

# Svet STigara

br. 8

novembar 1990  
cena 25 dinara

NAJAVE ZA NASLOVNU STRANU

## NAGRADNA IGRA

Glavna premija **AMIGA**



# TURRICAN



Rainbow  
\*\*\* Arts

Sweet  
Siggara mini poster

**"SVET IGARA"**  
izdanje  
**"Sveta kompjutera"**  
broj 8, novembar 1990.  
cena 25 dinara

Izdaje i štampa  
**NIP "Politika"**  
Beograd, Makedonska 31

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

Direktor NIP "Politika"  
**dr Živorad Minović**

Glavni urednik, v.d.  
**Aleksandar Gajović**

Odgovorni urednik, v.d.  
**Zoran Mošorinski**

Stručni urednici izdanja  
**Vojislav Mihailović**  
**Tihomir Stančević**

Urednik izdanja  
**Nenad Vasović**

Likovno-grafička oprema  
**Ilija Milošević**  
**Dragan Stojanović**  
**Rina Marjanović**

Ilustracije  
**Predrag Milićević**

**Saradnici**  
Branko Đaković  
Dominik Lenardo  
Marina Marinković  
Vladimir Pecelj  
Aleksandar Petrović  
Jelena Rupnik  
Dario Sušanj  
Ranko Trifković

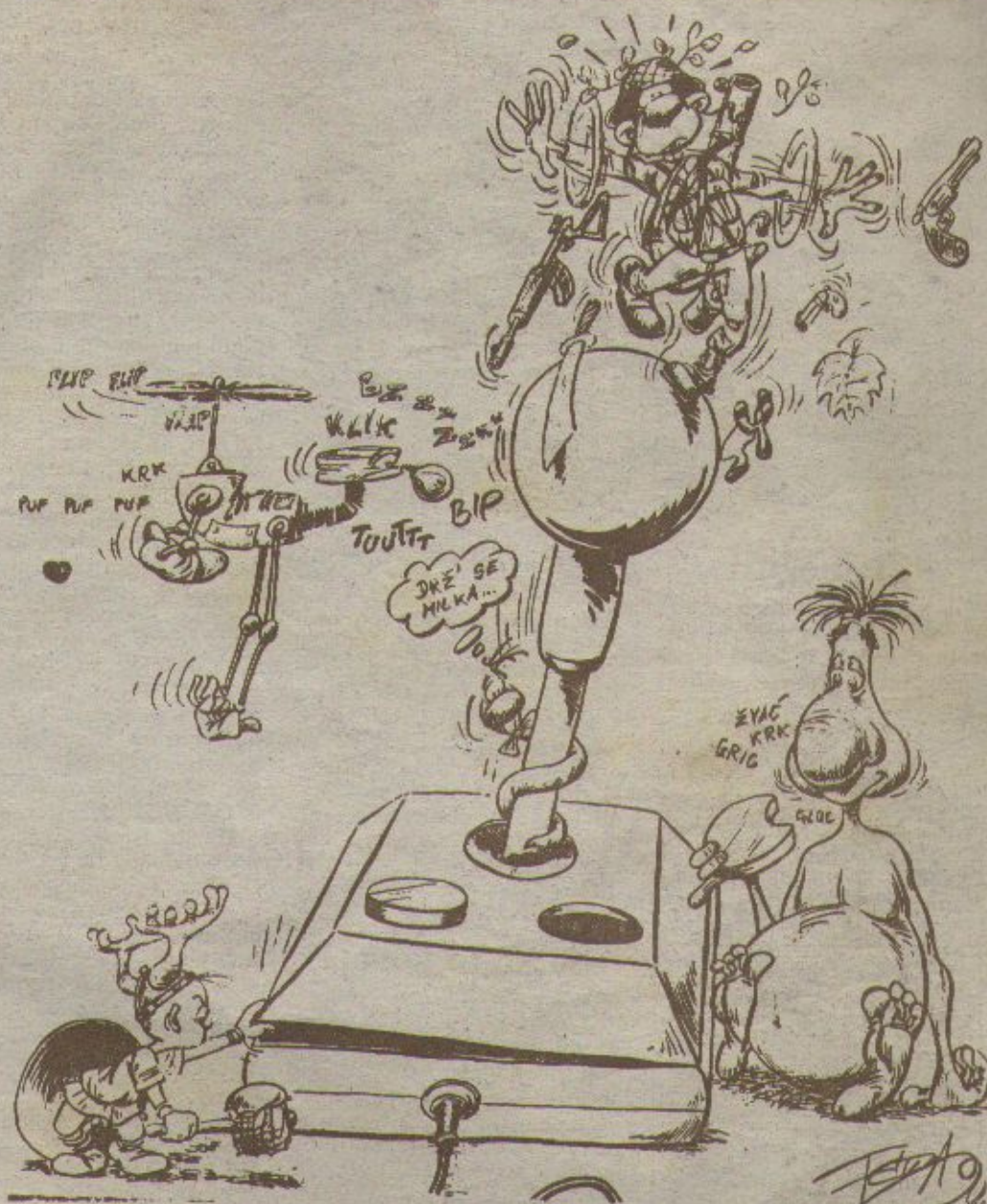
Lektor  
**Dušica Milanović**

Sekretar redakcije  
**Nataša Uskoković**

Tehnički saradnici redakcije  
**Srdan Bukvić**  
**Goran Krsmanović**

Rukopise, crteže i  
fotografije ne vraćamo

Naslovna strana  
crtež **Predraga Milićevića**



### **Poklozani čitatelji,**

Ove godine srećemo se po treći put u specijalnom izdanju "Sveta igara". Priličan napredak u odnosu na prva dva ovakva izdanja, između kojih je protekla cela godina.

Kao i uvek, "Svet igara" obiluje brojnim opisima igara, mapama, savetima, ali verujemo da će vas takođe zainteresovati i tekstovi koji se bave ostalim vestima na polju igara.

Želimo vam prijatne trenutke uz "Svet igara 8", a sledeće godine naše druženje biće još češće.

**Redakcija**



### Zlatnožuti

Da programeri nisu samo preokupirani intelektualno radom, već da se bave i fizičkim aktivnostima, svedoči ova slika fudbalskog tima ekipe programera „U.S. Gold“-a. Šampioni Kupa programera, „U.S. Gold“ tim ubedljivo su nadjačali „Leasuresoft“ sa 11:3, dok su mrežu ekipe „Ocean“-a totalno izbušili – 9 pogodaka! Nasukani „Ocean“-ci bili su toliko

smušeni da je konačni rezultat bio 9:0.

U međuvremenu, na programerskom polju, „U.S. Gold“ priprema nekoliko novih hitova: LINE OF FIRE, E-SWAT, UN SQUADRON i, najvažniji, STRIDER II. Za ovaj nastavak ideja je potekla upravo iz „U.S. Gold“-a, ali toliko je dobra da će po njoj „Capcom“ napraviti igru za automate.

N.V.

### Gle ko to govori

Već smo pisali o CD Rom Amigi – CDTV-u, i fenomenalnim mogućnostima u poboljšanju audio-video doživljaja u igrama. „Cinemaware“, firma čuvena po sjajnim igrama, priprema CD verzije igara IT CAME FROM THE DESERT i WINGS. (Inače, ova firma ima u planu da uskoro izda još jednu igru koja bi se zasnivala na žanru koji do sada nije upotrebila – vesternu.)

U pomenutim igrama, kao prvo skloniće sav tekst, i umesto njega ubaciti govor, što za kapacitet kompaktdiska (podsetimo se, oko 660 Mb) neće predstavljati problem. Zatim, muziku će izvoditi pravi simfonijski orkestar i potom će biti prenet na CD – naspram dosadašnjih melodija ovo zaista deluje impresivno. Ista stvar već je pokušana prilikom izrade demoa za DEFENDER OF THE CROWN na CD-u, međutim, ljudi iz „Cinemaware“-a nisu imali tehnologiju podesnu za prebacivanje tog zvuka u igru. Sada imaju.

N.V.

### Definitivna propast

Dva hardverska „čuda“ 1989, računar Sam Coupe i Konix Multisystem konzola od svoje pojave do danas nisu ni približno prodrnali tržište kao što se očekivalo. Zašto?

Mašina bez softvera je potpuno neupotrebljiva, a u ovom slučaju u deficitu su igre. Konix još od kraja prošle godine ne pominje bilo šta o razvoju softvera. Kompanija „System 3“ je uspela da napravi verziju THE LAST NINJA II, ali ne zna šta da radi sa igrom, jer konzolu niko ne kupuje!

Ostale firme, shvativši šta se dešava su jednostavno zastavile svoje projekte, očekujući razvoj situacije. Nedostatak softvera i nezainteresovanost za Konix Multisystem teško su objašnjivi s obzirom na kvalitete koje mašina poseduje i dodatke koji su na raspolaganju – motorciklistički i automobilski volan, avio yoke, stolica u THUNDERBLADE stilu...

Da je „Konix“ još i dobro prošao dokazuje MGT (Miles Gordon Technology) koji je pred bankrotom zahvaljujući Sam Coupeu. U vreme objavljivanja ovog teksta trebalo bi da bude pronađena kompanija koja će otkupiti jadnog, Spectrum-kompatibilnog Sama.



„Kompanija je napravila grešku, a ne proizvod“, rekao je Alan Miles, jedan od organizatora MGT-a. „Dugujemo kupcima, autorima i sami sebi da pronademo snažniju kompaniju da preuzme Coupe i proizvode koje smo nameravali da stvorimo.“

Kao što je slučaj i sa Konix-om, Sam Coupe je kvalitetna mašina koja je starog Spectruma trebalo da podigne na znatno viši nivo, ali nedostatak softvera učinio je svoje. Verovali ili ne, za Sam Coupe, za sada, postoji samo jedan komercijalni program – igra DEFENDERS OF THE EARTH! Živi bili, pa se naigrali.

A.P.



### Spektrum džuboks

I Spektrum dobija mogućnost da svira, stvarno da lepo svira. Možete na njemu praviti muziku i džinglove. Zajedno sa „Music Machine“ dobijate i digitalizer, što znači da možete bilo koju muziku učitati u RAM. Potom je možete obogatiti različitim efektima i brzinama reprodukcije. Takođe ste u mogućnosti da sami komponujete bilo kakvu vrstu muzike. Imate ugrađene ritmove i instrumente, a svako dugme na tastaturi ima svoje značenje u ovom programu. Naravno, imate i ulaz i izlaz za audio-sistem. Cena je 49,99 funti.

V.P.-N.M.



### Špi-špi-špi-špi jun koji me je voleo

U najnovijem „Dor-mark“-ovom ostvarenju po filmu o Džemu Bondu THE SPY WHO LOVED ME autori se vrlo uspešno poigravaju sa nekim simbolima ovih filmova. Tako je 17-togodišnji Metju Farnes, zadužen za muziku u igri, obradio poznatu Bond temu u rep-ver-

ziji. Špica vizuelno počinje „klasično“, jer je digitalizovana iz filma, međutim, muzika je „donekle“ različita. Za ostvarenje ovog neuobičajenog efekta Metju je koristio Amigu, muzički program Soundtracker i Rolandov sintisajzer.

N.V.

## Ni džojstici nisu

...što su nekad bili. Neke najnovije proizvode firme „Spectravideo“ možete samo intuitivno prepoznati kao džojstike. Kao, na primer, model 120 – Junior Stick, za koji biste prvo pomislili da stoji naopako, dok ne uvidite da je klasična drška sa ležištima za prste, u stvari postolje. Model 125 – Superboard pored 10 mikroprekidača (tako da možete pucati rukama, nogama i nosom, ako ste dovoljno savitljivi) ima i časovnik. Tako možete znati kad je vreme za klopu, a ne da ljutita majka dođe i ugasi vam kompjuter na poslednjoj prepreci 3846. ekrana 9999-tog nivoa. Još žešći od njega je 128 – Megaboard, ili iz milošte „beli ubica“. Ako vas zanima prolazno vreme Pakmena, praćenog sa četiri duha, u najdužem hodniku sa ili bez tačkica, možete to bez većeg napora utvrditi, jer „beli ubica“ ima, pored svih dodataka kao 125 – Superboard, još i štopericu.

Nama je ipak najlepši džojstik Peđe Miličevića sa naslovne strane.

N.V.



## Dosta je bilo šale

Igrači nisu baš preterano pošten deo ljudske vrste. Kada je neka igra teška, koriste se raznim pomagalicama – pokovima, šiframa, pritiskanjem kombinacije tastera, ugrađivanjem dodataka koji usporavaju igre... Ovo važi i za kompjuterske i konzolske igrače. Ipak, varalice na „Nintendo“ konzolama će izgleda ostati kratkih ruku, ukoliko već nisu nabavile Game Genie.

Reč je o proizvodu koji se doskora legalno prodavao u Americi i predstavljao je veliku pomoć igračima, jer je uspevao da „prevari“ većinu „Nintendo“ igara. Na primer, u igri MARIO BROS, koristeći Game Genie igrač može da preskoči nivoe koje je već prešao i da započne igru od željenog nivoa. Ako ni to nije dovoljna pomoć, igra se može usporiti uz pomoc pomenute sprave.

Moćnom „Nintendo“-u se očigledno dodatak nije naročito svideo, pa je došlo do privatne istrage koja je na videlo iznela interesantnu či-

njenicu. Kompanija koja prodaje Game Genie u Americi nosi naziv „Lewis Baloo Toys“. Ime vam verovatno ništa ne znači, ali ako vam kažemo da je ista kompanija radila pod pokroviteljstvom jedne druge firme – „Code Masters“, stvari postaju jasnije i samim tim povoljnije po „Nintendo“.

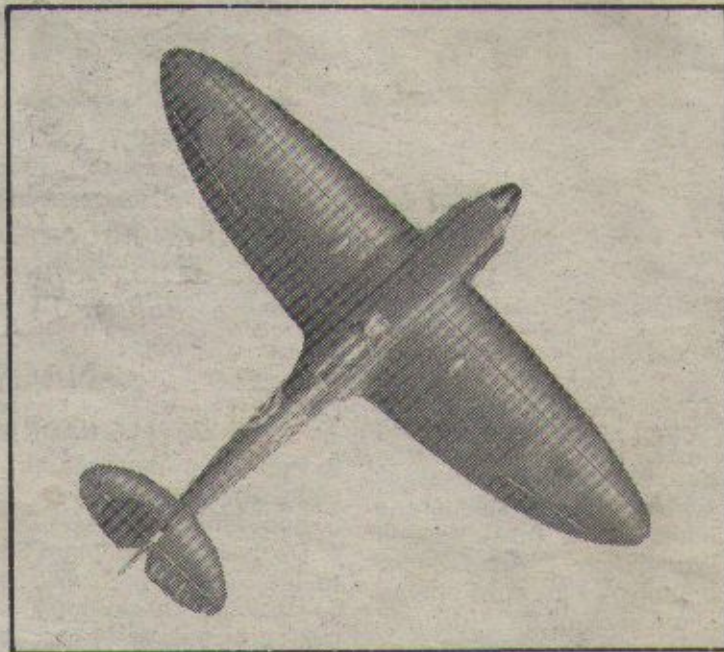
Čovek iz „Code Masters“-a zadužen za kontakt sa javnošću rekao je da „ne može ni potvrditi ni opovrgnuti da li je proizvod njihov“, ali je priznao da je sve to bila „lukava legalna situacija“.

Brajan Mur, čovek iz „Nintendo“-vog predstavništva „Serif“-a objasnio je zašto je kompanija toliko ozlojeđena dodatkom za pomoć igračima: „Autori igara provode ogromno vreme starajući se da sve bude u redu. Ovo je ozakonjavanje prekršaja.“

Posle napada na „Code Masters“ pominje se čak i činjenica da su u razvoju slični dodaci i za još neke konzole.

A.P.

## Muke sa svastikama



Najnovija simulacija bitke za Britaniju firme „Lucasfilms“ po imenu BATTLE OF BRITAIN (THEIR FINEST HOUR) jedna je od najboljih igara te vrste uopšte. Uprkos tome, igra je u opasnosti da bude potpuno zabranjena za prodaju u SR Nemačkoj.

Radnja se odvija u toku Drugog svetskog rata i predstavlja borbu engleskih pilota sa Nemcima. Kao što je običaj, uz originalne igre kupac dobija i detaljno uputstvo. U ovom slučaju, dobija se i cela knjiga o Drugom svetskom ratu. Ono što je

nateralo nemačke vlasti da povuku igru iz prodaje jeste pojava „svastike“ (kukastog krsta) na kutiji i u knjizi. Po nemačkom zakonu, zabranjeno je javno prikazivanje ovog simbola, kao i bilo kog drugog znaka koji asocira na Treći Rajh.

„Lucasfilms“ je brzo reagovao i uklonio kukasti krst sa kutije, ali su pedantni Nemci izbrojali još, ni manje ni više, 32 „svastike“ u knjizi i uputstvu! Prodavnicama je naredeno ili da vrate igru, ili da uvredljivi simbol oboje markerom!

A.P.

## Commodore fudbalski sponzor

Posle prošlogodišnje vrlo loše sezone, britanski fudbalski klub Čelsi nada se boljem uspehu uz pomoć dva aduta – kupljena su dva nova igrača i potpisan sponzor-



ski ugovor sa Commodoreom na 2 miliona funti. Posle isteka prvog, trogodišnjeg ugovora, novi je proizužen na pet godina i predstavlja najskuplji posao ove vrste u britanskom fudbalu.

A.P.



## Boot Blocker

Sa virusima više nema problema. Uključite ovaj kertridž u Amigin disk drajv port i zaštitite vam sve drajvove od svih do sada poznatih virusa. Nemojte više da se mučite da sami otkrivete i skidate viruse; to sada radi mašina. Možete ga nabaviti u Engleskoj po ceni od 14,99 funti.

V.P.-N.M.

# Kroz igru do Amige

*„Svet kompjutera”, u saradnji sa „Beosoft”-om i „Octopus”-om, nudi vam priliku da na jednostavan način dođete do neke od vrednih nagrada, u nagradnoj igri čija je super-premija Amiga 500 sa TV modulatorom!*

## NAGRADE

### GLAVNA PREMJA,

dar „Beosoft”-a:

1. Amiga 500 – standardna konfiguracija (miš, diskete Workbench i AmigaBasic, uputstvo na srpskohrvatskom jeziku), sa A510 modulatorom za priključenje na televizijski prijemnik, zatim džojstik QuickShot II, kao i garancija „Beosoft”-a od godinu dana.

### OSTALE NAGRADE, dar „Octopus”-a:

2. Proširenje memorije za Amigu sa satom i baterijom (2 nagrade).
3. Spoljašnji disk-drajv „Saturn” za Amigu 500.
4. Džojstik „Competition Pro 5000 Star”, sa opcijama „auto-fire”, „rapid-fire”, mikroprekidačima (2 nagrade).
5. Džojstik „QuickShot II Turbo” sa opcijom „auto-fire” i mikroprekidačima (4 nagrade).
6. Miš „Logitech” za Atarija ST ili Amigu, sa podlogom.
7. Disk Cleaner disketa od 3,5 inča, sa fluidom za čišćenje (2 nagrade).
8. Disk Cleaner disketa od 5,25 inča, sa fluidom za čišćenje (2 nagrade).
9. Mouse-pad, podloga za miša (4 nagrade).

### UTEŠNE NAGRADE,

dar „Sveta kompjutera”:

10. Godišnja pretplata na „Svet kompjutera” (3 nagrade).
11. Polugodišnja pretplata na „Svet kompjutera” (3 nagrade).

Sponzori nagradne igre, „Beosoft”, „Octopus” i, naravno, redakcija „Sveta kompjutera” žele vam puno uspeha u nagradnoj igri!

## Beosoft

Kompjuterski klub za prodaju programa za Commodore 64/128 je već dve godine prisutan na YU-software sceni. Za dve godine smo uspeli da postanemo vodeća grupa za prodaju software-a za Commodore 64/128 što potvrđuje preko 6000 zadovoljnih članova. Međutim, to ne znači da smo time zadovoljni, već našu uslugu stalno poboljšavamo, kao i asortiman naših proizvoda.

Osim Amige 500 koju poklanjamo u nagradnoj igri svaki kupac naših programa dobija specijalni novogodišnji pokon.

Nazovite nas, Beosoft ima vremena za Vas.

## Beosoft

✉ Rade Vranješević 3,  
11050 Beograd,  
☎ 011/421-355



Veliki izbor igara, uslužnih programa, literature i pratećeg hardvera. Kompletna obaveštenja pronaćete u našem katalogu (10 din).

Dok svi obećavaju kule i gradove, mi reklamiramo samo ono što sigurno imamo u šta se možete lično uveriti.

AMIGA

Tel. 011 / 195-510

E & H Smajić

Svetozara Papića 1/20

11186 Zemun

ATARI ST

Tel. 011 / 512-170

Branko Jeković

Siniše Stankovića 16/II

11000 Beograd

**MISSING  
PAGE**

**MISSING  
PAGE**



# C-64, legenda živi (3)

*Trojka je u naslovu jer smo pre dve godine u „Svetu igara 3” i dvobroju 7,8/88 objavili dva teksta pod istim naslovom; bavili su se retrospektivom igara na Commodoreu 64, igrama koje su postale čuvene, i sa kojima se i danas porede sve nove igre. U međuvremenu se pojavilo još mnogo novih i interesantnih igara. Reč-dve o njima.*

**P**očetak septembra '88. pojavila se igra **ROAD BLASTER** koja je ujedinila vratolomnu vožnju automobila i žestoku pucačinu u jednu novu cjelinu, koju će mnoge igre pokušati dostići (sa više ili manje uspjeha). Auto je gledan iz OUT RUN perspektive, a često ste mogli pokupiti i specijalne dodatke koji su, takoreći, padali s neba.

Amerikanci se nisu mogli pomiriti s porazom u Vijetnamu, pa su odlučili da u svojoj igri **19, PART ONE - BOOT CAMP** obučavaju igrače za rat u džungli. Bilo je tu trčanja s preprekama, gađanja iz snajpera, vratolomne vožnje džipom i tuče sa prgavim narednikom. Igra je izbacila **COMBAT SCOOOL** iz konkurencije i zasjela na tron s kojeg je može zbaciti samo **19 PART TWO**, ako se ikada pojavi.

Mišićavi Barbi i njegova izabranica Mariana udružili su svoje snage da u **BARBARIAN-u II** srede pokvarenog čarobnjaka. Ovog puta protiv sebe imali su gomilu čudovišta koje može izmisliti samo psihodeličan programer. Okoliš je odlično napravljen kao i veliki sprajtovi neprijatelja. Igra je obilovala crnim humorom kao što je podrigivanje zmaja, izletanje Barbijeve oglodane lobanje iz rupe, kotrljanje glava i drugih ekstremiteta itd.

Gomila bjesnog naroda rekla je **FERNANDEZ**

**MUST DIE!** I vaš je zadatak da oslobodite nekih stotinjak zarobljenika i rasturite 8 štabova, a pri tome se borite sa pravom vojskom neprijatelja koji imaju i avijaciju, mornaricu i artiljeriju. Kada vas zabole noge, sjednete u džip i vozate se okolo. **COMMANDO** klon, ali mora se priznati - najbolji. Da je ta igra napravljena ovih dana garant bi se zvala **SADAM MUST DIE**.

Uz veliku reklamu u naše kuće je došao **THE LAST NINJA II**, i to bolji od svog prethodnika (ako je to moguće). Nindža je prepušten užasima velegrada, a građani mu baš nisu naklonjeni, ni policija, ni pankeri. Šta drugo može? Krčiti put katanom i čakama i doći do zločestog Kunitokija koji mu je zbrisao u prvom djelu, ali ovaj put neće.

**SLAM DUNK BASKET** je košarka koju pratite iz zadnjeg reda dvorane, ali ova košarka je donijela sebi slavu gomilom detalja koji su je izdigli iznad mnoštva ostalih. Glavne fore su nervozno šetanje debelih trenera uz teren, bacanje papira na teren („bengalke” su izostale) i tuča među igračima. Prije utakmice mogli ste vježbati gađanje, dodavanje i zakucavanje, a sve to pod budnim okom trenera.

## Zuje meci

Ratatatatata, oglasi se Uzi u igri **OPERATION WOLF**, a

programeri „Ocean”-a već slave epitet igre godine. Cilj igre je human - spasiti taoce iz ruku neprijatelja, ali je sredstvo nehumano: na svakom nivou 50 ljudi gine. Ali, cilj opravdava sredstvo, šta se tu može. Igra je žestoka pucačina koju gledate očima komandososa, tako da po ekranu pokrećete nišan svoje mašinke.

Znate li da je **RACK'EM BILLIARD** najbolja simulacija bilijske igre? Sve igre na bilijskom stolu sadržane su u ovom programu, kao i editor za pravljenje trik-udaraca. Najveća zamjerka ovom programu odnosi se na vrlo nizak nivo realnosti: svaki udarac sprema kuglu u rupu, a „krupmiri” su sasvim normalna stvar, ali to će u budućnosti ispraviti **3D POOL**.

**BATMAN**, rađen po stripu, dolazi nam u 2 dijela. U prvom čovjek-šišmiš mora zaustaviti pomahnitali kompjuter, a u drugom mora osloboditi svog prijatelja Robinu. Kraska grafika i odlični sprajtovi odlike su ove poznate igre iz „Ocean”-a.

**RAMBO III** se iz kinodvorana preselio na C-64, ali pri tome je ostao sakat. Igra se odvija na 3 nivoa i trebalo bi da prati film, ali osim tamanjenja „glupavih” Rusa sličnosti nema. Prvi nivo je donekle zanimljiv i sa dobrom grafikom, ali drugi i treći su...

Treba obratiti pažnju na drugi filmski hit koji je prebačen na kompjutere, a to je **ROBOCOP**. Čini se da je „Ocean”-u bilo dosta plاندovanja pa su napravili izvrsnu igru koja je postala legendom. Svog „konzerviranog policajca” treba provesti kroz 3 (opet) nivoa i zaustaviti bujicu zločina. Koliko se „Ocean” usosio sa **RAMBO III** toliko ga je izvukao **ROBOCOP**.





Ponovo u službi zakona. Igra **TEHNOCOP** postavlja vas u ulogu policajca budućnosti, lovca na ucjene koji ima zadatak da privede najkorjelije zločince. Naizmjenice ste vozili auto i hodali po zgradama i stalno suzbijali zločin. Igra je ostala zapamćena po dobroj grafici i nape-toj atmosferi.

Kad smo kod vožnje auto-mobilom i dobre atmosfere, moramo spomenuti igru **LED STORM**. U dalekoj budućnosti dobijate zadatak da u svom supervozilu otpremite lijekove izvan radijacijske zone, a u tome će vas pokušavati omesti gomila opasnih, krvožednih vozača. Vaš auto pretvarao se u motocikl, mogao je skakati i razbijati ostale automobile.

