

AS MAGAZIN

FEBRUAR '96.
BROJ 17

VIDEO IGRICE

**NAJBOLJE
VIDEO
IGRICE '95.**

**NAJBOLJE
KONZOLE**

**HIT IGRICE
za MEGA DRIVE 2**

Biosfera
Media

011-3221-016

CENA
9 din.



SEGA



Beograd, Makedonska 22/XI
tel: 011/322-10-16, 3249-379

Evo i nastavka video igrice koja je poželjnija najveće hvala i od stručnjaka (manje važno) i od igrača zaljubljenika u sadržaj kertridža (najvažnije od svega). Tek da vas podsetimo da je autor ove igrice Dave Perry, kreator "Aladdina" i da je, kako se priča, "Earthworm Jim-a" pravio za svoju "dušu". I tako, naša super glista nastavlja svoje avanture tamo gde je u prvom delu stala. Sve počinje mnogo ozbiljnije. Većiti neprijatelj Jim-a, zlokobna svemirska

EARTHWORM JIM?



Da bi pobedili u 1. nivou gazite na izdvojenu stenu i koristite bombu...



Na nivou Flying King možete da "sredite" svinje brzim prstiscima na taster C

ptica Psykrow, za metu svojih napada (ovoga puta ženidbenih) odabrala je njegovu najslabiju tačku, ljubljenu devojku. Logično da se takvoj moćnici kakav je Jim ni malo ne dopada ta perverzna namera odvratne ptičurine. Hteći, ne hteli, mi sudelujemo, naravno, na strani Jim-a u jednoj us-

pešnoj akciono-avanturističkoj video igrici koja nas vodi kroz grafički briljantno realizovane nove predele i u beskraino duhovite priče. Deset svetova u kojima se avantura dešava (deset nivoa) nudi prave igračke izazove na jedan originalan i svež način. I kako treba da izgleda jedna igrica otkačenog genija ako na prvi pogled sve ne buja od neviđenog haosa i neverovatno "šiznutih" ideja. Super glista jurca levo, desno, gore, dole i puca iz najraznorodnijeg tehnološki usavršenog oružja sa vrlo složenim imenima, *Mega plasma blaster*, *Sandblaster*, tu je i "klasični" *Machine gun*, zatim *Homing misiels*, *Three-finger tripleshot gun* i *Worm whip*. U međuvremenu i nepri-

jatelj se umnožio, to su sada mačke, vanzemaljski cirkusanti i hobotnice. Kada se nađe u Lorensenovoj zemlji, Jim mora da se izbori sa stanovnicima podzemlja, larvama, crvima, termitima i sl. uz pomoć svojih elektronskih pucačkih "igračaka". Novost su i oblici u koje Jim u novoj verziji može da se pretvori. U "dvoji" je uveden i jedan pucački nivo, "Flying King", gde je potrebno brzo reagovanje, precizno pucaanje da bi se odbranio Jim od (koja uvrnutost) katapultiranih svinja. Sva posebnost humora ove igrice ogleda se u "puppy love"-bonus rundama gde Psy-krow pokušava da kroz prozor izbaci bespomoćnu štenad dok je vaš zadatak da ga u tome sprečite. Muzika je raznovrsna, od roka do klasike, a čučete i izvorne škotske i španske melodije. Vizuelni i zvučni efekti su briljantno izvedeni.

VEKTORMAN je igrica koja nedvosmisleno pokazuje da vreme šesnaestobitnih mašina još uvek nije pro-

Međutim, orbit Raster se igrom slučaja poveže sa ostavljenim nuklearnim oružjem i postaje "Warhead".

"standardnim" laserskim pištoljem, ali brzo mu se pruža prilika da dođe i do druge vrste oružja poput vatreno-laserskog

oružja je automatski. To vam dosta olakšava borbu i kontrolu situacije. Skokovi su moćni i pametnom strategijom se mogu iskoristi kao važno pomoćno "oružje". Zvuk ove igrice je moćan. Jedinna mana je to što je VEKTORMAN predviđen samo za jednog igrača. Čuje se da će u novoj verziji to biti ispravljeno.

VEKTORMAN

šlo. Dovoljno je da se pozabavite loptastim robotom i da otkrijete koliko, ustvari, vaša SEGA MEGA DRIVE može da pruži kvalitetnu grafiku (treba videti kako se svetlost preliva i podvlači atmosferu ambijenta) i animaciju i jednu stvarno uspešnu platformsku igru. Priča VEKTORMANA se događa na našoj planeti, ali u dalekoj budućnosti. Ljudska bića su do te mere dozvolila zagađenje Zemlje da su morala da je napuste. Za sobom ostavljaju "orbote", elektronsko-mehaničke naprave koje trebaju da očiste planetu i pripreme je za povratak ljudi.

To novo stvorenje ima sasvim druge ideje od svemu i za povratak ljudi priprema poseban doček-nuklearni haos u kome bi vladao na čelu odmetnutih "orbota". Baš u to vreme se vraća na Zemlju "orbit" po imenu Vektorman. On je veran ljudskoj rasi i želi da se izbori za povratak čiste planete Zemljanima. Borba Vektormana protiv "Warhead-a" i njegovih pristalica vodi se u prekrasno grafički rešenim predelima. Ambijenti su originalno rešeni u svih petnaest nivoa, bilo da se naš junak nalazi u polarnom krugu ili pod vodom. Vektorman je u startu naoružan samo

topa ili pištolja sa tri vrste punjenja. Vektorman, inače, poseduje mogućnost transformacije u druge oblike, trkačka kola, bombu i sl. Odabir



TOP 5

 SEGOTEKA 13
 011/762-947

1. WRESTELMANIA
2. THE SMURFS
3. CANNON FODER
4. MICRO MACHINES 2
5. BASS MASTERS

AS TOP 15

1. MORTAL KOMBAT 3
2. FIFA SOCCER '96
3. COMIX ZONE
4. NBA LIVE '96
5. BOOGERMAN
6. ROCK N' ROLL RACING
7. WEAPON LORDS
8. LION KING
9. FEVER PITSH
10. TOP GEAR 3
11. PHANTOM 2040
12. EARTHWORM JIM
13. POWER RANGER - THE MOVIE
14. DEMOLITION MAN
15. TOUGHMAN CONTEST

Čini se da nema valjanih argumenata koji bi osporili činjenicu da se prošla, 1995. može uzeti kao godina kada je na našem tlu rođeno masovno i organizovano tržište video igrica i konzola. Svega je tu bilo, starih i premijernih igrica, kvalitetnih i lažnih konzola, garancija i "garancija". Zato se i na našoj TOP 15 listi najpopularnijih video igrica na SEGA MEGA DRIVE-u nalaze samo oni naslovi koji su se našli na policama najvećeg broja segoteka i koji su najčešće bili iznajmljivani. Hitove u igračnicama ovoga puta nismo posebno ocenjivali. Nešto smo ostavili i za sledeći broj "AS-a".

NAGRADE I NAGRAĐENI

Kao prvi i još uvek jedini specijalizovani časopis za video igrice na Konzola, osećali smo obavezu da, kao što to radimo kad se tiče filmskog i video biznisa, vrednujemo i nagradimo najbolje firme i pojedince iz oblasti koju obuhvata tržište video igrica. Kriterijumi za segoteke odnosili su se na broj kertridža i konzola za iznajmljivanje. Naravno da su začeći lideri segoteka imali određene prednosti i dodatne bonuse. Isto tako, smatrali smo da treba kod ocenjivanja uzeti u obzir i područje na kome sega klub deluje. Neosporo je da pedeset kertridža u malom mestu ima približno "težnu" kao pedesetak procenata veći broj igrica u Beogradu. Posebno smo obratili pažnju da ne zaboravimo kod dodeljivanja nagrada ljude koji su imali značajnu i pionirsku ulogu u razvijanju ovog specifičnog biznisa. Mislimo u ovom slučaju na g. M. Petrovića, direktora "Beo-

softa" i na njegov sjajni uspeh sa Game Boy-om i ne manje sjajnom reklamnom kampanjom za Segu. Tu je i g. Zoran Cvetanović, sada vlasnik firme "Art Vista", čovek koji je pronašao "karku koja nedostaje" (videoteke) i tako presudno doprineo naglom uzletu celokupnog posla, zatim, firma "Biosfera" koja je svojom akcijom i agresivnom marketinškom kampanjom nametnula "Sega" standarde po čistivši, uzgred, zastupljeniji Nintendo sa tržišta, i izvanredni "klinci" iz "Digitex-a" sa svojom mladačkom energijom i poslovno vrlo zreloom vizijom. Među nagrađenima je i "Sega pečina", prva prava i neodoljivo ljupka prodavnica igrica i konzola, emisija TV "Pink" "Sega klinci", segoteke "Koča" i "13" iz Beograda, "Sonic" iz Novog Sada, "Faraon" iz Požarevca, "Montenegro" iz Podgorice, "Best Electronics" iz Niša

RAZGOVOR SA POVODOM

"BIOSFERA MEDIA" je dobila godišnju nagradu našeg magazina za "najuspešniji marketinški poduhvat". Tim povodom razgovaramo sa Aleksandrom Jovanovićem, portparolom ovog uspešnog distributera video igrica i opreme. Pitamo, kakva je bila osnovna ideja kada ste krenuli u Sega avanturu?

-Osnovna ideja naše cele akcije je bazirana na oživljavanju rada video klubova koji su zbog čitavog spleta različitih okolnosti bili osuđeni na tavanje. U pravom trenutku smo ponudili proizvod koji je u potpunosti bio kompatibilan sa video biznisom a u isto vreme je predstavljao i realnu mogućnost za obnavljanje članstva i povećanje prometa a samim tim i zarade videoteka. Naravno da je bitnu ulogu u svemu tome odigrao naš marketinški nastup pa je tako, rukom na srce, činjenica da smo mi presudno doprineli trijumfu Sega Mega Drive-a na našem tržištu što je, nagrada svedoči, posebno cenio i vaš časopis.

Dosta se priča o kadrovskim promenama u "Biosfera Mediji". Kako se to odrazilo na poslovnu politiku vaše kuće?

-Da, došlo je do promene rukovodećeg kadra. To nije neobičajeno u ovoj branši i po pravilu te promene ne donose nikakve značajnije preokrete u poslovnoj, već samo proističu iz proste potrebe za kvalitetnijim rukovođenjem. Novi direktor sektora je g. Petar Jordović, a ekipa u okviru sektora je ostala neizmjenjena.

