalaciju sa disketa ne preporučujem jer može da vas košta prilično nerava. Jednostavno, prekopirajte sve diskete u jedan direktorijum na hard disku i pokrenite *Setup*.

Ono što sam odmah primetio (a po čemu se release verzija razlikuje od beta verzije iz maja), jeste činjenica da srpski jezik i sva podešavanja vezana za to (*regional settings*), više ne postoje! Da li je *Microsoft* imao nekih problema sa dotičnim podešavanjima ili jednostavno planira da izda EE (*Eastern Europe*) verziju kao što je to bio slučaj sa ranijim verzijama **Windows** paketa, verovatno ćemo saznati narednih meseci.

Sama instalacija teče, uglavnom, bez problema i prilično brzo. Kažem uglavnom iz sledećeg razloga: prilikom instalacije **Windows** pokušava da upiše svoje podatke u tabelu particija i boot sektor. U tom momentu se javlja "virus protection" i obaveštava me o tome. Nakon potvrdnog odgovora na pitanje da li želim da nastavim, instalacija se naprosto "smrzne".

Koncepcija

Svi koji su imali priliku da se sretnu sa ranijim *Microsoft*-ovim proizvodima ovog tipa (**Windows 3.1x, NT**), biće prijatno iznenađeni jednom potpuno novom koncepcijom i izgledom.

Prvo što ćete primetiti po startu **Windows 95** (u daljem tekstu - **W95**), jeste da više nema *Program Manager*-a i grupa. Zatečićete samo plav ekran radne površine (**Desktop**) sa svega par ikona programa raspoređenih po njemu, kao i liniju **Taskbara**.

U ranijim verzijama **Windows**-a, **Desktop** je služio isključivo smeštanju ikona minimiziranih programa ili da lepo izgleda kada za **Wall Paper** postavimo, recimo, Jamie Lee Curtis, ništa više. Sada na njega možemo rasporediti ikone programa koje često startujemo - *Dos prompt*, *Control panel* i slično. Zadržao je mogućnost menjanja boje ili stavljanja Jamie kao **Wall Paper**, ali se sada minimizirani programi smeštaju na **Taskbar**, odakle se prostim klikom vraćaju u pređašnje stanje.

Na **Taskbaru** se inicijalno nalazi sat koji možete da isključite i opcija **Start** koja otvara pop-up ili pull-down meni, zavisno od položaja **Taskbar**-a. U **Start** meniju se nalazi praktično sve što dobijete u paketu **W95**. Tu je i dalje **Accessories** sa starim

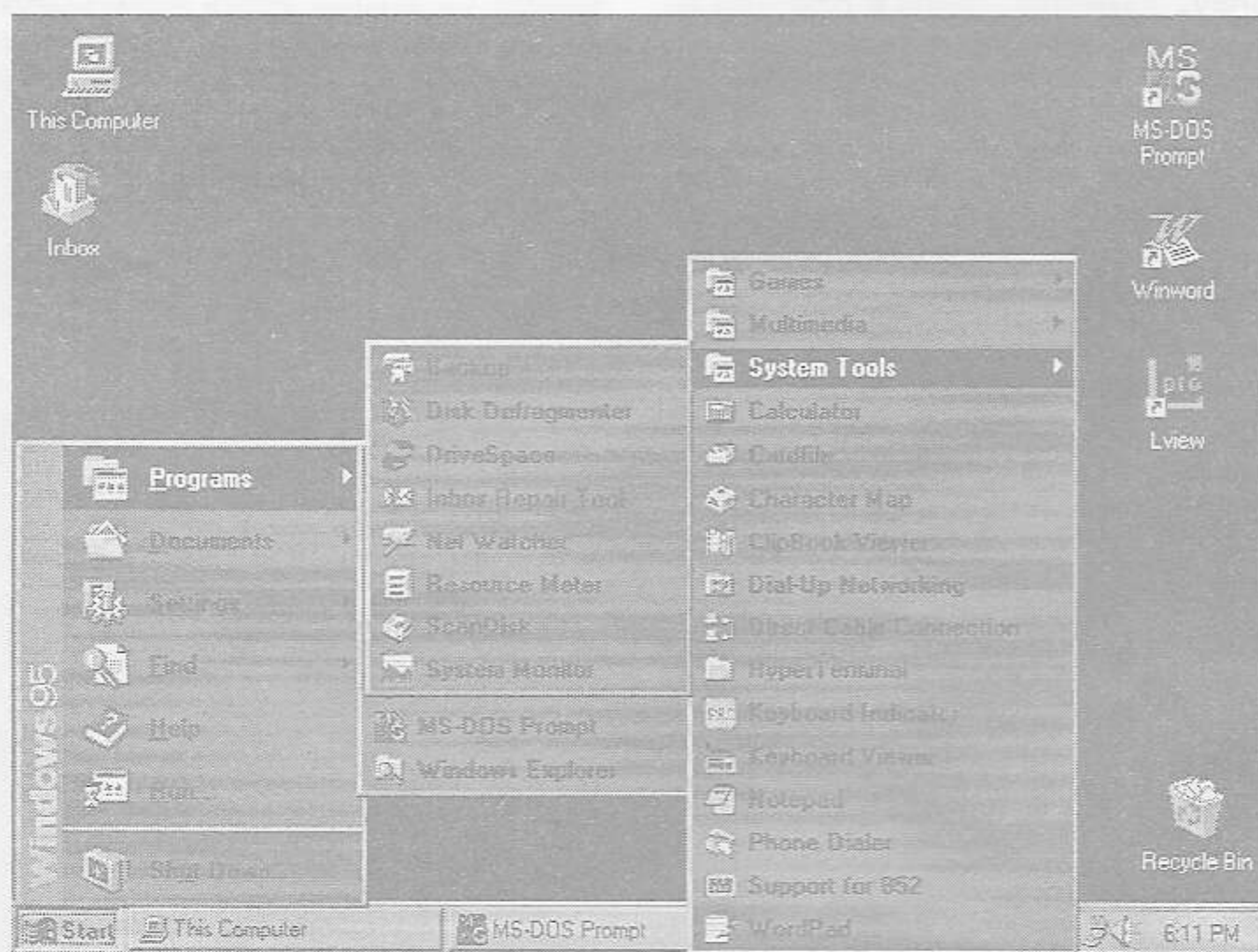
programima u novom ruhu: **Paint** (zamena za *Paintbrush*), **Character map**, **Calculator** i drugi, **Settings** sa *Control panel*-om, igre i programi za održavanje sistema (pretežno diskova - disk defragmenteri). Podmeniji su označeni strelicom udesno i nema potrebe za klikanjem da bi se otvorili, već se automatski otvaraju kada dovedete pointer na njih. Kliknite na **Start** opciju **Taskbara** i sami pogledajte šta se sve tamo nalazi.

Jedan od noviteta koje donosi novi operativni sistem, jesu objekti. Naime, ceo sistem je, kako to danas popularno kažu, objekat. Svaka celina je jedan objekat. Tako su fajlovi, folderi, **Desktop**, **Taskbar**, **Recycle bin** (korpa za otpatke) samo neki od objekata. Za svaki od njih prostim klikom desnim dugmetom, koje, napokon, ima neku funkciju, **W95** će ponuditi meni sa opcijama koje se mogu primeniti na dotični objekat. Tako će klik na ikonu nekog programa ponuditi *delete*, *copy*, *properties* opcije, dok će klik na, recimo, **Recycle bin**, između ostalog, ponuditi opciju - *empty Recycle bin*. Za svaki objekat postoji opcija

sporove sa *Apple*-om) i predstavlja u stvari običan direktorijum koji se u **W95** može na neki način smatrati programskom grupom, s tom razlikom što sada može da postoji "folder u folderu" (setimo se da u ranijim verzijama **Windows**-a "grupa u grupi" nije postojala, pa smo se dovijali raznim programima tipa **Plugin**).

Drugi termin, **Recycle bin**, je sinonim za **Trashcan** sa *System*-a 7, a predstavlja specijalni folder za čuvanje obrisanih fajlova. Tako, ako ste greškom obrisali neki program, jednostavno možete da ga vratite. Naravno, **Recycle bin** je ograničenog kapaciteta i izražen je u procentima slobodnog prostora vašeg diska, a može se, kao i sve ostalo u **W95**, podesiti u *properties* opciji za **Recycle bin** ili potpuno isključiti stavljanjem na nulu.

Prozori su, više-manje, zadržali stare osobine i izgled. Tu, naravno, ne računam novi dizajn, već osnovne elemente prozora (meniji, title bar, scroll bar). Dodata su dva nova elementa - ikona u



properties. Tu ćete naći neke dodatne opcije zavisno od objekta sa kojim radite. Tako će se recimo u *properties* za **Desktop** naći podešavanje broja boja, rezolucije, boja pojedinih elemenata prozora i slično.

Primetili ste da sam pomenuo dva termina koja nisu postojala u ranijim verzijama **Windows**-a - folderi i **Recycle bin**. Pojam folder je *Microsoft* preuzeo sa *Mekintoš* računara, i operativnog sistema *System 7* (za šta je gospodin Gates vodio

obliku slova X koja služi za zatvaranje prozora jednim klikom, i označeno mesto u donjem desnom uglu prozora za promenu veličine istog, tako da sada ne morate da "bodete" iverice prozora da biste mu promenili veličinu.

Nemoguće je u jednom članku opisati sve novitete koje novi **Windows**-i donose. Jednostavno sednite i eksperimentišite. To je najbolji način da upoznate **W95**, ovladate njime i koristite ga.