Nova strateška igra **LASER SQUAD** donijela je do-tad nevideni faktor realnosti, napetu atmosferu i originalne scenarije. U ulozi ste vode grupe komandosa koji se u dalekoj budućnosti bore protiv raznih neprijatelja. Izvedba igre je spektakularna, a grafika plijeni. O ovom hitu se ne može pričati - on se mora isprobati.

Imali ste priliku da isprobate i „drumske vladare“ poput Porschea 969, Ferrarija F-40, Lamborghinija, itd. Jasno, riječ je o igri **TEST DRIVE II**. Za razliku od svog prethodnika, **TEST DRIVE II** raspolaze opcijom za promjenu staza i automo-

bila. Do sada su se pojavila dva scenario-diska i disk sa automobilima. Iza volana borite se sa kompjuterom ili s vremenom, sve je mnogo bolje napravljeno od prvog dijela. Jedna mala zamerka odnosi se na drumsku policiju koja vas prestigne brzinom od - 300 km/h.

**3D POOL** je bilijar napravljen u Freescape sistemu (vektorska trodimenzional-



na grafika) i omogućava rotiranje i gledanje stola sa svih strana što je donijelo veliki faktor realnosti. Na ovom programu mogli ste naučiti sve o 'felševima', igranju od martinela i osnovnim pravilima.

Nakon terorističkog napada na ambasadu, grupa specijalaca poslana je da oslobodi zatočene taoce, odnosno **HOSTAGES**. Sjajna ideja je od ovog programa napravila

hit. U prvom djelu ste raspoređivali svoje ljude na položaje oko ambasade, a u drugom djelu snajperima pokrivajte svoje kolege koji su se ubacivali u zgradu, oslobađate taoce i ubijali teroriste.

Još jednu originalnu ideju predstavljala je igra **ROCK STAR ATE MY HAMSTER**, menadžerska simulacija. Nalazite se u ulozi menadžera popularne pop-zvijezde. U



igru je ubačeno finansiranje koncerata, gostovanja, snimanje ploča, reklame, itd. Dobra ideja, odlična grafika i velika doza humora odlike su ove igre.

**KICK OFF** je simulacija nogometa koja je pokrenula mnoge džojstike. Svoju momčad pratili ste iz ptičje perspektive, bilo je tu faulova, penala, žutih i crvenih kartona. Imali ste pogled na 1/10 ekrana, a pošto je ske-

ner (kao na Amigi) izostao, morali ste udarati loptu naslijepo.

Agent 007 ponovo se pojavio, i to u igri **LICENCE TO KILL** koja je napravljena po uzoru na film. Odlika ove igre je raznovrsnost nivoa: u prvom vozite helikopter, pa onda pješacite, letite avionom, plivate, ponovo letite, da biste se na kraju ponovo našli iza volana. Mnogo sirove akcije koja teško dosadi.

Mali zdepasti čovečuljak koji podsjeća na karikaturu Indijane Džonsa motao se po piramidama i ratnim logorima u igri **RICK DANGEROUS**. Jadni Mali Rik imao je protiv sebe prokletstvo Azteka, Egipćana, a natovarilo je još i naciste na vrat. Nastavak nestrpljivo čekamo (dok ovo čitate možda se već pojavio).

Nakon svog karikaturnog prethodnika pojavio se i pravi Indi, i to u igri **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE**. Ponovo po ugledu na film. Većina nivoa je platformsko-labirintskog tipa, a ovaj put je Indi mlatio šašave naciste, a sve zato što im je bila potrebna obična drvena čaša (danas su ljudi zadovoljni i sa plastičnom).

Koonačno jedna originalna ideja u moru jednoličnosti, **RAINBOW WARRIOR**. U ulozi 'Zelenih' morali ste iskazati svoj protest protiv zagađivanja Zemlje. Protiv vas su bili radnici, Eskimi, policija, vlasti, a uz vas je bio... niko nije bio.



# Nikom nije lepše neg' je nam'

*Još od pojave Amige o njoj se govorilo kao o kompjuteru koji "kao da je stvoren za igre". Odlična rezolucija, veliki broj boja, izvanredan zvuk, specijalizovani čipovi... Pa ipak, trebalo je dve-tri godine da se igrači napokon odvoje od svojih Spectruma i Commodorea, jer su imali stotine i igrali hiljade igara za njih. Amiga je ipak izdržala, i za tih nekoliko godina sakupilo se pregršt igara koje su bacile u zasenak osmorbitne protivnike. Interesantno je pogledati dosadašnje najpopularnije igre na Amigi.*

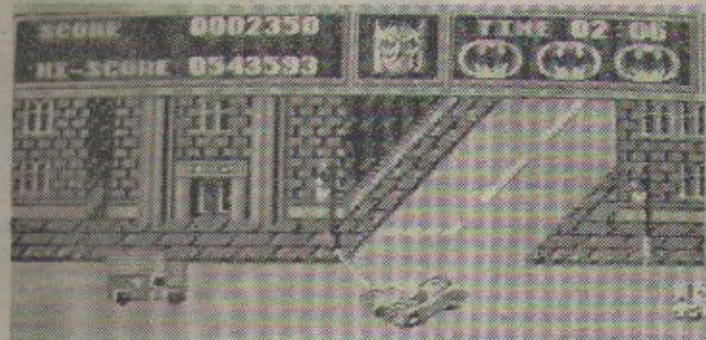
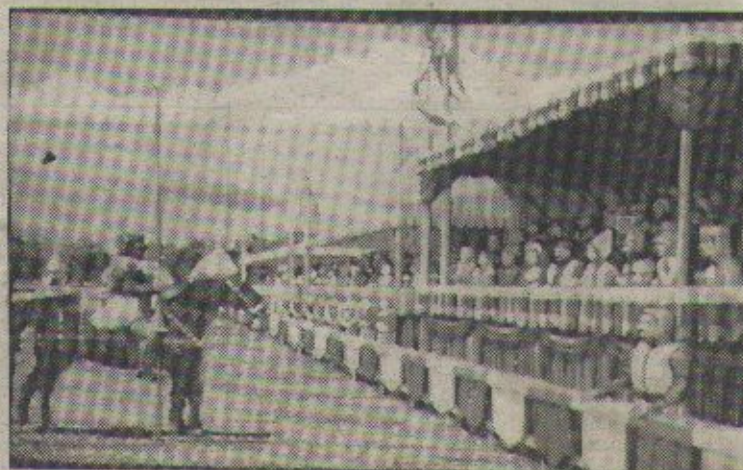
**A**miga se našla na tržištu sa odličnim kvalitetima, ali nije bilo programera koji bi umeli da iskoriste sav njen potencijal i naprave hit. Nakon toga firma "Cineware" zlatnim slovima u istoriju igara upisuje **DEFENDER OF THE CROWN**. Do tada neviđena arkadno-strateška igra, koja igrača stavlja u ulogu viteza na engleskom dvoru, brzo je pokupila naklonost svih vrsta igrača. U igri je potrebno pobediti konkurentske vitezove, pronaći krunu i zavesti red u kraljevstvu. Predivna grafika i animacija su **DEFENDER OF THE CROWN** učinili jednom od najvećih legendi među igrama uopšte. Postavši i najveći uspeh "Cineware"-a, doprinela je da i buduće igre ove firme poseduju jedinstvenu fleksibilnost koja igraču dozvoljava da ide drugim putem i otkriva nove mogućnosti.

Ako je prvi hit na Amigi imao radnju smeštenu nekoliko stotina godina unazad, drugi hit, **R-TYPE** bio je sušta suprotnost - standardna

svemirska pucačina. Velikoj popularnosti ove igre doprinela je i činjenica da je to konverzija sa istoimenog automata koji je bukvalno zapalio igrače širom sveta. Tajna uspeha je u raznovrsnosti neprijatelja - od malih kugli, do aždaja veličine pola ekrana koje palacaju jezikom i izbacuju po 20-ak vatrenih lopti odjednom.

Raznorazne sportske olimpijade oduvek su bile popularne među igračima. Logično, **SUMMER OLYMPIAD** je na Amigi doneo nov kvalitet, predivnom grafikom i novim načinom izvođenja za skoro svaku disciplinu. Jer, koliko god se trudili autori na Spectrumu i Commodoreu, ipak nije moguće napraviti sportsku igru koja bi i približno bila dobra kao **SUMMER OLYMPIAD**, u kojoj je "šminka" prvoklasna.

Da je neko pre pojave igre **PORTS OF CALL** vršio anketu među igračima, malo je verovatno da bi iko tražio da bude u ulozi vlasnika broda kojim treba da trguje po sve-



## Betmen - po drugi put među nama

Nakon velikog uspeha filma „Betmen“, „Ocean“-ovi programeri otkupili su prava za izradu igre i napravili apsolutni hit: **BATMAN - THE MOVIE**. Čovjek-šišmiš morao se boriti sa poludjelim Džokerom i njegovim otrovnim plinom, spasavati svoju verenicu.

Spijunski avion U2 na jednom preletanju Kube snimio je silose za rakete! Zločesti Rusi pokušali su se prišuljati Amerima, ali ovi su poslali svoju oklopnu jedinicu da malo 'protutnji' preko Kube, tek tako radi utiska. Sjedate za komande A1M1 Abrams i krećete u boj. To je uvod u igru **STEEL THUNDER** koja vas stavlja u ulogu posade tenka u borbi protiv Kubanaca i Rusa. Odlični zvučni ugodaji, super grafika i visok nivo realnosti držao je igrača uz ovu igru sve dok ne rasturi sve rakete.

Igra **PROJECT FIRES-TART** je pravi nastavak filma „Aliens“. Morate istražiti svemirsku laboratoriju koja vrví od odvratnih stvorenja koja su nastala kao produkt genetskih istraživanja. Uz to morate osloboditi ljupku djevojku iz ruku nekog pomahnitalog tipa i, na kraju, obračunati se s isim tipom u hladnom svemiru - igra za 5+.

**STUNT CAR RACER** je nova simulacija vožnje po stazi koja se nalazi na visokom zidu. Izvođenje i grafika doprinose atmosferi igre. Staza je uska i puna prepreka i pravo je umjeće izdržati cijeli krug bez greške.

**TUSKER** nam donosi grafiku koja je melem za oči. Mladi pustolov u potrazi za blagom prolazi kroz 3 nivoa i bori se sa Arapima, Indijancima, kao i Neandertalcima i njihovim životinjskim slugama.

Još jedan filmski hit postao je hit i na kompjuteri-

ma! Riječ je, naravno, o igri **THE UNTOUCHABLES**, još jednom „Ocean“-ovom uspjehu. Radnja igre prati film, a nivoi su raznoliki i zanimljivi. Konačni cilj je, kao i u filmu, uništiti Al Kaponea i njegovu mafiju.

Kao što ste u **TEST DRIVE**-u isprobavali najbolje automobile svijeta, tako ćete u **BOMBER**-u isprobavati najbolje avione. Odlična 'punjena' 3D grafika i pogledi iz svih mogućih perspektiva glavni su uzroci uspeha ove igre. Na raspolaganje su vam vodeći avioni USAF-a i Sovjetskog Saveza.

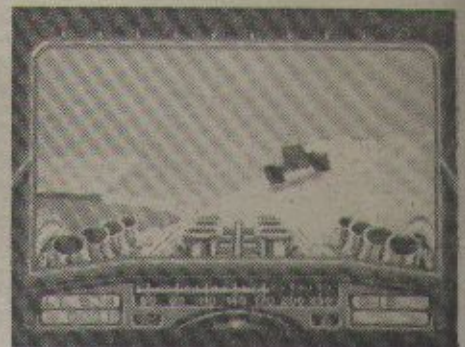
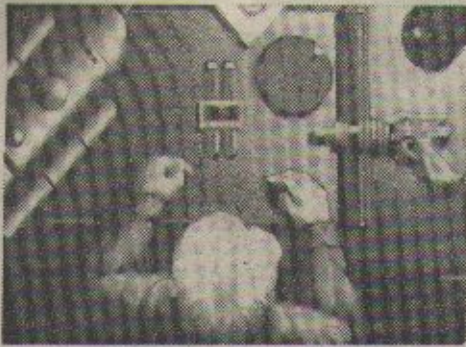
**MYTH** donosi bizarnu ideju: putovanje kroz vrijeme i borbe u najokrutnijim razdobljima povijesti. Zbunjeni tinejdžer propao je kroz vremensku rupu pravo u Grčki Ad, zatim se borio sa Vikinzima, peo se po piramidama, navukao na sebe prokletstvo faraona, letio kroz vremenski kontinuum i borio se s odvratnim Damaronom, da bi na kraju dobio samo pohvalu od princeze.

Nakon goooooomile bezuspješnih pokušaja napokon hit - **PINBALL POWER**, vrhunski napravljena simulacija flipera. Optica je perfektno animirana i doprinosi realnosti i atmosferi igre. Još ako kažem da je u pitanju 3D fliper - sve je jasno!

**VENDETTA** je, što se grafike tiče, nastavak **THE LAST NINJA**, ali ovog puta ste u ulozi antiterorističkog komandosa, koji naizmjenično drži u rukama mitraljez i volan. Dakle, malo pucanja, malo jurcanja autom.

I tako, došli smo do najnovijih igara, od kojih nećemo izdvojiti nijednu, jer suviše je rano da se kaže koje će pasti u zaborav, a koje se prepričavati „s kolena na koleno“. Jednog dana, kada za to dođe vreme, ponovo ćemo se osvrnuti i podsetiti vas na „igre vaše mladosti“... ■

**Dominik LENARDO**



tu. PORTS OF CALL je, ipak, postigao ogromnu popularnost. U pomorskom životu igrača mogu zadesiti stotine nevolja – od običnog tajfuna do pacova na brodu. Ono što je najvažnije za PORTS OF CALL jeste to da igrač odlučuje o svemu što se tiče njegovog broda, što igri daje posebnu dozu realnosti i privlačnosti.

Posle uspeha svoje prethodne igre, "Cinemaware" je napravio još jednu arkadno-stratešku igru – ROCKET RANGER. Ljudi su u 21. veku shvatili da je drugi svetski rat bio velika greška, i da bi svet bio mnogo napredniji da su Nemci bili sprečeni na vreme. Zato Rocket Ranger biva poslat u prošlost sa ciljem da u što kraćem roku sredi naciste. Za tu svrhu Ranger je opremljen specijalnim raketnim rancem, laserskim pištoljem, satom "à la Džems Bond" itd. Leteći od države do države, Ranger treba da pronađe otegot naučnika, delove rakete, uništava Nemce, i sve u svemu, ludo se zabavi. Urađen dobro, skoro kao film u kome igrač učestvuje, ROCKET RANGER je "Cinemaware"-u doneo pregršt novca i veliki respekt u igračkim krugovima.

**Pucaj, sine!**

Skočivši sa 8-bitnika, programeri su u prvo vreme na Amigi pravili, osim časnih izuzetaka, isključivo igre sa

dobrom spoljašnjošću, a slabim idejama i izvođenjem. I tako, po ugledu na COMMANDO i slične ubijačine, na Amigi se pojavio HYBRIS. Izvođenje je krajnje trivijalno (svemirski brod leti nagore, dok ga hiljade neprijatelja napada), ali igra je, jednostavno rečeno, zarazna. HYBRIS je, po prvi put, uneo kvalitet pucačina kao na automatima, u domove igrača. Nekoliko godina kasnije dobili smo i HYBRIS II, ali tada je taj nivo igara već bio prevaziđen.

OBLITERATOR je uništavač koji je zapalio igrače. "Psygnosis" se svojski trudio oko grafike i reklame bazirane baš na toj grafici. Tako je za kratko vreme ova igra postala poznata kao "ona sa digitalizovanim ortakom sa pucom". Ova arkadno-avanturistička igra donela je "Psygnosis"-u i veću popularnost, naročito na polju grafike.

Navedene igre su, može se reći, početak uspešne Amigine karijere. U vreme pojave INTERNATIONAL KARATE-a za Amigu su usledili bolji dani. Popularnost računara je porasla i broj igrača se povećavao. Tako je INTERNATIONAL KARATE bio prvi mega-hit po prodavanosti (desetine hiljada prodatih kopija). Reč je o, danas klasičnoj, kung-fu tabačini umotanoj u divnu grafiku, animaciju i zvuk.

Po luna-parkovima jedno

vreme harala je igra sa dopadljivim melodijama i fantastičnom grafikom. Suština igre je vožnja automobilom, ali dovoljno je reći OUT RUN, pa da igračima zasijaju oči. Konverzija tog "Sega" hita urađena je i za Amigu i, naravno, postigla neverovatan uspeh. Jer, zašto da se igrači muče u luna-parku i troše novac, kad isti kvalitet dobijaju na Amigi? Postoji neka privlačnost u toj ludoj vožnji sa plavušom na prednjem sedištu crvenog Ferarija, koja je proslavila Amigu i firmu "Sega" i bila najprodavanija igra svih vremena u sledeće dve godine.

Treći "Cinemaware"-ov hit THE THREE STOOGES definitivno je pokazao da ova firma ne pravi osrednje igre. Isti stil, samo potpuno nova ideja, po uzoru na popularnu seriju. Tri drugara, svi jedan smotaniji od drugog, kreću u grad da zarade novac koji je potreban da zli g-diñ Funkcioner ne bi srušio sirotište. THE THREE STOOGES je jedna od najboljih, ali i najsmešnijih igara. Svaka zarada novca zahteva od igrača da završi određenu podigru, a sve su izuzetno kvalitetno i mastovito napravljene. Posle ROCKET RANGER-a, "Cinemaware" zadržava tradiciju dugačkih, izvanredno urađenih, uvoda u igru.

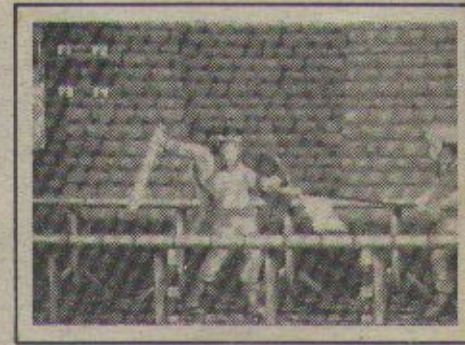
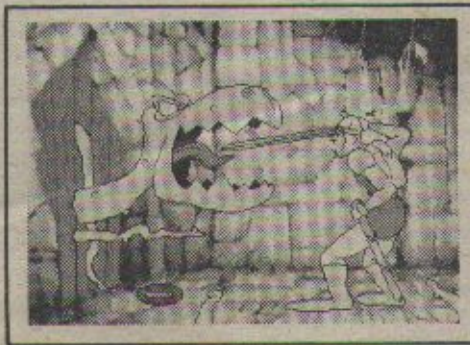
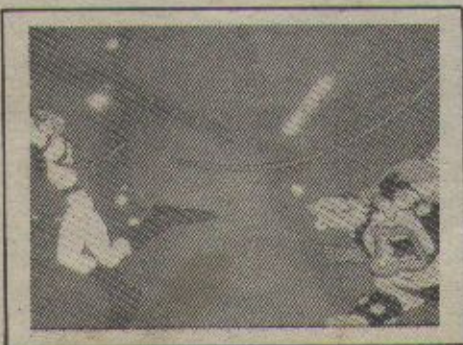
Brza, popunjena 3D grafikom sa mnoštvom boja i super zvukom bila je nepoznata do

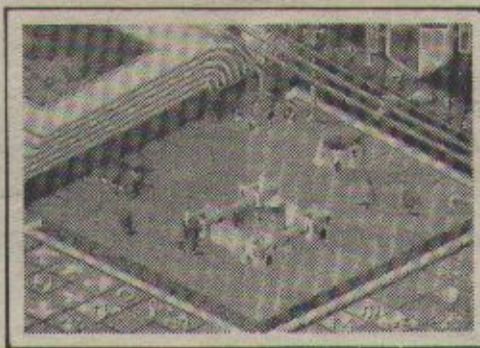
pojave STARGLIDER-a. I to je baš ono što je teralo igrače da provode dane i noći utamanjujući neprijatelje u raznoraznim raketama i šatlovima. Brzina Amige i grafika uneli su novu dimenziju realnosti u igre. Zato se, i dan-danas, sve igre rađene po ovom principu porede sa STARGLIDER-om.

Ako se OUT RUN "prošvercovao" da postane hit zbog toga što je bio konverzija, TEST DRIVE je postao hit isključivo zbog svog kvaliteta. Pogled na put je iz kola, igrač pred sobom ima volan, menjač, instrument tablu... U zavisnosti od odabranog automobila, i unutrašnjost i karakteristike su drugačije. A tek kad zapre motor! Za razliku od trkačkih simulacija, TEST DRIVE je prava simulacija vožnje automobilom, i kao takva ušla je u legendu. Nema šale sa milicijom, pa da se Porše "nagari" do daske – mora se poštovati ograničenje brzine. Istina, ako ste dobar vozač, "drug plavi" može samo da gleda za Poršecom 959 koji odlazi u daljinu. TEST DRIVE je posle nekog vremena dobio i naslednika – THE DUEL, a na osnovu ove dve igre, "Accolade" je napravio i simulaciju trka Formule 1 – GRAND PRIX CIRCUIT, i sve su bile vrlo uspešne.

**Novo doba**

Drugi deo razvojnog puta Amiginih igara bio je za-





vršen pojavom igre **SWORD OF SODAN**. Ova arkadna avantura svojim kvalitetom doprinela je da i ostali programeri zapnu i stvore igre prve klase, ali sada u sve većim količinama. Postala je normalna činjenica da svaku od komponenata igre radi tim od 10-ak stručnjaka. **SWORD OF SODAN** kao ideja nije bio nimalo impresivan, ali je postavio nove kriterijume u kvalitetu izvođenja.

Ako ste ikada imali bilo kakav kontakt sa igrama, verovatno ste čuli za **TETRIS**. Reč je o ruskom čudu koje je zapalilo svet. Različiti oblici padaju sa vrha ekrana, igrač ih po jednostavnom principu slaže i tako od sutra do sutra. Ono što je najinteresantnije za fenomen **TETRIS** jeste da ju, iako krajnje oskudnog izgleda, zaludeo i vlasnike Amige, navikle na digitalizovane slike i zvuk.

**BARBARIAN II** je igra koja je od svojih sledbenika zahtevala efekte. Ko jednom začuje "insert disk two" i vidi kostur iz ove igre, shvatiće kolika je moć Amige i poželeti da vidi slične efekte i u budućim igrama. Osim početnog, ova borilačka avantura obiluje impresivnim efektima - zavijanje vetra, odgrizanje glave, gutanje iste, podrigivanje, krckanje kostiju... Sve u svemu, ova igra nije preporučljiva ljudima sa slabim stomakom. Zato je igrači i vole!

Jedan od najpoznatijih automata uopšte, sigurno je **DRAGON'S LAIR** - arkadna avantura sa megabajtskim količinama grafike i animacije. Kako je popularnost po "salonima zabave" rasla, bilo je logično da se pojavi i na Amigi, jer je idealna za konverziju. Zbog jednostavnosti igranja i izuzetno dobre grafike, izvođenjem više podseca na crtani film, jer igrač manje učestvuje u igri a više se divi lepoti prizora. Ubrzo

je po istoj šemi urađena igra **SPACE ACE**, a sledila su i dva nastavka **DRAGON'S LAIR-a: ESCAPE FROM THE SINGE'S CASTLE** i **DRAGON'S LAIR II**.

Posle **TEST DRIVE-a**, stvarno je bilo teško napraviti simulaciju vožnje automobila koja bi bila bolja. Tada se neko dosetio automobila za kaskadere, i eto novog hita. Igra je rađena u filovanoj 3D grafici, brza je i zarazna. Suluda staza prepuna skakaonica, rupa i opasnih krivina čeka veštog vozača. Posebna pogodnost je mogućnost povezivanja dve Amige ili Amige i ST-a, čime je **STUNT CAR RACER** dozvolio i mogućnost takmičenja sa prijateljem na drugom kraju sobe ili grada.

Ako postoji kompjuterski horor, onda su ga sigurno stvorili džinovski mravi-mutanti u igri **IT CAME FROM THE DESERT**, firme "Cinemaware". Glavni junak nalazi se u pustinjskom seocetu u čijoj je blizini pao meteor, usled čega su mravi postali veliki desetak metara. Neverovatnu realnost i draž daje mogućnost da igrač postupa potpuno po svom nahodenju, bez unapred zadatog načina igre. Ako se za neku igru može reći da je perfektno urađena, onda je to **IT CAME FROM THE DESERT**. Pre 6 meseci pojavio se i nastavak (**ANTHEAD**), u kome se sve dešava nekoliko godina kasnije, i to još strašnije.

Od igara na Amigi obično

se očekuje da imaju, pre svega, prvoklasan zvuk i grafiku. **RICK DANGEROUS** je, što se toga tiče, sasvim prosečan. Ono što ga je učinilo hitom jeste platformsko izvođenje koje svoju zaraznost crpi još od vremena **MANIC MINER-a** i **JET SET WILLY-a**. Svaki ekran ima svoju smicalicu, samo se treba setiti kako, šta i gde. Izvođenje je jednostavno, ali zaraza počinje već posle prvog izubljenog života.

Posle niza kvalitetnih igara sa sličnim izvođenjem, na tržištu se pojavila strateška legenda zvana **POPULOUS**. Mnogobrojne opcije dozvoljavaju igraču potpunu kontrolu nad parčetom zemlje, odnosno stavljaju ga u ulogu Boga, suprotstavljajući ga, naravno, Đavolu. Kako ćete privoleti stanovništvo svojoj religiji, zavisi umnogome od strategije.

### Najzad pravi fudbal

Sličnom temom bavila se i igra **SIM CITY**. Igrač ima zadatak da izgradi grad na postojećem zemljištu. Počinje se od drumova, pruge, a završava se tržnim centrima i ostalim drangulijama, kako bi se što više ljudi doselilo. Jednostavno urađena, ova igra u igračima budi velike kreativne sposobnosti.

Na pravi super-fudbal na Amigi igrači su čekali nekoliko godina. Tada je "Anco" stvorio **KICK OFF**, jednostavan, ali užasno zarazan fudbal. Godinu dana kasnije,

pojavio se i dodatni program **EXTRA TIME**, zatim **KICK OFF II**, i još savršeniji klon **PLAYER MANAGER**. **KICK OFF** je, bar za sada, definitivno najbolji fudbal, i kao takav, doneo je firmi "Anco" veliku popularnost.