Naš broj je skoro u celosti posvećen najpopularnijim video igricama u prošlogoj godini. Kako izgleda top lista hit naslova '95. iz Vaše vizure?

-Zaista je teško napraviti neki uži izbor obzirom na broj naslova koji se pojavio na našem tržištu. Sa komercijalne tačke gledišta nesumnjivo najuspešnija igrica je bila "MORTAL KOMBAT 3". Tu su svakako i "FIFA SOCCER '96", "NBA LIVE '96", "EARTHWORM JIM 1 i 2", "BOOGERMAN" i dr. Uslovno rečeno, ovo su igrice za koje smatramo da su obeležile proteklu godinu:

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| 1. MORTAL KOMBAT 3 | 6. MORTAL KOMBAT 2 |
| 2. FIFA SOCCER '96 | 7. TOP GEAR 2 |
| 3. NBA LIVE '96 | 8. ALADDIN |
| 4. EARTHWORM JIM 2 | 9. JUNGLE BOOK |
| 5. BOOGERMAN | 10. LION KING |

NARUČITE SVOJ BROJ "AS MAGAZINA", SPECIJALNO IZDANJE SA PRIKAZOM STOTINAK VIDEO IGRICA ZA MEGA DRIVE 2 PO ŽANROVIMA, SA VELIKIM BROJEM TAJNIH MOĆI, ŠIFRAMA I UPUSTVIMA ZA BAREM JEDAN NIVO.

011/624-419

POKLON: PREGLED 32-BITNIH KONZOLA

011/624-419

SA SPISKOM IGRICA ZA PLAYSTATION, SATURN I 3 DO

"AS SPECIJAL" IZLAZI DO 12. 03. 1996. GODINE

TIRAŽ OGRANIČEN

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GENESIS

GAME GEAR

PHANTOM

2040

Time is running out for The Phantom...

And if you let the evil forces of Maximum, Inc. have their way,

it's lights out for Metropia!

PHANTOM 2040 je jedna od novijih video igrica na svetskom tržištu. Vrlo su impresivne mogućnosti koje ona nudi igračima. Oko 60 nivoa, neverovatne kombinacije sa stotinak najrazličitijih vrsta oružja, desetak različitih startnih pozicija sa novim zadacima,

20 različitih završetaka, odlična grafika i animacija su samo deo onoga što PHANTOM 2040, zadržavajući kompleksna video igrica, nudi majstorima džojstika. Ako volite pravu akciju i stvarnu igračku avanturu našli ste u PHANTOM-u ono što ste oduvek tražili...



Sega Genesis



Sega Genesis



Super NES



Super NES

For more information on Phantom 2040 Video Games call 1-800-469-2539

ALSO AVAILABLE ON VIDEOCASSETTE
WHEREVER VIDEOS ARE SOLD



KIDS TO ADULTS
K&A
RATED 6+

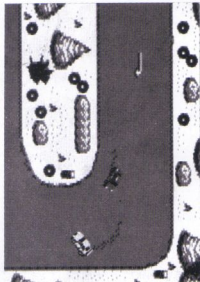


VIACOM
nintendo



KIDS TO ADULTS
VIDEO RATED 6+
PARENTAL STRONG CAUTION
SUGGESTED

Vrio interesantna igračka koja je, nema sumnje, korektna dajžestirana kopija već kulturnih "MIKRO MACHINES-a". Što bi rekao Sale № 6 "prava stvar za one "opičene" igrače koji traže nove izazove". Na izboru su super vozači sa različitih planeta, IVANZIPHER, KATARINO LIONS, JAKE BADLANDS, TARAQUINN, SNAKE SANDERS i CYBER HAWK. U pitanju je šarolika kosmička bratija pošto se radi o igrici koja ima intergalaktički karakter. No, bez obzira za koga se od vozača odlučite, sve zavisi od va i vaše umešnosti. Postoji bezbroj staza, ambijenata, prepreka i opasnosti. U startu



Rock N' Roll Racing

krećete sa 20 000 dolara u kešu. To i nije neka para s obzirom da standardna kola koja vam stoje na raspolaganju koštaju 18 000 dok za super model morate odvojiti celih 70 000. Posle kupovine ostaje samo sića za raznorazno "budženje" vašeg trkačkog miljenika koje nije hir već može da bitno utiče na krajnji rezultat. Tu je i municija (granate) i rakete koristite pritiskom na A), ali i mine koje ostavljate za sobom (taster C). Za sve to su potrebna dodatna finansijska sredstva koja se mogu ostvariti samo dobrim plasmanom. Prvo mesto donosi 10 000, drugo 7000 a treće 4000 dolara. Voze se četiri kruga, staza je prepuna "lakat" krivina, skakaonica, bodljikavih i eksplozivnih prepreka. Savetujemo vas da stalno držite "gas" sa tasterom B a da pravac održavate kratkim pritiscima na DESNO (uglavnom za sve krivine) i LEVO (korekcija pravca). Za prelazak u sledeći nivo (odnosno na stazu nove planete) potrebno je da osvojite traženi broj bodova. Tako, za *Darkonis Division* treba 1400, *Bogomire* 2000 itd. Da spomenemo da prvo mesto donosi 400, drugo 200 a treće 100 poena. Rock in Roll Racing je "ozbiljna" trkačka igračka koja zahteva dobre reflekse i pažnju,

ukratko rečeno kvalitetne igrače. Po našem mišljenju zavrđuje veće ocene od većine u segetokama dostupnih simulacija sa Formulom 1. Tokom trke, sve vreme, i tonksi i vizuelno takmičari se obavestavaju o trenutnoj poziciji. U sudaru vaše vozilo može eksplodirati (isto kao i kada naletite na "minu") , no, to nije razlog za strah. Povićete se na ponovo na stazi a izgubićete samo vreme i time do tada stečenu poziciju. No, pametnom strategijom, upotrebom oružja, ali pre svega dobrom vožnjom to se može nadoknaditi. U opciji gde birate vozila možete izabrati i boju kola u meniju ispod EXIT i BUY. Oda bir se, kao i za mašinu, vrši uz pomoć dugmeta A pa potom na BUY. U modu NEW GAMES birate da li će te voziti protiv izabranika kompjutera ili "živoj" protivnika, ali i način trke: ROOKIE, VETERAN I WARIOR. Ne treba objašnjavati da svaka od tih opcija nosi svoje posebnosti. Probajte sve tri varijante i odlučite se prema svojim sklonostima. Nama se izuzetno dopalo da vozimo u režimu ROOKIE. VE TERAN i posebno WARIOR je samo za one koji tučom nadoknađuju nepoznavanje veštine vožnje i nedostatak sportskog duha. Naše preporuke i ocena 90%. ■■■

Evo i jedne video igrice za istinske ljubitelje dalekoistočnih borilačkih veština. Sve komande su na japanskom jeziku. I muzika je autentična. Grafika je korektna kao i animacija. Ocena igrivosti je nadprosečna. Svi zahvati, udarci i moći se lako i brzo ostvaruju u potrebom jednog tastera i "krstića". Ne zaboravimo da je u segetokama posle prvobitne euforije Mortal Combat 3 "ustuknuo" pred manje složenom "dvojkom". Podrazumeva se da SAMURAI



SAMURAI SHOWDOWN

SHOWDOWN možete igrati protiv kompjutera i u dvoje. Postoji mod za turnirsku borbu. U ovoj igrici vrlo aktivnu ulogu ima "krstić". Pritisci na njega i bez kombinacije sa tasterima imaju svoju funkciju. Predstavljamo vam borce koji vam stoje na raspolaganju:

GALIFORD, Amerikanac koji u svim borbama učestvuje sa svojim vernim psom. Sa tasterom B zadaje strahovit udarac odozdo, sa ponovljenim pritiscima na AB nestaje da bi se pojavio iz protivnika. **HAOHMARU**, opasan borac, okretanjem prsta u smeru skazaljke na krstiću i stalnim pritiskom na A stvara ubitačni kovilac. Svaki taster je različiti način udaranja. **CHARLOTE**, smrtonosna dama, sa A bode mačem, C je udarac iz okreta dok pritiscima na DESNO (LEVO) zadaje brze udarce nogama. **TAN-TAN**, borac sa udaljenog ostrva, BC tasterima zadaje udarac sabljom i nogom, sa samo C zadaje udarac odozdo. Posедуje i moć. Okretanjem preko "krstića" + AB baca vatrenu loptu. **NAKORURU**, devojka sa sokolom, udarac iz okreta na gore sa C, sa B zadaje udarac mačem. Moć: okretanjem

preko "krstića" i pritiscima na AB Nakoruru se pretvara u plamećeg ratnika. **WAN-FU**, specijalist mu je udarac na daljinu (C). Sa DESNO (LEVO) + AB zadaje udarac kolonom a sa tasterom A bode mačem. **JUBEI** pravi pravcati samuraj, sa A bode na klasičan samurajski način, C omogućuje da udarac sabljom desnom i bode levom rukom. Moć: okretanjem prsta preko "krstića" + AB pušta smrtonosni plamen. **HANZO**, tajanstveni niđaž ratnik, uz sve vrste udaraca poseduje i posebnu moć-može se pretvoriti u šest svojih kopija uz pomoć okretanja po "krstiću" i pritiscima na AB. **KYOSHIRO**, sa tasterom A zadaje kratke i brze udarce kopljem, C služi za sečenje njime dok sa B zadaje udarce na daljinu. Moć: okretanjem "krstića" + BC koplje će Kyoshiuru poslužiti kao katalipult. **ANAKUSA**, žena sa gongom, sa C ispušta paralitički smeh, A + DESNO (LEVO) - nestaje i napada kao duh. Moć: sa okretanjem preko "krstića" i pritiscima na AC baca plamećeg leptira. Tu je i zelena nakaza **GEN-AN** sa bodežima umesto noktiju. Korektna igračka. Ocena: 80%. ■■■