Plug & Play

Plug & play (p&p) je jedan od noviteta koje sam jedva dočekao. Da li je to pravi p&p ili "plug & pray" kako su ga zlobnici u startu prozvali? Na moje veliko zadovoljstvo ispunio je sva očekivanja. Sve hardverske zahvate **Windows** je prilikom startovanja prepoznavao, startovao se u odgovarajućem modu (safe mod), te mi ponudio da iz, prilično duge liste, odaberem hardver koji sam instalirao ili da ga pustim da on "obavi posao". Opređelio sam sam se, naravno, za ovu drugu opciju. Posle detekcije, koja može da potraje i par minuta, novi hardver je bivao prepoznat i odgovarajući drajver instaliran. Od hardvera koji sam mu "servirao", veliki broj su bili delovi renomiranih proizvođača (S3, ATI MACH 64, Panasonic CD), ali je bilo i raznih egzotičnih delova (Sound maker 16E, razne adlib muzičke kartice) i svaki od njih je bivao ispravno instaliran. Na ovaj deo zaista nemam nikakvu primedbu. Možda je detekcija mogla teći malo brže, ali ako pogledate listu hardvera koju 95-ica može da prepozna, svakako ćete opravdati čekanje od par minuta. Ako vaš hardver ne bude prepoznat (za šta postoji zaista jako mala verovatnoća), **Windows** će vam ponuditi da iskopirate odgovarajuće drajvere sa diskete.

Performanse. Multitasking. Multitreading.

Ove tri stvari će verovatno zanimati mnoge. Što se tiče performansi, bićete prijatno iznenađeni brzinom koju **W95** postiže, kako u okruženju tako i u prompt modu. To se prevashodno odnosi na rad sa diskom, mada ni iscrtavanje i ažuriranje ekrana više neće biti "skokovito". Operacije sa diskom su dosta brže, zahvaljujući dobro razvijenom sistemu keširanja diska. Tako će, recimo, **W95** obrisati neki prilično veliki direktorijum (ili više njih sa deltree) u rekordnom vremenu. Tek kasnije, kada uhvati pogodnu priliku, **W95** će promene zaista ažurirati (pošto se brisanje u stvari vrši po FAT-u koji se svo vreme nalazi u memoriji programa za keširanje).

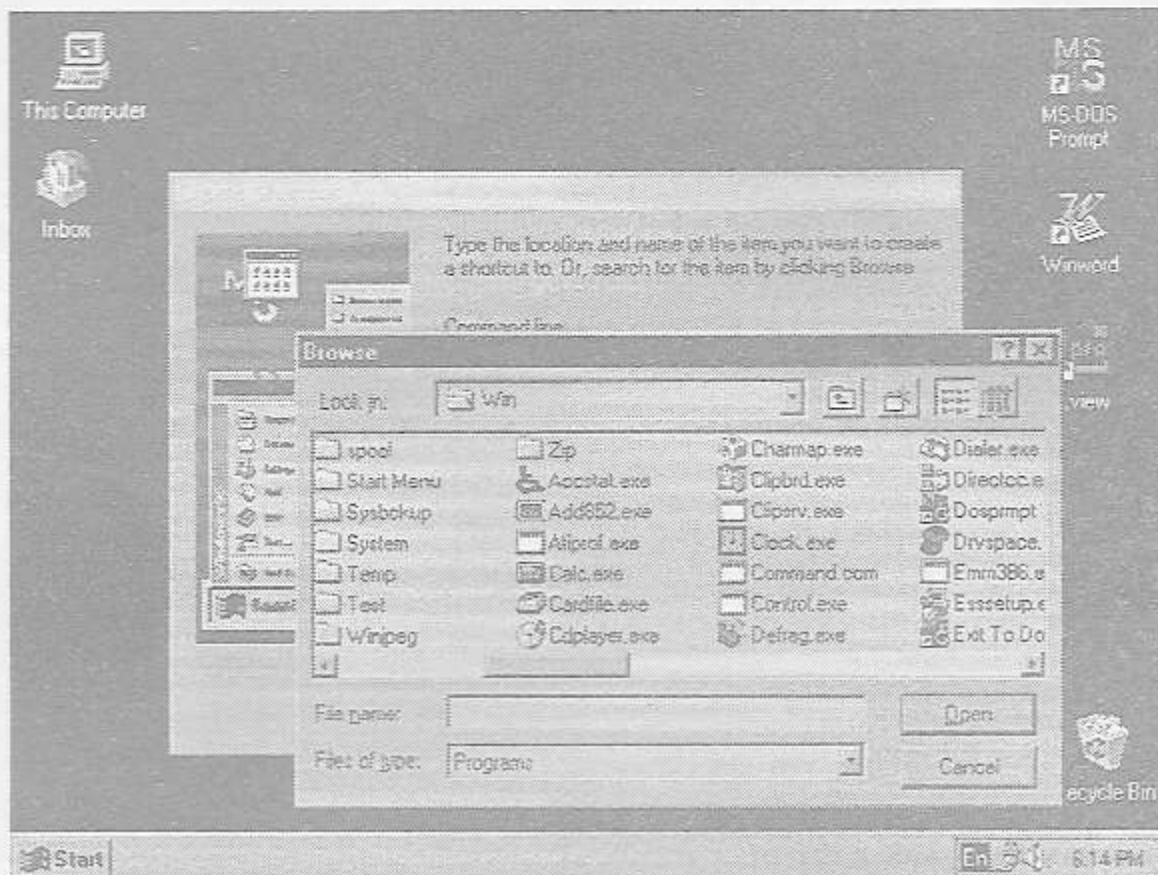
Multitreading (multithreading) je novitet ove verzije **Windows**-a. Osnovna ideja je u sledećem: program koji treba da radi više poslova koji će na kraju rezultirati obavljenim čitavim poslom, deli posao na više celina, tako da postoji deo koda koji, recimo, priprema tekst za štampu, deo koji štampa i deo koji omogućuje korisniku editovanje teksta, a uz sve to postoji deo koji svira Beethovenovu 9. simfoniju. Svaki od tih delova se naziva nit (thread) i svi oni rade paralelno svoj posao, nezavisno jedan od drugoga. Naravno, tredovi, po potrebi, mogu da razmenjuju podatke i da se međusobno usklađuju i dopunjuju. Kao rezultat rada svih njih, kada se 9. simfonija odvrta par puta, glavni posao će biti završen.

Pojam multitaskinga nam je svima poznat iz ranijih verzija **Windows**-a, ali je za pravi osećaj multitaskinga bilo neophodno napraviti .PIF fajl (program information file) koji određuje prioritete

programa i još čitav niz drugih podešavanja. Ovo se, naravno, odnosi na dos aplikacije jer se **Windows** aplikacije prirodno "multitaskuju". U **W95** je sve ovo mnogo bolje izvedeno. Kao test multitaskinga radio sam raspakivanje arhive od 1.4M sa jednog flopija i formatiranje drugog flopija. Za to vreme sam mogao da kompajliram C program ili nešto slično. Sve je radilo "samo od sebe", bez potrebe za podešavanjima koja, ipak, možete da izvodite.

Sigurnost

Napredniji korisnici **W95** će se sigurno zapitati



koliko je novi sistem pouzdan. Nemoguće je u jednom članku opisati sve ono na šta sam nailazio u toku testiranja, ali ću pokušati da otklonim neke nedoumice na ovu temu.

Zaštita memorijskih resursa nije mnogo odmakla u odnosu na beta verziju iz maja ove godine. Bag sa popunjavanjem donjih 64K memorije proizvoljnim sadržajem i dalje nije otklonjen mada je bio dokumentovan mnogo pre izlaska release verzije (za neupućene: popunjavanje donjih 64K memorije proizvoljnim sadržajem neminovno dovodi do pada sistema). To znači da **W95** ne štiti kritično mesto u memoriji - vektor tabelu. Naravno, ona se iz momenta u moment, po startu većine programa, menja te bi pri startu gotovo svakog programa **Windows** dizao uzburu, ali se to moglo bolje rešiti. Pomenuti problem kod **OS/2 Warp** operativnog sistema ne postoji.

Na sreću to je jedan od samo dva nedostataka. Drugi je taj što sve 16-bitne aplikacije (svi dos i Win 3.1x programi) dele jednu virtuelnu mašinu (jedan memorijski prostor). Tako bi, recimo, pad jedne aplikacije mogao dovesti do pada ostalih. To se, srećom, dešava jako retko. Uz ovaj drugi nedostatak bih dodao i sledeće: svi programi iz "autoexec.bat" i "config.sys" datoteka će po startu biti uredno izvršeni, a tek potom će **W95** da nastavi sa pokretanjem svojih drajvera. Čak je moguće izvršiti dos koji je bio na disku pre instaliranja **W95**. Moguće je sa F8 tasterom izvršiti neku od 7 start-up modova koje **W95** nudi (safe mode, comand prompt only, previous version of dos, ...)

ili potvrđivati instaliranje svakog drajvera ponosob. Ovo naravno može da bude opasno po sigurnost sistema jer se pre samog starta **Windows**-a startuje proizvoljno mnogo drugih, potencijalno opasnih, programa.

Momci iz **Microsoft**-a su uložili dodatne napore radeći na mehanizmima zaštite podataka na disku. Poznato je da 95-ica podržava imena fajlova do 255 karaktera. Kao što je poznato, to nije plod novog fajl sistema (i dalje je tu FAT) već nekih malverzacija sa fajl entrijima (više detalja neki drugi put). Tako bi programi tipa NDD, Speedisk ili slični (koji koriste direktan pristup FAT-u) mogli da dovedu do gubitka "dugih" imena, odnosno njihovog skraćivanja na originalnih 8+3 karaktera. To se i dešava ako radimo u DOS modu. U normalnom režimu rada, svaki pokušaj direktnog pisanja po sistemskom području diska **W95** će sprečiti izdajući pri tome odgovarajuću poruku. Naravno, ako ste sigurni da znate šta radite (ja sam pokušao da vratim obrisanu sliku), tu je komanda LOCK drive: koja vam omogućava da radite šta hoćete. **Windows** vas ostavlja na miru. Kada ste uradili to što ste hteli, treba da o tome obavestite **Windows** sa UNLOCK drive: koja drive (C:, D:, ...) vraća pod kontrolu 95-ice. Sve programe za održavanje diskova ćete pronaći u *System tools* folderu.