Prošle godine je svetom prohujao tornado "Betmen". Započevši sa filmskim mega-hitom, Bet-manija je zahvatila sve na šta je naišla, i došla je i do igara. "Ocean" je, posle podebele svote plaćene za licencu, napravio izvrsnu igru **BATMAN: THE MOVIE**, pošto je prethodno već imao verziju po stripu o čoveku - slepom mišu. Igra je za vrlo kratko vreme postala pravi hit, ne samo zbog Bet-manije već zbog svojih stvarnih kvaliteta.

Firma "Psygnosis" je za Amigu napravila nekoliko stvarno kvalitetnih igara, ali postala je opšte poznata svima posle prošlogodišnjeg hita **SHADOW OF THE BEAST**. Reč je o arkadnoj avanturi sa fenomenalnim izvođenjem i interesantnim žuljkama koje spopadaju glavnog junaka - zver.

"Cinemaware" je prošle godine ponovo zasenio igračku publiku košarkaškom simulacijom po imenu **T.V. SPORTS BASKETBALL**. Kako i dolikuje ovoj firmi, igra poseduje sve kvalitete - od odlične igre do raznoraznih efekata. Interesantno je da je po prvi put u nekoj simulaciji košarke postalo moguće izabrati broj igrača (2 do 5). Dugo čekana, ova igra je potpuno opravdala sva očekivanja.

Poznavaoi Amiginih igara verovatno će ovom tekstu zameriti u stilu "nije pomenuta ova, ili ona igra". Želeli smo, međutim, da pomenu samo najprodavanije i najpopularnije igre, nikako ne osporavajući kvalitet svih ostalih ekstra igara na "prijatelji".

Aleksandar PETROVIĆ



## 3D MISSILE DEFENCE

**U redovnim brojevima „Sveta kompjutera” pomno pratimo sve više aktuelne SEGA mašine. Ako volite da se igrate, a ne želite da se zamarate programskim jezicima, formatima disketa i traženjem slova na tastaturi, SEGA je prava mašina za vas (po sistemu: utakni i igray).**

Za „Svet igara”, specijalno izdanje, spremili smo i specijalnu SEGA igru. Osim ostalih kvaliteta koje SEGA igre imaju, ova raspolaže i dodatnim zanimljivostima, u obliku svetlosnog pištolja i naočara za simuliranje treće dimenzije.

Svetlosni pištolj koji se koristi u igri veličine je Magnuma 357 i deluje zloslutno. Koliko zloslutno, možete zaključiti po tome što nam je pištolj oduzet pri ulasku na aerodrom Hitrou u Londonu, sa obrazloženjem da se on nikako ne sme unositi u avion. Pištolj je zatim odgovarajuća služba zapakovala i nezavisno od nas poslala za Beograd gde smo mogli da ga podignemo. Sve to i pored činjenice da je napravljen od plastike i da ima na dršci nastavljen kabl.

Naočare ni malo ne zaostaju za pištoljem. Izgledaju u potpunosti kao one koje nosi Klint Istvud kao „Prljavi Hari”. Već smo čuli komentare

objektivnih posmatrača, da bi veoma lako mogle da se nose kao prave naočare za sunce, samo kada im ne bi iz jednog kraja visio kabl. Ovak, sa kablom to je nekako više Terminator stil.

Sadržaj igre je veoma jednostavan. Sa dva para lansiranih rampi lansiraju se projektili koji napadaju dva grada. Obratite pažnju, gradovi koji se napadaju u igri, zovu se Istočni grad i Zapadni grad. Da li to ima veze sa detantom? Da li to neko treći napada i Ruse i Amere?

Rakete prolaze tri ekrana pre nego što stignu do grada. Jedan je pri uzletanju, drugi pri preletu nad nekom teritorijom, a treći pred samim gradom. Krož naočare one zaista izgledaju kao da se približavaju i udaljavaju. Bez naočara, one se povremeno udvajaju pa od jedne rakete nastaju dva komada. Naš ranije pomenuti drug Danilo, koji je igrao i prethodne igre sa nama, bio je



*„Terminator style” naočare.*

priлично razočaran što uspeva da obori po dve rakete, a da dobije poene samo za jednu. Posle smo mu rekli i za naočare.

Ako uništite sve rakete koje su krenule na prvi grad (u prvom krugu ih ima 20), sledi isto to sa drugim gradom. Ako i njih uništite, tada se sa prvog lansirnog mesta pokreće 30 raketa. Zatim i sa drugog. U sledećem krugu ih je 40, a na samom kraju 50. Verujte, kada uzleti 50 raketa to izgleda kao roj muva. Onaj ko uspe sve da ih pobije dobija od nas flašu soka od šargarepe.

Izludujuće je to što od nivoa sa 40 raketa, rakete počinju da se kreću krajnje sulo, da idu u cik-cak, naglo poniru ili jednostavno izadu iz ekrana. Takođe imaju nezgodnu naviku (a sve su rakete takve), da se iznenada okrenu i krenu prema vama. Ako vas pogodi više raketa nego što imate rezervnih lasera igra je za vas gotova. Počinjete sa tri lasera, ali nakon uspešnih gađanja dobijate po jedan nagradni.

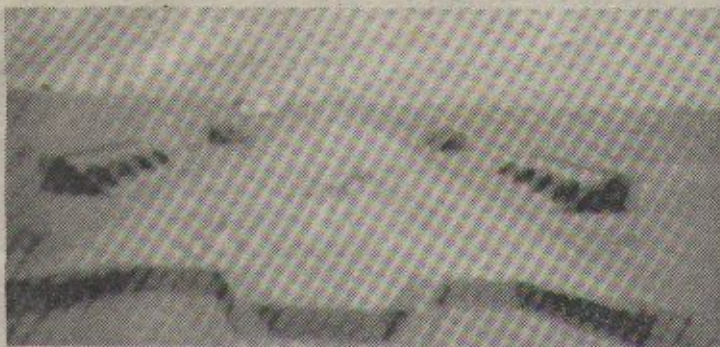
Kada smo čitali reklame da su SEGA konzole idealna

zabava za čitavu porodicu, to je delovalo kao uobičajena reklama. Jer, koji kompjuter nije reklamiran kao odlična stvar za čitavu porodicu? Stvarnost se pokazala drastičnijom. Imali smo velikih problema da igru odigramo do kraja, pošto smo prvo morali da od konzole milom ili silom sklanjamo roditelje, koji su se za igru zapalili „na prvo igranje”. Zanimanje je bilo takvih dimenzija, da u reklami za SEGA konzole slobodno mogu da napišu da je ovo idealna zabava za roditelje, a povremeno mogu da se igraju i deca.

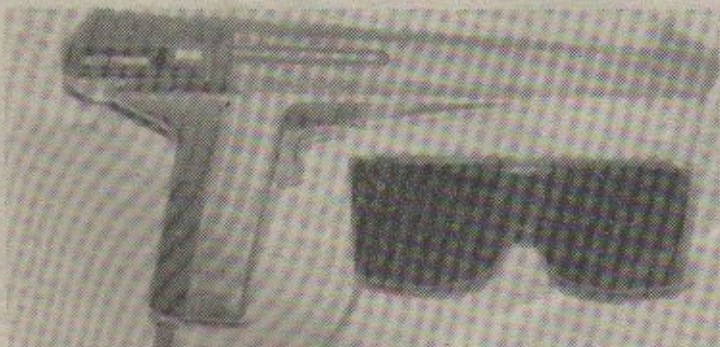
Ukratko, sa ili bez naočara, 3D MISSILE DEFENCE je jedna od najadiktivnijih SEGA igara koje smo do sada igrali. Svetlosni pištolj je tako dobar i kvalitetan dodatni igri, da savetujemo svima koji se igraju na SEGA konzolama da ga pod hitno nabave. Kad ga nabave, neka ga sakriju od svojih roditelja, a ako završe igru neka se jave za svoj sok od šargarepe.

**Jelena RUPNIK  
Branko ĐAKOVIĆ**

*Foto: Nebojša BABIĆ*



*Ekran u dvostrukoj ekspoziciji, kad se gleda golim okom.*



*Pištolj za igru koji je izazvao paniku na aerodromu Hitrou*

# BORODINO

Posle WATERLOO-a i AUSTERLITZ-a evo i treće igre iz ciklusa simulacija najvećih bitaka Napoleonovih ratova. Borodinska bitka dogodila se 7. 9. 1812. g. i spada u najkrvavije bitke XIX v. mada je taktički ostala nerešena.

Prethodno je Napoleon sa svojom „Velikom Armijom“ od 675.000 ljudi i preko 2.500 topova napao Rusiju optuživši je za kršenje kontinentalne blokade kojom je Francuska želela da ekonomski porazi Englesku, kada joj to već nije uspelo na bojnopolju. Ruska vojska pod komandom maršala Kutuzova izbegavala je bitku i povlačila se na 100 km od Moskve, kada je Kutuzov, pod pritiskom javnog mnjenja, prihvatio bitku kod sela Borodina. Ali, iscrpljujući marš kroz ruske stepe desetkovao je francusku vojsku tako da su se kod Borodina sukobile uglavnom iste snage. Francuska vojska je brojala 112.000 ljudi sa 570 topova, a ruska 111.000 ljudi i 576 topova.

Bio bi to kratak uvod u igru. Komande i izvođenja su isti kao u prethodne dve simulacije, opisane u ranijim brojevima „Sveta igara“.

Kao Kutuzov, komanduje te maršalima: Toll (artiljerijska rezerva - 6.000 ljudi, 240 topova), Raevski (14.400 lj. 48 t.), Karpov (1.800 lj.), Uvarov (2.000 lj., 16 t.), Sivers (2.000 lj., 16 t.), Laurov (garda - 13.200 lj.), Osterman (11.000 lj., 48 t.), Kreits (2.200 lj., 16 t.), Dokhturov (8.000 lj., 48 t.), Korff (2.800 lj., 16 t.), Golitsyn (3.600 lj.), Borozdin (12.800 lj., 32 t.), Baggovut (12.800 lj., 48 t.), Tuchkov (9.400 lj., 48 t.), Platov (4.200 lj.), Kutaisov (10.000 lj.). Oni komanduju sledećim jedinicama:

Toll: Reserve-A (art.), Reserve-B (art.), Reserve-C (art.), Reserve-D (art.), Reserve-E (art.).

Raevski: VII-foot-art (art.), Paskevicj (peš.), Vasilichikov (peš.), VII-cavalry (konj.).

Karpov: III-Cossacks (konj.).

Uvarova: I-horse-art (art.), Chalikov (konj.), Chernyshev (konj.).

Sivers: IV-horse-art (art.), Panchulidjev (konj.), Emanuel (konj.).

Laurov: Rozen (peš.), Kantakuzen (peš.), V-cavalry (konj.).

Osterman: IV-foot-art (art.), N-Bakhmatev (peš.), A-Bakhmatev (peš.), IV-cavalry (konj.).

Kreits: III-horse-art (art.), Scalon (konj.), Klebek (konj.), Dorokhov (konj.).

Dokhturov: VI-foot-art (art.), Kapstevich (peš.), Likhachev (peš.), VI-cavalry (konj.).

Korff: II-horse-art (art.), Davydov (konj.), Panchulidzev (konj.).

Golitsyn: Depreradovich (konj.), Duka (konj.).

Borozdin: VIII-foot-art (art.), Meklenburgski (peš.), Neverovski (peš.), Vorontsov (peš.).

Baggovut: II-foot-art (art.), Viurtembergski (peš.), Olsufev (peš.), II-cavalry (konj.).

Tochkov: III-foot-art (art.), Ronovitsyn (peš.), Stroganov (peš.), III-cavalry (konj.).

Platov: I-Cossacks (konj.), II-Cossacks (konj.).

Kutaisov: Lebedev (peš.), Markov (peš.).

Kad igrate kao Kutuzov, pobedu ćete najlakše odneti ako trupe rasporedite na sledeći način: artiljerijom ojačajte svoje položaje kod Utitsa, Fleches, Semionovskaya, Redoubt i sela Gorki. Raevskom i gardi naredite da brani Redoubt i selo Semionovskaya. Korpusu Dokhturova, ojačanom konjicom Uvarova i Platova, naredite da zauzmu Borodino. Korpusima Borozdina i Baggovuta naredite da brane Fleches a korpusu Tuchkova, ojačanim konjicom Karpova i pešadijom Kutaisova, naredite da brani Utitsa. Konjicu Korffa, Golitsyna, Kreitsa, Siversa i korpus Ostermana po potrebi angažujte ako Francuzi negde probiju odbranu. Do kraja bitke (19 h) trudite se da zadržite liniju Utitsa - Fleches - Semionovskaya - Redoubt - Borodino i bitka je dobijena.

Ako igrate kao Napoleon bitku je teže dobiti. Na raspolaganju su vam: Davout (12000 lj., 64 t.), Ney (17400 lj., 64 t.), Lefebvre (mlada garda - 6000 lj.), Mortier (stara garda - 28400 lj., 64 t.), Nansouty (5000 lj., 16 t.), Laribossiere (artiljerijska rezerva - 2000 lj., 122 t.), Latour-Waubourg (2000 lj., 16 t.), Montbrun (5800 lj., 16 t.), Poniatovski (9400 lj., 48 t.), Eugen (23600 lj., 96 t.), Junot (9800 lj., 48 t.), Grouchy (5600 lj., 32 t.). Oni komanduju:

Davout: Pernety (art.), Friant (peš.), Razout (peš.), Marchand (peš.), Girardin (konj.).

Ney: Foucher (art.), Ledru (peš.), Razout (peš.), Marchand (peš.), Moelwarth (konj.).

Lefebvre: Curial (peš.).

Mortier: Sorbier (art.), Roguet (peš.), Claparede (peš.), Delaborde (peš.), Bessieres (konj.).



Nansouty: I-art (art.), Bruyere (konj.), St-Germain (konj.), Valence (konj.).

Laribossiere: A-Reserve (art.), B-Reserve (art.).

Latour-Waubourg: IV-art (art.), Rosinski (konj.), Lorge (konj.).

Montbrun: II-art (art.), Sebastiani (konj.), Wathier (konj.), Defrance (konj.).

Poniatovski: Pelletier (art.), Zayoncsek (peš.), Kamiński (peš.), Kamiński (konj.).

Eugen: Danthouard (art.), Morand (peš.), Gerard (peš.), Delzons (peš.), Broussier (peš.), Lecchi (peš.), Ornano (konj.).

Junot: Vandamme (art.), Tharreau (peš.), D-Ochs (peš.), Chabert (konj.).

Grouchu: III-art (art.), Chastel (konj.), Doumerc (konj.), Houssay (konj.).

Na početku bitke artiljeriju Davouta, Ney i garde pošaljite da bombarduje Fleches. Pešadiju i konjicu Ney i Davouta ostavite u rezervi u selu Shevardino. Artiljeriji iz rezerve zajedno sa artiljerijom konjičkih korpusa i Poniatovskog naredite da otvori vatru na selo Utitsa. Artiljeriju Junota, Grouchya i Eugena pošaljite da bombarduje Redoubt. U 18 h pošaljite pešadiju i konjicu Davouta da zauzme Fleches. Korpusu Poniatovskog i konjici Latour-Maubourga naredite da zauzmu Utitsa a Montbrunu da napadne 1/2 milje severoistočno od Utitsa. Ney i Nansouty naredite da zauzmu selo Semionovskaya. Kad vaše jedinice zauzmu te položaje naredite Junotu da zauzme Redoubt a Eugenovom korpusu potpomognutim konjicom Grouchya da zauzme Borodino. U 13h rasporedite artiljeriju vaših korpusa da brani zauzete položaje na liniji Utitsa-Borodino i po potrebi uputite pešadiju garde na kritične tačke.

Ako do kraja bitke zadržite zauzete položaje dobićete poruku: „Well done sir, Josephine will be proud of you” Apsolutno romantično! Želimo vam dobru zabavu do sledeće simulacije. ■

Slobodan MILJKOVIĆ

# THE PRESIDENT IS MISSING

U poslednje vreme u rubrici „A šta da radim...” dosta čitalaca se javlja u vezi sa ovom igrom. Najveći razlog je verovatno neposredovanje ili nerazumevanje uputstva bez kojeg je ovu igru skoro nemoguće igrati. Evo prevoda tog uputstva. Original možete naručiti na sledeću adresu (i br. tel.): Cosmi 431 N. Figuerda St. Wilmington CA 90744 \* (213)835-9687 \* 800-843-0537 Outside CA \* 800-654-8829 in California.

Cilj igre je da spasite predsednika i nekoliko evropskih državnika i da otmičare predate pravdi. Formalni metod koji se koristi u ovakvim slučajevima jeste da rekonstruišete zbivanja oko i samu otmicu, i da utvrdite identitete svih osoba umešanih direktno ili indirektno u otmicu. Dužnosti istražitelja su određene „izvršnom naredbom” iz Bele kuće.

Ime nadzornika koje vam se traži na početku igre je WILLIAM H. SULLENS. Važno: Da bi se sačuvala sigurnosna i korisnička mogućnost pristupa podacima, procedura napuštanja programa mora biti upotrebljena kad god su podaci zatvoreni ili neaktivni. Svaki put pre nego što ćete isključiti kompjuter vratite se na kontrolni ekran sa 'RESTORE'. Upišite CLOSE na „Request”-u, ubacite disketu i pritisnite 'RETURN'. Ako procedura isključivanja nije upotrebljena pri isključivanju, podaci i sigurnosni kodovi mogu biti izgubljeni.

Istražite sakupljene dokaze i stavite ih na raspolaganje, počevši sa izveštajem o otmici predsednika i drugih evropskih državnika. Ovaj izveštaj je u „Documents”. Analizirajte metode, taktiku, oružje, vozila, osobe i moguće krivce, i procenite šta vam od toga može pomoći da dođete do rešenja. Ispitajte fotografije napadačkih položaja koje su snimljene iz vazduha i od strane tajnih službi, i nađite na njima detalje koji vam mogu koristiti. Uz original se dobijaju i audio kasete, čijim preslušavanjem saznajete još neke podatke.

Pošto imate pristup do poverljivih podataka, koristite



te izvore za traženje korisnih informacija, kao što su imena, mesta, šifre i dr. Prate osobe za koje mislite da bi vas mogle navesti na pravi trag. Koristite agente u potrazi za informacijama koje ne biste mogli dobiti iz nekog drugog izvora. Obratite pažnju na nacionalne i svetske događaje jer vam neki od njih mogu pomoći u istrazi.

Beležite sve tragove i dokaze na koje u istrazi naiđete, u opciju „Files”. Ove beleške će organizovati i olakšati vašu istragu. „State department” i drugi agenti imaju pristup tim podacima, a njihov sadržaj će uticati na postavke nacionalne politike i uticaj političara na ovaj slučaj.

Da biste sakupili, uporedili i analizirali informacije na organizovan način, morate kreirati „Case Files”. Jedna ili više praznih disketa biće zatražena za smeštanje fajlova. Bićete obavešteni ako novi disk treba formatizovati.

Gornji deo ekrana je rezervisan za komunikacije, obaveštenja i poruke. Status linija prikazuje ime projekta, kod i dan. Vreme ispod status linije je radno područje.

Poruka „Request” pokazuje da sistem čeka na neku od komandi:

Files - pristup sigurnosnim informacijama i onim vezanim za slučaj

Agent - otvara komunikacije sa agentima

Codes - pristup sekciji za dešifrovanje

Comms - otvara komunikacije sa ovlašćenjima

Komunikacije koje ćete uspostavljati sadrže poruke

iz „State Departmenta”, C.I.A., F.B.I., „Justice Department” i drugih uključenih u slučaj, kao i poruke za informisanje istražitelja na nadolazeće unutrašnje i svetske događaje koji imaju ili mogu imati uticaja na istragu.

Drugi tip komunikacija su izveštaji agenata koji su pod komandom istražitelja. Terminal mora biti u komandnom modu da bi primio poruku. Ako je dolazeća poruka pitanje ona će uvek biti prikazana u „Yes, No” formi. Da biste odgovorili, pritisnite „Y” ili „N”. Ako je poruka poslana od strane nekog agenta pošiljalac će se identifikovati svojim kodom (šifrom). Pritiskom na 'F7', tekst poruke biće prikazan na ekranu. Svaka poruka ima svoj broj. Kada je poruka primljena, do nje možete doći tim brojevima, koji su izlistani pod „Reports”.

Kada na glavnom ekranu upišete „Files” prikazaće se sledeća lista:

1. Subject - dosije osoba i njihovih aktivnosti

2. Photographic - razne fotografije

3. Document - službeni papiri, naredenja, izveštaji

4. Records - podaci vezani za policiju, bolnice, škole, pasoše i transport

5. Case Files - informacije vezane za istragu

6. Audio - materijal sa audio kasetama

7. Reports - izveštaji agenata

8. Confidential - kodirani pristupni fajlovi (potrebna je šifra).

Upišite broj odabrane opcije, zatim ubacite odgovarajući disk i dobićete spisak fajlova koji su vam na raspolaganju. Odaberite potrebni



fajl brojem i on će se prikazati na ekranu. Foto fajlovi sadrže fotografije i njihove tekstualne opise. Tasterom 'F1' koristite lupu koju pomerate džojstikom u portu dva.

Imate na raspolaganju osam agenata koji su zaduženi da individualno sakupljaju dokaze bilo gde u svijetu, kako vi zatražite. To su istrenirani,iskusni ljudi, određeni od strane najvažnijih vladinih ljudi da slušaju vaša naređenja. Oni su tajni operativci i mogu jedino da istražuju. Ne mogu uhapsiti, pritvoriti, napasti ili na bilo koji drugi način uticati na osumnjičene. Kada na glavnom ekranu upišete „Agent” pojaviće se lista njihovih imena. Odaberite agenta brojem i komunikacijski kanal do tog agenta će biti uspostavljen. Zatim upišite naređenje.

Priroda i struktura naredbe treba da budu određeni i treba da se slažu s kategorijom osobe koju istražujemo. Delimična ili nekompletna naredba smanjuje efekte agentove istrage.

Ako je predmet istrage mjesto, onda mora biti jedna određena lokacija. Ako je to kuća, apartman ili zgrada, onda adresa treba biti data u obliku: broj, ulica, grad (npr. 1499 Carlson, London), bez prostora između reči (brojeva). Ako to mjesto ima ime, kao Calrington Hotel, onda upišite ime tačno onako kako piše tamo gde ste ga pročitali.

Stvari takođe moraju biti određene a ne generalizovane, kao Boat ili Car. Ova kategorija je svakako teška za preciziranje, zato vas samo eksperimentisanje može dovesti na pravu lokaciju. Najbolji vodič je izvor te informacije. Ako ste je našli u faj-

lu, jednostavno je prepisite. Ako se nalazi na slici ili na audio kaseti, onda forma zavisi od vaše slobodne volje.

Kada ste zadovoljni naredbom koju ste napisali pritisnite 'RETURN'. Naredba će biti poslana agentu. Vreme potrebno da agent završi istragu varira zavisno od prirode objekta koji istražuje. Lista agenata će se prikazati nezavisno od toga da li su na zadatku.

Možete komunicirati sa „State Department”-om preko sigurnosnog nadzornika. Na glavnom ekranu upišite „Comms” i prikazaće se dve vrste zahteva koji mogu biti predani:

1. Detain and question suspect

2. Capture and secure premises

Ako osumnjičenog treba pritvoriti i ispitati, pritisnite 1. Zatim upišite njegovo ime i prezime. Izveštaj će biti predan u arhivu istražiteljevog ureda nakon završetka akcije. Ako treba neku lokaciju osigurati od napada, pritisnite 2 i upišite adresu u formi: broj, ulica, grad. Nakon završetka akcije dobićete izveštaj.

Obaveštenja koja su skupljena tokom istrage mogu biti šifrovana. Tip korišćenja šifre je nepredvidiv. Postoje dva načina da ih rešite. Prvi je da materijale pošaljete službi „Cad Section at Langley”. Izveštaj o nađenim podacima biće vam poslan nakon analize. Drugi način je da upotrebite mašinu za dešifrovanje. Biće zatraženo da upišete materijal. Materijal koji treba dekodirati je napisan na ekranu u maniru „Case File”. Na ekranu će se naći onaj deo materijala koji može stati u radni prostor. Kada je materijal na ekranu, pritisnite 'F7' da proces započne. Upišite sve što pro-

gram zatraži i rezultat će se prikazati na ekranu. Nakon toga proces dešifrovanja može biti ponovljen ili restartovan. Da bi ponovili proces dovoljno je da upišete novi

materijal. Restartom vraćate dešifrovani materijal u originalnu formu i počinjete ponovo proces. Pritisnite 'F7' da biste ovo izvršili. ■

Zoran MILOŠEVIĆ

## TURRICAN

Pošto prvi nivo ove igre predstavlja lak zalogaj zaiskusne igrače, nećemo se puno gnjaviti sa njim. Drugi nivo je već nešto komplikovaniji. Međutim, evo jednostavnog rešenja za završetak.

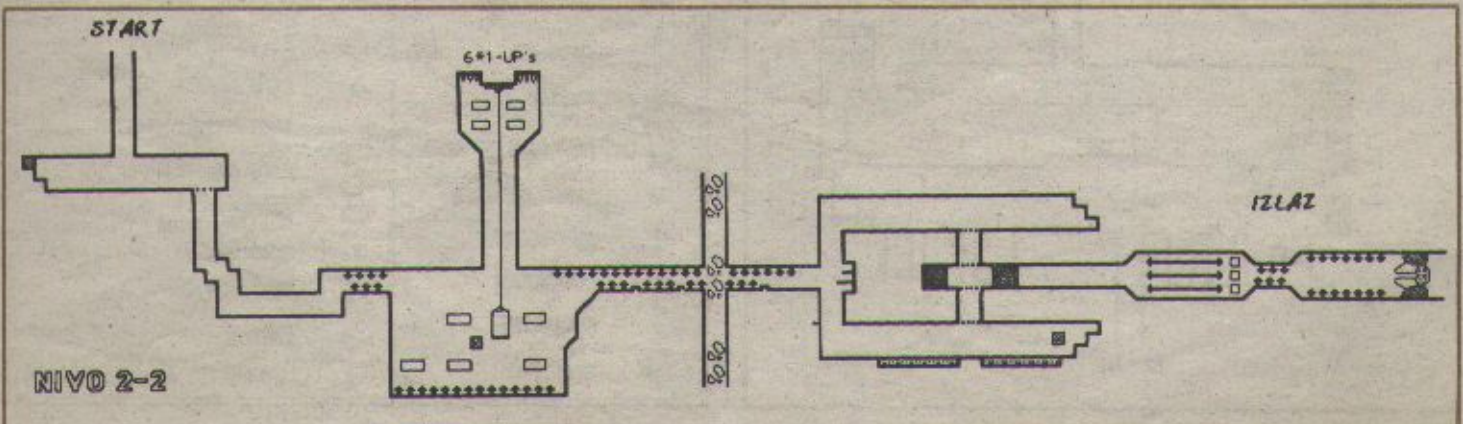
Nivo 2-1: Sa startne pozicije krenite levo gore i pokupite dva 1-UP-a. Zatim krenite dole, kroz rupu na podu koju ćete napraviti munjom. U zatvorenim sobama do energetskog bloka dolazite jednom munjom. Nastavite da idete dole držeći se desne strane nivoa, dok ne naidete na šiljke koji se pomeraju gore-dole. Prođite šiljke na levoj strani. Nastavite dole, i opet levo, do lavirinta. Iza lavirinta je gigantska pirana.