BEST ELECTRONICS
SEGA MEGA DRIVE SUPER NINTENDO



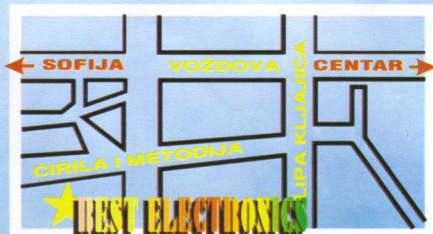
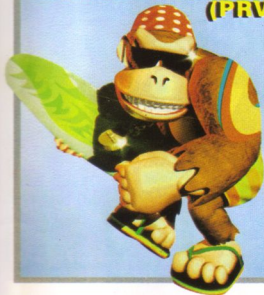
KERTRIDZI GEME BOY

BOOGERMAN, BATMAN & ROBIN, BATMAN FOREVER, COMIX ZONE, LETHAL ENFORCER 2, MICKEY & DONALD-WORLD OF ILUSION, MK3, MUTANT CARONICIER DOOM, NINJA TOURTTLES 1 I 2, NBA LIVE '96, PINK PANTER, CONTRA COOL SPOT, DESERT STRIKE, DESERT DEMOLITION, DEMOLITION MAN, ETERNAL CHAMPIONS, EARTHWORM JIM, FIFA '96, PITFALL, POWER RANGER THE MOVIE, QUAK SHOT, ROAD RASH 2 I 3, ROCK N' ROLL RACING, SONIC IV, STREETS OF RAGE 3, SUPER STREET FIGHTER 2, SYLVESTER & TVELTY, DONKEY KONG COUNTRY 2, CAPTAIN COMANDO, KILLER INSTINCT, NBA GIVE & GO, WWR ARCADE

**018/
40-374**

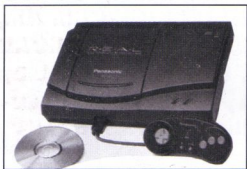


**RF MODULATORI, KABLOVI, ADAPTERI, ISPRAVLJA ^ I ZAMENA KERTRID@A (BERZA)
TAJMER PROFESIONALNA PRERADA KONZOLA ZA SEGOTEKE (PRVI I JEDINI U JUGOSLAVIJI)**



NOVO NA 64-bitu: M2-3 DO

U laskom giganta kakav je "Panasonic" u igru oko igrice, 3 DO, 32-bitni sistem koji je promovisao "Goldstar", dobio je novi zamah ostavši na vrlo stabilnim pozicijama i u uzavreloj areni sa "Saturnom" i "Playstation-om". Najava 3 DO pandana "Nintendo 64" pod radnim naslovom M2, posebno je uzbudila duhove u video games svetu. Zna se da nova mašina ima procesor PowerPC 602 64-bit, 66 MHz RISC, 132 MFLOPS, radi sa CD-om i da je već sada pripremljeno petnaestak potpuno novih kvalitetnih igrica. Igrice "Ironblood" i "Clayfighter" na specijalnoj prezentaciji za štampu ostavile su vrlo, vrlo impresivan utisak. Tačan datum premijere M2-3 DO još uvek nije utanačen.



GAME GEAR JE MRTAV-ŽIVEO NOMAD

Segini majstori lepih spravica (koje donose novac) ne miruju. U decembru prošle godine na tržištu se pojavio nov model "džepne" konzole pod imenom "Nomad". Upoređenje sa "sestrinskim" modelom "Sega-Game Gear" je neminovno. Displej se čini kvalitetniji, sa boljom rezolucijom, za "pogon" služi šest dubl A baterija što omogućuje tri



puna sata igranja. DC adapter je isti kao i kod "Gear-a" što se odnosi i na RF modulator za prijem TV signala. Međutim, osnovni kvalitet i prednost "Nomada" je u činjenici da koristi kertridž "Mega Drive-a". Prosto rečeno, igrice koliko ti volja. Igrali smo "Comix Zone" i "X-Men-

a". Utisak je pozitivan. Moguće je, čak sasvim razgovetno, pratiti i tekst kojim je "Comix Zone" prepun. Cena u SAD je 199 dolara. Naravno bez TV adaptera. Obzirom na cenu "Nomada", čini se da je "Game Gear" žrtvovan u korist novog modela.

ARCAD RACER

Evo jedne prave stvari za one koji vole da po najpoznatijim autodromima sveta voze bolide Formule 1. Naravno, sve to iz kućnih papuča duboko zavajeni u omiljenu fotelju. Kao što se na našoj fotografiji da videti, reč je o izvanredno dizajniranom upravljaču-džojstiku. Kažu da ovo volanče (i gas i kočnica su na njemu) čini realnijim doživljaj vožnje. Arcad Racer je predviđen za 16-bitne Mega Drive i Super Nintendo konzole. Cena je, samo, oko 50 dolara.



VIRTUAL I-O



Ponuda raznoraznih 3D pomagala svakim danom je sve veća. U magazinu "Game Players" pronašli smo i ovaj

model značajno jeftiniji od onih drugih slične namene. Uočljiva su dva mala LCD ekrana i stereo slušalice. To je i napomena da je kvalitet ovog uređaja impresivan i da daleko nadmašuje cenu. Ako ste zainteresovani zapamtite da je reč o modelu "Virtual i-O"

SEGA ZA VIŠE IGRAČA

Ivi ste vesni da vam u vašem sega klubu nešto bitno fali u ponudi. Setiće te se šta kada dođete kući i konstatujete da se i fudbal, hokej, košarka, ali i neke trkačice igrice ne igraju samo u dvoje. Tek da ne zaboravite na "Sega" adapter za više igrača. Da budemo precizniji, ta mašinitica omogućuje da u isto vreme igra četiri, šest pa čak i dvanaest igrača odjednom. Priznaćete, divna prilika da se odigra prava utakmica i u isto vreme da gazda segoteka zaradi koji dinar a da ne povredi džep svojih mušterija. Računica je prosta, uobičajena cena igrice plus dinar za svakog igrača. Za one koji već poseduju SEGA-SATURN obaveštenje da je pušten u prodaju specijalni pištolj koji će vam pomoći da se u "Virtual Cop-u" osećate kao Klint Istvud u "Priljavom Hariju" sa svojim vernim Magnumom. Kažu još da ovaj model pod imenom "Stunner" odlikuje velika osetljivost i preciznost.



VESTI... VESTI... VESTI... VESTI...

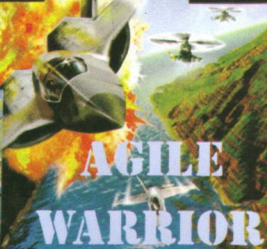
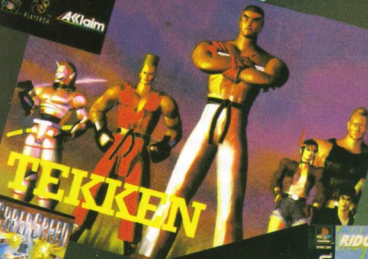
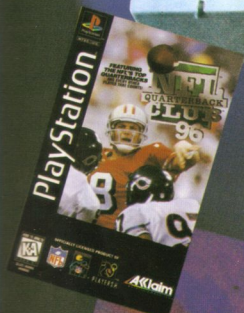
Virtual Boy-u ne svetaju ruže. Upravo nam stiže vest da je u cilju poboljšanja ponude ovom prvoj pravoj kućnoj virtual igrački cena smanjena sa 179,55 na 159,99 dolara. No, ni to nije sve. Presudni uspeh se očekuje od novog kontroler kabela koji će omogućiti da dva igrača njime povezani igraju jedan protiv drugog u potpunom komforu koji naprava omogućuje poput Virtual Boya.



Na tržištu pojavila spravica pod imenom R-Zone. Reč je o minijaturnoj virtual-reality spravici koja se sastoji od naočara sa ekranom, stereo slušalice, mini "komzolom", džojpadom i specijalnim kertridžima. Koristi četiri AAA baterije. Cena je izuzetno niska, oko 30 dolara sa jednom igricom. Za isada se za R-Zone prodaju igrice Batman Forever, Judge Dreed, VR Troopers, Mortal Kombat 3 i Daytona USA.

Sony PlayStation

SONY
ZAKORAČITE SA NAMA U SVET
32-bitne akcije!!!



011/444-63-26
762-947

MAJSTORI IGRICA OTKRIVAJU TAJNE

AS PITALICA - ODGOVORI NA VAŠA PITANJA NAŠ SPECIJALNI DOPISNIK IZ NIŠA: SALE N° 6

Čao majstori, sve ste bolji i bolji. Prestao sam da kupujem časopis iz inostranstva. E, pa sad mi u odgovorite na sledeće pitanje: kako da u Pitfall-u dobijem više života i tako se najzad domognem kraja?

Vladan Janković, Smederevo

Nema nikakve frke Vladane. PITFALL je stvarno O. K. igraica, ali treba dosta truda da se pređe. Evo odgovora na tvoje pitanje:

Devet života dobijaš ako pritisneš redom **DESNO, A, DOLE, B, DESNO, A, B, GORE, DOLE**. Nije na odmet da uz to obezbediš i od svakog oružja 99 komada. Za to je potrebno da "ukucaš" **A, B, GORE, C, A, C, A**.

Poštovana redakcijo,

dobio sam na poklon kerndž sa igricom Mortal Kombat 2. Trudio sam se, ali nikad nisam uspeo da napravim neki fatality. Otkrite mi neki, ali bez onog

famoznog Astion Repleya.

Evo jedan "neverovatni fatality" koji izvodi Sub-Zero. Prvo uključiti "Test Modes" pa opciju "1 hit kills player 2" i pozadinu "polje 1". Startuj igru za dva igrača, drugu rundu pobeđi bacanjem leđa na protivnika. Kada ga zaleđiš priđi mu i izvrši "stage fatality" i protivnik će zaleđen pasti u kiselinu.

Pozdrav najboljima,

otkrijte mi neke cake za Red Zone tako da mogu da se pohvalim pred drugarima koji tvrde da su majstori za ovu igricu a ja znam da nis.

Andor, Novi Sad

Pa sad, moraćeš da nađeš samo one pajtose koje ne čitaju "AS MAGAZIN". A, takvih je malo. Evo šifri za nivoe: **2** - A, B, A, C, B, C, B, C, A, B, A; **3** - A, C, C, C, B, C, A, B, B, C, A; **4** - A, B, A, C, B, C, B, C, A, C, C; **5** - A, B, B, A, B, C, A, A, B, C, A; **6** - B, A, A, B, B, C, 4 x A.

SECOND SAMURAI

Naš najvredniji saradnik, Saša Randalović iz Niša poznatiji kao SALE N° 6, poslao nam je pasword-e za sve nivoe popularne igrice SECOND SAMURAI.