Igre

Mnoge potencijalne korisnike novog operativnog sistema svakako će zanimati ova tema. Svi oni mogu da odahnu jer će 99% igara da radi bez potrebe za bilo kakvim podešavanjima u *properties* kojih, verujte mi na reč, ima mnogo. Preostali deo zahteva minimalna podešavanja ili start u "command prompt" modu. Za sve one koji bi da igraju "u prozoru" malo razočarenje - **Windows** će za većinu igara staviti status *frozen* sve dok se ne vratite u *full screen*.

Što se tiče igara specijalno pisanih za 95-icu, već danas se na tržištu može naći veliki broj: Doom 2, Pitfall - The Mayan adventure. Sve one rade veoma brzo zahvaljujući novoj tehnici - **WinG** koju je **Microsoft** razvio i koja omogućuje direktan ispis u video memoriju, odnosno prozor, zaobilazeći WinApi funkcije. Probajte samo Pitfall.

Do sledećeg puta

Ukratko sam, koliko mi je to prostor dopustio, pokušao da vas približim novim **Windows**-ima. Moj savet je da probate, pa da vidite. Šta drugo? Jedna "sitnica" mi se potkrala do sada - ako imate "samo" 4Mb RAM-a, biće bolje da potražite spas u DOS-u. Pored svog pompeznog najavljanja, **W95** definitivno ne radi na 4Mb, odnosno ne radi dovoljno brzo. Sa 8Mb RAM-a i prosečno brzim hard diskom i sam **Windows** će reći: "Your system is configured for optimal performance".

Saša Popravak

U neka, ne tako davna vremena, pre nekih 15-tak godina, računari su počeli svoj prodor u svačije domove. Iako je bilo skeptika prema tim spravicama, njihovo napredovanje i ulazak u živote mnogih ljudi više niko nije mogao da spreči. Oni su, naprosto, iz godine u godinu, dobijali sve više pristalica, a mnogi koji su tada imali svoje početke, danas su ljudi od ugleda u svojim zanimanjima, koja neretko imaju tesne veze sa računarima.

Kućni računari onog vremena nisu bili impresivni za današnje pojmove. Setimo se samo legendarnih **ZX Spectrum** i **Commodore 64**. Oni, koji su dane (i noći) provodili uz svoje male ljubimce, danas ih se svakako rado sećaju. Takođe, ne zaboravljaju vešte rasprave koje su se vodile oko toga čiji je "ljubimac" bolji, baš kao i dan danas oko Zvezde i Partizana.

Međutim, danas se računari menjaju velikom brzinom. "Koliko kanala ima tvoja zvučna kartica? Koliko RAM-a imaš na video kartici? Je li imaš CD?" To su samo neka od pitanja koja se mogu čuti u razgovorima dva strasna igrača. Računari su već toliko napredovali, da su i obični igrači video igara prisiljeni da upotrebljavaju stručne i tabu termine koji se donedavno bili ili previše stručni, ili "tabu".

Za svakog igrača (koji tek treba da kupi kompjuter), pitanje od suštinskog značaja je: "Koji računar odabrati?". Da li je to toliko važno? Igrač će, kako mu i samo ime kaže, računar koristiti isključivo za igranje. U čemu je onda problem? Za sve računare koji egzistiraju na tržištu postoji sijaset igara i igrica koje mogu da zadovolje svačije ukuse.

Pokušajmo da iznesemo argumente koji bi potencijalnog kupca, budućeg igrača, naveli da se opredeli za neki računar iz jedne od familija danas najpopularnijih računara: **Amige** i **PC**-ja. Nemamo nameru da favorizujemo jednu od strana, već samo da prikazemo "objektivnu" sliku o mogućnostima svakog od njih, a sve u vezi igara. Namerno smo izostavili pridev kućni, jer su odavno prestali da budu samo to. Njihova upotreba je danas mnogo šira.

Amiga 500

Krenimo od Amige koja je do danas doživela veliki broj izmena. Prvi značajan model, a istovremeno i vrlo popularan (još uvek), je Amiga 500. Pojavila se na tržištu pre desetak godina, i još uvek postoji ogroman broj ponosnih vlasnika, koji su zadovoljni njenim mogućnostima. Osnovna varijanta je imala 512Kb RAM memorije, ali su sada ipak mnogo zastupljenije Amige 500 sa okruglih 1Mb RAM-a. Čitava serija Amiga računara je zasnovana na procesoru iz Motoroline familije procesora 680x0. U Amigu 500 je ugrađen jedan flopi disk. Standardno kućište ne postoji već je ceo računar u svom specifičnom kućištu na čijoj gornjoj strani se nalazi tastatura. Čitava briga oko izgleda i nije toliko bitna s obzirom na namenu. Amiga 500 se obično priključuje na neki od "Commodore"-ovih monitora, dok sa specijalnim uređajem (tzv. RF modulatorom), sliku sa A500 možete videti na svakom televizoru. To je velika prednost jer drastično smanjuje količinu novca koji bi trebalo uložiti u ovaj računar. Što se konkretnih mogućnosti jedne A500 tiče, treba napo-

H A J D E D A

menuti standardne zvučne kvalitete cele familije Amiga računara, a to su 4 kanala 8-bitnog zvuka, ili rečeno prostim jezikom, savršen kvalitet zvuka za potrebe svake igre. Grafičke mogućnosti su nešto čime je svaki vlasnik Amige 500 mogao biti ponosan u vreme njene pojave. Tada nije postojao računar koji je za istu cenu mogao ponuditi, makar izbliza, grafiku tog kvaliteta. Ali, s obzirom da je od tada prošlo 10 godina, može se reći da je vreme pregazilo Amigu 500. No ipak, i dan danas izlaze nove igre za ovaj model, što samo govori da su mogućnosti koje ona pruža još uvek dovoljne za sadašnji nivo igara.

Amiga 1200

Sledeći model Amige koji bi bio interesantan, a posebno je popularan u nas, je Amiga 1200. Moglo bi se reći da je to pravi naslednik stare Amige 500. Možda ne sasvim dostojan da to



Amiga A1000

bude, s obzirom na performanse koje nisu preterano poboljšane u odnosu na prethodnika. Standardna konfiguracija sadrži 2Mb RAM memorije, što je značajno povećanje. Grafika je poboljšana, a postala je poznata pod skraćenicom **AGA**. Nude se veće rezolucije sa više boja. Izgled računara podseća na Amigu 500, čak je i flopi drajv ostao na istom mestu i to u jedinici. Suštinska razlika je u tome što Amiga 1200 unutar kućišta ima predviđeno mesto za hard disk. Za razliku od A500, ovaj model ima ugrađen TV modulator, pa u nedostatku monitora možete koristiti televizor. Sliku čak možete posmatrati na monitoru i TV-u istovremeno (ukoliko ih imate), što povećava užitak u grupnoj igračkoj seansi. Kao platforma za igranje, Amiga 1200 predstavlja ozbiljnog takmca svim konkurentima. Postojanje hard diska, dovoljna količina RAM-a (koji se može proširiti), kvalitetna grafika čine je skoro savršenim računarnom za igranje. Činjenica da većina igara napisa-

nih za Amigu 500 radi na Amigi 1200, (i veliki broj igara pravljenih isključivo za model A1200) doprinosi zaključku da prosečan igrač ne može ostati ravnodušan pored svoje ljubimice.

CD32

Ovaj model računara bi se ipak mogao nazvati konzolom za igre. Suštinski, srž ovog računara je identična Amigi 1200. Očigledne razlike između ova dva modela su pre svega u izgledu. CD32 je manja od A1200 i to iz prostog razloga što CD32 nema tastaturu. Nedostatak iste je smanjio zapreminu koju računar zauzima, dok bi druga očigledna razlika bila postojanje CD umesto flopi drajva. U pomanjkanju tastature, sa CD32 se komunicira preko tzv. džojpada (**joypad**). On ima nekoliko šarenih dugmića, i ne liči na džojstik. Međutim, postoji način da pomoću posebnog uređaja, od CD32 napravite Amigu 1200, dodavanjem flopi drajva i tastature. Korišćenje ovog računara je krajnje jednostavno. Svaka igra se nalazi na jednom CD-u, a ponekad stane i više njih. CD se ubaci na svoje mesto u drajv i sve je ostalo pesma. Ovo poslednje se može protumačiti i doslovno jer vam CD32 omogućuje, pored igranja nekih fantastičnih igara, i slušanje audio CD-ova. Neke od igara koje svakako treba imati su: **Microcosm**, **Tower Assault**, dok se za audio CD-ove opredelite već prema ukusu.

Amiga 4000

Do sada najbolji model je svakako Amiga 4000. Njena snaga se najbolje ispoljava u radu sa ozbiljnim programskim paketima. Performanse su joj itekako uporedive sa svakim PC kompatibilnim računarnom, no njeno ciljno tržište svakako nisu igre. Bilo bi žalosno koristiti takvu "spravu" isključivo za igranje, ali ako neko ima želju (i novca), nema nikakvih prepreka. Komforna i brzine nikada dosta, pa će igranje igara tipa **Sim City** ili **UFO** biti neuporedivo lakše. Sa hardverske strane gledano, a uprošćeno do krajnjih granica, Amiga 4000 je jedna "jako, jako, jako brza Amiga 1200". Samo iz tih razloga bi je bilo šteta koristiti samo za igranje. Amiga 4000 ima svoje kućište sa odvojenom tastaturom. Kao i svi modeli Amige, ima mogućnost priključivanja dva džojstika, dok se posebnim adapterom, koji se priključuje na paralelni port bilo koje Amige, mogu pridodati još dva. Na taj način možete prisustvovati nezaboravnom doživljaju igranja sa 4 ili čak 5 igrača istovremeno. Jedna od najboljih igara koje će vam pružiti ovakav užitak je **DynaBlaster**.