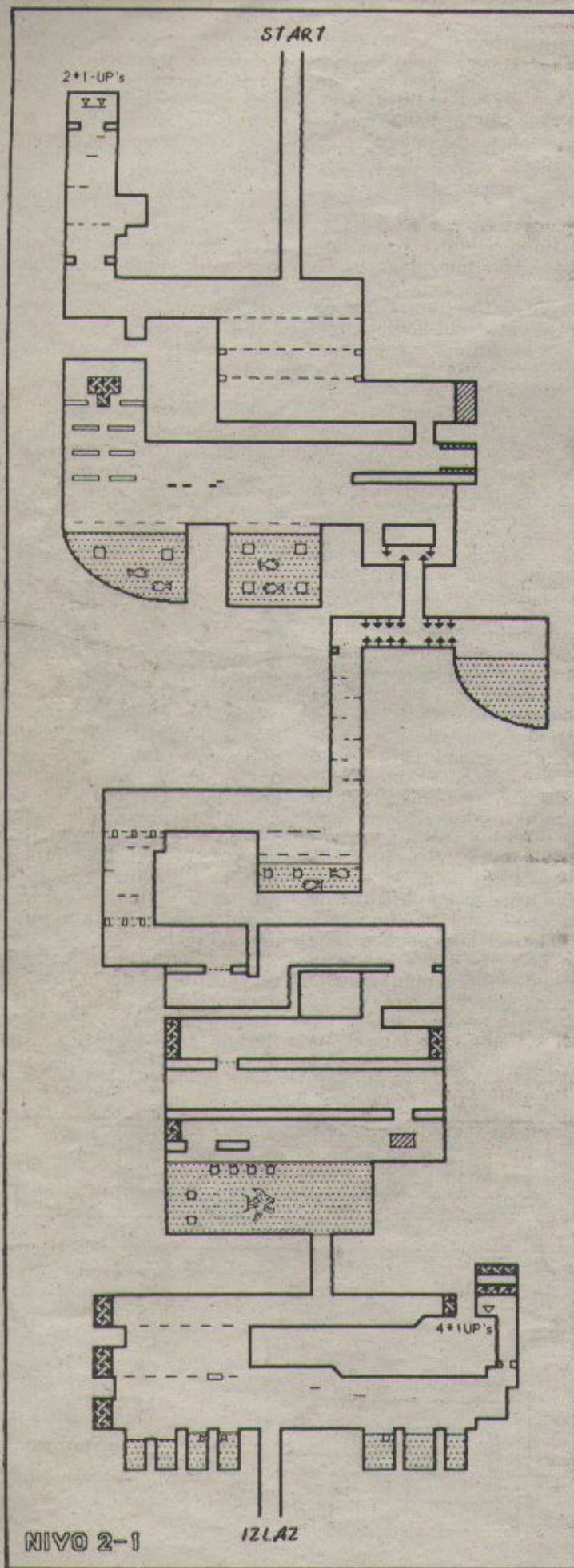
Da biste ubili piranu, kao i ribice pre nje, pretvorite se u žiroskop čim stignete do velikog bazena. Pređite preko svih malih riba i one će nestati. Da biste uništili veliku piranu uradite sledeće: držite se desne strane ekrana i kad pirana bude prolazila pored vas ispalite joj granatu u usta, zatim nastavite da je šibate energetskim udarima i laserskom paljbom, dok se ne približi. Na kraju joj pošaljite jednu munju u usta kada bude bila direktno iznad vas i brzo se sagnite, kako vas ne bi zahvatila donja čeljust. Kada je ubijete, sa desne strane će se pojaviti

izlaz. Prvo se spustite niz cev, zatim idite poprilično desno i na kraju gore kako biste se najzad domogli četiri 1-UP-a. Sada se vratite dole i, sledeći cev, završite nivo.

Nivo 2-2: Pomeranjem nadole i udesno počinjete da se približavate najopasnijim protivnicima do sada. Idite levo i munjom pogodite energetski blok. Nastavite desno i prođite šiljke koji se pomeraju gore-dole. Koristeći dobijenu energiju, skočite u lift koji će vas odvesti gore do sobe u kojoj vas čeka šest 1-UP-a. Pokupite prvo tri sa jedne, a onda i tri preostala sa druge strane. Zatim skočite dole desno na postolje, pazeći na šiljke koji željno iščekuju vaš pogrešan korak. Nastavite put desno, prethodno dobro proračunavši vreme za prolazak kroz šiljke. Da bi prošli hodnik sa kamenjem koje pada, na koji ćete upravo naići, napravite veelik skok preko ambisa. Kamenje ne možete zaustaviti, ali možete zaraditi poene gađajući ga munjama dok pada.

Kada ovo uspešno završite, spustite se dole, a zatim desno do kraja, gde su skrivene energetske jedinice. Skočite gore i prođite kroz otvorenu prostoriju. Da biste prešli četiri kocke, upotrebi-





te žiroskop. Ne savetujem vam da ih gađate jer će početi da se kreću, oduzimajući vam brzo energiju. Iza vas opet čeka provlačenje kroz šiljke, a iza mutantni rak. Imate dva rešenja protiv njega. Možete stajati sa desne strane ivice, blizu izlaza i koristiti sva sredstva koja vam stoje na raspolaganju, ili se pretvoriti u žiroskop, prići mu iza leđa i gađati ga sa distance. Preporučujem drugu varijantu jer monstrum može da primi mnogo udarača i da nastavi da se kreće. Tako bi vas ubrzo zgazio iako biste istrošili „ceo šaržer“ na njega. Za uništavanje koristite kombinaciju granata, energetskih snopova i na kraju munje. Sada vam je otvoren put u sledeći nivo, ko-

jim ćemo se pozabaviti nekom drugom prilikom. Mine koristite da se oslobodite barijera ili vanzemaljaca koji vam ne mogu prići, ali se zato nalaze na nezgodnim mestima. Za bilo šta drugo su beskorisne. Energetski snopovi su najbolji za uništavanje jata letećih karakondžula, a dosta doprinose i ubijanju velikih monstuma. Odličan efekat snopovi daju u kombinaciji sa granatama. Kada jednom ubijete čudovište, ono se neće više pojavljivati, bez obzira koliko puta budete tuda prolazili. I još jedan savet za kraj: gde god da se nalazite, ne gubite mnogo vremena, jer ga nikad nemate onoliko koliko vam se čini. ■

Marina MARINKOVIĆ

## LITTLE PUFF IN DRAGON LAND

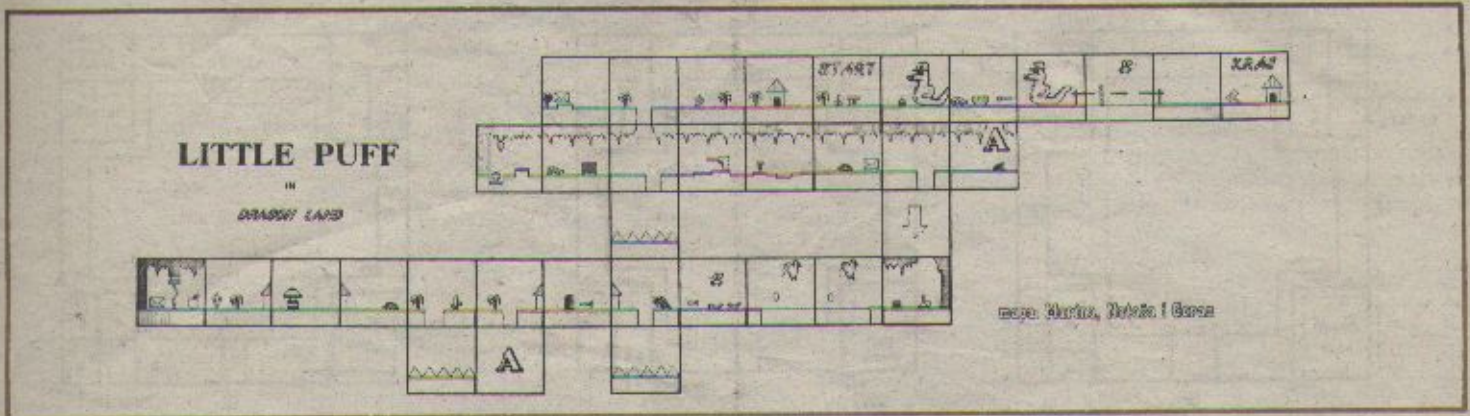
Evo najlakšeg načina da rešite ovu fenomenalnu igru za Spectrum:

Pojedite trešnje i idite desno da pokupite napitak za vatru. Zatim idite levo dok ne stignete do panja. Dignite i vatru sunite na njega i nastavite levo. Skočite dole u rupu i prizemljite se na levoj strani sledećeg ekrana. Idite levo i skočite na kutiju. Sačekajte da kornjača prođe, a zatim sidite sa kutije i pokupite je. Idite dalje levo i spustite kutiju blizu ivice. Skočite na nju i pokupite pojas za spasavanje. Uzmite kutiju i krenite nazad. Idite desno sve dok ne stignete do rupe. Preskočite je i nastavi-

te desno dok ne vidite otvarač za flaše. Pokupite ga i nastavite desno. Preskočite ježa i pokupite pismo. Idite ponovo desno i preskočite rupu. Otvorite sledeću sobu, pustite otvarač za flaše i uzmite nožnu pumpu.

Sada krenite levo i skočite u rupu. Pojedite hamburger i nastavite levo. Skočite bez straha u vodu, jer imate pojas za spasavanje. Nastavite levo sve dok ne stignete do obale. Dok plivate, čuvajte se jaja kojima vas bombarduju. Protrčite između crva. Pojedite grožđe i otvorite kolibu. Pustite pojas za spasavanje ili nožnu pumpu, pa

legenda			
	JEZ		KOROD
	KORNJAČA		PISMO
	STRAŠAN		LIMENI BEŠER
	MORSKA ŽMISA		NAPITAK
	PAUK		TESTERA
	VELIKA PTICA		NOŽNA PUMPA
	HAMBURGER		BOGA
	BANANA		OTVARAČ
	TREŠNJE		KUT IJA
	JABUKA		ČEKIĆ
	GROŽĐE		POJAS ZA SPASAVANJE



pokupite čekić. Pokupite svaki predmet koji ste ispuštali i izađite napolje. Pritisnite gore dva puta i ponovo ćete biti u kolibi. Razlika je u tome što su sada vrata otvorena. Proverite da li imate pojas za spasavanje i nožnu pumpu pre nego što nastavite dalje. Idite levo i prođite kroz rupu. Vraćate se na lokaciju obeleženu na mapi slovom A. Pokupite otvarač za flaše, idite levo i padnite u rupu.

Opet idite levo i skočite u vodu. Nastavite do obale. Predite ceo prethodni put, sve do sledeće rupe. Preskočite je i pojedite bananu, a zatim novim skokom preko rupe, iza ježa, do nove kolibe. Otvorite kolibu. Pustite pojas za spasavanje ili nožnu pumpu i pokupite flašu koja se nalazi pod abažurrom. Pokupite pojas za spasavanje i nožnu pumpu jer će vam koristiti još jednom. Idite desno, preskočite ježa i rupu, i skočite u sledeću rupu. Ponovo ste na poziciji sa slovom A. Idite levo i skočite u rupu. Pokupite limeni šešir i ponovo plivajte levo do obale, a zatim do prve rupe. Preskočite je i otvorite kolibu. Stanite kod vrata i pritisnite gore jednom. Trebalo bi da ste izašli iz kolibe blizu startne pozicije. Idite levo dok ne stignete do rupe. Preskočite je i nastavite levo. Kada budete prošli ispod kokosovog oraha, on će pasti. Pokupite ga, kao i pismo. Spustite limeni šešir. Proverite da li imate pojas za spasavanje, nožnu pumpu i kokosov orah. Idite desno i preskočite rupu. Nastavite desno do kutije sa strelicom nagore. Skočite na kutiju i sačekajte da padne na zemlju. Tu ostavite kokosov orah. Zatim idite levo do kolibe. Stanite kod vrata i pritisnite gore jednom. Naći ćete se u prvoj kolibi na donjem ni-

vou. Idite levo i preskočite sledeće dve rupe. Nastavite levo, idući iza ježa dok ne uđete u kolibu. Nastavite levo sve dok ne vidite pismo. Pojedite jabuku i pokupite pismo. Idite desno sve do kolibe sa vratima. Stanite kod vrata i pritisnite gore jednom.

Opet ste kod gornje kolibe. Idite desno do kokosovog oraha koji ste ostavili. Pokupite ga i nastavite desno. Kod ogromnog zmaja ostavite pojas za spasavanje i nožnu pumpu. Nastavite desno dok ne stignete do testere. Uzmite je, testera sa kokosovim orahom čini zlatni novčić. Idite desno i naići ćete na drugog velikog zmaja koji govori „Toll”. Bacite novčić što bliže zmaju i on će nestati. Krenite preko mosta desno. Preskačite rupe, ali oprezno da ne biste udarili u stršljena iznad vas ili u morskou zmiju. Nastavite desno dok ne vidite svoj slatki dom. Uđite u kolibu i pročitajte poruku.

Marina MARINKOVIĆ

## CASTLE MASTER

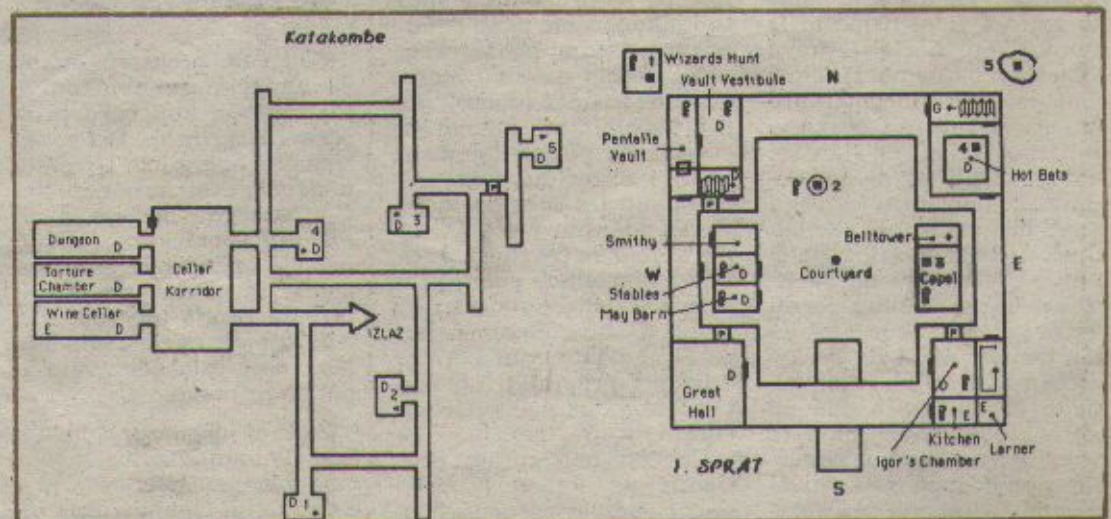
Dopunjujemo deo rešenja koji je dat u jednom od prošlih brojeva. Zbog čitalaca koji taj broj nisu kupili (sigurno se razgrabio za par sati), neke detalje ćemo ponoviti. Inače, reč je o verziji za Amigu.

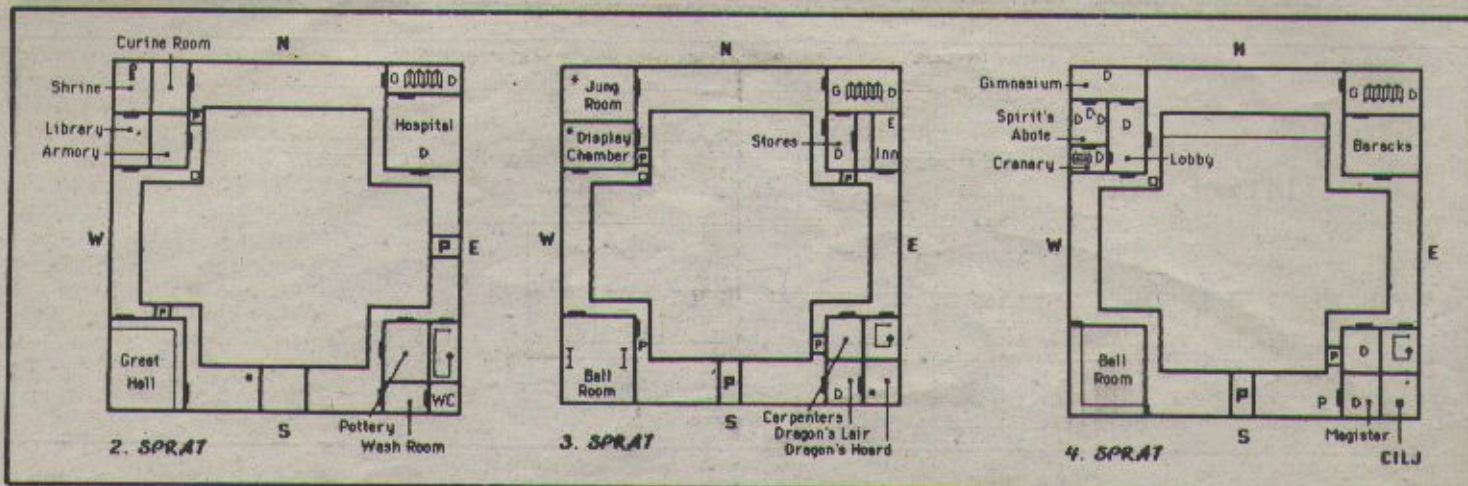
Avanturu počinjete u divljini blizu zamka (Wilderness). Približite se mostu i pogodite crni kvadratić pored njega. Time ste spustili most. Ali, nemojte još unutra. Posetite prvo čarobnjakovu kolibu (Wizard's Hut), pokupite hranu, popnite se na stolicu i pokupite prvi ključ. Odmaknite zatim tepih i padnite u katakombe. Tu ćete sresti i prvog duha. Uklonite ga što pre. Osvrnite se okolo, tu je negde i vaš pentagram. Imate mapu katakombi ispred sebe, posetite i ostale četiri lokacije obeležene brojevima i uklonite duhove na lak način, jer pri padu u svaku prostoriju duhovi

lete pod nezgodnim uglom i brzo gutaju vašu energiju.

Da biste završili igru potrebno je naći deset ključeva, deset pentagrama i osloboditi zamak svih duhova (ukupno 27 duhova zajedno sa zmajem i Magisterom). U katakombama se nalaze pet pentagrama i do njih stižete padom sa raznih lokacija.

Pošto ste uklonili duhove iz prostorija obeleženih sa brojevima, idite sad do Cellar Korridor i uđite prvo u Wine cellar. Prostorija je vlažna zbog mogućnosti obnavljanja energije pijući (samo po tri puta) iz donje flaše na polici. Ostale su ili prazne ili sa otrovom. Posetite zatim prostoriju za mučenje (Torture Chamber), uklonite duha i zatvorite vrata sa šiljcima. Dobijate grumen blaga pored stola. U tamnici (Dungeon) imate samo duha (idite do sredine tamnice i tražite ga dole). Pored tamnice je mali otvor u zidu. Čepkajte rukama unutra i dobićete grumen zlata. Ponovite ovo još pet puta jer zlata nikad dosta.





Potražite izlaz (prolaz sa zelenim okvirom) i popnite se na prvi sprat. Prvo idite do Vault Vestibule i sa zida pokupite drugi ključ. U ovoj se prostoriji nalaze sakupljeni pentagrami. Sakupivši ih deset, možete otvoriti bela vrata. Krenite zapadnim hodnikom i izađite iza kovačnice (Smithy). U štali (Stables) uklonite duha i pokupite treći ključ. Da vam olakšam, puzite malo ispod konja. U prostoriji sa senom (May Barn), pored duha, nalazi se i četvrti ključ. Idite do bunara, pipajte u mraku i evo i petog ključa. Bunar je ujedno i prolaz za katakombe i za još jedan pentagram. Bez obzira na pobožnost, vreme je da posetite kapelu (Capel). Kod krsta ćete primetiti dupli zid. Prema tome, udite u Belltower i pozvonite – evo još jednog pentagrama. U kapeli se nalazi i otvor za katakombe odakle možete pokupiti još jedan pentagram.

U kuhinji (Kitchen) obnovite energiju i pokupite i šesti ključ. Do ostave (Larner) stižete ako puzanjem (primetili ste, u ovoj igri se mnogo puze) uđete u kamin između lonca i zida. Ključem iz kuhinje otvorite Igorovu sobu (Igor's Chamber). Time ćete povrediti njegovu privatnost, i zato ne očekujte ljubaznost od njega, šta više, budite veštiji od njega. Potom možete otvoriti kovčeg i pored blaga pokupiti i sedmi ključ. U bazenu (Hot Bats) aktivirajte polugu da se isprazni bazen, unutra je otvor za katakombe i za još jedan pentagram. I da se konačno rešite katakombi, uzimajte hranu i piće dok ne postanete jak kao Herkul, te napolju, van zamka, odgurite stenu. Ispod nje se nalazi peti i zadnji otvor za kata-

Legenda	
Ⓚ	KLJUČ
+	PENTAGRAM
D	DUH
E	ENERGIJA
■	ZA KATAKOMBE
□	ZA NIŽE SPRATOVE

kombe. Sa ovim pentagramima imate ukupno šest.

Iz katakombi dođite do mosta, namestite se na ivicu i zatvorite ga. Evo vas na krovu kapele. Tu je osmi ključ. Padnite kroz otvor dole.

Na drugom spratu prvo idite do biblioteke (Library) i pomaknite gornju levu knjigu. Time ste aktivirali mehanizam koji okreće zid. Osuvrnite se oko. U biblioteci se nalazi i stolica. Popnite se na nju i evo vas u Shrine. Ovdje se nalazi deveti ključ. Do ključa stižete ako se popnete na uski držač zlatnog grumena. Sad idite do mosta (pazite, na drugom ste spratu i lako možete pasti dole) i pokupite sedmi pentagram.

Na trećem spratu u Stores otvorite frižider (dobro, više neću spominjati duhove jer su stvarno postali ugrožena vrsta) i, puzeći naravno, ulazite unutra u sobu za molitve. Tu pogasite sveće. U Stores stižete sa četvrtog sprata. U Inn obnavljate energiju iz boce na stolu. Ostale su otrovne. U Jung Room nalazi se osmi pentagram i to na drugom pregratku police. Uzećete ga uz malo više napora.

Na četvrtom spratu prvo izađite na terasu (Courtyard) i gađajte zastavu, brzo

pogled gore i ... četvrti sprat stvarno obiluje duhovima. Ako ste spremni za okršaj (a morate biti), udite prvo u Lobby, te u Cranary, zatim u Spirit's Abote i na kraju u Gymnasium. Zsigurno će biti gusto. Vratite se do Granary i sklonite pesak. Pred vama je kovčeg. Puzeći udite unutra i zatvorite poklopac. Na trećem spratu padate u Display Chamber. Pored silnog blaga i bočice za energiju, pokupite i deveti pentagram.

Ponovo idite do četvrtog sprata i to do igrališta (Ball Room). Pored vratiju za južni hodnik nalazi se uski, jedva vidljiv prorez. Padnite dole i prodite kroz oba gola. Pažeći na zamke stižete do Dragon's lair gde ćete ubiti zmaja uništavajući mu rogove i zube. U Dragon's Hoard otvorite kovčeg i pokupite silno zmajevo blago. Na kovčegu se nalazi i deseti pentagram. Idite sad do otvora u podu blizu Display Chamber i propadnite. Evo vas na prvom spratu blizu Vault Vestibule. Sad možete otvoriti bela vrata i iz Pentacles Vault pokupite i deseti ključ i blago.

Sad vam preostaje sukob sa najjačim protivnikom – Magisterom koji čuva princezu (ili prince). Dobro se snabdite energijom i krenite u napad. Ako primetite da vam energija nestaje, a on još nije pokleknuo, izidite napolje i ponovo se snabdite energijom. Dolazi do izražaja vaša ranija umerenost u jelu i piću. Kad savladate Magistera oslobođen vam je put do princeze.

Za kraj još par napomena: često snimajte status; nisam vam otkrio dosta prepreka da se ne bi izgubila draž ig-

re; još jednom, budite racionalni sa energijom; svaka prepreka je logički osmišljena.

Moja verzija CASTLE MASTER-a ima bag jer nema završnicu. Nadam se da ćete vi biti bolje sreće. ■

Marin GAŠPAR

## CRACK DOWN

Jedinstvena prilika: tekst se odnosi i na verziju za Amigu i za Commodore 64.

Na početku igre imate 20 metaka za top ili mitraljez. Po dodatnu municiju skrećite samo kad vam se pokazuje približi nuli, bolje ćete je iskoristiti. Transportne trake omogućavaju da se vojnici sa mitraljezima pojavljuju periodično. Držite se zida koliko je to moguće, a naročito kada neko puca na vas. To će vam u mnogome povećati šansu da preživite. Električna vrata se otvaraju sa male razdaljine i zato dobro pazite na neprijatelja sa druge strane. Na višim nivoima (od 8. pa nadalje) se neprijatelji pojavljuju niotkuda (?). Top je efikasniji od mitraljeza jer njegovo zrno prolazi kroz neprijatelje i tako dobijate veći bonus. Krećite se dijagonalno da biste se brže sakrili iza kola, barijera, zgrada i ostalog što pruža zaštitu od vatre.

Brojevi u zagradama označavaju koliko bombi treba da postavite na tom nivou.

1. nivo (3 bombe): Lep i lak nivo za početak igre. Obratite pažnju na stražara. Idite do vrha izbegavajući genera-

tore iz kojih se pojavljuju neprijatelji.

2. nivo (2 bombe): Opet vrlo jednostavno. Pazite na neprijatelje koji se pojavljuju iz automobila. Ne štedite bombu kada naiđete na grupu ljudi kod izlaza.

3. nivo (3 bombe): Pazite na kiseline i stražare sa mašinkama blizu izlaza. Udahnite duboko vazduh kada prolazite pored stražara sa bacačem plamena. Bilo bi najbolje da se držite podnožja (koliko možete), a zatim se odšunjate nagore do poslednjeg mesta sa bombom, i što brže pobegnute napolje.