1. **I, F, K, L, Z, W, A, E**
2. **B, L, F, I, H, L, B, 6**
3. **J, A, I, 5, S, 2, Y, L**
4. **I, M, E, O, T, I, R, O**
5. **K, L, L, F, C, B, M, F**
6. **F, A, U, I, K, L, X, 5, Z**
7. **Z, R, W, R, Z, X, 5, 2**
8. **W, L, G, P, H, P, H, P**
9. **J, S, 4, 3, H, M, H, 6**
10. **K, A, M, C, C, I, G, F**
11. **G, L, N, G, I, B, O, S**
12. **L, 4, F, B, O, S, C, D**
13. **M, E, X, C, O, R, X, J, 5**

TOUGHMAN

Super Nemanja,

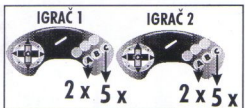
po svemu sudeći žestok momak iz Beograda, poslao nam je tajne kodove za TOUGHMAN CONTEST. Enter FOSTER i pojavice se STEALTH MODE. Sada je igrač 2 sav u crnom i brz kao nindža ratnik.



Enter 2LT i pokaže se "TO THE DEATH MODE" što isključuje vreme pa protivnika možete udariti još tri puta pre konačne pobeđe.

MORTAL KOMBAT

Eric Dušan i Radovanović Bogdan iz Topole, članovi video kluba "KRALJ" (uz ostalo što čuvamo za sledeći broj) poslali su nam caku za biranje Smoka u slučaju kada je tuča jedan protiv drugog i to za džopkad sa šest dugmića:



Naš stari znanac, pisao nam je i iz Pariza. **Novica PUZOVIĆ** javio nam se sada iz Beograda sa novim cakama. Evo magija za Liu Kanga:

DESNO, DESNO, AB, DESNO, DESNO, BC, i drži C tri sekunde. Tu je i magija za Sektora: DESNO, DESNO, A, DESNO, DESNO, C, DOLE, LEVO, AB, za Strykera magija se dobija sa DESNO, DESNO, BC, DOLE, LEVO, A, C, A, B. Animality se izvodi sa četiri puta START i B. Fatality za Sheevu je: Telo uz telo, držiš BC i redom DESNO, LEVO, DESNO, DESNO pa puštiš BC.



Zoran MARIČIĆ iz Smederevske Palanke nas puno pozdravlja i šalje cake za Mortal Kombat 3. Fatality za **MILENU**: Gutanje-držiš C, priđeš i puštiš C. Bocka-

nje: ka njemu, od njega, ka njemu i A. **JAX**: Kidanje ruku-razdaljina jedan korak pa 4 x blok i A, "Samar"-držiš C, 3 x ka njemu i puštiš C.

FIFA SOCCER '95

Ukucaj sledeće šifre jednu za drugom: **A, B, A, C, A, B - ŠUT**
C, C, C, B, A, A, A, B - NEVIDLJIVI ZIDOVI
A, A, A, A, A, B, C - SUPER NAPAD
B, B, B, B, C, B - SUPER ODBRANA
C, A, B, C, C, B, A, C - LUDA LOPTA
A, A, A, A, A, B, B, B, B - SUPER GOL
B, A, B, B, B, B, B, B, B - SUPER SNAGA
A, A, B, B, C, C, A, A - TIM SNOVA
 Pritisnite A na "Control menu-ju" pre nego što igra počne.

COMIX ZONE

Kod za nepobedivost i kod za odabir nivoua: Idite u JUKE BOX. Pritisnite C na svakom od sledećih brojeva: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11. Čučete glas koji kaže "Oh, Yeah!" i tada pritisnite START.

BATMAN AND ROBIN

Ako se, dok igrate video igricu "BATMAN AND ROBIN" nađete u frci kako da zbršete iz neprijateljske situacije a ne znate rešenje, **Milijana RADEVIĆ** iz Beograda poslala nam je "pomoć" za takvu (ne)priliku. U odabranom momentu pritisnite START da bi prekinuli akciju. Kada se to dogodi pritisnite taster B, A, zatim DOLE, pa opet B, A, DOLE, LEVO, GORE pa C. Tako ste ste stvorili uslove za "dostojanstven" beg u sledeći nivo.



Za prvi broj našeg magazina u 1996. godini pripremili smo vam liste najboljih video igrica u prošloj godini na osnovu top tabela najuglednijih časopisa koji se bave ovom tematikom.

VIDEO IGRICA '95.

VIRTUA FIGHTER 2 (SEGA-SATURN)

Čini se da vrsni poznavaoци video igrica, članovi komisija u redakcijama specijalizovanih magazina kakvi su "Ultimate", "Consoles +", "Electronic Gaming" ili "Game Pro", nisu imali, bar po onome što je pisalo u obrazloženju, velikih dilema o tome koja (odnosno čija) video igrica zaslužuje laskavu titulu najbolje u prošloj godini. Može se reći da je za VIRTUA FIGHTER 2 vladalo apsolutno jednoglasje. Sve sami komplimenti. Tvrdi se, tako, da

se ni jedna video igrica do sada napravljena u ovom žanru ne može meriti sa Saturnovim favoritom. Savršena grafika i pokreti koji se mogu meriti samo sa onim što je zabeležila filmska kamera, čine ovu igricu izuzetnom u poređenju sa brojnim drugim izvrsnim igricama koje su se pojavile tokom '95. No, za Segu je Virtua Fighter 2 više od najbolje igrice. To je dokaz, tako važan u borbi sa PlayStationom, o snazi i mogućnostima Saturn 32-bitne konzole. Interesantno je da je samo šest meseci pre "dvojke" Virtua Fighter 1 dobio ne baš laskave ocene. Niko nije mogao verovati da će se u tako kratkom roku stvoriti nastavak koji će

na najbolji način pokazati sav sjaj nove generacije konzola. No, ako je Sega "lako" osvojila naslov najbolje igrice, Sony je nesumljivo dobio najviše nagrada u ostalim kategorijama (odnos je, približno, 5:3). Tako i tri naslova koja prate Virtua Fighter 2 pripadaju Playstation kolekciji. Bilo kako bilo, sledeća tri mesta na top listi naj video igrica u '95. godini zauzimaju:

2. WIPEOUT
3. BATTLE ARENA: TOSHINDEN
4. JUMPING FLASH
5. DONKEY KONG COUNTRY 2



NAJBOLJA SPORTSKA VIDEO IGRICA

WORLD SERIES BASEBALL (SEGA-SATURN)

Ova igrica već dugo važi za najbolju u kategoriji sportskih simulacija. Naravno, njen sjaj došao je do punog izražaja tek kada se pojavio u Saturn "kutiji". Sve je dovedeno do perfekcije, grafika, animacija, tonski efekti. Najveća mana, po našem mišljenju, leži u činjenici da bejzbol nije nikada popularan na ovim prostorima. Čak, po svemu sudeći, to nikada neće ni biti.



NAJBOLJA AKCIONA VIDEO IGRICA

JUMPING FLASH (PLAYSTATION)

Jumping Flash poseduje sve što se od akcione igrice traži. Pod tim se podrazumeva manijakalno dobro vladanje dugmičima i super brzi refleksi. Ipak, glavni kvaliteti su joj originalnost i stalna inspirativnost za igrače. Igra je prepuna uzbudljivih poteza i neočekivanih situacija. Čak i napredniji igrači još dugo posele Jumping Flash-a ostaju pod povoljnim utiskom ove igrice.



NAJBOLJA PUČAČKA VIDEO IGRICA

VIRTUA COP (SEGA-SATURN)

Tražeći najbolje strelce, odnosno streljačka sredstva na nekoj konzoli, put nas je neminovno doveo do *Virtua Cop-a*. Uz sve komplimente (u pitanju je de luxe verzija, recimo, Gun Fightera) neki tvrde



da ova pučačka igra ima tarapeutska svojstva svaki put kada "skinete" nekog negativca i spasite nevinog taoca. Za ono šta se dogodi kada se desi obrnuto, za sada nema pouzdanih svedoka. Inače, bilo je dosta protivnika u samoj firmi ideji da Sega na svoj repertoar stavi i "poligonsko gađanje". Sada je kristalno jasno ko je bio u "krivu".

NAJBOLJA ORIGINALNA MUZIKA

TWISTED METAL (PLAYSTATION)

Najbolja originalna muzika "naša" se na igrici Twisted Metal. Sve kreće od mračne, reklo bi se sadističke verzije jedne Božićne pesme preko nezaboravne gitarističke solo numere do tehno zvuka od koga se krv ledi i vri u isto vreme. I ne samo to, svo to obilje tonova se idealno uklapa u akciju kojom Twisted Metal obiluje na način do sada ne zabeležen kod drugih video igrica. To nije samo skup džinglova već muzika za vaš CD plejer.



NAJBOLJA LETAČKA SIMULACIJA

WARHAWK (PLAYSTATION)

Dobra video igraica sa uzbudljivim doživljajem letenja je ona u kojoj se vazduhom plove nelinearnom putanjom sa potpunim 3-D. E, ukratko, to je Werhawk, prava igraica za jezgro jako 32-bitu. Nema načina da se ona nađe na 16-bitnoj konzoli. Čak i kada vas prođe početno uzbuđenje i dosade vam vazdušne akrobacije i pucanje ostajete "zarobljenik" ove simulacije. Čekaju vas iznenađenja na svakom sledećem nivou.



NAJBOLJA AVANTURISTIČKA VIDEO IGRICA

BEYOND OASIS (SEGA MEGA DRIVE)

U kategoriji avanturističkih igrica *Beyond Oasis* se smatra najboljim ostvarenjem u '95. godini. Istini za volju, u pitanju je igraica žanrovski između akcije i role-playng-a, dakle u punom arkadnom maniru, ali mnogo duža i sadržinski slojevitija. *Beyond Oasis* ima izvanrednu grafiku koja premašuje ono što očekujemo od 16-bitne mašine, vrlo krupne figure i zagonetke koje će vas baciti u duboka razmišljanja. Tu je i gomila skrivenih caka kao i specijalno iznenađenje za kraj. Drugi deo, tj. nastavak ove igrice već se priprema za Mega Drive zajedno sa verzijom za Saturn. To je, ipak, najveće priznanje autorima ove igrice.