PC

Porodica **IBM** računara i kompatibilaca je u svetu prisutna odavno, dok su kod nas posebno popularni, kao kućni računari i sprave za igranje, tek poslednjih nekoliko godina. PC računari izgledaju standardno, od prvog pa sve do poslednjeg



SE IGRAMO

modela. Imaju svoje kućište, koje se, zavisno od veličine, naziva mini, midi tower ili samo tower. Tastatura je odvojena. U PC se standardno ugrađuje kontroler sa jednim portom za džojstik. Za razliku od Amiginih džojstika koji reaguju samo na 8 pravaca, džojstici za PC su tzv. **analogni**, što znači da reaguju na međustanja između pravaca, tj. osetljiviji su na komande. To omogućuje mnogo preciznije i uverljivije igranje raznih simulacija. Amiga tehnički pruža mogućnost igranja sa analognim džojstikom, jedino što mali broj igara to podržava.

286

Iako podnaslov govori drugačije, realno gledano, osim čuvenog **Tetrisa**, **Prince of Persia** i još nekoliko legendarnih igara, računar poznat pod šifrom 286, vam neće pružiti baš preterano zadovoljstvo u igranju. Realno, u vreme pojave 286-ice i njenog vrhunca, PC računari nisu bili praktično nikakva platforma za igranje u poređenju sa onim što su drugi računari pružali. Velika šarolikost grafičkih adaptera, nedostatak i neraspoređenost muzičkih kartica, a i brzina (sporost) samog 286 procesora nisu dozvoljavali pojavu ozbiljnije širenje igara, tada popularnih na drugim platformama. Danas se čak i naslednik ovog računara - 386, smatra lošom investicijom, iako sa igračke strane nije tako. U svakom slučaju, kupovina ovog modela PC-ja se u današnje vreme može smatrati čistim promašajem.

386

Već sledeći predstavnik ove porodice računara predstavlja donekle dostojnog konkurenta u svetu igračkih mašina. Dovoljna brzina u odnosu na prethodnika čine 386-icu pogodnim tlo za igranje prosečno dobrih igara. Standardna konfiguracija ima 4 Mb RAM-a što je uglavnom dovoljno. Bitan detalj je činjenica da su **SVGA** grafičke kartice praktično postale standard u svetu PC računara, što nije slučaj sa zvučnim karticama. Na tom polju još uvek postoji šarolikost, od prvih verzija **SoundBlaster**-a do **Media Magic** ili **Gravis Ultra Sound** muzičkih kartica. Poslednjih par godina karakteriše ih tzv. 16-bitni zvuk, što je napredak u odnosu na 8-bitni. Razlika je u kvalitetu samog zvuka, iako realno gledano, za igre današnjeg nivoa, ona i nije toliko bitna niti primećna, no napredak je uvek za pohvalu. Za igranje će vam svakako biti neophodan kolor monitor, a 386-ica će vam, izvesno je, pružiti zadovoljstvo. Pored mnogobrojnih naslova igara, moći ćete da igrate čak i **Doom** ili **Magic Carpet**.

486

Među PC familijom računara, 486-ica predstavlja važeći standard. Sve manje od toga smatra se prošlošću, dok je **Pentium**, kao stepenik više,

za sada još uvek daleko od prosečnog korisnika, posebno igrača. Ali opšte činjenično stanje oko igara za PC kompatibilne računare je takvo, da se standardi pomeraju praktično iz meseca u mesec. Od nedavno su, veoma veliko tržište kompjuterskih igara, postale igre na CD-ovima. Naravno da bi ste ih igrali neophodan vam je dodatni uređaj pod imenom CD drajv (CD-ROM). Zašto su baš CD igre toliko popularne nije teško zaključiti, ako se zna da na jedan CD disk možete da stavite preko 600 Mb podataka. Ta činjenica znači da CD igra može imati velike količine savršenih digitalizovanih ili kompjuterski kreiranih animacija, sa odličnim zvukom. Logika je jasna. Zašto bi neko skupljao predmete po prostorijama ili ubijao milione neprijateljskih stvorenja, ako pred sobom može da ima film u kojem još i igra jednu od glavnih uloga. Možda bi dobra ilustracija ovoga bila CD igra **Mad Dog**. Ali napominjemo da CD nije isključivo vezan za 486. Možete ga staviti i u 386, ali se smatra da će se neko, ako već uzima CD u svoju konfiguraciju, potruditi da ima barem 486 ploču. Realno, 486-ica će vam pružiti mnogo u pogledu igranja, ali je takođe sasvim izvesno da ćete i vi svom prodavcu morati da pružite još više. Reklo bi se da je ovo prilično skupa mašina za igranje, ali dobijate mnogo.

Pentium

Dodossmo i do njegovog veličanstva, Pentiuma. Jedno je barem sigurno, toliko izvikani Pentiumov bag, igračima zasigurno neće smetati. Postavlja se samo jedno pitanje. Zašto bi neko kupovao "zversku spravu" kao što je ova, samo da bi zadovoljio svoju skrivenu igračku maniju. Bez daljeg razmatranja, ovo je preskupa igračka mašina. U ovaj računar zaista možete svašta da stavite i da se zatim danima divite "dokle je današnja tehnologija dogurala", ali novac koji biste potrošili na ovu zverku prosto vam se ne bi isplatio. Činjenica je da već postoje igre, kao što je "Wing Commander 3", koje za komforno igranje traže da posedujete Pentiuma (ili bar veoma brzu 486-icu), ali mislim da ipak treba sačekati. Hardver napreduje krupnim koracima, igre, reklo bi se, malo kaskaju za njim. Već je smišljeno toliko novotarija da čoveku dođe da stavi prst na čelo i duboko se zamisli. Pomenimo samo "Doom" i

"Wolfenstein" koji su bili revolucija u igrama. Pokrenuli su lavinu drugih igara koje su koristile istu tehniku. Kraj se ne nazire. Praktično su tek sada, pojavom dovoljno brzih računara, otkriveni novi horizonti kada su u pitanju igre, a "Doom" je samo početak. Bez obzira na to, trebalo bi se ipak još neko vreme zadovoljiti manjim zalozajima, ali ako vam novac ne predstavlja problem, svakako vam preporučujemo da uzmete najbolje - Pentiuma.

Serial Link

Stvar koju nikako ne smemo zaboraviti, kada su igre u pitanju, je svakako draž igranja sa ljudkim protivnicima ili saveznicima. Bilo kako bilo, užitek je neuporedivo bolji, pogotovo ako se igra ne odvija samo na jednom računaru. Ta mogućnost odavno postoji. Dva računara se povežu serijskim kablom i posle toga, sve što je potrebno su igre koje ovaj način povezivanja podržavaju. Spomenimo samo neke, kao što su **Stunt Car Racer**, **F15**. Bitno je napomenuti da vam čak nisu neophodni računari istog tipa. Možete bez problema povezati npr. Amigu sa PC-jem i napraviti žurku! Razlika u igranju je očigledna, igrači i dalje igraju potpuno istu igru, nalaze se u istom svetu, jedino što su odvojeni kablom od nekoliko metara. Na taj način, niti gledaju u isti monitor, niti mogu svojim prisustvom zasmetati jedan drugom. Čak se (ako je kabl dovoljno dugačak), računari mogu staviti u odvojene prostorije. Naravno, sve ovo je moguće i uz pomoć modema. Umesto kablova, nazovite drugara, spojite se i igrate. U svakom slučaju, probajte!

Konzole

I konačno, priču završavamo sa konzolama. One su takođe računari, ali sa vrlo specijalnom namenom. Koriste se isključivo za igranje i apsolutno sve je tome podređeno. U svetu već odavno postoje kao alternativa običnim računarima koji imaju i druge namene, a kod nas tek sada postaju popularne. Dve poznate firme koje ih proizvode su svakako **Sega** i **Nintendo**, dok je za preuzimanje tržišta ranije bilo i drugih pokušaja, uglavnom neuspešnih.

Ponavlja se pitanje sa početka teksta: "da li je sam tip računara presudan za odluku o njegovoj kupovini?" Realno gledano, nije. Broj naslova igara za sve tipove je ogroman, i koji god računar izabrali, verujte nam na reč, naigraćete se. Ako nemate nameru da se ikada pozabavite nekim ozbiljnijim primenama računara, zaista nema argumenata koji bi prevagnuli na jednu od ponuđenih strana. Izuzetak je slučaj kada biste igrali samo jedan žanr igara. Tada bi PC odneo pobedu u igrama tipa "Doom", dok je Amiga neprikosnovena u arkadama. Posle svih iznesenih argumenata, šta god izabrali, nećete pogrešiti.