Legenda			
G	GENERATOR ZA LJUDE	☒	AUTO
X	MESTO ZA BOMBE	☐	POKRETNI POD
S	ZALINE	☒	PROVALIJA
E	IZLAZ	⚡	PUKOTINA
ST1	STARTNE POZICIJE	☐	KONTROLA MOSTA
ST2		☒	PRENOSNI KAIŠEVI
☒	VODA	☒	KIBELINA
☐	VRATA	☒	ELEKTRIČNO MAČEVANJE
☒	POKRETNNA TRAKA	☒	MOST
⚡	ELEKTRIČNA VRATA	☒	MAŠINE KOJE PROIZVODE LJUDE
☒	VELIKI PRENOSNI KAIŠEVI	☒	KONTROLNA SLIKA
☒	LASERI		

4. nivo (4 bombe): Na ovom nivou prvi put nailazite na električna vrata. Pazite na čoveka sa druge strane, a takođe pazite na traku kod izlaza jer se tu odjednom pojavljuje veliki broj neprijatelja. Savet je da se krećete dijagonalno jer vas tako najteže mogu pogoditi. I ovde se preporučuje korišćenje bombe kod izlaza.

5. nivo (5 bombe): Pošto treba da postavite 5 bombi ne gubite vreme na herojstva. Kao i na drugom nivou pazite na ljude iz automobila. Da biste se pomerili sa poda koji se kreće, idite jednostavno duž zida sve dok pod ne počne zatvarati. Vlasnici Amige mogu imati problema sa letećim loptama (kada eksplodiraju), dok su vlasnici C-64 lišeni tih muka.

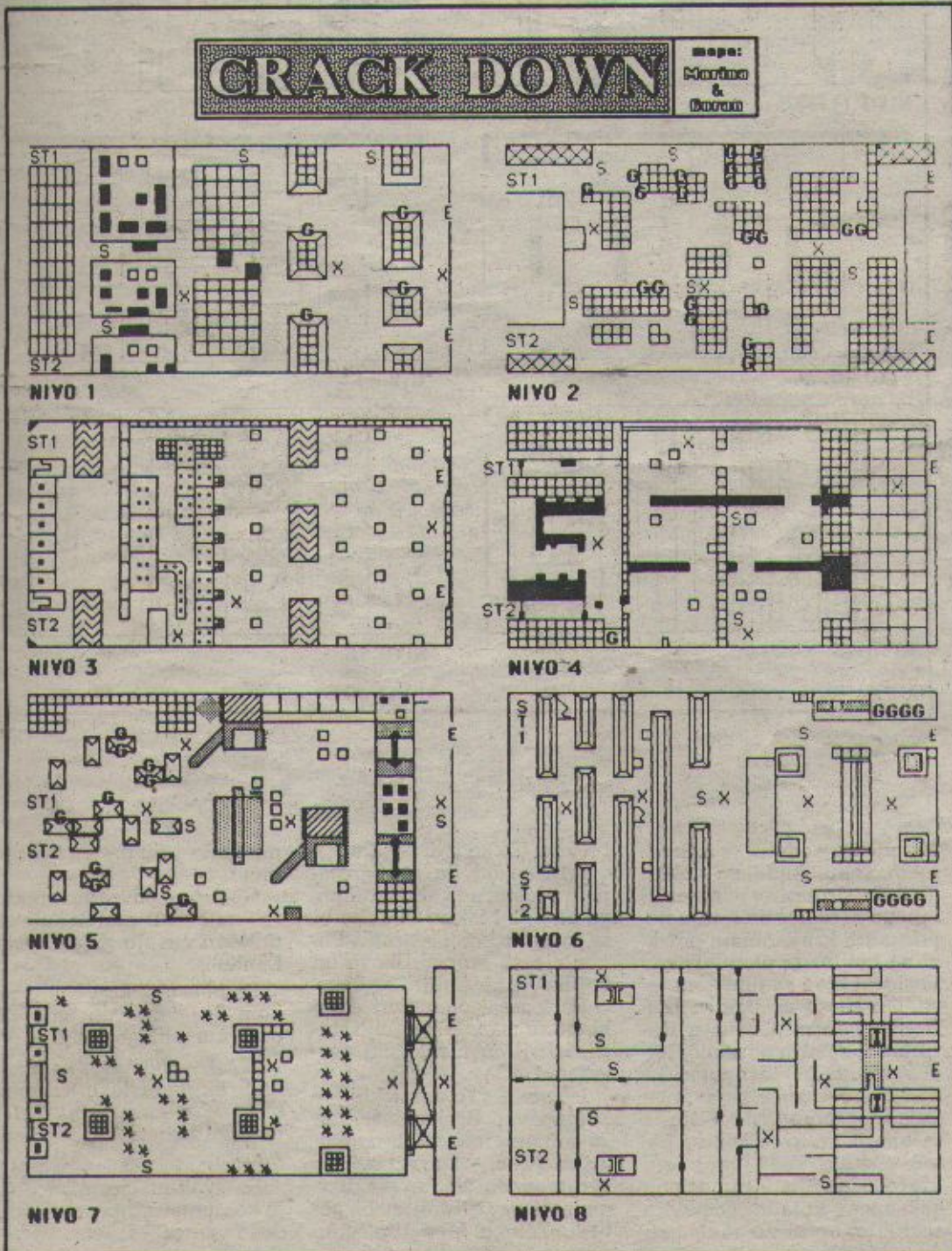
6. nivo (5 bombe): Nailazite na stražare koji vas mogu uništiti na velikom rastojanju. Za njih je korisno imati pripremljen top. Držite se kraja zida kada se šunjate ka stražarima. Takođe se preporučuje sakrivanje iza kutija. Obratite pažnju na jame i stražare koji kontrolišu raskršća i mostove.

7. nivo (4 bombe): Na ovom nivou postoji dosta pukotina na podu koje mogu biti pogubne za vas. Možete ih videti u obliku razgrnute zemlje. Koristite donji put jer ima manje pukotina. Pojavljuju se i kung-fu borci čiji vas jedan udarac ubija. Pucajte u uređaj za kontrolu mosta kako bi se most otvorio.

8. nivo (4 bombe): I na ovom nivou nailazite na električna vrata koja će vas veoma zabaviti. Put izlaska sa nivoa je dosta komplikovan i zato dobro zapamtite mapu. I ovde će vam posao dosta otežati ljudi koji se pojavljuju niotkuda.

9. nivo (4 bombe): Na ovom nivou nailazite na prenosne kaiševe. Pomerite džojстик na suprotnu stranu i zaustavite kretanje. Zatim pokušajte da na kraju prostorije pređete traku na mestu na kojem ona izlazi iz zida. Budite oprezni na trećem prelasku jer ga čuvaju petorica stražara. Takođe pazite na stražare na koje ćete naići na izlazu. Savet je da par bombi imate pri ruci.

10. nivo (5 bombe): Vrlo opasan nivo sa mnogo stražara. Može vam se desiti da



upadnete u unakrsnu vatru. Budite na oprezu i ne prekidajte kretanje kako bi vas teže pogodili. Držite se zida što češće, a naročito kada dolazite do ugla. I ovdje vas na izlazu čekaju stražari koje ćete najlakše uništiti bombama.

**11. nivo (5 bombi):** Ovaj nivo je jako sličan prethodnom. Koristeći radar otkrijte gde se nalaze stražari iza grupe pokretnih traka. Budite uz ivicu kad prelazite poslednju, četvrtu traku. Postoji zaseda iznad mosta, tako da je najbolje da je raznesete topom ili bombama.

**12. nivo (4 bombe):** Neprijatelji se nalaze praktično svuda i zato vam je potrebna puna koncentracija. Pazite na prelaze preko kiselina. Samo je poslednji deo jednostavan, ali i mačevanje kojim ćete se ovde baviti može biti smrtonosno. Budite strpljivi, bolje stići na izlaz malo kasnije nego ne stići uopšte.

**13. nivo (5 bombi):** Na ovom nivou topovi pucaju nasumice. Kada budete došli na njihov domet brzo otpuzite do ugla, pomerite se nadole van domašaja i prođite ih kada to bude bilo moguće.

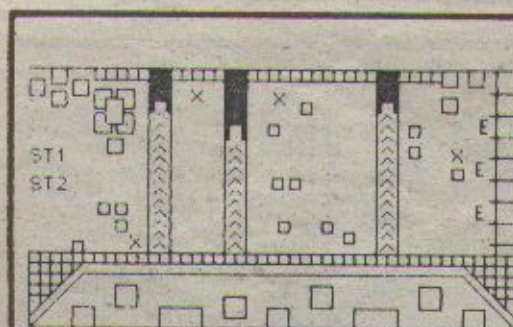
**14. nivo (10 bombi):** Ovaj nivo je dosta težak samim tim što treba da postavite 10 bombi. Pojavljuju se i mašine koje proizvode neprijatelje, tako da ni za trenutak ne možete da predahnete.

**15. nivo (5 bombi):** U sredini nivoa je dugačak lavirint pun neprijatelja. Opet se držite zidova. Naći ćete i na lasere koji rade sledećim redosledom: 1 dole, 2 dole, 3 dole, 4 dole, 8 gore, 7 gore, 6 gore i na kraju 5 gore. Ovo se ponavlja periodično.

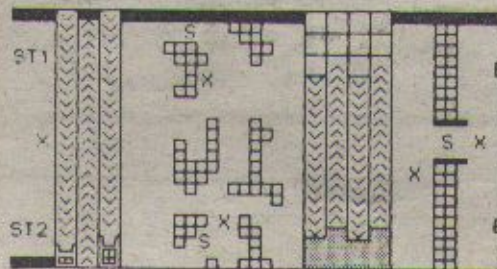
**16. nivo (nema bombi):** Biće vam drago kada vidite da na poslednjem nivou ne treba da se postavi ni jedna bomba. Dobro procenite vreme da biste prošli mrežasta vrata. Idite do sredine i protrčite kroz njih kad počnu da se otvaraju ne zaustavljajući se ni za trenutak. Kad prelazite preko prenosnih kaiševa pazite na stražare.

Za svaku bombu i život koji vam preostanu po završetku igre dobijate odgovarajući bonus (5.000 za svaku bombu i 100.000 za svaki život). Na osnovu toga dobijate određenu završnu ocenu (poruku). Pročitajte je i probajte da sledeći put budete bolji.

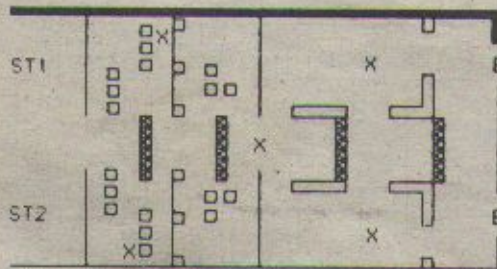
**Marina MARINKOVIĆ**



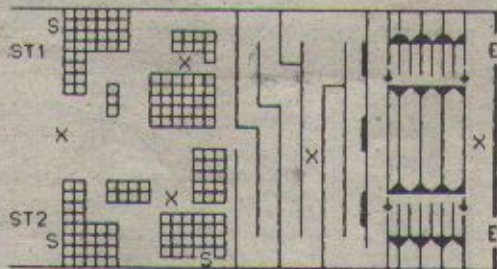
**NIVO 9**



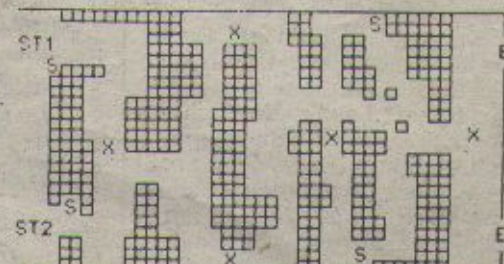
**NIVO 11**



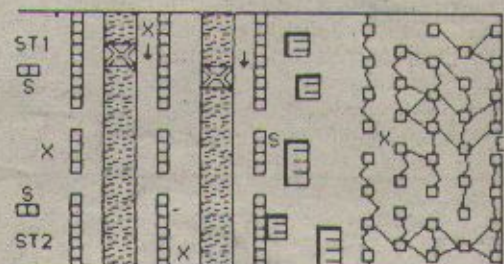
**NIVO 13**



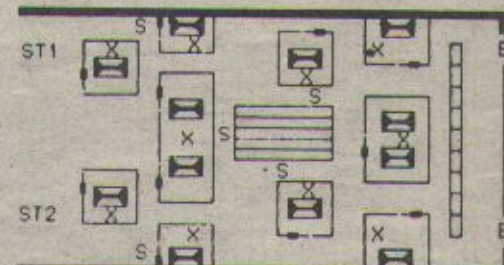
**NIVO 15**



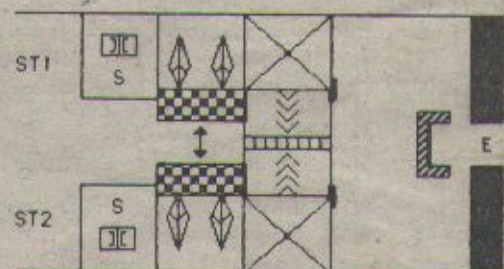
**NIVO 10**



**NIVO 12**



**NIVO 14**



**NIVO 16**

## SHADOW OF THE BEAST II

Radnja igre odvija se u Srednjem veku, kada su velika glad i siromaštvo naterali mnoge porodice da lutaju nepoznatim krajevima u potrazi za boljim životom. Takav je slučaj bio i sa junakom igre. On se sa majkom i sestrom - bebom doselio u Karamoon, zemlju na samoj ivici pakla. Jedne kišne noći iznad njihove kuće pojavio se Zelek, ogromno čudovište iz mraka. Ukralo je bebicu i potom nestalo. Tada junak igre kreće u akciju. Animaciona sekvenca koja predstavlja scenario, ne može se opisati

rečima. To se mora videti.

Igra se odvija na ogromnom prostoru i zahteva mnogo prakse i iskustva kako bi se mogla kompletirati. Pojavljuju se mnogo likova od kojih su najvažniji:

Barloom - plemeniti zmaj kome su nestale najbolje sluge, i koji čuva magični pergament

Ishran - zao zmaj koji je kidnapovao Barloomove sluge sa namerom da ih pojede

Old Man - starac koji je spreman da za junaka igre napravi oružje kojim bi pobedio Zeleka. Međutim, za to

mu nedostaju prsten i pergament.

Goblins - odvratne kreature koje su starcu ukrale prsten i čuvaju ga u Crystal Landu

Snail - puž koji živi u nekom drugom svetu gde vladaju mir i blagostanje

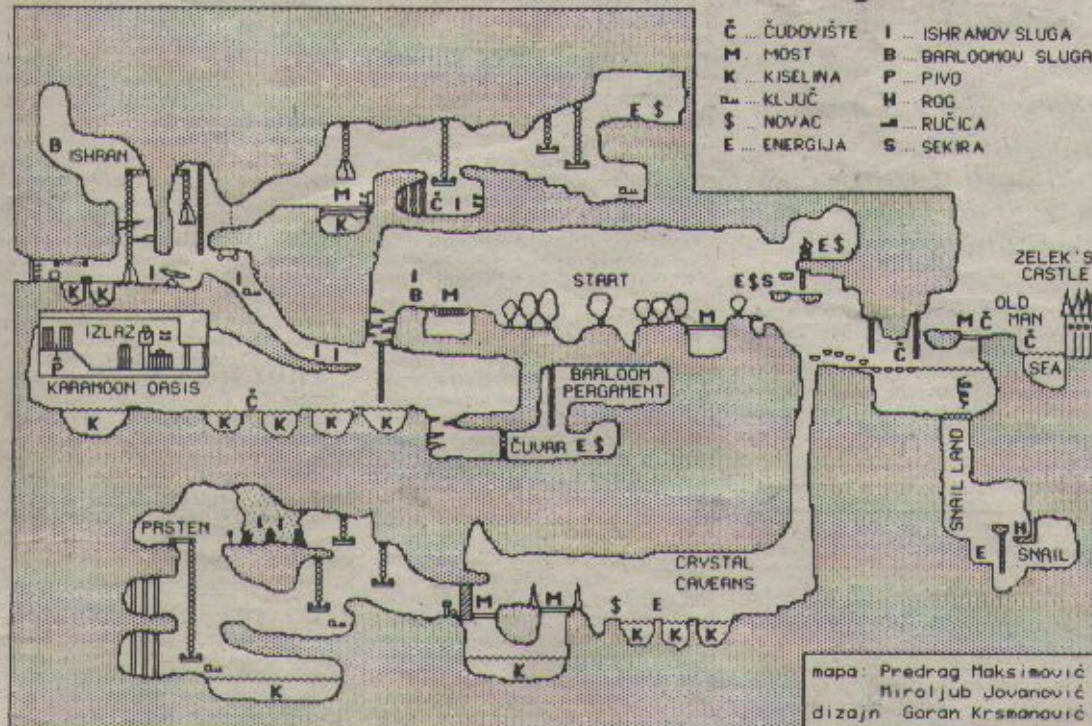
Zelek - čudovište koje živi na krajnjem istoku Karamoona i koje čuva bebicu. Zelek je sluga Maletotha, zveri nad zverima

Sa svakim bićem moguće je komunicirati posredstvom dva tastera:

# SHADOW OF THE BEAST II

## Legenda:

Č ... ČUĐOVIŠTE	I ... ISHRANOV SLUGA
M ... MOST	B ... BARLOOMOV SLUGA
K ... KISELINA	P ... PIVO
— KLJUČ	H ... ROG
\$ ... NOVAC	— RUČICA
E ... ENERGIJA	S ... SEKIRA



mapa: Predrag Maksimović  
Mirosljub Jovanović  
dizajn: Goran Krstanović

A (Ask) – postavljate pitanja

O (Offer) – nudite likovima stvari koje posedujete

Taster S vam daje informacije o vašem novčanom i bodovnom stanju. Pomoću tastera F1–F4 vršite promenu predmeta koji trenutno koristite.

Za dobijanje besmrtnosti potrebno je otići desno do Pigmeja i postaviti mu pitanje „The Pints”. Energija se neće trošiti. Kada u toku igre budete nailazili na menzure sa energijom, odmah ih iskoristite da vam ne bi smetale.

Sa startne pozicije idite levo sve do mosta sa piranama. Kada ga pređete, ugledaćete Ishranovog slubu koji pokušava odneti Barloomovog slubu posredstvom statičkog elektriciteta. Skačite i pucajte. Ubijete Ishranovog slubu dok će Barloomov pasti na zemlju i onesvestiti se. Sačekajte da se osvesti. On će vam se zahvaliti na pomoći i reći kako je njegov drug zarobljen od strane Ishrana, kako je put opasan i kako postoje nekakve poluge. Upitajte ga za polugu (SWITCH) i on će vam reći koju morate povući: gornju (UPPER) ili donju (LOWER). Zapamtite šta vam je rekao i sputite se niz korenje.

Skočite na prvu platformu levo. Krećite se levo sve dok

ne ugledate još jednog Ishranovog slubu koji leti u smeru odakle ste došli. Vratite se za njim i ugledaćete ga kako pokušava da prereže užu koje ste se prethodno spustili. Ubijte ga i stanite na ivicu platforme. Sačekajte da se pojavi nekakva kreatura koja gura zid. Ubijte je i nastavite levo. Dolazite do još jednog Ishranovog sluge koji puca na vas. Smaknite i njega i uzmite ključ koji će mu tada ispasti. Popnite se na užu ispod koga se nalazi klackalica i skočite desno. Upotrebite ključ i nastavite desno dok ne dođete do mesta gde se nalaze dve poluge.

Povucite gornju ili donju (zavisno od toga šta vam je rekao Barloomov sluga). Spustite se lift. Uđite. Lift će vas podići u nekakav zamak. Idite desno i preskočite rupu. Pokupite ključ, novac i energiju. Vratite se do rupe.

Potrebno je uskočiti u rupu i pucanjem oterati još jednog Ishranovog slubu pre nego što ovaj povuče polugu i onemogući vam izlazak iz rupe. Povucite DONJU polugu i vratite se sve do klackalice. Produžite levo i naići ćete na tri poluge koje služe za upravljanje kukom na dizalici. Koristeći te tri poluge prebacite veliki kamen na desnu stranu i ispustite ga sa visine. Kamen će se ras-

pasti, i od njega će ostati manji kamen. Odgurajte ga do klackalice i postavite ga na jedan njen kraj, a zatim s užeta skočite na drugi. Kamen će odleteti uvis. Idite brzo levo i stanite na lift koji se tu nalazi. Popećete se od Ishrana, koji u vreći drži zarobljenog drugog Barloomovog slubu. Ubijte Ishrana, a slubu oslobodite.

Barloomov sluga će vam reći lozinku koja vam je neophodna da biste došli do Barlooma. Zapamtite je i vratite se sve do mesta gde ste ubili Ishranovog slubu koji je pokušao da prereže užu. Spustite se dole, a zatim idite levo. Doći ćete do krčme. U njoj pokupite pivo. Vratite se do užeta i produžite desno. Doći ćete do kamene kapije i izgovoriti lozinku.

Naići ćete se u Barloomovim odajama. Tu uzmite novac, energiju i pergament. Vratite se do startne pozicije. Idite desno do ulaza u Crystal Land. To je tanka platforma na koju treba skočiti i koja se pri tom raspadne. Pomoću visećih platformi popnite se do mosta po kome hoda neko čudovište i ispaljuje lopte. Ubijte ga. Pokupite energiju, novac (na dva mesta) i sekiru. Ako nemate dovoljno mesta za sve predmete ostavite pergament, ali sekiru obavezno

morate uzeti. Uđite u Crystal Land. Idite levo i pokupite novac. Trebalo bi da sada imate ukupno 36 zlatnika.

Nastavite do mosta na kojem sedi Goblin. Kada vas ugleda, počće da beži. Trčite za njim i doći ćete do mosta koji se počinje uvlačiti. Sekirama ubijte Goblina koji ublači most. Razbijte zid koji vam smeta i produžite levo. Popnite se uz lance i u zidu ćete ugledati polugu. Povucite je i idite levo. Povucite polugu koju ćete tu naći i vratite se do lanaca. Spustite se dole. Tu ćete naći mnogo Goblinsa. Pokupite ključ koji se nalazi desno i idite levo. Na vas pada kavez i bivate zarobljeni.

Goblinsi vas vode u zatvor i bacaju u ćeliju sa još jednim zarobljenikom. Čuvaru ispred ćelije ponudite pivo koje on prihvata. Kada se čuvar napije i zaspi, zarvalite vrata i ubijte ga. Uzmite ključ, popnite se uz užu i skočite levo. Oslobodite još jednog zarobljenika i zatim se uzetom popnite do kraja gore. Skočite levo, pobijte Golinse i uzmite prsten. Vratite se do užeta. Skočite desno, otključajte vrata i nastavite sve do izlaza iz Crystal Land-a. Uzmite pergament (ako ste ga prethodno ostavili) i sidite do reke.

Preskačite sa ostrva na ostrvo. Iz vode izlaz čudovište. Sredite ga i nastavite desno sve do mosta, gde Amiga učitava dalje podatke. Nakon toga ugledaćete džina sa nožem. Namamite ga na most i on će ga svojom težinom provaliti. Preskočite rupu na mostu i idite desno do Old Man-a. Dajte mu pergament i prsten pomoću tastera „O”. On će vam napraviti oružje za Zeleka. Vratite se do mosta i upadnite u rupu. Doći ćete u neki drugi svet, gde ćete naići rog. Pronađite pužu i upitajte za Karamoon. Puž će vam reći da vas može vratiti tamo, ako mu prethodno platite. Na sva njegova pitanja odgovarajte se „YES”.

Puž će vas transformisati na mesto gde se nalazi Old Manova kuća. Idite desno do čudovišta u obliku zmije. Desno od njega nalazi se more. Upotrebite rog i iz vode će izaći čudovište u obliku patke. Stanite na njegova leđa i on će vas prebaciti do Zelekovog zamka. Dalje je sve formalnost.

Predrag MAKSIMOVIC  
Miojlub JOVANOVIĆ





gore menjaš lik u gornjem desnom ćošku ekrana. Kad popuniš četiri linije dobijaš bombu koju džojstikom nagore postaviš na željeno mesto i pritisneš pucanje. Bomba će razneti kočnice u blizoj okolini.

**DYNAMITE DUX** \* C-64 \* U toku Bin zajedno ili odvojeno oslobode svog prijatelja iz kandži čuvara tame, prelazeći iz grada u grad (tj. iz nivoa u nivo) pomoću vremenskih vrata. Na sredini i kraju nivoa čekaju te opaki protivnici, prolaziš ih tako što staneš skroz levo i pucaš.

**DYNASTY WARS** \* C-64 \* U toku igre, pritiskom na 'F1' ili <SPACE> preko ekrana proleće oružje koje pobije sve neprijatelje.

## E

**ELITE** \* C-64 \* Za Galactic Hyper-space pritisni 'H', držeći taster 'CTRL'. Planeti se dalje približavaju uz pomoć tastera 'J', sve dok se u blizini ne pojavi neprijatelj. Kad uključiš pauzu pritiskom na 'INST/DEL', dobijaš nove mogućnosti: 'S' - uključen zvuk, 'Q' - isključen zvuk, 'J' - promena komandi po X i Y osama (gore postaje dole, itd.), 'P' - planeta u tri dimenzije, 'RUN/STOP' - kod igre preko tastature, služi za biranje između sporog i trenutnog vraćanja komande u normalni položaj, 'A' - sve komande na tastaturi postaju osetljivije i brod brže reaguje na njih, 'C' pa 'M' - muzika u samoj igri ili samo FX, 'B' - muzika i FX ili samo muzika \* ST \* Dve nove opcije: Identify - podaci o brodu na koji naletiš, korisno kad treba otkriti da li se radi o asteroidu ili Cargo Canisteru; Retro Rockets, upotrebljive samo 4 puta.

**EMILYN HUGHES INTERNATIONAL FOOTBALL** \* C-64 \* Ako se u toku igre pojave brljotine na ekranu,

resetuj kompjuter ('RUN/STOP' i 'RESTORE') i ponovo startuj sa SYS2064.

**EMPIRE STRIKES BACK** \* 16 \* U naslovnom skrinu drži 'HELP' i otkucaj XIFARGROTCHEV (odnosno VECTORGRAFIX otpozadi), i tokom igre pritisak na određene tastere prouzrokuje određene stvari. Recimo, 'L', 'C' i 'D' prikazuju slike Luka Skajvoke ra, C3PO-a i Darta Vejdera.