NAJBOLJA TRKAČKA VIDEO IGRICA

WIPEOUT (PLAYSTATION)

Trka ne znači da je obavezno reč o nekome strobalno nabudženom automobilskom monstrumu koji poput orkana huiji pistom, već da je u pitanju bilo kakva jurnjava sa namerom da se na cilj stigne pre protivnika. *Wipeout* vam donosi pravo uzbuđenje, staza je glatka i brza, događanja u prvoklasnom 3-D vam oduzimaju dah dok vam tehno muzika ubrizgava adrenalin tako potreban za izvođenje pakleno dugih skokova...

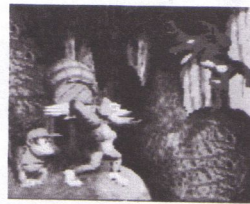


NAJBOLJA GRAFIKA

16-bitu: DONKEY KONG COUNTRY 2

32-bitu: VIRTUA FIGHTER 2

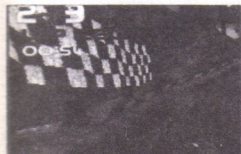
Bez obzira što mnogi tvrde da je sadržaj igrice najvažniji, činjenica je da bez dobre grafike nema ni pravog uživanja u njoj. Niko nije mogao poverovati da će Donkey Kong 2 biti bolji od svog predhodnika za koga su svi govorili da je maksimum onoga što 16-bitu mogu da daju. No, u Nintendo nisu mislili tako, na svu sreću. O *Virtua Fighteru 2* je već dovoljno pisano, ukratko: *savršenstvo!!!*



NAJBOLJA IGRICA ZA PLAYSTATION

WIPEOUT

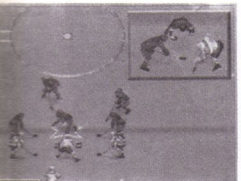
Najbolja igraica za Playstation po oceni stručnjaka je fenomenalni WIPEOUT. To je više od uobičajenih trka kakve su, naprimjer, one sa Formulom 1. Već pomisao da vozite mašinu za koju ne važi sila gravitacije podiže pritisak do kritične granice. Istini za volju, sam scenario ove trke je nešto što ste već imali prilike da igrate na Mega Drive-u ili Super Nintendo. Različite mogućnosti, opasnosti i ambijent staza (Wipeout ih ima šest), oružje koje vam pomaže u što boljem plasmanu, mine i druge "zezalice" na stazi nisu neka originalnost. Međutim, moćna grafika, animacija i mogućnosti Playstation-a čine i već viđeno potpuno novim doživljajem.



NAJBOLJA IGRICA ZA MEGA DRIVE

NHL HOCKEY '96

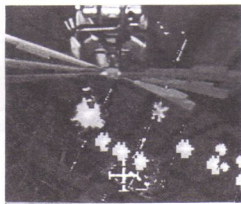
Mora se reći da je konkurencija za najigricu Mega Drive-a bila žestoka. Najozbiljniji takmaci NHL hokeju su bili Vectorman, Earthworm Jim 2 i NBA Live '96. NHL '96 je "sportska" igraica koja je prevazišla sebe. Oni koji su igrali NHL '95 tvrdili su da je to vrhunac i da sve posle toga može, u najboljem slučaju da bude kao devedesetpetica. "Electronic Arts" je uspešno iskombinovao sve najbolje iz "stare" verzije sa nekim novim momentima i tako dobio moćnu igricu sa "dubinom" terena i super brzom (ali i realnom) akcijom. Sve po meri pravih "sportista" koji vole žestoke okršaje uz pomoć džojpada.



NAJBOLJA IGRICA ZA 3 DO

BLADE FORCE

Ako ste bili uvereni da je 3 DO samo autsajder u trci giganata kao što su Sony i Sega, prevarili ste se. Blade Force, sjajnim efektima letenja u potpuno trodimenzionalnoj okolini sa grafikom koja se potpuno ravnopravno nosi sa igricama iste kategorije Playstaiona ili Saturna, kruski je dokaz da tandem Goldstar-Panasonic ima dobre "konje" za trku. Ne zaboravimo na *Return Fire*, *Slam 'N Jam '95*, *Panzer General* i dolazeće: *Casper*, *Clay Fighter*, *Cyberia*, *Waterworld Wolfenstein 3D*, *Alone The Dark*, *Battle Ches* i dr.



NAJBOLJA IGRICA ZA SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 2

Donkey Kong Country je preuzeo svojom briljantnošću primat zaštitnog Nintendoovog znaka od večnog Maria. Nastavak, bez ikakvih inovacija i samo na osnovu slave prvog dela, mogao je doneti proizvođaču laku prodaju bar milion kertridža. Međutim "bogovi" sa Mario Rancha dali su kreatorima određene ruke i dovoljno vremena da naprave igricu sjajnih boja, upečatljive grafike i beskraino zanimljivih priča. I oni drugi Nintendo geniji, iz samog srca mašine, napravili su čudo sa svojim kompresovanjem. Rezultat svega toga je impresivan.



NAJBOLJA IGRICA ZA SATURN

VIRTUA FIGHTER 2

Što se tiče Saturnove igrice godine nije bilo dileme. Apsolutna igraica '95, Virtua Fighter 2 je, sasvim logično, najbolji i u Saturnovoj kolekciji. Sada se vidi da je predhodna, ne baš slavno ocenjena verzija pod imenom Virtua Fighter-Remix, bila samo poligon za ispitivanje onoga za šta je trebalo više vremena koja nije bilo dovoljno u trci sa Playstation-om. Skoro filmskog kvaliteta pokreti, udarci i jasni likovi uz neverovatno menjanje položaja "kamere" u toku borbe, čine VF2 neponovljivim doživljajem za sve one koji vole dobru tuču.



Keiji Ukiyasu, sael projekta Virtua Fighter-a 2



Takashi Isono, vodjeci dizajner sekcije 1

NAJBOLJA IGRICA ZA GAME BOY

NINTENDO ARCAD CLASSIC SERIES

Šta reći o simpatičnom Garfildu? Znamo ga iz stripa, knjiga i sa TV ekrana. Evo ga sada kao glavnog junaka video igrice. U redu, ima ga i na Mega Drive-u i na Super Nintendo, ali čista i laka grafička struktura posebno "leži" portabl uređaju. Kada čovek pogleda Garfilda kako trči skače, bace raznorazne stvari ili samo spava, mora se zapitati zašto je trebalo toliko vremena da se Garfild nađe sa zakašnjenjem na nekoj igrici. No, nikad nije kasno za dobru stvar



ZERO TOLERANCE

PREPORUČJEMO

Evo i jedne video igrice koja će obradovati sve one koji koriste konzole, ali su više naklonjeni PC mašinama. ZERO TOLERANCE će vas, podvlačicom podsetiti, na DOOM i klonove proistekle iz te kulturne igrice. Može se reći da su u njoj do maksimuma iskorišćene mogućnosti 16-to bitne mašine kakva je SEGA MEGA DRIVE. Delokrug kretanja je 360 stepeni u punoj 3 D animaciji. Čitava priča se dešava na svemirskoj platformi o čijoj se bezbednosti brine ekipa izuzetnih stručnjaka različitih naučnih i borilačkih profila. Igrica je predviđena za 1 i 2 igrača. Tim koji se brine o sigurnosti platforme čine:

SATOE ISHII, dama sa činom kapetana. Specijalista za komunikacije i radio veze. Satoe je izuzetan strelac. Sposobna je da sa daljine od 100 metara pogodi metu veličine 2 cm sa učinkom 100%.

Lični podaci:

Službena šifra: "Soba"

Visina: 155 cm.

Težina: 50 kg.

Datum rođenja: 22. 02. 1970. godine. Kapetan **SCOTT HAILE**, vrhunski i misteriozni stručnjak za eksplozive. Pravi "Demolition Man" sposoban da isto tako stručno pronađe i demontira bombe. Najveći deo njegove biografije i pravog identiteta je TOP SECRET.

Lični podaci:

Službena šifra: "Psycho"

Visina: 188 cm.

Težina: 67 kg.

Datum rođenja: 28. 09. 1961. godine. Major dr. **JUSTIN WOLF**, lekar specijalista za povrede vatrenim oružjem. Na posebnom kursu "super grupe" dobio je najveće ocene za baratanje pištoljem.

Lični podaci:

Službena šifra: "JJWolf"

Visina: 188 cm.

Težina: 72 kg.

Datum rođenja: 12. 01. 1974. godine. Major **TONY RAMOS**, "krtica" u redovima protivnika. Važi za eksperta u svim borinama bez oružja. Njegove ruke su strah i trepet za neprijatelja i po tvrđenju poznavalaca vrede kao i višecelni bacač. Tony je majstor 16 različitih borilačkih veština.

Lični podaci:

Službena šifra: "Weasel"

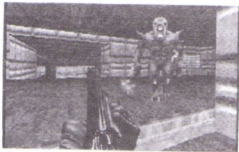
Visina: 197 cm.

Težina: 69 kg.

Datum rođenja: 19. 08. 1974. godine. Major **THOMAS GJOERUP**, ekspert za elektronske sisteme. Za njega nema prepreka i zaštite koje ne može da savlada. Izgled "suvog" intelektualca zavarava protivnike. Major Thomas je vrlo opasan borac. Podjednako dobro koristi vatreno i hladno oružje.