Aleksandar Puškaš





CD ROMOVI

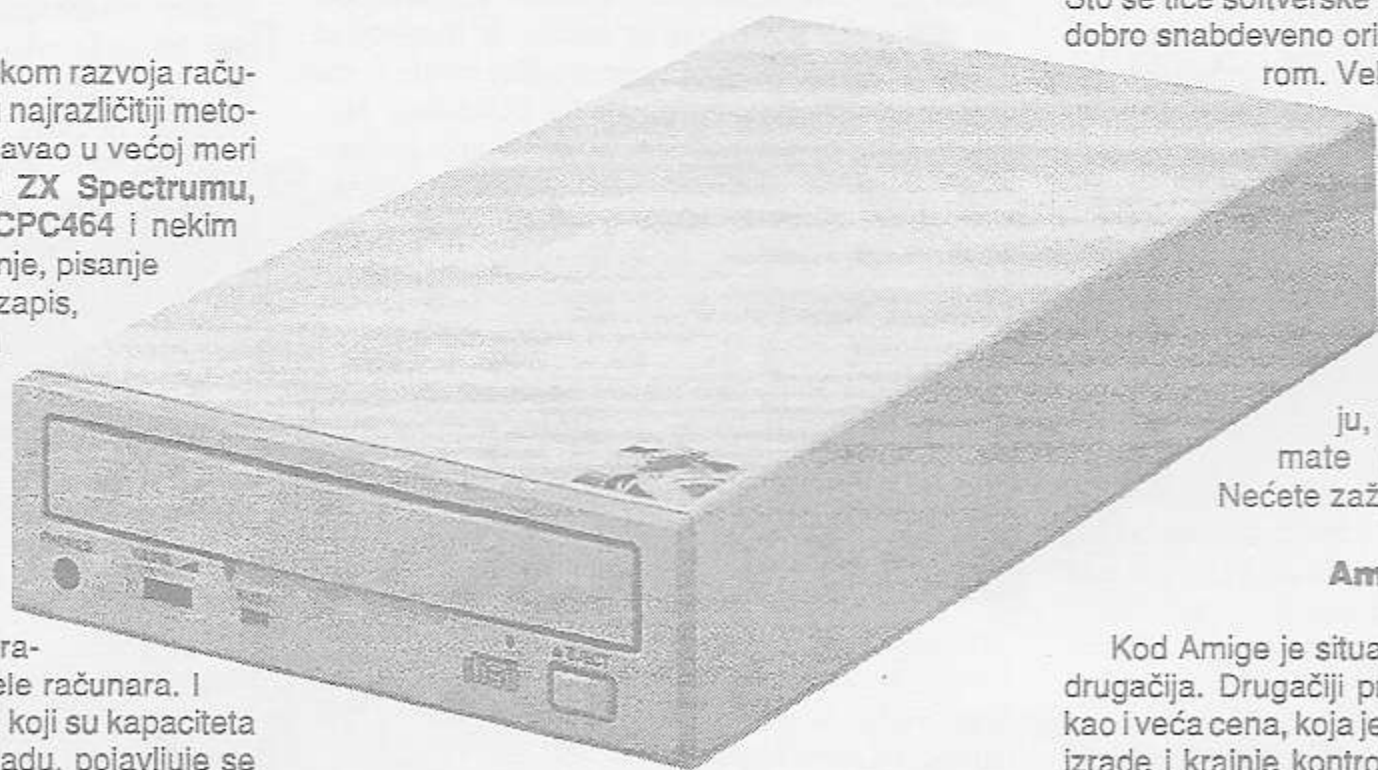
U poslednje vreme, veliki broj korisnika računara sebi postavlja pitanje "Da li da kupim CD ROM?". Ovaj tekst će pokušati da vam pruži neke odgovore, koji će vam pomoći pri odluci.

Za skladištenje podataka tokom razvoja računarske tehnologije, korišteni su najrazličitiji metodi. Prvi sistem koji se upotrebljavao u većoj meri je **kasetofon**. Korišten je na **ZX Spectrumu**, **Commodore 64**, **Amstradu CPC464** i nekim drugim računarima. Sporo čitanje, pisanje na kasetu, kao i nepouzdan zapis, činili su kasetofon nepogodnim za rad. Nakon toga se pojavljuje **flopi disk**. U početku ograničen na male kapacitete (180-360Kb) i brzine prenosa podataka, ipak je činio veliki napredak. Vremenom, flopi disk postaje veoma popularan i ugrađuje se, bukvalno, u sve modele računara. I pored današnjih flopija od 3.5", koji su kapaciteta do 2Mb, i veoma pouzdani u radu, pojavljuje se potreba za sistemima koji mogu uskladištiti veće količine podataka, i sa njima brže manipulirati. Momentalno se na tržištu nalazi više modela uređaja koji služe za skladištenje podataka. Spomenućemo nekoliko najvažnijih. **Strimer**, koji ima kapacitet od 120-500Mb, **optički diskovi** kapaciteta 80Mb - 1,4Gb i **DAT-ovi** kapaciteta 2 - 16Gb. Ova podela je gruba, a na tržištu se mogu naći i uređaji koji odstupaju po karakteristikama. Većina ovih uređaja je skupa i koriste ih "profesionalci". **CD ROM** je prvi uređaj koji je prosečnom korisniku pružio mogućnost, da za relativno malu količinu novca dobije pouzdan i kvalitetan sistem za skladištenje velikih količina podataka.

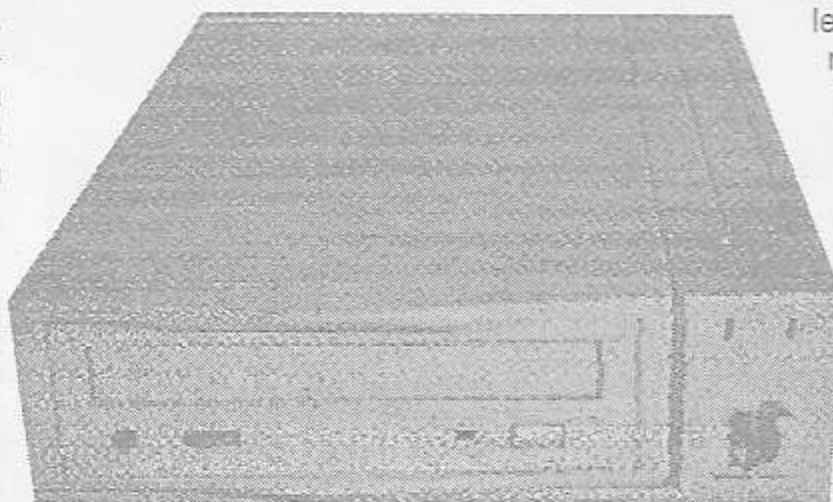
CD ROM je u ogromnoj ekspanziji, kao nosilac podataka za sve modele kućnih i personalnih računara, i konzola za igre. Prvi kompjuterski CD ROMOVI su proizvedeni pre (davnih) 10-tak godina, a naglu ekspanziju doživljavaju u zadnjih godinu, dve. Kao nosilac podataka, CD je veoma jeftin, jer dobijate mogućnost skladištenja 600 Mb za prihvatljivu sumu novca, a trajnost CD ploča je veća od disketa, strimera itd. Sve u svemu, prednosti CD ROMA su: velika količina podataka na raspolaganju, jeftin uređaj i CD ploče, relativno velika brzina pristupa i manipulacije podacima. Neke veće mane, koje bi smetale prosečnom korisniku ne postoje, tako da je CD ROM u svakom slučaju dobar izbor pri kupovini periferne opreme.

Odmah treba napomenuti da razlike između muzičkih i kompjuterskih CD-ova praktično ne postoje. Pogoni u muzičkim i računarskim CD-ima su identični, a jedina razlika se svodi na kontrolnu elektroniku, koja omogućava komunikaciju CD-a i računara. Sama CD ploča je prečnika 120 mm, potpuno identična sa muzičkom CD pločom, a

ploče su kapaciteta 580 Mb (60 minuta) ili 660 Mb (74 minuta). Muzički CD je podeljen na trake, i svaka predstavlja jednu pesmu, dok kod računarskog CD-a ta traka može zauzimati ceo CD.



Svaka traka na računarskom CD-u se zove sesija. Noviji CD uređaji bez problema čitaju CD-ove snimljene u jednoj, ili više sesija. Takođe, na CD ploči mogu biti kombinovani muzički naslovi i računarski podaci. To znači da bez problema možete na računarskom CD ROMU slušati muz-



iku bez gubitka kvaliteta. Na tržištu se momentalno prodaju **DOUBLE SPEED** (prenos 300Kb/sec) i **QUAD SPEED** (prenos 600Kb/sec) i (odnedavno) **SIX SPEED** (900Kb/sec) modeli CD ROMOVA. Logičan izbor je neki od **DOUBLE SPEED** modela, koji su momentalno standard, ali ako imate finansijskih mogućnosti, bezrezervno preporučujemo **QUAD SPEED** modele jer njihovo vreme neminovno dolazi.

PC i CD

CD ROM na PC računarima je (više-manje) normalna stvar. U skoro svakoj ozbiljnijoj konfiguraciji, nalazi se barem **DOUBLE SPEED** CD ROM. Na našem tržištu postoji nekoliko modela koji drže primat u prodaji. Da li je to odraz kvaliteta

tih CD ROMOVA ili samo trenutačna moda, jer je određeni model lako za nabaviti? Na to pitanje ćemo pokušati odgovoriti u sledećim brojevima predstavljajući različite modele CD ROMOVA. Što se tiče softverske podrške, tržište je izuzetno dobro snabdeveno originalnim i piratskim softve-

rom. Veliki broj ljudi bavi se snimanjem CD ploča, a izbor koji se nudi pred prosečnog korisnika je zaista impresivan. Stotine igara i korisničkih programa sa relativno povoljnim cenama. U svakom slučaju, ako ste vlasnik PC-a, a nemate CD ROM, kupujte ga. Nećete zažaliti.

Amiga i CD

Kod Amige je situacija sa CD ROMOM nešto drugačija. Drugačiji pristup koncepciji računara, kao i veća cena, koja je rezultat mnogo kvalitetnije izrade i krajnje kontrole računara, uslovi su da postoji manji broj korisnika Amige. Samim tim, proizvodi se manja količina periferne opreme, sa većim cenama. Prvi model CD ROMA koji se pojavio je bio **A570**, CD za **A500** koji nikada nije doživeo veću ekspanziju zbog nedostatka softvera. Pojavom modela **A600** i **A1200** razvijaju se CD ROMOVI koji se priključuju na **PCMCIA** slot. To su **IDE** ili **SCSI** modeli koji imaju ugrađen kontroler. Ozbiljni modeli, **A2000**, **A3000** i **A4000** većinom poseduju **SCSI** CD ROMOVE. Za Amigu takođe postoji par tipičnih modela koje ćemo vremenom testirati. Naše tržište je relativno slabo pokriveno CD softverom. Ali uprkos tome, moguće je nabaviti preko 300 naslova igara i korisničkog softvera, po povoljnim cenama. Ako imate mogućnost da nabavite CD za Amigu uzmete ga, dobro će vam doći.