**EXOLON** \* 16 \* Upiši se u high-score kao AD ASTRA.

## F

**F-18 HORNET** \* C-64 \* Komande sa tastature: 'F1' - dobijanje podataka o trenutnoj misiji (u kasetnoj verziji program se blokira kod biranja misija); 'F3' - automatsko izbacivanje pilotske stolice (koristi je samo kad promašiš nosač aviona); 'F5' - izbacivanje tereta (hrana za pilote oborenog transportera na Grenlandu ili bomba za rušenje mosta u Panami i Indoneziji); 'F7' - uvlačenje i izvlačenje točkova, 'P' - pauza, '<' - nazad, 'T' - napred, 'CTRL' - levo, '2' - desno, <SPACE> - pucanje.

**FALCON** \* 16 \* U toku leta, držeći 'X', 'SHIFT' i 'CONTROL', popunjava ju se zalibe oružja.

**FERRARI FORMULA ONE** \* C-64 \* Brzine se menjaju tako što gurneš džojstik nagore i pritisneš pucanje.

**FIGHTER BOMBER** \* A \* Nekoliko varijanti za besmrtnost, potpiši se sa YAWN, BUCK AROO, VERSION ili SO WHAT IF I DO.

**FORCE SEVEN** \* C-64 \* Cilj je pomoći sedam istreniranih policajaca spašiti zarobljenike (dovoljno je preći preko njih) na dalekoj planeti. Da bi završio igru, potrebno je uništiti sva čudovišta (bacanjem plamena ili automatskom puškom) koji namnožavaju matice (njih uništi granatama).

## FOOTBALLER OF THE YEAR II \* Podaci za opciju „Double or nothing“: Podaci o timovima (ime menadžera, nadimak, stadion)

Aberdeen - Mr. Scott, Dons, Pitodrie  
 Arsenal - Mr. Graham, Gunners, Highbury Park  
 Aston Villa - Mr. Taylor, Villas, Villa Park  
 Cardiff City - Mr. Burrows, Bluebird, Ninian Park  
 Celtic - Mr. McNeil, Bhoys, Celtic Park  
 Chelsea - Mr. Campbell, Blues, Stamford Bridge  
 Dundee Utd. - Mr. McLean, Terrors, Tenadice Park  
 Everton - Mr. Harvey, Toffeman, Goodison Park  
 Leeds Utd. - Bremner, United, Elland Road  
 Liverpool - Mr. Daglish, Pools, Anfield  
 Manchester Utd. - Mr. Ferguson, Red Devils, Old Trafford  
 Newcastle Utd. - Mr. McFaul, Magpies, Saint James Park  
 Norwich - Mr. Stringer, Canaries, Carrow Road  
 Nottingham Forest - Mr. Clough, Reds, City Ground  
 Rangers - Mr. Souness, Gers, Ibrox  
 Sheffield Wed. - Mr. Atkinson, Owls, Hillsborough  
 Sunderland - Mr. Smith, Rokerties, Roker Ground  
 Swansea - Mr. Yorath, Swans, Wetch Field  
 Tottenham - Mr. Venables, Spurs, White Hart Lane  
 West Ham Utd. - Mr. Lyall, Hammers, Upton Park  
 Wolverhampton - Mr. Turner, Wolves, Molineaux

## Podaci o fudbalerima (igrač godine, rezultati u F.A. kupu)

1967. - Charlton, CHELSEA-TOTENHAM 1:2  
 1968. - Best, EVERTON-WBA 0:1  
 1969. - Mackey, MANCHESTER CITY-LIECHESTER 2:0  
 1970. - Bremner, CHELSEA-LEEDS UTD. 2:1  
 1971. - McLintock, LIVERPOOL-ARSENAL 1:2  
 1972. - Branks, LEEDS UTD.-ARSENAL 1:0  
 1973. - Jennings, LEEDS UTD.-SUNDERLAND 0:1  
 1974. - Calaghan, NEWCASTLE-LIVERPOOL 0:3  
 1975. - Mollery, WEST HAM UTD.-FULHAM 2:0  
 1976. - Keegan, SOUTHAMPTON-MANCHESTER UTD. 1:0  
 1977. - Hughes, MANCHESTER UTD.-LIVERPOOL 2:1  
 1978. - Burns, ARSENAL-IPSWICH TOWN 0:1  
 1979. - Daglish, MANCHESTER UTD.-ARSENAL 3:2  
 1980. - McDermot, WEST HAM UTD.-ARSENAL 1:0  
 1981. - Thitsen, TOTENHAM-MANCHESTER CITY 3:2  
 1982. - Perryman, QPR-TOTENHAM 0:1  
 1983. - Dalglis, BRINGTON-MANCHESTER UTD. 0:1  
 1984. - Rush, EVERTON-WATFORD 2:0  
 1985. - Sountial, EVERTON-MANCHESTER UTD. 1:0  
 1986. - Lineker, LIVERPOOL-EVERTON 3:1  
 1987. - Allen, COVENTRY-TOTENHAM 3:2  
 1988. - Burns, WIMBLEDON-LIVERPOOL 1:0  
 1989. - Nicol, LIVERPOOL-EVERTON 3:2

**FORGOTTEN WORLDS** \* 16 \* Otkucaj ARC u naslovnom skrinu i pritisni 'HELP'. Tokom igre, taster 'S' te prebacuje odmah u radaju, a 'N' na sledeći nivo.

**FUTURE WARS: TIME TRAVELERS** \* ST \* Šifra koju treba ukucati za zaustavljanje spuštajućeg platforma je 40315.

## G

**GARFIELD** \* ZX \* Kad pacov dođe do kraja ili početka kovčega (nikako dok je na sredini) baci mu hamburger, pa tek tad otvori sanduk.

**GHOSTBUSTERS II** \* Na prvom nivou najpre skupi sva tri dela zamke, i kad se spustiš dole stani mirno. Kompjuter će te sam prebaciti dalje. Ako ti ovo ne upali odmah, uzmi pištolj i drži pritisnuto pucanje.

**GHOSTS'N'GOBLINS** \* C-64 \* Na prvom nivou, kad poslednjeg spomenika na brdu, idi do merdevina, čučni ispred njih i pucaj u grobnicu 14 puta. Kad vreme dođe do 0.02 minuta, tj. 2 sekunde, pucaj i 15. put u grobnicu. Postaješ kostur u nultoj sekundi, ali magija te oživljava i dobijaš beskonačno vreme. Ako se sprajt deformisao, onda ne treba preskakati rupe posle plovećeg ostrva i nemoj se više saginjati.

**GHOULS'N'GHOSTS** \* A \* Otkucaj KAREN BROADHURST za bezbroj života. Kad otvoriš kovčeg nemoj ubijati čarobnjaka, povratice ti energiju. Na drugom nivou, za prelazak mosta neprekidno skači, i on će se otvarati iza tebe. Na trećem nivou, treba čekati da prvi kosi jezik treći put krene, pa zatim kreni i ti. Ne buri za vreme, biće ga dovoljno. \* C-64

\* Na početku igre vrati se do spomenika s Hristom, stani ispod leša i skoči, i kovčeg izlazi iz zemlje.

**GIANA SISTERS** \* C-64 \* Da bi prešao lopticu koja skakuće, prethodno pokupi časovnik, a zatim sa <SPACE> zaustavi lopticu što bliže zemlji, i onda je preskoči.

**GLOBETROTTER** \* A \* Pritisni 'K', 'M' i <SPACE> za pauzu, a '<', '>', '7', 'K', 'L' i '2' za prelazak u sledeći nivo.

**GOLDRUNNER** \* ST \* U toku igre, 'T' te prebacuje u bonus nivo, a 'O' u sledeći nivo.

**GRAVITY FORCE** \* 16 \* Kad upišeš lozinku, otkucaj WARpxx, pri čemu je xx broj željenog nivoa.

**GUNSHIP** \* Od naoružanja dovoljni su AIM-9L i Hellfire rakete. Pesadiju, mitraljeze i topove gađaj 30mm topom, iz daljine od oko 1.5-0.0 km. Ostale gađaj Hellfire raketama. Kod povratka u bazu, na Password koji dobijaš u opisu misije treba dati sledeći Countersign:

**PASSWORD ... COUNTERSIGN**  
 ACCENT ..... TRAMPOLINE  
 BILLBOARD ..... KICKBANK  
 CROMAGNON ..... MELODRAMA  
 DAKOTA ..... ONSTAGE  
 ELECTRA ..... VERTICAL  
 FOOHOLD ..... INSOLENT  
 GRENADIER ..... NOCTURNE  
 HEDGEHOG ..... LOCKSMITH  
 IVORY ..... WILLOW  
 KNOCKOUT ..... PUREBRED  
 LOZENGE ..... ROMANTIC  
 MAZURKA ..... YELLOW  
 NEBULA ..... QUAKER  
 OVATION ..... UPSTAGE  
 PENTHOUSE ..... SYMPHONY  
 QUARTZ ..... ZEBRA

**F-19 PROJECT STEALTH FIGHTER** \* ZX \* Ako ne uspeš da na početku igre izvršiš identifikaciju aviona, kad program zatraži da učitáš misije, prekini sa 'BREAK' i otkucaj CONTINUE ('ENTER') i ponovo izvrši identifikaciju. Ako ne uspeš, ponovi postupak. Tačna identifikacija omogućava da na kraju učitavanja biraš misiju i stepen težine.

## Komande sa tastature:

'1'-4' - izbor oružja  
 'B' - kočnice  
 'D' - mamac za neprijateljske rakete  
 'E' - pali (gasi) motor  
 'F' - flaps  
 'G' - točkovi  
 'H' - ubrzanje vremenskog toka  
 'I' - bljeskalica  
 'J' - smanjuje snagu motora  
 'K' - povećava snagu motora  
 'M' - identifikacija aviona u dometu rakete  
 'N' - ukl'učuje (isključuje) navigacioni sistem  
 'R' - ECM  
 'S' - status  
 'T' - identifikacija mete na zemlji  
 'U' - izvlači (uvlači) naoružanje  
 'V' - pogledi  
 'W' - popis oružja  
 'Y' - HUD (on/off)  
 'Z' - menja domet radara  
 'SYMBOL SHIFT' - skok s padobranom

## Indikatori:

A - ubrzan vremenski tok  
 WB - stanje oružja u trupu  
 LG - točkovi  
 FLP - flaps  
 SB - kočnice  
 G - nišan za top na HUD-u  
 B - nišan za bombe  
 M - nišan za rakete  
 ECM - ECM on/off  
 IRJ - bljeskalica on/off  
 DCY - mamac za rakete  
 E - identifikacija neprijatelja na Info CRT-u  
 W - spisak oružja  
 S - generalno stanje aviona  
 RWR - nalaziš se u dometu neprijateljskog radara  
 IWR - nalaziš se u snopu infracrvenog zračenja









# TIMES OF LORE

Pre nekoliko meseci pojavila se najava ove igre kao „grafičke avanture sa 150.000 lokacija u potrazi za nekakvom tajnom“.

Igra se učitava iz 4 dela: intro, priča, lik i igra. Intro je vrlo zanimljiv i vredi ga pogledati. Priča predstavlja zaplet avanture i objašnjava cilj igre (o njemu malo kasnije), izuzetno fino je ilustrovana. Na kraju priče odabirate lik koji ćete da vodite, viteza, valkira ili varvarina. Lik objašnjava karakteristike lika. Igra počinje nakon snimanja pozicije. Cilj je pronaći tri proricajuća kamena (foretelling stones), skupiti delove čarolije (scrolls) te osloboditi Archmaga, čarobnjaka i s njim vratiti Visokog Kralja koji će zavesiti red na tvom ostrvu.

Na početku se nalazite pokraj kreveta u sobici sa kaminom a malo dalje su stepenice (izgledaju kao nakrivljena harmonika). Svoj lik gledate iz ptičije perspektive. Ekran je podeljen na dva dela, glavni (veći) na kojem se odvija igra i manji deo (ide u L) koji je u stvari meni. Svećom je prikazana energija koja je kod svakog lika iste veličine ali svaki lik ima različitu „tačku umira-

nja“. Kada se plamen sveće zamrzne, mrtvi ste. Malo je čudo što ste pokretljiviji i kad umrete (doduše svi vas ignorišu a u meni ne možete ući). U meni se ulazi pritiskom na 'BREAK'. Sad o značenju ikona.

Ikona sa okom služi za ispitivanje predmeta koje lik nosi. Vreća je u stvari inventar, pokazuje koliko hrane i novca nosite. Hrana se troši tri put dnevno i kad ste umorni (posle duže jurnjave). Novcem kupujete hranu, plaćate prenoćište i kupujete predmete od seljaka (boots).

Usta (logično) služe za razgovor sa svim likovima (osim sa Orcima). Postoje dve glavne opcije. Ask question i Chitchat. Prvom se raspitujete o glasinama (rumorous), o nekom pojmu koji ne razumete. Glasine su vrlo važne, jer vas usmeravaju na neke korisne objekte (hut, sorcerer tower). Chitchat je časkanje sa likovima (Are everything all right with you! I'm fine, thanks, itd.), ponekad vrlo korisno (oh, by the way...) jer saznajete vrlo korisne informacije. Razgovor je vrlo fino urađen, nji-me zapravo počinjete igru. Kad sidete niz stepenice, shvatate da ste u krčmi. Pri-

lazi vam prior i pita da li ćete vratiti foretelling stones. Razgovarajte opcijom say yes (ikona s ustima). Zatim se raspitajte o svemu kod starca, i kod seljaka. Peta i šesta ikona su Pick i Drop a ona do njih je Use opcija. Sledi snimanje pozicija i rezultata (kaseta) i Give/Take opcija (ispružena šaka).

Najbolji lik je Varvarin. Vitez je brz na putu i brzo udara, ali je očajno spor u polju. Valkira je podjednako brza (spora) na putu i u polju i nosi mač malo ukošen te je nezgodno boriti se njom. Varvarin je brz na svim terenima brzo udara ali mu je oružje kratko, ima najnižu „tačku umiranja“.

Važno je da ubijate Orke jer ostavljaju korisne predmete, hranu. Scrolls skupljajte, trebaće vam za Archmaga. Potions vam popu-

njavaju energiju. Bag of gold i Food su očigledne namene.

Ne ubijajte seljake. Tad svi seljaci pucaju na vas i ne možete ući u meni - ukratko, gasite računar (što je posle 35 min. učitavanja štrašno)! Noć prespavajte u krčmi. Vrlo je lako izgubiti se jer je zemlja ogromna, opkoljena morem a sve su lokacije slične. Čuvajte se planinskog zmaja, i logora Orka u planini (tamo jedino zavirite zbog nekakve urne koju valja kupiti). Najbolje je da sve poruke zapisujete. Čoveka koji spava hladnokrvno ubijte, jer nosi koristan predmet.

Originalan bejzik ne valja. Kucajte: 10 CLEAR 61999: LOAD "" CODE: RANDOMIZE USR 62000 i pustite program od bejzika.

Ranko TRIFKOVIĆ

## LEISURE SUIT LARRY

### III

Na početku pridite kamenoj tabli ispred travnjaka i pogledajte je (LOOK PLaque). Zatim pogledajte kroz teleskop (LOOK THROUGH BINOCULAR). Idite desno pa levo (putem koji pokazuje

svetleća ruka) i naći ćete se ispred svoje bivše kuće. Sledi prepirka između vas i vaše bivše žene koja vam govori da vas ostavlja zbog Bobija. Ali, ubrzo saznajete da je Bobi žensko!

Sada idite dva puta desno i tu Lari odlučuje da zaboravi sve ovo i započne novi život. Iz zemlje izlazi telefonska govornica (??), Lari ulazi u nju i oblači svoje već famozno „leisure“ odelo. Sada idite desno, pa levo (opet putem koji pokazuje strelica) i naći ćete se ispred preduzeća u kojem ste nekad radili.

Uđite unutra i recepcionar će vas poslati kod šefa koji vas upoznaje sa svojim novim hobijem (razlog je što ste, navodno, ostavili njegovu ćerku Kalalau) i dobijate otkaz. Kad izađete iz preduzeća idite natrag do svoje kuće, otvorite sanduče (OPEN BOX) i uzmite kreditnu karticu (GET CARD). Idite do fontane (kod preduzeća), uz put uzmite komad drveta desno od kuće (GET WOOD), pa dole. Naći ćete se na plaži. Pridite devojci na peškiru. Ali, pošto ona ne može da odoli kupovini, trenutno je više zanima prodavac nego vi. Kad prodavac ode pogledajte je (LOOK



mapa:  
Stefan Papdi

TAWNI), a zatim pričajte sa njom (TALK TO TAWNI). Dajte joj svoju karticu i ona će u znak zahvalnosti početi da vas ljubi (prethodno će vas oboriti na peškiri). Ali ubrzo nailazi prodavac noževa i devojka ustaje. Pošto nema dovoljno para prodavcu daje vašu karticu, a zatim nož daje vama i nastavlja da vas ljubi. Ali to ne traje dugo, jer vam rak ulazi u pantalone i vi počinjete da igrate od bola i muke. Ubrzo vadite raka, ali i pored pokušaja da se opravdate, devojka se ljuti i vraća na peškiri bez reči.

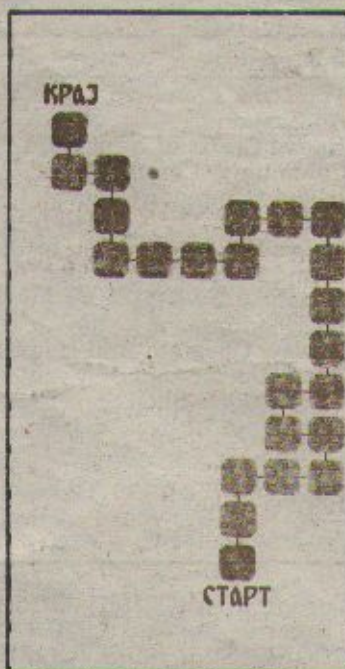
Izadite sa plaže (levo) i stanite na stepenice. Pošto vam je nož koji vam je devojka malopre dala veoma tup, naoštrite ga (SHARPEN KNIFE ON STAIRS) i biće veoma oštar. Idite levo, pa desno i isecite travu na sredini ekrana (CUT GRASS WITH KNIFE), a zatim je povežite (WEAVE GRASS) i dobićete suknu od trave. Idite do fontane pa desno (iza stepenica) i naći ćete se ispred kupatila. Stanite kod umivaonika, pijte vodu i uzmite sapun, a zatim uđite u kupatilo, obucite suknu (WEAR SKIRT), izadite i isecite komad drveta koje ste uzeli u šumi (CUT DOWN). Idite na plažu. Sada se Lari pretvara da je prodavac i prodaje devojci figuru od drveta za njenih preostalih 20 dolara. Zatim izlazi sa plaže. Idite opet u kupatilo, uđite, obucite odelo (WEAR SUIT) i opet idite na plažu, uzmite peškiri koji je devojka zaboravila (GET TOWEL) i ležite na njega (LIE ON TOWEL). Kada vam kompjuter prijavi treću poruku ustanite i idite levo, pa desno, uz stepenice.

Naći ćete se u kasinu. Pođite gore, gore-levo, pogledajte se u ogledalo (LOOK MIRROR) pa opet levo. Pridite recepcionaru, pokažite kartu (GIVE TICKET) i on će vas pitati za šifru na nekoj strani imenika. Šifre možete pročitati u okviru ovog teksta. Ukucajte šifru, recepcionar će vas pohvaliti, ali će vam reći da su sva mesta zauzeta. Dajte mu onih 20 dolara (GIVE MONEY) i on će vas pustiti unutra. Sledi veoma dosadna predstava koju, na žalost, morate odgledati. Kad se predstava završi, izlazite i krećete prema hodniku, ali u tom trenutku iz garderobe izlazi Čeri Tart, zvez-

da predstave. Pridite joj i pogledajte je. Pričajte sa njom i ona će vam kazati da bi volela da ode daleko od civilizacije na neku farmu. Recite joj da imate takav komad zemlje (GIVE LAND) i ona će otići u garderobu, a vi izadite iz kasina i idite levo, gore, i naći ćete se ispred advokatskog preduzeća (DCH). Uđite i tražite od recepcionara dokument o zemlji (GET DEED) i on će vas poslati kod „advokaticice“ Suzi. Kad uđete u kancelariju sednite i pričajte o zemlji (TALK ABOUT DEED). Zatim ustanite i izadite iz preduzeća pa ponovo uđite i tražite dokument. Recepcionar će vam ga dati. Idite opet do Čeri (u garderobu) i pokucajte na vrata (KNOCK). Čeri vas pušta unutra. U znak zahvalnosti... (znate već šta sledi). No, užitak se ubrzo kvvari kada se svetla ugase, a spiker najavi predstavu. Pošto ništa ne vidite u mraku, oblačite prvo na šta naidete (a to je Čerin kostim) i umesto u predvorje izlazite na binu. Jadni, ne znajući šta ćete, počinjete da igrate (DANCE), i ubrzo publika počinje da baca novčiće na binu. Kad pokupite novčiće, završite igranje i izadite u predvorje. idite kod advokata (u kostimu!) i tražite potvrdu o razvodu (GET DECREE). Sada dajte recepcioneru pare koje ste skupili od igranja (GIVE MONEY), i on će vas opet poslati kod Suzi.

Ali ovog puta ona zatvara vrata i govori vam da se raskomotite (nastavak je poznat). Ubrzo bivate prekinuti dosadnim zvonjenjem telefona koji se spušta sa plafona (!!!). Posle nekoliko uzastopnih telefonskih poziva vi ustajete, oblačite se i izlazite.

Uradite kao i prošli put (izadite iz zgrade, pa uđite) i uzmite potvrdu. Ali, ovog puta opet izadite pa uđite. Recepcioner je negde otišao, pa iskoristite priliku i pretražite papire na stolu (LOOK PAPERS). Naći ćete Suzinu karticu za vežbaonicu (FAT CITY). Idite natrag do garderobe (u kasinu), otvorite vrata, uđite i obucite svoje odelo. Izadite iz kasina pa idite levo, dole-levo, i uđite kitu u usta (!!!). Naći ćete se u Fat City-u. Stanite kod levih vrata i upotrebite karticu (Use card). Vrata se otvaraju i vi ulazite u lavirint napravljen od ormarića. Idite kroz lavirint i gledajte broj orma-



rića (LOOK NUMBER), dok ne naidete na ormarić sa brojem 89. Zatim okrenite karticu (TURN CARD) i dobićete imena tri preduzeća. Otvorite ormarić (OPEN LOCKER) i ukucajte tri šifre. To su brojevi stranica na kojima se nalaze ove firme – šifre na kraju teksta. Kad se vrata otvore obucite trenerku (WEAR SWEATS). Obavezno zaključajte ormarić (LOCK LOCKER) jer će vam u suprotnom neko ukrsti odelo. Prođite kroz desna vrata i naći ćete se u teretani. Sednite na neku od sprava (SIT). Vežbe radite na ovaj način: pritisnete strelicu nagore, pa kad se teg dignete pritisnete strelicu nadole. Sve vežbe je potrebno uraditi sedam puta. Kad uradite sve vežbe i ustanete sledi veoma duhovita i zanimljiva scena.

Nakon nje pođite napolje i idite do ormarića, pa ga otvorite i svucite se (GET CLOTHES OFF). Zaključajte ormarić i idite u kupatilo (leva vrata). Stanite na sredinu zida nasuprot vratima i odvrnite ventil (TURN ON FAUCET). Stanite ispod tuša i operite se sapunom (USE SOAP). Zatim zavrnite ventil (TURN OFF FAUCET), izadite u predvorje, idite gore do vrata i otvorite ih karticom. Ući ćete u sobu za aerobik. Pridite devojci i pogledajte je (LOOK BAMBI). Pomozite joj (HELP HER WITH VIDEO) i gledajte šta će da se desi.

Kada se ovo završi idite do mesta gde ste isekli travu

(na početku) pa levo uđite u pećinu. Uzberite cveće sa zida (GET FLOWERS) i vežite ga (WEAVE FLOWERS). Dobićete ogrlicu od cveća. Idite u kazino pa gore, desno, desno. Ući ćete u prostoriju gde Peti, žena vašeg života, svira klavir. (U ovoj prostoriji ponekad možete naići i na Rodžera Vilka – SPACE QUEST i Kralja – KING'S QUEST, koji nemaju nikakve veze sa ovom igrom.) Sednite na prvu stolicu do Peti, i pogledajte je. Dajte joj potvrdu o razvodu (GIVE DECREE) i ogrlicu (GIVE LEI) i otkucajte: MAKE LOVE. Peti će vam dati ključ od svoje sobe i reći vam da donesete vino. Ustanite i opet idite do mesta sa travom ali sada idite desno i uđite u bar. Popričajte sa producentima igre – sede odmah levo od ulaza (TALK TO MAN). Upišite bilo šta i oni će nestati. Sednite za sto u sredini i uzmite vino (GET WINE). Zatim čitajte viceve koje priča Pol Pol, kojih ima oko 40, i koji su veoma glupi. Za nagradu (razlog je što ste izdržali dok gnjavator nije završio sa svojim glupim vicevima) Pol će se pretvoriti u patku, a vi dobiti 100 poena.

Idite natrag u kasinu, sada idite desno od ulaza i stanite kod lifta. Pritisnite dugme i čekajte da lift stigne. Kad uđete, otkucajte broj 9 i otići ćete na deveti sprat gde vas čeka Peti. Otkucajte GO IN BED i Lari će ostaviti flašu, sestri na krevet i piti vino zajedno sa Peti. Sledi veoma glup i dosadan deo koji možete da prekinete pritiskom na taster F8. Pošto obave ono što treba (najzad jednom do kraja) dugo oboje razmišljaju i Peti uskoro pada u san a i vi se spremate.

Ali, Peti u snu slučajno izgovara ime svog bivšeg „dečka“, i pod Larijevim skalpom javlja se misao da ona voli drugog čoveka, zato ustaje, oblači se i odlazi u nepovrat. Peti se budi, i shvativši da nema Larija izlazi na terasu. Ubrzo u daljini ugleda svetlucanje, pogleda kroz teleskop, videvši Larija kako ide kroz bambusovu šumu.