Na ekranu, osim platforme (pravi lavirint hodnika i prolaza) po kojoj se krećete slobodno u svim pravcima tražeći puteve po svom nahođenju, nalaze se i pomoćni "prozori" sa podacima koji vam daju dragocene podatke i usmeravaju vas na pravi način igre. U desnom uglu je broj, uslovno, vaših života. Na prvom nivou ima ih 99. To i nije tako mnogo kada se uverite kako se brzo gube u susretu sa neprijateljem. Obnavljaju se tako što u patroliranju plat-

formom možete nađeti na kutije sa oznakom crvenog krsta. Pokupite ih obavezno. To postizete lako, dovoljno je "preći" preko njih. Svaka kutija donosi (vraća) 15 života. U levom uglu nalazi se ekran koji pokazuje broj protivnika koje treba pronaći i uništiti da bi se prešlo na druge nivoe platforme kao i podatak koliko ste bili uspešni u tome. U donjem delu se nalazi plan platforme gde je pikazana vaša tačna pozicija, ali uz pomoć bioskenera i mesto gde vas čeka zaseda neprijatelja. Međutim, čak i kada znate (i bioskener treba zaslužiti) položaj protivnika, treba dobar refleks i preciznost da bi se postigao uspeh. Unapred treba napraviti precizan plan delovanja. U gornjem delu su podaci sa kojim oružjem raspolazete i koliko municije imate. Dobro procenite broj protivnika pa se ne upuštajte u sukob ako nemate dovoljno metaka. Inače, kao i "živote", oružje možete naći u hodnicima, ali ga isto tako možete uzeti od likvidiranog neprijatelja. Birate ga (postoji i mogućnost borbe rukama, vrlo korisno kada usred gužve ostanete bez municije) dvostrukim pritiskom na taster C. Iz nivoa u nivo se pojavljuju sve novi i novi protivnici u raznoraznim oblicima. Naravno, na višim stanicama treba puno znanja, umešnosti i strpljenja da bi se u lavirintu hodnika pronašao i uništio neprijatelj. U takvim slučajevima je potrebno pažljivo pratiti "ekran" bioskenera. Ukratkot, ova igrica zahteva ozbiljnu koncentraciju i solidno "mozganje" što baš i nije svojstvo većine drugih igrica za konzole. Zvuk i tonski efekti su izvanredni. ZERO TOLERANCE stvarstvom u grupi najkvalitetnijih igrica koje su se pojavile na našem tržištu video igrice.



Iz nivoa u nivo susrećete se sa neprijateljem u raznoraznim oblicima. Nekada ih je mnogo a nekada treba dosta truda da bi ih pronašli



KONZOLE: FAVORITI U '96

SONY PLAYSTATION

Processor: 32-bit, 33MHz, R3000
Co-Processor: 66MHz GTE, MDEC
Zvuk: 16-bit, Custom DSP

Hit igrice: Toshindan 2, Twisted Metal, WipeOut, WWF Arcade, Doom, Street Fighter Zero, Cyber Speed, FIFA '96

Referenca Sony tehnologije garancija je potencijalnim korisnicima Playstation-a da će dobiti izvrsnu konzolu sa moćnom trodimenzionalnom grafikom i CD kvalitetom zvuka. Japanski elektronski gigant, i ako novajlija na tržištu igrice, uneo je značajne novine u bespoštednoj trci 32-bitnih video mašina za igranje. Veliki broj je onih koji hardverski sistem Playstation-a smatraju najboljim. Poučeni iskustvom iz prošlih vremena i krahom svog tehnički naprednijeg Beta sistema od inferiornijeg VHS-a, Sony se pobrinuo da svoju konzolu isprati sa raznovrsnim i kvalitetnim softverom. To znači da igrice ima koliko želite. Šta to pristalice Sonjeve "igračke" ističu kao posebne prednosti Playstationa? Pre svega jednostavnu arhitekturu koja olakšava pravljenje programa. To je donelo i pobedu u brzini, rezultat-ekskluzivna 32 bita za bestseler kakav je MORTAL KOMBAT 3, zatim kao potvrdu naslove poput "MADDEN '96", "ROAD RUSH", "RIDGE RACER", "TEKKEN" i takvih vrhunskih ostvarenja kakva su "WIPEOUT", "WARHAWK" ili "JUMPING FLASH". Ako se pogleda i zastupljenost igrice za Playstation na svim tabelama super hitova u '96 godini, sve govori o stanovitoj prednosti Sony sistema. Međutim, mnogi stručnjaci se pitaju da li je moguće održati nivo kvaliteta kakav su postavile pomenute igrice upravo zbog jednostavne arhitekture koja ograničava grafički dizajn i jaču podelu arkada. Strepnja da je skrivena slabost Playstationa činjenica da nema korisnike sa dugim stažom poput SEGE i NINTENDA je, ipak, samo stvar pretpostavki.

SEGA SATURN

Processor: 32-bit, 28MHz, Custom
Co-Processor: 28MHz DSP
Zvuk: 16-bit, 23 MHz, Custom DSP

Hit igrice: Virtua Fighter 2, X-Men, King of Boxing, Rayman, MK2, Virtua Racing, Virtua Cop, Wing Arms, NBA

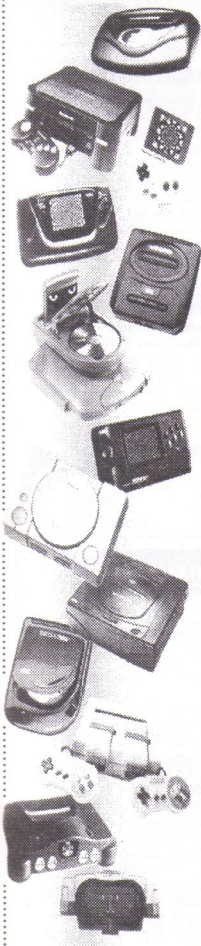
U maju 1995. godine pojavio se u prodaji Saturn za američko tržište. Veliki broj onih koji su sa nestrpljenjem očekivali premijeru 32-bitne konzole bili su razočarani osrednoboć igrice. To se pre svega odnosilo na "VIRTUA FIGHTER" i "DAYTONA USA". Međutim, vrlo brzo je sve krenulo na bolje. Utisak su popravili naslovi "CYBER SPEEDWAY" i "WORLD SERIES BEASBALL" da bi se pun kvalitet sistema video tek sa "VIRTUA FIGHTER REMIX-om". Da se na tržištu ipak pojavila prava stvar potvrđeno je sa "VIRTUA COP-om", "SEGA RALLY" i fenomenalnim "VIRTUA FIGHTER-om 2". "Segisti" kao najveće prednost (u softverskom smislu) navode ekskluzivno pravo Saturna na sve hitove Seginog Arcade divisiona, što znači na takve zvezde kao što su uz pomenute bisere "INDY 500", "FIGHTING VIPERS", "VIRTUA STRIKER" i još desetine drugih igrice koje će moći koristiti samo vlasnici Saturna. U hardversku prednost ubraja se multiprocesorska arhitektura Seginog 32-bitnog favorita. To omogućava kompleksnije igrice koje iskusniji igrači ne mogu lako i brzo da "istroše". Ali, baš u toj "prednosti" mnogi vide i najveću slabost Saturna. Kreatori igrice još uvek nisu upoznali sve mogućnosti novog sistema. Sudeći po najavljenim igricama za '96-u ("ASTAL", "MYST", "VERTIGO" i dr.) to nije pravi problem. Na prvi pogled se čini da je Saturn sporiји od Playstationa. No, bilo kakav sud u korist jednog ili drugog sistema je nemoguće dati. Vreme je, ipak, najbolji sudija. Ukoliko to važi za svet čipova.

NINTENDO '64

Processor: 64-bit 100MHz, R4300
Co-Processor: 64-bit, Silicon Graphics "Reality Engine"
Zvuk: 16-bit, CD quality

Hit igrice: Kompletan spisak naslova biće zvanično objavljen na premijeri konzole u aprilu 1996. godine.

Još 1993. godine "Nintendo" je objavio da sa američkom super kompjuterskim gigantom "Silicon Graphics-om" priprema najmoćniji sistem kućnih konzola u istoriji video igrice. Vrlo je interesantno da je "Silicon Graphics" ideju o jednom takvom 64-bitnom monstrumu prvo ponudio "Segi". Predlog nije prihvaćen jer je "Sega" već radila na sopstvenom 32-bitnom sistemu. U "Nintendu" su sve cake odmah "ukapirali" i mašti "Graphicsovih" projekatnata pušteno je na volju. Igra oko nove mašine je potrajala duže nego što je planirano, ali po svemu sudeći rezultat je fascinantan. Oni koji su već imali prilike da da vide "Nintendo 64" (da nebi bilo zabune prvobitno je najavljivan kao "Ultra 64") tvrde da novi sistem nema nikakve mane. Sve dosada vredno i kvalitetno iz "Nintendove" riznice igrice "stvaraju" svoj oblik i na šestdesetčetvorki. Tako se i premijera "Killer Instincts-a 2" očekuje u "NES 64" verziji. Međutim, mana ipak ima. U prvom redu je odluka kompanije da sve igrice budu ekskluzivno vezane za ovaj sistem. Tako se mnogi popularni junaci neće naći na novom "Nintendu" mega kertridžu. Ujedno, taj kertridž, svašće nekonstrukcije i kapaciteta je druga velika mana. Njegova skupa proizvodnja oterala je sve zainteresovane za ovaj sistem. U takvoj situaciji, tvrdi se, cena igrice nikada neće pasti ispod 70 dolara.

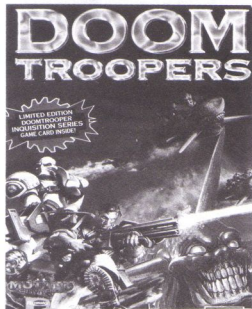


Ako gledamo iz vizure sega klubova igrice za dva igrača i sa dva lika koja se zajedno bore protiv raznoraznih neprijatelja nesumnjivo su najpopularnije. THE PUNISHER je najrepresentativniji primer tako koncipirane igrice. U to bi se, apsolutno sigurno mogao smestiti i DOOM TROOPERS. Međutim, da bi se izbegla neka neprijatna iznenađenja, osim onog DOOM, ova igra nema ama baš nikakve sličnosti sa proslavljenom igricom za PC kompjutere. Dakle, već na startu (ako igrate u dvoje) birate

DOOM TROOPERS

svih trinaest poena gubite život (imate ih 3). Rezervni životi se nalaze upakovani u paketima koji kao oznaku imaju crveni krst. Da se vratimo na prvi nivo. Od neprijatelja najviše energije će vam oduzeti zelene spodobbe koje vitlaju mačem. Držite ih na pristojnoj razdaljini i pucajte dugim rafalima. Osobina drugih pripadnika Armije mraka je (oni su u metalnim oklopima) da nastavljaju da pucaju i kada im raznesete glavu. Zato nemojte milosti, sipajte metke dok neprijatelja potpuno ne raznesete i čujete njegov krik. I da ne zaboravimo, Hunter i Max kreću u akciju sa 100 metaka (za svakog od njih, razume se). Odmah, na samom startu, iza njih se nalazi sanduk. U njemu je naprava slična aparatu za gašenje. Ona donosi novih 50 metaka. Takve, dodatne municije, ima na vašem putu dosta pa nemate nikakvog razloga da štedite na pucnjavi. Kada pridete vodopadu, skočite i pucajte da ubijete mutanta koji visi u rogu lobanje iz koje ističe i sunovraćuje se reka. Skočite na rog. Tu možete osvojiti i municiju i život. Kada to učinite slobodno se bacite niz

vodopad. U "donjem" svetu, ako krenete levo (pod uslovom da usput pokokate sve neprijatelje), naći ćete pravo bogatstvo "poklona", dodatne energije, municije i života. Tako obogaćeni, pođite desno do drugog vodopada. Tu se morate ponovo popeti na površinu i nastaviti put kroz džunglu. Kada igrate zajedno, pre starta razvijte svoju strategiju, ko ide prvi, ko štiti leđa i sl. Za razliku od nekih sličnih igara u DOOM TROOPERS-u možete "skratiti" za glavu svog partnera. Zato, ponavljamo, oprez. Nećemo vam otkriti šta vas sve čeka na drugim nivoima, morate se sami potruditi da to otkrijete. Sve u svemu, korektna igra, dinamična i brza. Kvalitet joj je dobra igrivosti a mana ne baš sjajna grafika. Naša ocena je, kada se sve sabere i oduzme: 83%.