Konzole i CD

Amiga CD32, sjajna mašina sa odličnom grafikom, kvalitetnim zvukom, **DOUBLE SPEED** CD ROMOM i velikim izborom kvalitetnih igara. **SEGA MEGADRIVE**, na našem tržištu je prisutna verzija u koju se ubacuju kertridži, ali na zapadu se masovno koristi verzija sa **CD ROMOM**. Takođe je odlikuju dobra grafika, zvuk i veliki izbor igara. **Atari Jaguar**, malo poznata konzola kod nas. Odlikuje se odličnim karakteristikama, dosta popularna na zapadu. **SONY PLAYSTATION** je kruna svih konzola. Mašina sa dva **RISC** procesora, neverovatnom grafikom i zvukom. Verovatno ćemo već u jednom od sledećih brojeva testirati upravo ovu poslednju. Ako nešto i nismo spomenuli, ne zamerite, pisaćemo još o CD-u.

V.A.



DOS NAVIGATOR

Pokušaćemo da vam ukratko predstavimo ovaj sjajan program, koji će vam (ukoliko do sada niste koristili ništa slično) mnogo pomoći u radu. Proizvod je poreklom iz Moldavije. Dakle, nakon **Tetris**-a i **RAR**-a, još jedan veličanstveni proizvod sa prostora bivšeg SSSR-a.

Ljudi kažu: "Norton Commander klon", ali i dodaju, da je kopija mnogo bolja od originala. Da li je baš tako, najbolje je da se svako sam u to uveri. Ovde nećete naići na bilo kakvo usporedbu sa "Norton Commander"-om iz jednog prostog razloga: autor ovog teksta ima malo iskustva u radu sa pomenutim, pa se neće upuštati u ocenjivanje razlika između ova dva programa. Pokušaću da iznesem samo svoje impresije o mogućnostima **Dos Navigator**-a, koje su se nagomilale za nekoliko meseci koliko ga koristim.

Standardni izgled jednog ovakvog programa ne treba posebno objašnjavati. Recimo samo da postoje dva fajl panela, ali po potrebi možete sa **CTRL F3**, otvoriti još nekoliko parova. Zatvarate ih sa **CTRL F4**. Fajlovi se u njima prikazuju u obliku: ime.ekstenzija, a opciono možete (u meniju *Options/Configuration/Panel column defaults*) dodati dužinu fajla, datum, vreme ili komentar. Sortiranje fajlova u fajl panelu može biti abecedno, ali ih možete sortirati i po dužini, ekstenziji, vremenu, tipu fajla ili da ih ne sortirate uopšte (*Options/Configuration/File panel defaults*). Takođe, možete podesiti šta želite da vam se u fajl panelu prikazuje pri pristupanju RAM disku (TEMP:), zatim pri ulasku u arhive i pri traženju fajlova sa **Find** opcijom (**ALT F7**). Sa **ALT F1** i **ALT F2** birate drajv za levi i desni fajl panel, a sa **ALT C** radite to isto, ali će se promena drajva desiti u onom fajl panelu u kome se trenutno nalazite.

Veoma interesantan deo **Dos Navigator**-a je rad sa arhivama. Možda će mi neko zameriti, ali bih rekao da su arhive u DN-u dobro podržane. Zaista možete raditi šta vam je volja. U meniju *Options/Archives* možete promeniti parametre za 17 (unapred definisanih) tipova arhiva. Kada to jednom uradite, sve ostalo je sasvim prosto. U *Options/File panel defaults* predesite opciju da želite da ulazite u arhive pritiskom na **RETURN**, i tada ćete ući u nju, svaki put, kada vam se marker nađe iznad imena neke arhive, tj. DN će vam izlistati sadržaj arhive kao da je najobičniji direktorijum. Čak, moći ćete da vršite brisanje fajlova iz arhive, kopiranje iz nje i u nju, itd. Takođe, jednostvan je i način kreiranja novih arhiva. Označite fajlove, stisnete **F5** (kao prilikom kopiranja), i

pre nego što stisnete **RETURN**, upišete ime arhive sa dvotačkom pre imena direktorijuma i dodate ime arhive na kraj. DN će to protumačiti kao kreiranje arhive sa dotičnim imenom u produžetku (npr. **ARJ:test.arj**). Može i jednostavnije: posle označavanja fajlova samo stisnete **SHIFT F1**. Raspakivanje arhiva se vrši pritiskom na **SHIFT F2**.

U meniju *Options/Configuration/Highlight groups* možete smestiti tip fajla (određen ekstenzijom) u jednu od pet definisanih grupa. Svakoju od grupa je dodeljena jedna boja. Na taj način, u fajl

Meni *Options/Viewers* i *Options/Editors* pružiće vam mogućnost da promenite način na koji se editori i viewer-i pozivaju. Svaki put kada vam se marker nađe iznad nekog fajla, i vi pritisnete **F3**, pozvaće se odgovarajući viewer (zavisno od ekstenzije fajla). Tako će se pritiskom na **F3** (dok ste pozicionirani na neku **GIF** sliku), pozvati program koji će tu sliku i prikazati, a ako je pak u pitanju *Corel Draw* fajl, tada će biti pozvan "prikazivač" *Corel Draw* fajlova, itd. U svakom slučaju, vrlo prosto. Ostaje na vama da to organizujete. Kod editora je situacija potpuno identična. U konfiguracionim fajlovima, u svakoj novoj liniji treba da stoji: ???:komanda, gde je ??? ekstenzija, a komanda je odgovarajući program koji treba da izvrši prikazivanje ili editovanje fajla sa tom ekstenzijom.

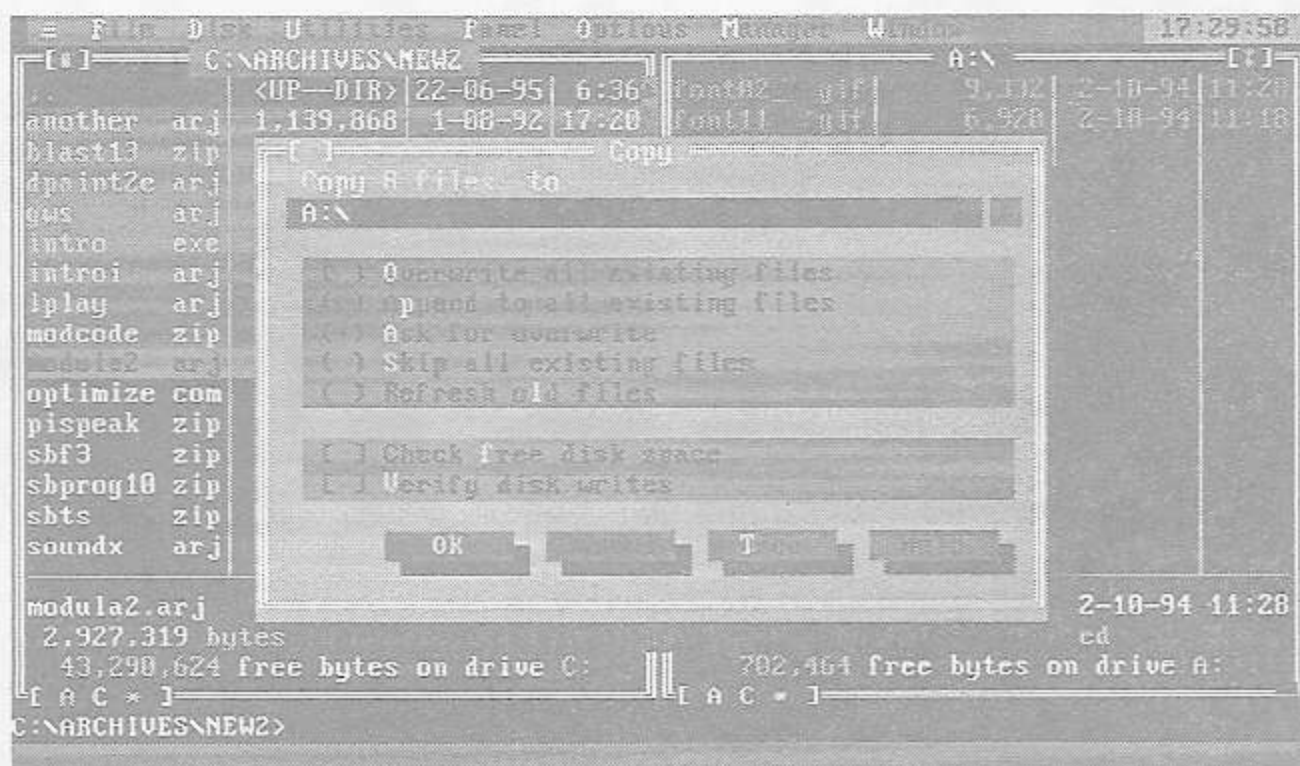
Pritiskom na **RETURN** (dok vam se marker nalazi na nekom fajlu), zavisno od njegovog tipa, može se izvršiti neki batch program. Ovo možete definisati u meniju *Options/Extension file edit*. Tip fajla se razlikuje po ekstenziji, pa tako svakom tipu možete "prilepiti" neku akciju, npr: ako je u pitanju C source, možete pozvati kompajler koji će source prevesti u izvršni program, ili npr. prikazati **GIF** sliku tako da ne morate pritisnuti **F3**, itd. Kako se konkretno vrši konfigurisanje, možete pogledati u **HELP**-u.