Sada se nalazite u ulozu Peti sa zadatkom da pronađete Larija. Odmah stanite iza zavese za presvlačenje i obucite se (WEAR BRA, WEAR DRESS, WEAR PANTYHOSE) pa idite do stočića sa praznom flašom i uzmite je

Strana	Broj	Ime preduzeća
2	-	The Punk Flamingo
5	55011	All Systems
6	30004	Native Crafts of Nontoonyt
9	18608	Community Center
10	25695	Island Computer Centar
11	32841	Dining Out
12	00993	Chip'n'Dale's
13	-	Island Office And Voodoo Supply
14	-	High lights
16	-	Dewey, Cheatem And Howe
17	-	Witch Doctor
18	49114	Piggi's Coffe Shop
19	33794	Nontoonyt Native Advisory Board
23	62503	Fat City
24	-	Rent-a-Bike
27	32814	TB's Aphrodesiags

(GET BOTTLE). Udite u lift (dole) i otkucajte broj 1. Kad stignete na prvi sprat idite do klavira i sa table pored ulaza uzmite marker (GET MARKER), a sa klavira napojnice (GET GLASS). Idite do kupatila (iza kasina) i napunite flašu vodom (GET WATER) na česmi, pa idite do pećine i čuvaru ispred bara dajte napojnice (GIVE TIPS). On će vas pustiti unutra. Kad uđete, sednite za najbliži sto i gledajte striptiz koji izvodi vlasnik bara Dejl. Nekoliko trenutaka posle predstave Dejl će se pojaviti među stolovima. Ustanite, stanite ispred njega i pričajte sa njim. Opet sedite, on će sesti pored vas, pogledajte ga (čisto da biste dobili 1 poen) pa prestanite da ga gledate i izadite iz bara. Idite desno, pa gore desno, pa gore levo. Naći ćete se u bambusovoj šumi (da biste prošli koristite mapu). Kad prodete ovaj lavirint naći ćete se na litici kraj nekog brzaka. Stanite na ivicu obale i pijte vode, pa idite gore. Skinite hulahopke (GET PANTYHOSE OFF) i vežite ih za veliki kamen pri vrhu ekrana (TIE PANTYHOSE FOR ROCK).

Peti će ih vezati, a zatim se spusti niz kamen hulahopkama kao jo-jo. Kad se hulahopke rastegnu do polovine kanjona, Peti se pušta i pada.

Kad ustanete, idite do biljke u dnu ekrana i uzmite je (GET GRASS). Pošto je to marihuana (a ona je protivzakonita) kompjuter vas pita šta ćete sa njom da uradite. Sada ćete se setiti kako se pravi kanap od marihuane pa ga napravite (WEAVE GRASS). Sada se popnite na

desno drvo (CLIMB TREE), uzberite kokose (GET COCONUTS) i sidite (CLIMB DOWN). Vežite kanap za drvo (TIE ROPE FOR TREE) pa ga bacite (THROW ROPE). Peti će napraviti laso i pokušati da ga nabaci na kamen sa druge strane kanjona, ali bezuspešno. Nakon dva propala pokušaja ona se naljuti i uspe da zakači kanap. Poderite donji deo haljine (TEAR DRESS) i podite preko kanapa (CLIMB ROPE). Kad pređete na drugu stranu, idite gore i naći ćete se na obali reke. Ubrzo dolazi svinja (koja baš i ne liči na svinju) i polazi prema vama. Brzo skinite brushalter (GET OFF BRA) i stavite orahe u njega (PUT NUTS IN BRA). Bacite brushalter (THROW BRA) i pogodićete svinju koja će pasti u reku. Idite desno i udite u vodu pa stanite kod stabla koje se zaglavilo među granjem (u vodi, naravno). Izvucite stablo (PULL LOG), sednite na njega (SIT ON LOG) i spremite se na veoma dugu vožnju po reci punoj panjeva i kamenja (na Amigi se ovo može prekinuti pritiskom na F8, ali na PC-ju ne može).

Kad prodete brzake i stignete u mirne delove reke, potražite mesto za pristanak, ali Amazonke bacaju mrežu i skaču na vas. Ubrzo vas iznose iz vode i stavljaju u kavez sa... Larijem, naravno. Posle razmene nekoliko rečenica ispred kolibe se pojavljuje vrač i počinje da „tera komarce“. Brzo upotrebite marker (USE MARKER), Peti će nacrtati vrata i proći, a Lari za njom, i oni počinju da padaju, padaju...

Bojan ADAMOVIĆ

# MIDNIGHT RESISTANCE



Dok ste radili na „Top Secret“ planu vaše vlade, vaš deca i još pet članova porodice oteti su od nepoznate strane sile. Naravno, pošto se vlada nimalo ne zanima za njih, vi ste taj koji preuzima stvar u svoje ruke i stavlja se u poziciju da bude pokretna meta raznim neprijateljskim snagama. Suočavate se sa opasnostima koja vam donose devet nivoa ove fenomenalne igre.

Posle dugo vremena, otkrili ste trag otmičara i smišljate plan kako da ih zaskočite. Sa druge strane, ni oni ne sede skrštenih ruku i saznaju da ste im ušli u trag. Zato vas napadaju, ne dajući vam vremena da dobro razmislite. Budite se iz slatkog sna i na ulici čujete hordu razuzdanih razbojnika željnih da vas linčuju. Uzimate svoje oružje i krećete u akciju.

Naoružani ste samo mašinkom (na početku) ali skupljanjem ključeva sa tela neprijatelja koja su ostala iza vas, dobijate priliku da dobijete neko bolje oružje. Zadatak vam nije nimalo lak: protivnici su vam naoružane neprijateljske trupe, oklopna vozila i veliki broj mitraljeskih gnezda. Kad dođete do oružarnice, možete birati velika i vrlo ubojita oružja: tzv. „shotgun“, bacač plamena, samonavodeće rakete, nitroglicerina (!) i još neka vrlo moćna oružja. Oružje koje koristite prikazano je u donjem delu ekrana, zajedno sa municijom kojom ono

**IGROMETAR**

VERZIJA **65**

7X

**MIDNIGHT RESISTAN.**

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

raspolože. Kad se municija istroši, u rukama će vam se naći vaše prvobitno oružje (sem ako niste pokupili dodatnu municiju).

U principu, MIDNIGHT RESISTANCE je odlična igra sa fenomenalnom grafikom, ali smeta to što je ideja viđena već sto puta. Zato, kad budete učitali ovu igru, verovatno ćete pomisliti: „Ah, još jedna odvratna pacučina“. Međutim, nije tako. Momak koji je programirao ovu igru, programirao je i BATMAN-a, tako da ovo nešto obećava. Svaki sprajt ima svoju „senku“, tako da neće biti preklapanja boja. Treba samo da uzmete džojstik, da sednete uz svoj omiljeni Spectrum (koji se još uvek drži) i da uživajte. Naoružana vozila koja vas napadaju s vremena na vreme, vrlo je teško uništiti, tako da je potrebno naći pravo oružje za njih. Grafika je stvarno impresivna, svi sprajtovi i pozadina su lepo urađeni, tako da verujem da će mnogi dosta vremena provesti uz ovu igru. Preporučujem svakome.

Vladimir PECELJ



# BACK TO THE FUTURE

II

Igra napravljena po drugom djelu filma „Povratak u budućnost“ tek je sada pred nama, iako smo već pogledali i treći deo. Igra prati film i sastavljena je iz 5 djelova koji su u stvari sasvim različiti što je vrlo pohvalno. Prvi dio je igra koja podsjeća na igre tipa SKATE OR DIE, samo je ovdje riječ o Anti-G skejtu koji klizi na magnetiskom polju iznad zemlje. Marti i Dok su stigli u budućnost i Marti je upao u gužvu sa Bifovim prijateljima i pokušava im umaći na Anti-G skejtu. Ulice su pune ratobornih prolaznika, pasa, automobila i drugih prepreka. Svaka pogreška kažnjava se oduzimanjem energije koja se nalazi u donjem desnom kutu ekrana a može se obnavljati sakupljanjem raznih predmeta ili kocke na kojoj je veliko P. Vrijeme se nalazi dole lijevo. Marti može uzvraćati udarce (pucaње) i preskakati neprijatelje i prepreke. Automobili su najveća opasnost i morate ih se paziti.

Drugi dio je zanimljiva logička igra: Martijevu prijateljicu zgrabila je policija i strpala ju u zatvor, a na vama je da ju izvedete i to tako da kombinirate otvaranje vrata i premjestite čuvarе što dalje od ćelije, a zatim izvedite Martijevu prijateljicu. Pokretanjem palice birate koja će se vrata otvoriti, a sa pucanjem ih otvarate, pri tome morate paziti da se u sobi koja graniči s vašom ne nalazi nijedan čuvar, inače će vas odmah napasti. Ovaj dio nije težak i savladat ćete ga sa malo vježbe.

Treći deo je u mračnoj, alternativnoj sadašnjosti.

**IGROMETAR**  
VERZIJA **55**

**BACK TO FUTURE II**

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

Martija gledate sa strane i morate ga voditi na desno dok vas napadaju razni pankeri i gangsteri. Ovaj nivo je tipa RENEGADE & Co., što bi značilo „suva“ tuča do kraja nivoa. Na raspolaganju imate par udaraca i skok, ali vam to neće biti od koristi, jer vas osim bujice neprijatelja napadaju još i razni predmeti koji iznenada ulijeću u ekran i oduzimaju vam energiju. Nakon nekog vremena napašće vas neki budista sa M-16 puškom i tu vaše putovanje najčešće završava. Ovo je izuzetno težak nivo, ali u njemu vlada dobra atmosfera zbog dobre muzike koja doprinosi (jezivom) ugođaju.

Pretposljednji nivo je ponovo u 1955. na poznatoj žurki koja je zadala toliko muka Martiju u prvom djelu filma. Ovaj put je pred vama slika koja predstavlja bend koji svira na zabavi. Trenutak kasnije slika će biti rasturena, a na vama je da je složite za 4 minute. Desno se nalazi umanjena slika benda da pravilno složite original.

Poslednji nivo je sličan prvom. Opet je u pitanju Anti-G skejt i ludiranje ulicama koje vrve od neprijatelja i smetala. Nakon duge vožnje dolazite do tunela i prolazite kroz njega i tu vas čeka Dok sa svojim autom. Uz prasak automobil polijeće i

slijedi poruka u stilu „Vidjet ćemo se opet“! Najverovatnije u trećem djelu.

Igra ima osrednju grafiku i animaciju, ali valja pohvaliti odličnu muziku na prvom nivou. Izgleda da je iz lošeg

filma izašla dobra igra, pa se možemo nadati da će treći dio biti još bolji... ako ga bude, a sigurno će ga biti, najverovatnije, šta više sigurno.

Domnik LENARDO

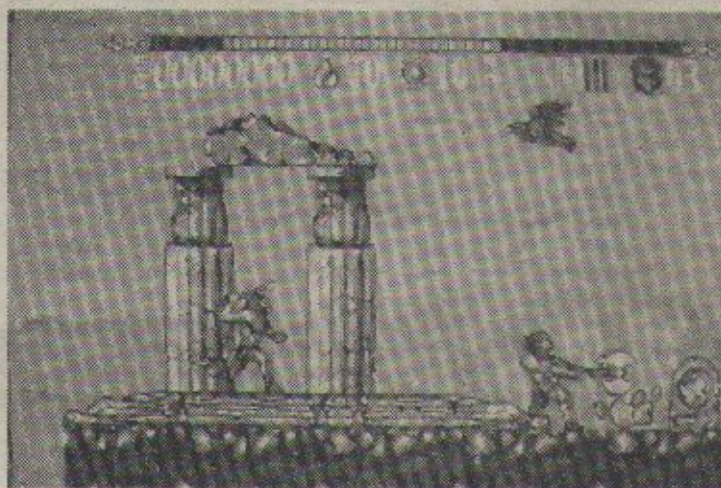
# TORVAK THE WARRIOR

**IGROMETAR**  
VERZIJA **73**

**TORVAK WARRIOR**

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

Prateći uspehe Konana X i Rastana, programeri „Core Design“-a su odlučili da naprave još jednog mišićavog junaka po imenu Torvak. Ova igra sigurno zaslužuje



da se nađe u vašoj kolekciji igara koje se nikad ne bacaju. Naime, TORVAK THE WARRIOR je jedna od najboljih igara ove vrste i najviše se igra (barem to važi za mene).

Dakle, Torvak je dobio zadatak. Kakav? Pa, bogovi su mu odredili da putuje kroz zabranjenu zemlju sa ciljem da dođe na drugu stranu, tj. da je pređe. Usput, svaki pogrešan korak za Torvaka, jednog od najhrabrijih i naj snažnijih varvara na Zemlji, biće poguban, jer je zabranjena zemlja puna najrazličitijih opasnosti. Oblast u kojoj se odvija radnja igre podeljena je na šest stotina ekrana, a oni su opet podeljeni u pet različitih nivoa koji su sastavljeni od nekoliko sekcija. Ekran se skroluje u sva četiri pravca. Probijajući se kroz neprijateljske obruče i sekući svojim mačem sve što stignete, skupljate bonus poene i razne dodatke koji se nalaze u kame-nju. Naime, treba prvo svojim oružjem razbiti kamen, pa pokupiti ono što se nalazi

u njemu. Neprijateljski karakteri su veoma lepo animirani: od onih najmanjih do najvećih. Postoje i neki neprijatelji koje ne možete ubiti jednim udarcem, kao na primer odvratni mutanti, i veliki zombiji kod kojih je potrebno dva-tri udarca da bi skviknuli. Naravno, na kraju svakog nivoa, očekuje vas ogromna i gadna životinja, koju je, ne treba posebno napomenuti, vrlo teško ubiti, tako da ćete tu imati malih problema.

U igri možete skupiti mnogo korisnih stvari. Tako na primer, početno oružje vam je standardna sekira, a kasnije možete nabaviti mač, čekić, ili ono što ja najviše volim, buzdovan na lancu. Takođe možete skupljati specijalnu energiju pomoću koje možete ispaljivati vatrene kugle ili bombe.

Sve u svemu, vrlo dobra igra, koja će se svideti onima kojima se svideo RASTAN ili BARBARIAN. Nabavite je za vašu Prijateljicu i za sebe.

Vladimir PECELJ

SCORE TIME YEAR

01000  
00:43  
2015

ENERGY

100%

# GOLD OF THE AZTECS

Legende kažu da su Asteci čuvali veliko blago po prašumama na svom teritoriju. To blago je, međutim, vjerovatno još uvijek sačuvano, pošto onoga tko se upusti u nalaženje tog zlata čekaju mnogobrojne opasnosti. Pošto ste izveli ovakav zaključak, iznajmili ste privatni aviončić i uputili se direktno prema Astečkoj teritoriji sa jasnim ciljem: ZLATO!

To bi, ukratko, bio sadržaj igre GOLD OF THE AZTECS, koja je ostvarenje jedne manje firme u suradnji sa poznatim „U.S. Gold“-om. Nakon što ste pogledali dosta dobar uvod, te čuli prilično mističnu muziku (koja u potpunosti odgovara sadržaju igre), našli ste se na glavnom ekranu. Tu postoji 5 ikona, od kojih su dvije najvažnije: ikona sa mapom, te prva ikona slijeva. Ostale služe za dobivanje informacija o igri i slično.

Za početak bi najbolje bilo da pogledate mapu, kako biste znali što vas očekuje. Mapa je prilično velika i trebat će vam dosta truda, strpljenja i koncentracije da biste pronašli to zlato. Nakon što ste se nauživali skrolovanja mape u svim smjerovima, i približno si predočili što vas očekuje, izaberite prvu ikonu slijeva: njome prelazite na „pravu“ igru.

Igru počinjete viseći na drvetu, pošto vam se zakvačio padobran. Odmah ćete primjetiti gomilu malih Asteka, naoružanih otrovnim strelicama (efekti i posljedice jasne). Ne treba ih potcjenjivati samo zato što su duplo manji od vas: otprilike toliko puta su i spretniji. Na sreću, i vi imate malo veći izbor oružja. Najefikasniji je,



naravno, pištolj (količina municije je ograničena, zato: RACIONALNO!). Osim nje, na početku imate i sablju, koja baš i nije suviše korisna, naročito protiv otrovnih strelica malih Asteka. Prva veća prepreka je slon. Kako ga se riješiti? Taj problem ćete morati riješiti sami, što će uostalom biti samo dječja igra prema nekim ostalim stvorenjima koja će vas pokušati spriječiti da izvršite svoj naum... Od „oružja“ imate još i udarac rukom (efikasno samo protiv Asteka).

Kao što ste vjerovatno pročitali u „Biće, biće... Amiga“, programeri tvrde da je samo za animaciju glavnog junaka potrošeno oko 1500 sprajtova. Primili smo to s priličnom dozom pesimizma. Sada, kada je igra došla, možemo reći da grafika i animacija izgledaju zaista dosta dobro. Teško je provjeriti koliko je sprajtova potrošeno na animaciju glavnog junaka, ali neke scene (recimo, ona kad vas neki Astečić upuca) izgledaju zaista lijepo. Manji problemi javljaju se u hodu (kad ipak izgleda da je animacija mogla biti bolja), te kod većih objekata (sprajtova) kao što je slon. I pozadina je lijepo nacrtana. Muzika je, kao što smo već rekli, mistična (što i odgovara igrama tog tipa: sjetimo

se samo igre AZTEC CHALLENGE za Commodore 64), a ukoliko vam kad-tad dosadi, možete ju isključiti drugom ikonom slijeva u glavnom meniju. Treća ikona slijeva koristi se za uključiva-

nje/isključivanje zvučnih efekata tokom igre.

Što sad još čekate? Zlato neće čekati na vas, netko bi vas mogao preduhitriti... ■

Dario SUŠANJ

# STORMLORD II - THE DELIVERANCE



Pre nešto više od godinu dana pojavio se izvanredni STORMLORD. Zahvaljujući svojoj grafici, animaciji zvučnim efektima i zanimljivosti, brzo je postao hit. Priča je bila klasična: tu je bio heroj, Gospodar Oluje, i mnogo zlih neprijatelja, a i pravedna stvar za koju se naša junačina borila.

Drugi deo urađen je po istoj šemi samo su popravljene neke greške i dodata neka poboljšanja. Ovoga puta Olujko treba da, probijajući se sleva nadesno kroz tri nivoa porazi Sile Mraka i spasi lepu vilinsku princezu.

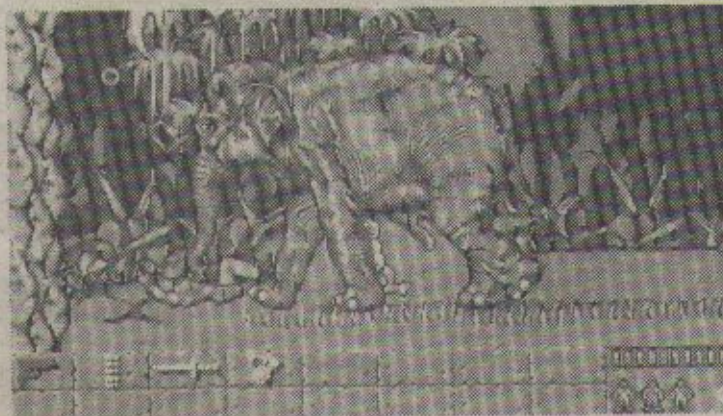
Ekran je podeljen na dva dela. U gornjem se odvija radnja a u donjem su Olujkova sličica, podaci o poenima, broju života, oružju koje koriste i portret lepe princeze. Života na početku imate devet a gubite ih pri najmanjem dodiru sa protivnicima. Olujko na svom putu može sakupiti i razna poboljšanja: bombe, samostrel, eksplozivne kuglice koje skakuću po ekranu ili ptičurinu koja omogućava Olujku da leti. Potrebno je za svakog neprijatelja provaliti „šemu“ i dobro isplanirati svaki svoj korak jer su Sile Mraka našem Olujku spremile vrlo lukave zamke.

Karakteristično je za sve nivoa da posle svakih dese-



tak ekrana prestaje skrolovanje a na Olujka kreću horde kreatura, orlušina, „nogatih“ jaja, „pametnog“ kameinja, đavolaka i drugih čudovišta iz noćnih mora. Tu je još i bonus nivo u kome je potrebno, skačući po srcima koja vam baca lepa vilinska princeza, stići do nje.

Prvi nivo je sličan prvom delu STORMLORD-a. Olujko napreduje na desno kroz horde zlih neprijatelja i skuplja figure princeze pre nego što padnu u reku užarene lave. Za svaku izgubljenu figuru Olujko gubi dragoceni život. U drugom nivou našeg junaka opsedaju leteći stvorovi i pokušavaju da mu otmu dotične figure. Ali Olujko na njihove namere odgovara kišom vatrenih kugli. Ovaj nivo zahteva super brzinu i snalažljivost i snažne mišiče palca desne ruke, neophodne za dugotrajno pritiskanje dugmeta na džojstiku, ili „auto-fire“ mod.



Treći nivo zatiče Olujka u njemu familijarnoj sredini, na nebu. Olujko je spreman za konačni obračun sa Silama Mraka. Na kraju nivoa našeg junaka čeka zla i mračna veštica koju je najlakše ubiti bombama. Još par koraka desno do sveštenika, skok na princezu pre nego odlebd i igra je gotova.

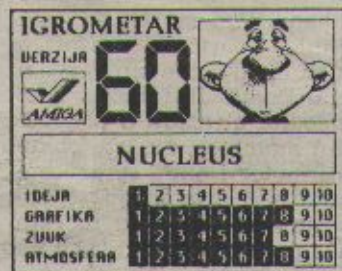
Ono što je karakteristično za STORMLORD-a I i II jesu izvanredni vizuelni efekti. Olujko se mrtav raspada u delove koji polako nestaju, kada pokupi figuru princeze oko njega lete srca i dr. I zvučni efekti su dobri, ali melodija koja prati igru brzo dosadi.

Boško ČIRKOVIĆ

## NUCLEUS

Hmm... Sve me više zabrinjava naša budućnost. Ako možemo vjerovati programerskim umovima, u budućnosti ćemo se bavljati tamanjenjem neprijatelja koji imaju pretenzija prema našoj Zemlji i planetama koje ćemo do tada imati kao kolonije (Mars, Venera...). Zanimljivo je, međutim, kakvu priču imaju takve igre. Obično se kaže da ste vi jedini koji može spasiti Zemlju, itd, itd... a mjesec dana kasnije pojavi se igra istog programera i s istom temom (teška pucačina). I, da li ste onda u prethodnoj igri baš vi bili poslednji koji je mogao spasiti Zemlju? Ne podsjeća li vas to na čuvenu SF-priču: „Posljednji čovjek na svijetu sjedio je u svojoj sobi. Odjednom, netko pokuca na vrata...“?

Šalu na stranu (istinu u sredinu), stiže nam još jedna pucačina. Autori ove igre su iz firme „MicroTec Entertainment/Mutant“ (koja je prilično nepoznata Amigistima, a sumnjamo da će ovom igrom postići neku veću slavu). Moto firme je, inače, „Transforming Dreams into Reality“, iliti otprilike: „Od snova do stvarnosti – MicroTec“. Na žalost, stvarnost kakva nam se nudi je daleko



od odlične pucačine, ali za snove je čisto solidno...

Nakon što ste obavješteni da je Zemljica napadnuta, a kapetan vam nije dozvolio da sami krenete u borbu sa svojim svemirskim brodom na nuklearni pogon („Nucleus“ iliti od milja: Nuki), a pošto ste „posudili“ par tona radioaktivnog Urana i utrpali ih u Nukija, odlučili ste da ipak sami krenete u bitku. Odluka možda i nije bila pametna, kad vidite što vas očekuje!

Prve asocijacije: DARIUS, KATAKIS, R-TYPE. Šarena pozadina. Smetala svih vrsta i oblika, koje može smisliti samo programer koji kontinuirano pati od noćnih mora. I ovdje postoji mogućnost dodavanja dodatnih oružja, kao npr. pucanje prema natrag (koje baš i nije od velike koristi) i slično. Na kraju svake postave čeka vas čudovište koje je par puta veće od vas, a treba ga uništiti na čuveni štos: pucati u njegovo oko (on bljesne), zatim vi da-

lje pucate (on bljesne) i tako ponavljate prethodna dva koraka sve dok vam: a) ne dosadi; b) se ne uništi džojstik; c) ne nestane čudovišta sa ekrana. U slučaju da je ispunjen uslov c) prešli ste postavu.

Za ljubitelje spomenutih

igara (R-TYPE itd.), a kojima još uvijek nisu dosadile igre ovog tipa, NUCLEUS će dobro doći, kao X-ti nastavak serije pucačina. Vrijedi li na njega potrošiti jednu disketu, morat ćete ocijeniti sami.

Dario SUŠANJ

## THE SPY WHO LOVED ME

Tko je gledao film, znat će. Karl Stromberg pokušava zavladata svijetom uz pomoć nuklearnih podmornica. Po običaju, potreban je junak, tj. ja, odnosno vi, koji će u ulozu Džemsa Bonda spriječiti takvo nešto. U tome će



mu pomoći ruska špijunka Anja Amasova, a Mister Q i opet će se pobrinuti da uz Džemsa Bonda budu sve one neophodne i čudnovate sitnice...

Nivo I, prvi put: Džems i Anja stigli su na Sardiniju. Vozeći luksuzni auto koji može sve, Džems treba da stigne do hotela i putem skupljati razne svjetleće kvadratiće (stvarno ne bih znao što je to). Treba paziti da ne pogazite nekog čovjeka (radije ga upucajte, ako ste već željni krvi), a na putu će vam smetati bačve (koje jednostavno možete porušiti, bez posledica na energiju), te mrlje ulja (zbog kojih ćete za kratko vrijeme izgubiti kontrolu nad autom i zaletiti se u stablo – što se itekako odražava na vašu energiju!). Mlake vode nisu opasne, ali usporavaju auto. Nakon vož-

nje autom, sjedate u nekakvu letjelicu (vjerovatno helikopter) i vozite se iznad divnog plavetnila Atlantskog okeana, dok Sunce obasjava nebo svojim prekrasnim sjajem... Hm, nije sve tako romantično: stvari stoje daleko lošije. I ovdje, također, treba skupljati one kvadratiće, ali treba i paziti da se ne zaletite u neku rivu (da biste je preletjeli, džojstik naprijed čim se pojavi na ekranu). Ovdje vas već počinju ometati i vozila (letjelice) Karla Stromberga, koje će vas nastojati: a) upucati, b) gurnuti u mostove (rivu). Naravno, isto možete i vi učiniti njima...

I tako se nastavlja igra. Između ostalog, biće i vožnje autom i to pod vodom. Ne želim opisivati svaki pojedini nivo, jer je bolje vidjeti ih lično.