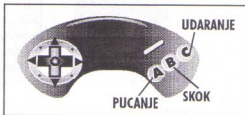


svog junaka između dva predložena. To su:

Mitch HUNTER, borac sa specijalnom puškom (sa C on svojem oružjem, kada ne puca, opasno mlati) i

Max STEINER, kao da se u daleku budućnost preslikao iz nekog vestern filma, barata sa dva pištolja i usput, ako zatreba, neprijatelja nemilosrdno lema desnim volemaj (taster C).

U OPTIONS možete podesiti funkciju dugmića na vašem džojpadu. Preporučujemo da to bude ovim redom: A-pucanje, B-skok, C-udaranje. Ostalo u opcijama i nije bitno da bi se podrobnije objašnjavalo. I tako, kada ste odabrali ko ste, krenete kroz džunglu (prvi nivo) gde vas na svakom koraku napada neka mutantska nakaza. Pazite, svaki pogodak neprijatelja vam oduzima po jedan poen energije. Takvih poena ima trinaest. Moguće ih je obnoviti. Takva i slična pomoć se nalazi u sanducima na koje nailazite usput. Da bi došli do njihovog sadržaja treba ih upucati (taster A) ili razbiti (taster C). Kada "potrošite"

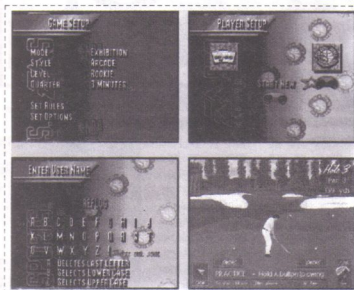


SIDE POCKET ZA MAJSTORE BILIJARA

Bilijar je vrlo popularna igra. Ko od nas nije poželeo da u svome domu ima sopstveni sto, tak i kugle. Evo sada prilike da sve to dobijete a da nikome sa svom tom skalamerijom nesmetate. SIDE POCKET nije neki super nov proizvod, ali pleni dobrim rešenjima i solidnom grafikom. Oni koji su imali prilike da na PC-u igranju neke od bilijar varijanti i to u solidnoj 3-D verziji, priznaće, bez obzira na statičnost vizure, da je ova igra za Mega Drive izvrsna simulacija bilijara sa vrlo realnim zahtevima kakve traži pravi takmičarski sto. Već u opcijama se opredeljujemo za igru u dvoje ili solo partiju. Ako ste se opredelili za takmičenje sa samim sobom, možete igrati samo verziju *pocket game*. Za igru u paru postoje mogućnosti osim pocketa i

igra sa devet kugli. Za majstore je, kao posebna opcija, obezbeđeno čak 19 trik pozicija. U opciji *juke box* može se, između 23 kompozicije, odabrati ona prava koju će te slušati tokom igre. U gornjem delu ekrana nalaze se obaveštenja koliko udaraca imate još na raspolaganju, snagu udarca i mesto gde kuglu udarate. Pritiskom na taster A dobijate putanju bele kugle koju udarate. Ponovni pritisak, pošto ste "krstićem" korigovali pra-vac, "izbacuje" na sto ruke sa takom. Odaberite kada će te ponovo aktivirati A u zavisnosti od toga kojom to snagom želite izvesti. Da bi prešli iz prvog u sledeći nivo potrebno je da osvojite 3000 poena. Za sledeći nivo, zapravo grad u kome se takmičite, cena za prelazak je veća-4000. Probajte, zabavno je...

NBA LIVE '95-POKLON GOLF



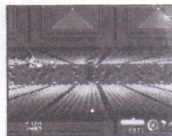
Odaberite MOD za egzibicije i u opciji *Player Setup*, pomerite kontrolor ispod bilo kojeg tima i držite GORE dok se na ekranu ne pojavi *Start New*. Pritisnite Start i ukucajte kao ime REFLOG. Ponovo pritisnite Start i kao poklon će te dobiti mogućnost da se oprobate i kao igrač golfa. Vredi se okušati...

COMIX ZONE

Kod za za odabir nivoa: Idite u JUKE BOX. Pritisnite C na svakom od sledećih brojeva: 14,15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6. Čučete glas koji kaže "Oh, Yeah!" i tada pritisnite C na jednom od šest brojeva koji označavaju nivo. Startujte PAUZA-START

BATMAN AND ROBIN

Evo još jedne cake koja bi znatljivo iznenađila sa nedostatkom upornosti i strpljenja trebalo da pomogne da reše neke svoje probleme. Pa, tako ako želite da automatski pređete u sledeći nivo potrebno je da posle starta igre pritisnete dugme PAUZA i zatim ukucate B, A, DOLE, B, A. Ostaje da se nadamo da ovu cake nećete koristiti baš u svakoj prilici. Nešto se mora i sopstvenom snagom i umećem...



BOOGERMAN

Slobodan Mitrović iz Beograda, pored mnoštva caka iz Mortal Kombat 3, poslao nam je šifre koje će obradovati brojnu porodicu poklonika Boogermana. Dakle, ako niste do sada, od sada vam se pruža prilika da upoznate sve "kraljice" i nivoa. Iz wc šolje *start*, skočite na na istu takvu sa oznakom *pas* pa sa *dole* potonite u posebni ekran gde hodaju četiri Boogermana. Sa *dole* biraćete oblik koji traži šifra, a sa *desno* odabirate sledeći lik i tako sastavljate šifru koja se aktivira sa *start*.

NIVOI

2. NIVO: ČELAVI SA ŽUTIM PEGAMA, VATRA, DUH, BOOGERMAN
3. NIVO: VATRA, DUH, BELI MONSTRUM, BOOGERMAN
4. NIVO (prvi deo): KOPLJANIK, VATRA, DUH, NARANDŽASTI MONSTRUM
4. NIVO (drugi deo): KOPLJANIK, ČELAVI SA ŽUTIM PEGAMA, MONSTRUM SA TOLJAGOM, VATRA

KRALJICE

1. KRALJICA: DUH, KOPLJANIK, DUH, ČELAVI SA ŽUTIM PEGAMA
2. KRALJICA: NARANDŽASTI MONSTRUM, RUDAR, KOPLJANIK, DUH
3. BOOGERMAN, ČELAVI SA ŽUTIM PEGAMA, RUDAR, VATRA
4. DUH, VATRA, NARANDŽASTI MONSTRUM, RUDAR

Evo i jedne cake za Mortal Kombat 3. Da

bi mogli da odaberete Smoke-a potrebno je da uradite sledeće:

Dok traje znak MK 3 na crnoj podlozi brzo ukucajte A, B, B, A, DOLE, A, B, B, A, DOLE i dva puta GORE. Pojavi će se MK 3 na crvenoj podlozi, tad pritisnite START.

DONKEY KONG COUNTRY

U igri sa dva igrača poslužite se trikom. Pritisnite taster A da preduzmete partneru njegov potez, pa potom selektujte igru i počinjete sa 50 života. Na *select game* ekranu pritisnite D, A, R, B, Y, D, A, Y da bi se dobio zvučni test. Pritisni *select* i odaberi melodiju i potom povedi *Don-key-a* prema *Ropy Rampage* i startujući u isto vreme tastere START i LEVO. Kreći se napred-nazad dok štos ne proradi. Sa malo sreće, dobri i brzim baratanjem mogli će te da igricu završite za jedan sat.



KILLER INSTINCT

Evo i malo caka za trenutno najpopularniju igricu za Super Nintendo. Da bi igrali kao Eyedol prvo odaberite Cinder. Na Vs ekranu pritisnite i držite DESNO, zatim pritisnite redom L, R, X, B, Y, A. Za hiper brzinu idite na Vs ekran pa pritisnite i držite LEVO zajedno sa svatiri dugmeta za udarce. Za odabir bilo kog nivoa u player modu za dva igrača pritisni DOLE i bilo koje dugme da bi odabrao željeni nivo. Rđi dva tastera dok novi nivo ne počne.

MORTAL KOMBAT 2

Za igrače "dvojke" evo par fatality-a iz zbirke majstora Boce. Za *SUB-ZERO*: LOMLJENJE (izvodiš sa razdaljine dva koraka) 2 x ka njemu, DOLE, C (protivnik se zaleđi). Pridaš pa 2 x ka njemu, DOLE, ka njemu i A. *SHANG TSUNG*: ULAZAK U TELO-Udaljisi od protivnika na suprotni kraj ekrana. Stisneš C, prideš suparniku na jedan korak i otpustiš C. Za *KITANU*: SEĆENJE GLAVE - 3 x BLOK i C.