Spomenimo interesantnu mogućnost **Dos Navigator**-a: interni multitasking! "Wow!", a šta je to? E pa, to je mogućnost da radite odvojeno više stvari odjednom. Iz taska u task prelazite sa **ALT TAB** ili **CTRL TAB**. Jedina mana je prilična sporost u radu, čak i na jačim mašinama kao što je 486/80.

Kada vam je dosadno, pritiskom na **ALT F9** možete odigrati partiju *Tetris*-a ili *Pentix*-a, u zavisnosti šta vam se više sviđa. Eto, programeri su se potrudili da urade nešto i po pitanju zabave, ali su, čini mi se, ispustili par bagova. Ima situacija kada se *Tetris* malo čudno ponaša, a ako ikad sretnete najboljeg igrača "Tetrisa", Popa, ponoviće vam ono što je i meni rekao: "dosta je nestandardno napravljen, ima višak kolona, tj. širi je od običnog, dublji je, a nedostaju mu i vertikalne tačkice za lakšu orijentaciju".

I za kraj, spomenimo još **Screen Saver**-e. Ima ih pet, i nisu nešto posebno, ali rade posao za koji su namenjeni. Možete podesiti da se javljaju na jedan do pet minuta neaktivnosti. Bitno je samo da se sačuva fosfor, zar ne?

Aleksandar Puškaš



panelu možete vizuelno razlikovati pojedine grupe fajlova. Npr. možete podesiti da vam se istom bojom ispisuju svi fajlovi koji predstavljaju neki od poznatih formata slike, i to na sledeći način: **GIF**; **PCX**; **LBM**; **TIF**; **IFF**; **BMP**.

Standardne komande su: **F3** (ili **ALT F3**) pregledanje fajla, **F4** (ili **ALT F4**) editovanje fajla, **F5** kopiranje, **F6** Rename/Move i **F8** brisanje.

U meniju *Utilities*, naći ćete nekoliko interesantnih komandi. Jedna od njih je kalkulator, koji zadovoljava sve potrebe za računanje na brzinu, a podržava i nekoliko standardnih brojevnih sistema. Verovali ili ne, DN ima čak i ugrađeni **spreadsheet**. Predpostavljam da nije ništa posebno, ali s obzirom da ništa slično nisam koristio, neka svako za sebe proceni koliko je zaista dobar.

Interesantna mogućnost je svakako rad sa modemom, direktno iz **Dos Navigator**-a. Opet, u nedostatku modema, ni ovaj deo nije isproban, ali pretpostavljam da je dovoljno dobar. U *Options/Configuration/Terminal* možete birati između tri ponuđena terminala, i još nekoliko zanimljivih opcija. Sa **CTRL F6** (ili u meniju *Utilities*) dobijate *Phone Book*, a možete koristiti i *Utilities/Manual Dial* za ručno biranje broja.



IMEDIJA MAGIC ISP-16

Sinonim za kvalitetnu muzičku karticu je uvek bio neki od proizvoda iz firme Creativ Labs. Da to ne mora biti pravilo, dokazuje i muzička kartica ISP-16, koja svojom kvalitetom ne zaostaje za proizvodima Creativ Labs-a.

Kvalitet izrade kartice je veoma visok. Na sebi, kartica poseduje 2 ulaza (linijski, mikrofonski), 2 izlaza (linijski, zvučnici), MIDI konektor i konektor za džojstik. Na samoj kartici nalaze se priključci za sve modele CD ROMOVA (Sony, Mitsumi, Panasonic) kao i standardan IDE. Kartica je kompatibilna sa Ad-lib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Microsoft Windows Sound System i Multimedia PC Level 2 standardima. ISP-16 sempluje do 48kHz u stereo tehnici, a poseduje 16-bitni digitalno-analogni konverter. Kartica može svirati u dva moda, 11 ili 20 punih stereo kanala.

Ugradnja kartice je veoma jednostavna. U knjizi koju dobijate uz karticu sve je vrlo jasno

objašnjeno, pa će i najvećim početnicima biti jasno kako da obave ugradnju kartice. U slučaju da hoćete da koristite CD ROM sa ISP-16, morate da prikačite vaš CD ROM na odgovarajući konektor i da povežete audio kabel. Kada završite sa ugradnjom kartice i njenim podešavanjem, prelazite na softversku instalaciju. Nekom će se učiniti čudno što se softverska instalacija može pokrenuti samo iz Windows-a, ali po instalaciji softvera imaćete Windows i DOS verzije programa za podešavanje.

Softver koji dolazi uz karticu je zaista odličan. U DOS verziji program ISPINIT, koji omogućava podešavanje svih parametara ISP-16, kao i par pomoćnih programa koji omogućavaju razna podešavanja. U Windows okruženju srešćete se sa par zaista odličnih programa. Kao prvo tu je AudioStation (pušta muziku sa CD-a, DAT-a, MIDI-a), Orchestrator (softver za MIDI), WinDat (obrada Wav-ova i sempler), Level Control (podešavanje

jačine zvuka), SoundScript (multimedijalne prezentacije), Sound Events (kombinuje Windows i zvuka), JukeBox (ime samo govori za sebe), SayIt (program za digitalizaciju govora). Sve u svemu, odlično softverski podržana kartica.

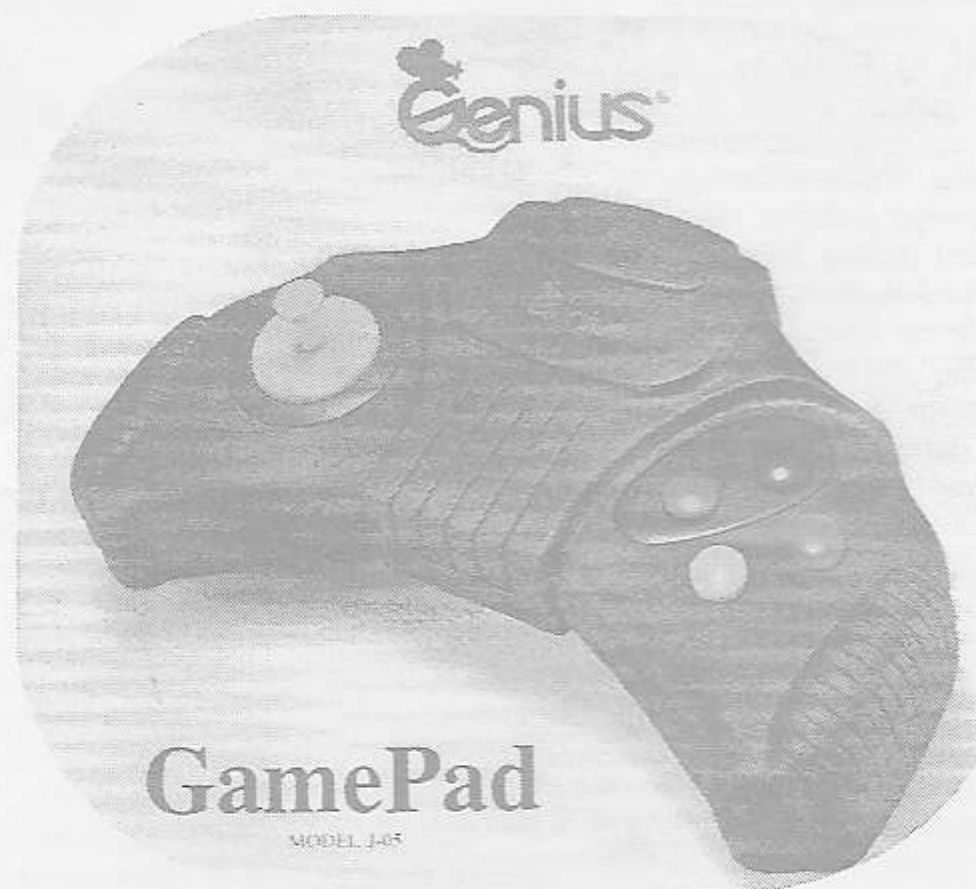
ISP-16 smo testirali sa desetak igara (NHL Hockey, Heretic, 4D Sport Driving, DOOM, DOOM II, X-COM, Dune 2) i sa svim igrama ISP-16 je zaista perfektno radila. Takođe semplovanje je izuzetno kvalitetno, a slušanje muzičkih CD-a je pravo zadovoljstvo. Kao zaključak se može reći da ova kartica daje zaista mnogo za novac koji platite. Njena cena na našem tržištu je oko 160 DEM.

V.A.

DŽOJSTICI

Proizvod engleske firme "Power Play". Džojstik fenomenalnog izgleda (stvar ukusa). Napravljen po principu poznatog "Kempstona CPRO5000". Poseduje sedam pravih mikroprekidača, što garantuje veliku izdržljivost. "Cruiser Turbo" ima jednu nesvakidašnju mogućnost. Ručica za igru se, uz pomoć jednog osigurača, može podesiti u tri različita stepena otpora na pritisak. Tako igrač jednostavno prilagođava džojstik svakoj igri po potrebi. "Cruiser Turbo" takođe poseduje i auto-fire opciju, koja radi na dva načina. Kratkim pritiskom na auto-fire dobijate kratak automatski pucanj, a držanjem dugmeta, pucanje je automatsko non-stop. Slika vam ilustruje izgled džojstika, a kao poslednje, moram reći da je "Cruiser Turbo" jedan od najboljih džojstika koje sam imao prilike da probam.

V.A.



Ovo je jedan iz serije Game Pad-ova koje pravi "Genius", firma poznata po kvalitetnim proizvodima za PC računare. Pad je pomalo futurističkog izgleda, crne boje, sa dugmadima u svim duginim bojama. Sa leve strane je deo za upravljanje, na koji se opcionalno može montirati mala palica za igru, što možete videti na slici. Pad poseduje i četiri dugmeta za pucanje. Kvalitet izrade je izuzetno visok i zadovoljava sve standarde. Testiran je sa više igara, uključujući **Doom 2**, **Heretic**, **Super Frog**... Sve testirane igre su radile bez problema. i Pad se ponašao besprekorno. U slučaju da 'elite da kupite Game Pad, Genius J-05 je idealno rešenje. Jedini problem vam može biti "nenaviknutost" na upravljanje palčevima, ali praksa to rešava.

V.A.



Zahvaljujemo se **EMPIRE INTERACTIVE-u**, **PC FORT-u**, **AMIGA FORT-u** i **VIDEO GAMES CLUB-u** na ustupljenom softveru i hardveru za testiranje i opisivanje u prvom broju **PLAYJOY-a**.

NAGRADNA IGRA

Poštovani čitaoci, molimo vas da popunite anketu i pošaljete nam je kako bismo znali u kojoj meri vam se **PLAYJOY** dopao. Zajedno sa anketom tu je i kupon za TOP Listu sa kojim možete učestvovati u glasanju za vaše omiljene igre. U obzir dolaze verzije za Amigu, PC, Sega i Nintendo konzole. Ukoliko glasate samo za TOP Listu isecite kupon i pošaljite ga. Ako želite da učestvujete i u nagradnoj anketi morate poslati celu stranicu. U slučaju da ne želite da pocepate **PLAYJOY**, fotokopirajte stranicu, ali nam onda obavezno pošaljite original kupona za TOP Listu.

Kupone šaljite na adresu:

PLAYJOY, Jug Bogdana 16, 21000 Novi Sad.

Nagrade u ovom broju:

1. Džojstik - **Computer Dream**, Beograd
2. Snimljen CD sa igrom za PC - **PC Fort**, Novi Sad
3. 10 snimljenih disketa za Amigu - **Amiga Fort**, Novi Sad
4. Kertridž za Sega Megadrive - **Video Games Club**, Novi Sad
5. Tromesečna pretplata na **PLAYJOY**

1. Za šta koristite svoj računar i koliko mislite da ste dobri u tome što radite (1-10)? Zaokružite jedan ili više odgovora.

- a) igranje _____
- b) programiranje _____
- c) vođenje poslova _____
- d) muzika _____
- e) crtanje _____
- f) _____

2. Šta najradije želite da vidite u jednom ovakvom časopisu i kako ocenjujete trenutnu zastupljenost pojedinih kategorija, malo (M), dovoljno (D) ili previše (P)?

- a) opisi igara M D P
- b) top liste M D P
- c) rešenja igara M D P
- d) pisma čitalaca M D P
- e) testovi hardvera M D P
- f) opisi novih programa M D P
- g) razne kursevi M D P
- h) primeri programa M D P
- i) oglasi M D P
- j) _____ M D P

3. Kako vam se sviđa sadašnja koncepcija časopisa (1-10)?

4. Kako ocenjujete tekstove vezane za igre (1-10)?

5. Kako vam se čini kavalitet ozbiljnih tekstova i nivo njihove kompleksnosti (1-10)?

Kvalitet: _____ Nivo: _____

6. Kada bi smo dodavali novih 10 stranica, kako biste voleli da budu raspoređene? (Primer: igre 6, ozbiljno 4)

Igre _____ Ozbiljni tekstovi _____

Ostalo _____

7. Da li biste umesto novih 10 crno belih, radije voleli da vidite 3 kolor stranice?

a) 3 kolor b) 10 crno belih

8. Navedite ime računara koji u časopisu nije zastupljen, a mislite da mu je tu mesto.

Računar: _____

9. Da li biste bili spremni da platite 20 dinara za PlaJoy, ako bi sledeći mesec osvanuo štampan u punom koloru?

Da Ne

Ime i Prezime _____

Adresa _____

Telefon _____

Računar _____

Ostala oprema _____

Godine starosti _____

KUPON ZA TOP LISTU

ime i prezime	adresa	mesto	IME IGRE	IZDAVAC
			1	2
			3	

Pozivamo Vas da se oglasite u PLAYJOY-u.

Za sve dodatne informacije kao i pre uplate oglasa pozovite telefone redakcije:

tel: 021/331-105

tel./fax: 021/337-047

Cene oglasa:

1/1 color - nazvati

1/1 c/b - 780 din

1/2 c/b - 480 din

1/4 c/b - 280 din

1/8 c/b - 145 din

1/16 c/b - 80 din

1/32 c/b - 45 din

Mali oglas do 10 reči - 8 din

Svaka sledeća reč - 0.8 din

NA NAVEDENE CENE TREBA DODATI POREZ OD 7%

Primalac: ALBICOM, Novi Sad

Svrha doznake: Oglas u PLAYJOY-u

Br. Ž.R. 45700-685-2-79526

7524
412

AMIGA STUDIO SUBOTICA

Najnoviji software za Amigu. Posedujemo ogroman izbor igara i uslužnih programa!
Povoljne cene snimanja i disketa.
Takođe nudimo veliki izbor hardware-a za Amigu.



024/25-671

POVOLJNO
DISKETE 3.5" HD NO NAME
DISKETE 3.5" HD KVALITETNE
PRAZNI CD DISKOVI KVALITETNI
021/614-909

Play Land

SoFTWaRe HaRDWaRe
CeDeTEKA

Novo Igre u CDteci

Flight Unlimited

FX Fighter

Full Throttle

Last Eden

SoFTWaRe

WINDOWS 95, WIN 95 aplikacije

Corel DRAW! 6.0, Najveci izbor

igara i programa, Snimanje na CD

HaRDWaRe

SB pro, SB16, SB AWE32

CD-rom drives, Speakers

021 399 777

Partizanskih baza 17

CD STUDIO PC FORT

SNIMANJE CD IGARA
SNIMANJE PROGRAMA NA CD
USLUGE ARHIVIRANJA SOFTVERA
SNIMANJE MUZIKE NA CD
KOMPLETI IGARA NA CD-u
SVAKOG MESECA 5Gb NOVOG SOFTVERA
SNIMANJE NA KVALITETNIM CD-ima
POVOLJNE CENE

**SNIMANJE NA LICU MESTA
ZA 20 DO 30 MINUTA!**

021/614-909

**Radno vreme: radni dan 09-20h, subota 10-18h,
nedeljom ne radimo**

PC FORT

**Grčkoškolska 3, Novi Sad
tel.:021/614-909**

**386, 486DX/80, 486DX/100
Pentium 90**

Matične ploče SYS, UMC
Video kartice CL. 54XX, TRIDENT
Flopi disk PANASONIC, TEAC
Hard diskovi QUANTUM, CONNER
Zvučne kartice SB16, SB16ASP
Kontroleri ISA, VLB, EIDE, SCSI
CD ROMOVI IDE, SCSI 2X, 4X
Štampači EPSON, HP
Monitori Mono, Color 14"
miševi, džojstici, memorije

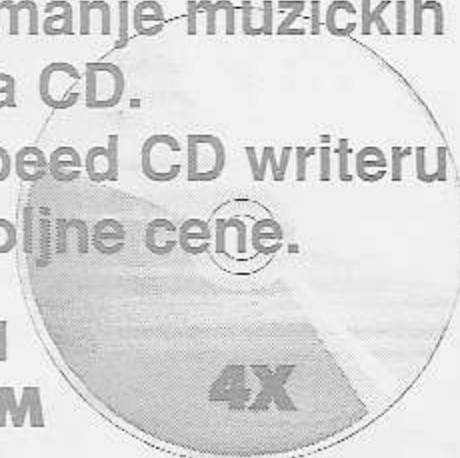
Velika ponuda igara i uslužnih programa za Vaš PC. Svakog meseca dobijamo oko 5GB (10-tak CD DISKOVA) novog software-a iz inostranstva. Izuzetno povoljne cene snimanja.

SNIMANJE NA CD ROM

Snimanje igara, uslužnih programa, kompleta po izboru ili gotovih kompilacija, prebacivanje Vašeg materijala na CD, snimanje muzičkih sadržaja na CD.

Snimanje na Quad-Speed CD writeru istog dana. Povoljne cene.

**Prazni CD DISKOVI
TDK, BASF, VERBATIM**



**DISKETE NONAME
DISKETE NAME
Po izuzetno povoljnim
cenama**

SERVIS ZA AMIGA i PC RAČUNARE

AMIGA FORT

**Grčkoškolska 3, Novi Sad
tel.:021/614-909**

**Sve što Vam je potrebno za
Vašu AMIGU!!**

A500, A600, A1200, A4000
Monitori COMMODORE, PHILIPS
Hard diskovi QUANTUM, CONNER
Štampači EPSON, HEWLETT PACKARD
Flopi diskovi CHINON, TEAC
Modemi US ROBOTICS
Memorije 512Kb, 1Mb, 4Mb
Turbo kartice A1200, A4000
Miševi TechnoPlus, Alfa Data
Džojstici Cruiser, CPro5000...
Dženloci ED PAL, ED Y/C
VLAB PAR Externi
Amiga 500, Amiga 600, A1200
Amiga 4000/030 6Mb Ram, 420Mb HD

Kompletna ponuda igara i uslužnih programa za Amigu. Preko **5000** naslova po izuzetno povoljnim cenama. Posebna ponuda je kolekcija igara koje se nikad nisu pojavile u Jugoslaviji.

Konstantan priliv najnovijeg softwarea iz inostranstva. Svakog meseca dobijamo oko **1GB** igara i programa.

DEMOI, USLUŽNI, IGRE

**DISKETE NONAME
DISKETE NAME
Po izuzetno povoljnim
cenama**



Computer

Dream



shop: Nemanjina 4, office: Đorđa Jovanovića 9/3, tel: 011/3226-303, 3226-323