Hvala svima koji su nam pisali i tako otkrili mnoge cake koje će dobro poslužiti ostalim čitaocima. Na žalost, sva pisma (više od 150) nisu mogla biti objavljena u ovom broju. To ne treba da vas obeshrabri. Već od sledećeg broja "otvorićemo" naš magazin za još četiri stranice tako da će sve vredno što ste poslali na našu adresu naći svoje mesto. Najvrednije saradnike u ovom broju nagradujemo. Saša Randelović iz Niša nagrađen je sa 50 dinara. Radivoj Slobodana Mitrovića i Novice Puzovića iz Beograda i tandem iz Topole Erić-Radovanović honorisemo sa 25 dinara. Šaljite cake i dalje. Voli vas "AS"

AS TEST

PC KUTAK

A *Amazon Queen* je prava igrica za ljubitelje avantura. Kada se avion Joe Kinga kojim prevozi poznatu glumicu Fay Russel sruši u amazonsku prašumu, počinje uzbudljiva priča. Ne samo da Joe (odnosno vi) mora da spasi svoje saputnike, već i princezu Amazonije, da usput pronađe kultnu kristalnu lobanju i kao vrhunac avanture da spreči suludog naučnika da osvoji svet uz pomoć ženki dinosaura. Dakle, sve nagoveštava dobru zabavu. Animacija, grafika i zvuk su sasvim O.K. Raznoraznih lokacija na kojima se odvija vaša sudbonosna avantura ima na pretek (u najavi kažu celih 100) što je, nesumljivo, više nego dovoljno za jednu dugu igru. *Amazon Queen* je vrlo igriva, zadaci koje trebate rešiti su taman toliko teški da



probude vaše interesovanje, ali da vas ne odbiju svojom komplikovanošću. Sve opcije kojima se služite nalaze se na donjem delu ekrana. Korišćenje je po sistemu click and point. Za učitavanje i snimanje pozicije na raspolaganju vam je blokčić koji se nalazi odmah do palice za bežboj. Sve što dalje napredujete u ovoj igrici sve više će te sratati sa raznoraznim likovima. Neki su jako važni, neki manje a neki služe samo da vas zabave, ali i da vam "ukradu" vreme potrebno za

AMAZON QUEEN

rešenje zadatka. Za one, malo "blaže" avanturiste, u sledećim redovima trađićemo se da damo savete kako da što bezbolnije pređu naizgled nerešive prepreke. Da bi ste našli izlaz iz hotela potrebno je da se prerušite u ženu. Potrudite se da pronađete potrebne rekvizite (haljina, perika, veštačke grudi) za jednu takvu transformaciju. Čak i u džungli je potreban novac da bi se izlečili od svraba. Lek je sačinjen od posebnih sastojaka (najmum čine vam "ustupiti" mleko od kokosa), tu su još potrebne muve koje lete oko orhideja kao i dlake iz krzna najmuna lenjivca. Tajni prolaz u lažnoj fabrici odeće otvoriće se uz pomoć gramofonske ploče. Sećate se da smo na početku članka spomenuli princezu Amazonije. E, pa kada nju spasite preostaje vam još "samo" da spasite i njeno celo pleme uz pomoć kristalne kugle koja se nalazi u hramu. U njemu će te, pre toga, morati da oprobate sreću sa mašinom za kockanje pa ako tu prođete kako treba otvoriće vam se tajna vrata hrama. Pazite! Pre nego ih iskoristite nahranite pacova-mutanta. On će vam kasnije jako vredeti. Međutim, ni to nije dovoljno da bi okončali misiju. Sada je na redu zadatak da ubedite zombi žene da otvore sarkofag. Ostale tajanstvene prolaze otvaraćete uz pomoć dragulja i ključa koji morate sami sastaviti. Kada nazajd udete u lavirint, pacov mutant će

biti siguran vodič do lobanje. No, tu je još jedna prepreka koju možete preći i bez naše pomoći. I sa kristalnom lobanjom još uvek niste oslobođeni odgovornih zadataka.



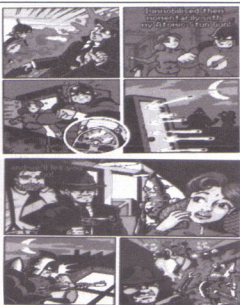
Morate trknuti, vazdušnim putem, do Doline magli i spasiti čovečanstvo od dinosaura, a sa dinosaurse od čoveka.

I sve to sami, bez pomoći UNPROFORA ili AJFORA.

Kada definitivno uklonite ludog profesora sa ovoga sveta, Joe-a čeka nagrada zbog koje će te zažaliti što vi niste na njegovom mestu. Takav je život, neko se trudi a neko ubira plodove tuđeg rada. Sve u svemu slatka igrica koja neće zadovoljiti samo "namćore" koji u svakom jajetu (čipu) traže dlaku. Ocena u "PC GAMES-u" je 75%



MOŽE SE IGRATI NA: PC 386, PC 486, PENTIUM, CD
TESTIRANO: PC 386/40, 8MB, 25 MB HDD



Na raspolaganju vam, recimo u pauzi vaše neverovatne avanture, stoji i jedan pravi pravcati strip. Radnja stripa se odigrava negde između dva svetska rata. Da vas podsetimo da se u to vreme "rodio" najveći broj super junaka pa tako, i ovaj strip vam nudi:

- *Super junaka (naravno sa maskom)*
- *Rasnu, dobro fizički "nabudženu" devojkicu i uz to pametnu iz porodice genijalnog naučnika.*
- *Mračni tipovi koji žele da se domognu super tajnog projekta.*

Čak i ako nevolite stripove ovaj vrlo pažljivo pročitajte. Vrlo važan je za završetak igrice.

THE LOST VIKINGS

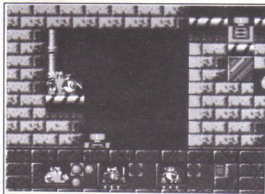
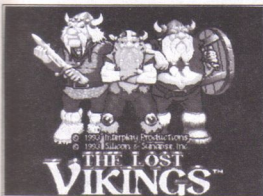
THE LOST VIKINGS ne mora da vam se dopadne na prvi pogled.

Međutim, čak ni to neće doneti spas od njenog diskretnog šarma koji će vas uvući u more kombinacija nivoa i zagonetki. Sama priča i nije nešto posebno interesantna. Tri vikinga, Erik, Baleog i Olaf u jednom jedinom trenu su se našli na svenirskoj letilici na putu kroz vreme. Da bi se vratili svojim kućama oni moraju da prođu tnovit put kroz razne

sprave koje samo mašta tvorca video igrice može da smisli, pobeđe raznorne neprijatelje i reše teške probleme kako to da na najbolji način učine. Kao god da igrate, u dvoje ili sami protiv kompjutera, morate koristiti sva tri nordijska druga. Pogibija bilo kojeg od njih neminovno vodi u poraz preostalu dvojicu. Razlog tome su posebne funkcije svakog od njih koje samo u zajedničkom nastupu dobijaju punu formu. To znači da ERIK brzo trči i jedini skače uz mogućnost da razbija glavom (levo, desno ili gore i A), BALEOG se bori mačem i strelom (taster A=strela, taster B=mač) a OLAF ima štit koji je sigurna odbrana za svu trojicu ali i "padobran" za svoga korisnika (taster B). Da bi lakše shvatili funkcije svagoga od naših Vikinga daćemo vam i primer. Ako se pred njima nalazi otvor iz koga bljuje vatra koja sprečava prilaz stepenicama, izabraće te Olafa (biraš koga želiš, neophodan je džojpad sa 6 dugmadi, sa tasterom Z ili

X) koji će onda svojim štitom da spreči plamen da sprži njegove drugare. Primer dva: ako stena zatvara ulaz u spasonosni hodnik u kome se nalazi krvoločna zverka, uputno je izabrati prvo Erika da se zatrči i glavudžom razbije stenu pa onda brzo, najbrže, uposlate Baleoga da zverku iseče mačem ili ukoka strelom. Grafika je odlična, table su maštovito dizajnirane, zadaci su vrlo zanimljivo koncipirani. Na prvom nivou The Lost Vikings se naivnom igraču može učiniti previše lakom igricom. Već prvi sledeći pokazaće koliko je to zabluda. No, da vam malo olakšamo igranje i zadovoljimo znatiželju, dajemo šifre uz pomoć kojih se možete naći u nekom od prvih 25 nivoa.

**1. STRI, 2. GRØT, 3. TLPT, 4. GRND, 5. LLKO
6. FLOT, 7. TRSS, 8. PRHS, 9. CVRN, 10. BBLB
11. VLGN, 12. OCKS, 13. PHRO, 14. C1RO,
15. SPKS, 16. JMNN, 17. TTRS, 18. JLVY,
19. PLNG, 20. BTRY, 21. JNKR, 22. CBLT
23. HOPP, 24. SMRT, 25. VØTR**



Tek da se prisetimo jednog od članova uspešne STRIKE familije, Jungle Strike-a i Urban-a. Odmah da kažemo da je ova igrice predviđena da se igra u apsolutnom miru i potpunju koncentraciji. U prvom nivou vi helikopterom

čuvate predsednika SAD-a i znamenitosti Vašingtona. Sve to što čuvate napadaju međunarodni teroristi strašnog Akbara. Helikopterom je lako upravljati (sve gledate odzgo, teren, kuće i samu letilicu), tasterima se puca, za GORE idete pravo bez obzira

gde je helikopter okrenut, DOLE je nazad a podrazumeva se šta je levo i desno. No, pre nego poletite u patrolu pritisnite START. Otkriće vam se novi ekran na kome, zatim, možete sa tasterima A, B, ili C da dobijete informacije o trenutnom položaju vaše letilice u odnosu na bazu, mestima gde se teroristi nalaze, njihovom brojnem stanju i o oružju kojim raspolažu. Tu su i obaveštenja šta smete a šta ne smete da gađate. Važno je zapamtiti gde je pumpa (gorivo uzimate na taj način što helikopter dovedete iznad mesta sa bradima punim kerozina a onda se automatski spusti sa kuka kojim koza tu unese gde treba). To isto važi za nabavku dodatne municije sa jednom "malom" razlikom, pre nego što dođete do željenih sanduka mo-

rate da stignete i uništite kamion koji municiju prevozi. Ako uspete da pokokate mrske neprijatelje i ne dozvolite da oni ipak sruše Obelisk ili Linkolnov mauzolej, idete u sledeći nivo (ima ih devet). Tamo vas čeka prilika da se oprobate u novoj misiji kao pilot jedanog F-117 A, vozač specijalnog borbenog vozila nalik mlaznom trocilu ili super tajni borbeni gliser, kooperacija CIA-e i Pentagona. Tu su čak i dvadesetčetiri različita oružja poslednje generacije kojim će teroristi pokušati da vas unište. Grafika i animacija su zaista kvalitetno urađene. Komande se lako koriste. Savetujemo da češće koristite pauzu i informacije sa pomoćnog ekrana da vam se ne desi da gađate i pogodite nekog koga ne treba i tako večno ostanete na startu.