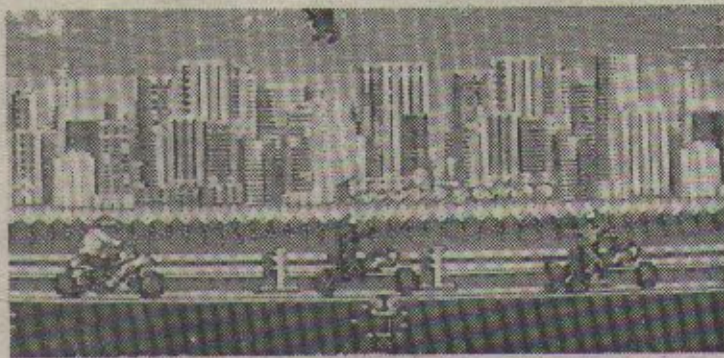


Konverziju sa filma na kompjuterske magnetne medije obavio je, naravno, „Domark“ jer su oni otkupili licencu za sve filmove o Džemu Bondu. Svi elementi koji čine dobru igru (grafika,

ideja, zvuk) su prisutni, a grafika je dosta dobra, tipična za sve igre ovog tipa. Film je (kao i ostali) završio sretno, a kraj igre ovisi isključivo o vama. ■

Dario SUŠANJ

## SLY SPY SECRET AGENT



Ova igra je u stvari mješavina sekvenci iz filmova o 007, Džemu Bondu. Grafika zadovoljava: sprajtovi su dosta veliki, a vaš agent je precizno detaljiziran, pozadinska grafika je odlična (posebno spomenik Abija Linkolna na drugom nivou). Jedino je animacija zabljana, dok igru prati neka alternativna muzika. Nivoa ima osam i svi su različiti.

Dok letite avionom iznad Vašingtona, dobijate poruku da se teroristi spremaju da napadnu glavnu vječnicu i to iz zraka. Navlačite padobran i skačete u plavetnilo neba naoružani svojim pištoljem. Dok padate, oko vas se počinju skupljati sumnjivi tipovi koji također padaju, ali vas još pokušavaju i pogoditi. Sly Spy je pametno zaključio da su to teroristi i sada ih mora, koristeći pištolj, što više poubijati. Ubijanje tipova je lagano, toliko ih ima da svaki metak nekog pogodi. Nakon nekoliko minuta slobodnog pada vaš se padobran otvara i vi se bezbjedno spuštate na krov gradske vječnice, a tu ujedno počinje i drugi nivo.

Vječnica vrvi teroristima i sada je potrebno poubijati sve negativce. Ovaj nivo je dosta kratak i nezanimljiv, ali se zaustavite ispred Linkolnovog kipa da se divite sjajnoj izvedbi, ali pazite da vas ne zakači koji metak.

**IGROMETAR**

VERZIJA **70**

64

**SLY SPY SECRET AGENT**

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

Glavni negativci uskaču u svoj Mustang i bježe s mjesta zločina, ali Sly Spy je sjeo na motor i sada počinje bezglava jurnjava ulicama grada. Napadaju vas tipovi sa motorima i tipovi koji lete uz pomoć raketnih ranaca. Sve njih možete odstraniti svojim nerazdvojnim pištoljem. Pred kraj nivoa pojavljuje se automobil iz kojeg izviruje tip sa bacačem raketa. Kad ispalio raketu vi se sagnite, a zatim mu pucajte u zadnji dio (auta, ne terorista). Kada ga dovoljno puta pogodite, auto eksplodira. Dok izbijaju poslednji plamičci, a u zraku se osjeća miris čevapa u lepinji, Sly Spy spozna da su ga teroristi dovukli u luku i to pred jedan vrlo sumnjiv brod.

Dok stražar, provjetrene glave, pada u vodu, Sly Spy se polako ušunja u 3. nivo, tj. na teroristički brod. Ovdje se čuvajte debelih vojnika koji bacaju bureče na vas, a treba ih više puta pogoditi.

Na kraju nivoa pojavljuje se golemi (duplo veći) siledžija koji vas nastoji pretvoriti u palačinku. Gađajte ga pištoljem dok vam ne ponestane municije, a zatim ga dotucite mae-geriem.

Sly Spy oblači ronilačko odjelo i uz gromoglasni povik „Sve za Buša i domovinu“ baca se u tamnu dubinu okeana. Pod morem krstare ajkule i naoružani stražari, a tu su i podvodne mine, sve u stilu Bondovih filmova. Ako pogodite stražara s podvodnim motorom, možete pokupiti motor i onda se krećete puno brže. Na kraju se pojavljuje ajkula koju morate više puta pogoditi u ralje da bi zakovrnula.

Kroz jedan uski tunel Sly Spy ilzranja u pećini koja vrvi teroristima. Sve je puno naoružanih stražara i izglednijih doga. Samo hrabro nastavite dalje, jer smo već na kraju 6. nivoa.

Ulaz u stari rudnik je samo kamuflaža. Staro okno

puno stražara vodi u pravu bazu za podmornice. Dok tamnite neprijatelje, bacite oko na usidrenu podmornicu koja ima veliku crvenu zvijezdu na boku. Aha, tu smo dakle! Lukavi Rusi sakrivaju ovdje svoje nuklearne podmornice. Ali, tu se stvari kompliciraju: pojavljuje se tip iz filma „Goldfinger“ sa svojim šešišom, čiji obod, u stvari, nalikuje na cirkular. Gađajte ga u lice dok nema šešir i stvar je riješena!

Po drugi put Sly Spy oblači ronilačko odjelo i zaranja u dubinu. Ponovo ga napadaju ronionci i morski džukci, a na kraju se pojavljuje Mr. X u svom super-ronilačkom odjelu (imali ste ga prilike vidjeti u filmu „Samo za tvoje oči“). Gađajte ga u prozorčić na glavi i pazite se njegovih projektila. Nakon više pogodaka, X se ruši u oblaku krvi, dok Sly Spy odlazi sa svojom djevojkom... Šta?... Nema djevojke? Better luck next time, 00X! ■

Dominik LENARDO

## CORPORATION

CORPORATION, igra fime „Core Design“ stavlja vas u budućnost. Budućnost koja je već potpuno automatizirana (roboti i slične sitnice), budućnost u kojoj roboti čitaju „Svet ljudi“, dok je jubilarni pet-milioniti „Svet kompjutera“ preimenovan u „Svet robotike“. Budućnost, koja nije nimalo svijetla: izvjesna korporacija ima neke sumnjive i mutne planove, pa ste vi odlučili da je „bolje spriječiti nego liječiti“ i tako se odlučili otisnuti u beskra-

**IGROMETAR**

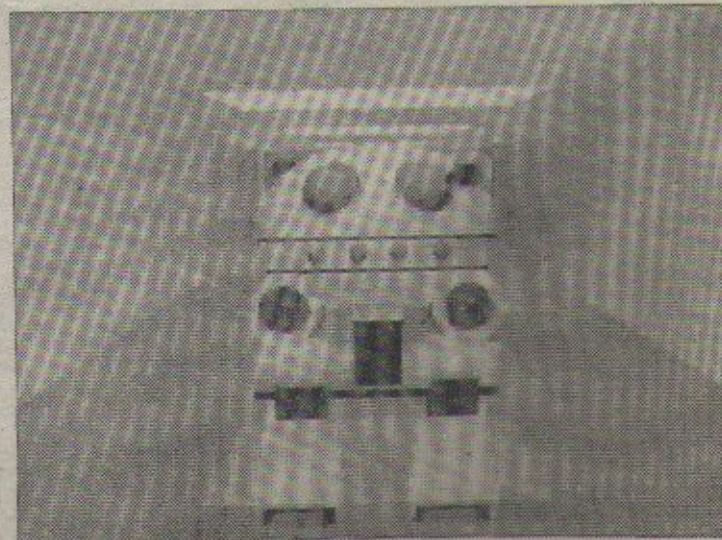
VERZIJA **85**

ANCOA

**CORPORATION**

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

jan lavirint spomenute Korporacije. Dotična Korporacija je također tehnički napredovala, tako da vas očekuju stvarčice poput golemih ro-



# CARRIER COMMAND



bota (par puta većih od vaše malenkosti), zatim metalni paukovi (ne mislim pri tom na one paukove što odvoze auto koji ste parkirali na sred ulice, već mislim na robote-paukove koji su daleko opasniji), a svaki vaš pokret dobro je nadziran (kamere na stropu). Iz zvučnika koji su svuda oko vas šire se prijatni zvukovi pjesme „Lepa Sneža nagazila ježa“... Hm, toga na sreću ipak nema. Pitam se samo kako je ta rečenica tu zalutala...

Na početku birate svoga junaka, odnosno junaka koji će imati sreću da junak poput vas preuzme njegovu ulogu. Za one kojima je prethodna rečenica bila suviše komplicirana, treba izabrati lik koji vodite. Njega možete odabrati na osnovu nekoliko karakteristika: snaga (Strength), vještina (Dexterity), izdržljivost (Endurance), inteligencija (Intelligence), pokretljivost (Movement), te visina i težina (Weight/Height). Možete birati između nekoliko ljudskih likova, te 2 robota. Roboti imaju visoku inteligenciju, ali im neki ostali parametri (izraženi brojevima od 1 do 10) nisu zavidni. Nakon što ste obavili tu formalnost, čeka vas još jedna - odabiranje naoružanja. Na raspolaganju stoji nekoliko vrsta pištolja, zatim razne bombe, branate, jet-pac (tko je to igrao na Spectrumu, zna o čemu se radi, zar ne?), gas maska... itd. Sada ste konačno spremni za polazak u lavirint.

Primjetićete prvo dvije svoje slike: lijeva (Damage) pokazuje oštećenja (ozlijede, ukoliko se radi o ljudskom biću, a ne o nekom glupom robotu), dok desna (Equipment) omogućava izbor opreme i pokazuje što nosite i gdje to nosite (na ruci, nozi...).

Kroz lavirint se krećete strelicama u donjem dijelu ekrana. Moguće je kliknuti i u ugao kvadratića u kome su strelice, pa se tada okrećete oko svoje ose, dok kliktanje na kružić rezultira stajanjem u mjestu. Pomoćne ikone su ikone sa strelicama gore i dolje, jer njima možete pogledati prema stropu ili u pod. Ikona sa francuskim ključem služi za popravljavanje nečega, dok ikona sa slikom čovjeka u horizontalnom položaju (vjerovatno služi za odmor-spavanje.

Kažem „vjerovatno“ jer se nakon nje pokazuju razne zvjezdice po ekranu, što bi moglo ličiti na san. Ukoliko kliknete na ruku, koristite neki predmet. Tako, npr, ukoliko nosite bombu uza sebe, na taj način je možete iskoristiti (ali pazite: vrijeme na njoj se namješta u sekundama, pa računajte da vam treba par minuta dok se udaljite s tog mjesta!!!).

Prva prepreka koja vas očekuje je ogroman robot. Prvo ćete ga vjerovatno pokušati upucati, pa ćete tako izgubiti par sati, a onda ćete se sjetiti jednostavne ideje do koje sam i ja došao: zaobiđite ga sa lijeve strane. Dva robota koji nakon toga slijede jednostavno upucajte, a poželjno je uništiti i kameru. Municija je ograničena, vodite o tome računa, a ukoliko Vam je opnestate - uvijek se možete poslužiti šakom (pitanje je samo koliko je to efikasno protiv robota?). Dogadati će vam se da budete neoprezni pa završite u zatvoru, ili da vas neki robot jednostavno pojede za doručak. Prva varijanta je bolja, jer time ne završavate igru, ali je iz zatvora teško izaći.

Igra se odvija po principu legendarnog DUNGEON MASTER-a, a i grafika je u tom stilu. Zamjerka što se toga tiče jest što je vidno polje suviše malo, u što ćete se i sami uvjeriti. Ali, naviknut ćete se. Netko će vjerovatno odmah odbaciti igru zbog tog načina igranja, ali to ne bilo u redu, jer CORPORATION predstavlja igru u kojoj treba i misliti. Jedina zamjerka koju za sada možemo uputiti autorima ove igre jeste zvuk: točno je da se čuje svaki vaš korak i pucanje, ali bi neka futuristička melodija valjda još stala na jednu od dvije diskete koje program zauzima. Inače, kao što ste mogli pročitati u jednom od prošlih brojeva „Sveta kompjutera“, ukoliko firmi „Core Design“ pošaljete svoju sliku, dobit ćete natrag disketu koja sadrži „karticu“ sa vašim likom koja se sve vrijeme nalazi na ekranu (dok igrate CORPORATION). Ovim će firma vjerovatno uspjeti privući kupce na Zapadu, ali kod nas... nikako.

Ukoliko ipak imate (dosta) živaca, nabavite ovu igru. ■

Dario SUSANJ

Neko je pre dve godine u „Svetu kompjutera“ za ovu igru napisao: „Ovo je jedan od retkih pravih 16-bitnih programa koji po mnogo čemu svojom složenosti isključuje mogućnost da ikada bude prerađen za 8-bitase“ (11/88, „Amigin kutak“).

Pa, evo, posle dve godine „Firebird“ je napravio ovu igru i za (verovali ili ne) ZX Spectrum (128/+2/+3). Od verzije za Amigu razlikuje se tek rasporedom ikona, nedostatkom muzike i boja (svet je open crno-belo-plav). Grafika je izvrsna 3D linijska (delimično ispunjena), zvučni efekti su fino urađeni (rakete, eksplozije), a atmosfera je sjajna.

Pošto cilj pretpostavljam znate (osvojiti sva ostrva) prelazimo na samu igru. Na početku, dok gledate svoj nosač kako se rotira, birate između Akcione igre (osvojili ste pola arhipelaga i na redu je konačni obračun) i Stratejske igre (počinjete sa Vulkanom). Pre nego što počnete, preporučujem da definišete tastere za kontrolu brzine na tastaturi.

Nosačem upravljate ikonama. Raspored ikona je dobro urađen i brzo ćete naučiti da upravljate brodom. Na levoj strani su ikone kojima izabirate objekat upravljanja (brod, top, manta vozila, amfibije), desnim ikonama određujete operaciju (lansiranje, ukrcavanje oružja, upravljanje), a donje ikone su izvršne.

Brod nosi 4 Manta-letelice i 4 Walrus-amfibije, a može

te operisati sa maksimalno 3 odjednom. Posedujete takođe veliki izbor raznih vrsta raketa, lasera, bombi, koje (kao i gorivo) možete obnavljati na ostrvu-skladištu (stockpile island), pod uslovom da ste prethodno fabricama odredili čega i koliko da proizvode.

Rad na mapi (druga desno ikona odozgo) izuzetno je važan. Kada na karti kliknete kursorom na željeno određište, potrebno je da odredite brzinu (visinu) vozila i kliknete na ikonu Prog. Tako ćete izabrati ostrvo-skladište. Prvo na ikonu Resource, zatim na željeno ostrvo i na kraju na Prog ikonu. Obratite pažnju na to da će se sve rezerve na bivšem skladištu izbrisati a proizvodnja će krenuti iz početka.

Kako završiti Stratešku igru?! Teško, zato što dugo traje, fabrike sporo proizvode, objekti se i ne grade, za čas vam nestane goriva, a crveni prosto jedu ostrva.

Akciona igra je već nešto lakša. Počinjete sa napadom na neko od pograničnih ostrva (Fulcrum, Taksaven). Cilj vašeg napada na ostrvima je (pored vulkana) najve-



ći objekat (ACCB građevina). Rasturite je sa 6-7 Hammerhead raketa koje ispaljujete sa broda. Kad centar nestane svi ćete se odjednom srušiti a ostrvo će postati slobodno. Zarotirajte brod za 180 stepeni i izbacite Walrusa natovarenog ACCB objektom na obalu. Kada stignete na određište (pratite na mapi) isključite autopilota (ikona sa džojstikom, A ikona Q ikona), dovedite strelicu na krajnju desnu ikonu (neko je to opisao kao jaje prikačeno za trup aviona), prebacite se u Control mod (prethodno definisanim tasterom) i pritisnite pucanje. Nakon poruke „ACCB destroyed“, vratite Walrusa na brod.

Najvažnije je da uništite neprijateljski nosač (jer bez njega crveni ne mogu osvajati ostrva). Nakon što oslo-

bodite ostrvo, požurite na skladišno ostrvo. Stigli ste usred napada. Ispalite sve Hammerhead rakete na crni brod, naoružajte Mante Assassin3 raketama i lansirajte ih na neprijatelja. Procedura upravljanja mantama je ista kao i kod amfibija. Čim uzlete, uključite rakete i predite na ručno upravljanje (ove akcione sekvence su zaista sjajne). Posle poruke „Enemy carrier destroyed“ možete nastaviti sa osvajanjem ostrva. Kad osvojite poslednje ostrvo dobijate skor i poruku „all islands friendly“.

Sve u svemu ovo je dobra igra, vredi je imati. Akcioni deo vas može držati par dana (ja sam je igrao nedelju dana), dok ne dosadi. Stražskoj igri ćete se uvek vraćati (u trenucima dosade). ■

Ranko TRIFKOVIĆ

U gornjem djelu ekrana nalazi se vaša faca koja polako trune, ovisno o težini povreda. Do nje se nalazi prostor za ispisivanje poruka i upozorenja („Mirko pazi! Samonavodeni projektil!“). Tu je i broj preostalih života, a ispod se nalaze lobanje koje služe za smještanje predmeta (?) i veliki natpis sa imenom igre, da ne zaboravite šta igrate!

Pozadina je puna detalja, ali to i smeta: iza drveta se može nalaziti bomba, a vi to ne vidite. Muzika je totalno uvrnuta, tj. sastoji se od mnoštva haotičnih tonova, što pomaže općem utisku. Radnja se odvija u šumi koja je puna ostataka neke drevne civilizacije. Policija je opremljena tragačima, pištoljima i bacačima plamena, ali kada im se približite tuku se, tj. tuku vas, ruka-

ma. Možete ilm uzvraćati slijedećim udarcima: palica u smjeru kretanja + pucanje = udarac rukom, a palica dole u smjeru kretanja + pucanje = udarac nogom, palica gore + pucanje = skok. Skokom se koristite pri preskakanju mina i rupa iz kojih izviruju ruke nekog tipa po imenu Bersecer. Može se dogoditi da pronađete pištolj, ali municija je strahovito ograničena. Ponekad u ekran uleti granata ili tempirana bomba. Po nivou se možete kretati i kroz „vrata“ koja nalikuju slovu P. Povremeno tu i tamo izbije vatra ali vam to, na sreću, ne može škoditi.

Igra nije revolucionarna i ne donosi ništa novo, ali tamna šuma, jezive kreature, munje i muzika daju ovoj igri neku posebnu čar. ■

Domink LENARDO

## NIGHT BREED

IGROMETAR

VERZIJA 70

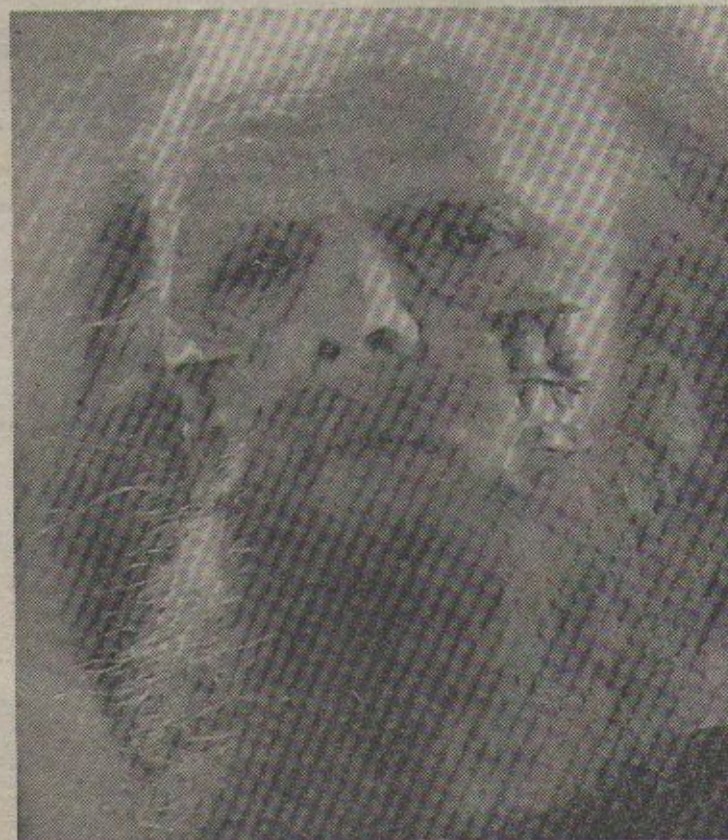
64



NIGHT BREED

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

Jah! Ovo se zove alternativna igra. U ulozili ste nekog jadnog, slabašnog mladića koji je zalutao u alternativni svijet crne budućnosti. „Policija misli“ sa svojim respiratorima za mozak, veliki tamnozeleni kiselinški štrcavac i deaktivatori - svi su protiv vas.



## DAYS OF THUNDER




Kao što smo vas već obavijestili, firma „Mindscape“ ot kupila je od „Paramount Pictures“-a licencu za pravljenje igre po istoimenom filmu, u kom (između ostalih, koji nisu ni bitni) igra Tom Kruz. Kad ugledate igru, ona vas vjerovatno uopće neće podsjetiti na film, jer osim istog naslova i iste teme (trka automobila) nemaju ništa zajedničko (pa čak ni jednu jedinu digitaliziranu sličicu, pošto „Mindscape“ nije dobio dozvolu da koristi lik Toma Kruza u igri).

Option Screen nudi nekoliko opcija. Možete izabrati broj trkača na stazi, zatim broj krugova potrebnih za kvalifikaciju, te još neke propratne parametre. Možda najzanimljivija mogućnost je Player VS Player, kojom

IGROMETAR

VERZIJA 75

AMIGA



DAYS OF THUNDER

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

možete igrati udvoje, ali na 2 kompjutera povezana linkom preko serijskog porta (ukoliko izaberete tu opciju, a nemate link, pojavljuje se poruka (Check Serial). Sa Go To Trials krećete na stazu.

Pogled na stazu je iz automobila. Komande su stan-

dardne: džojstik unapred ubrzava, a pucanje prebacuje u iduću brzinu (postoji 5 brzina + rikverc). Nakon što ste se kvalificirali (bar za treće mjesto), slijedi prava utrka, koja je dodatno otežana drugim trkačima na stazi. Staze su inače, prepune krivina i različitih uspona koji predstavljaju veliku opasnost ukoliko u njih uletite punom brzinom. To će rezultirati naglim opadanjem brzine, pa vam je potrebno dosta vremena da ponovo postignete maksimalnu brzinu. Nakon što ste završili utrku, slijede mogućnosti da „frizirate“ svoj auto (dodavanje raznih dijelova), čime možete postići veće brzine. Za vrijeme trke, u gornjem desnom uglu možete pročitati koji krug vozite, koliko dugo,

te koliko iznosi najbolje vrijeme za jedan krug (Best Lap).

Igra je dosta dobro napravljena, posebno što se tiče grafike. Naime, ovoga puta ona je (a što je neuobičajeno za simulacije vožnje) vektorska. To će vas vjerovatno podsjetiti na STUNT CAR RACER i HARD DRIVIN', pa u stvari možemo tvrditi da je DAYS OF THUNDER mješavina te dvije igre. HARD DRIVIN' predstavljao je „normalnu“ vožnju, STUNT CAR RACER akrobatsku, a DAYS OF THUNDER je negdje između. I uvod u igru također je napravljen u tom stilu, a ni zvuk ne zaostaje za grafikom. To je igra za koju vrijedi žrtvovati jednu disketu. ■

Dario SUŠANJ

## ATOMIX

Necete verovati! Ova igra vam može pomoći da uverite svoje roditelje da igranje igara nije samo „bezvezno gubljenje dragocenog vremena“, već da iz njih možete nešto i da naučite. Čudite se? Mislite da je sve šala? Kada pročitate ostatak teksta, sve će biti jasno...

Po startovanju igre ugleđaćete prilično lepo nacrtanu glavu Alberta Ajnštajna (i nemojte samo da mi kažete da ne znate ko je to). Pritiskom na <SPACE> počnete igru. Ideja je vrlo originalna. Svaki nivo je u stvari, mali lavirint. Zadatak je sledeći: po lavirintu se nalaze razbacane različite kuglice (kad bolje pogledate, na svakoj od njih ćete uočiti po neko slovo, H, C, O a u kasnijim nivoima i F itd). Kao što verovatno i zaključujete, to



su atomi različitih hemijskih elemenata. Na svakoj od kuglica uočićete i po neku crtu sa strane. Te crte predstavljaju veze (naravno, hemijske). U kasnijim nivoima nailazićete i na dvogube veze. Vi po ekranu vodite mali kvadratić koji zahvata po jedno polje lavirinta, u koje staje po atom. Kad džojstikom dovedete kvadrat na određeni atom, i pucate, možete ga pomerati po lavirintu.

Potrebno je sastaviti hemijsko jedinjenje, od onih atoma koji se nalaze u lavirintu. Ali, atom ne možete

pomerati gde god vam je volja. Kad jednom 'pogurnete' atom on će se kretati do kraja staze kroz lavirint, tj. dok ne udari u zid lavirinta, ili dok ne udari u neki drugi atom. Upravo tu vam je potrebna mašta i dosetljivost. Morate dobro razmisliti kako ćete atom voditi lavirintom. Da biste ga skrenuli, treba da odaberete mesto gde ćete dovesti drugi atom, kojim ćete preprečiti put atomu kog premeštate. Kad preprečujete put nekim atomom, najlakše to činite tako, što taj atom dovedete iz pravca koji je normalan na pravac kretanja onog atoma koji treba da skrene na neku stranu, i da krene drugim hodnikom lavirinta. Postoje i drugi načini, ali se svi uglavnom zasnivaju na opisanim. U prvim nivoima, gde ima malo atoma, jedinjenja možete i sami sastaviti, posmatrajući položaje veza na atomima. Međutim, u kasnijim nivoima, kada budete u

lavirintu imali čak i oko petnaestak atoma, sve postaje teže. Upravo zbog toga, u donjem uglu ekrana postoji slika jedinjenja koje morate sastaviti. Naravno, za svaki nivo imate i ograničeno vreme, koje se menja od nivoa do nivoa, zavisno od toga koliko vam je težak zadatak. Posle svakih nekoliko nivoa imate i bonus nivo gde ne gubite život, ali dobijate poene koji vam nose i dozvolu da nivo koji niste završili na vreme, igrate ponovo. U bonus nivo slažete neke boce, ispunjene tečnošću do različitih visina. Prvi i drugi bonus nivoi su laki ali već treći...

Ova igra je dobra iz više razloga. Kao prvo, možete nešto da naučite, jer buljeći toliko vremena u sva ona jedinjenja nema onoga ko sve to ne bi zapamtio. A kao drugo, igra vam ne dozvoljava da vaše moždane vijuge uhvati paučina...

Rodojub ŽIVADINOVIĆ

## FIRE AND FORGET II

Nevjerovatno kako programerima nestaje ideja. Doduše, ne tvrdim da su ih nekda i imali, ali... Ponovo se nalazite u automobilčiću kojemu 240 km/h ne predstavlja nikakav problem. Međutim, kako se igra ne bi svela samo na vožnju, potrebno je putem i upucavati razne prepreke, zatim nekakve leteće robote i slično. Po ideji će vas ova igra vjerovatno podsjetiti na OVERLANDER, samo što je on bio daleko realniji.

Nerealnost u FIRE & FORGET II ima mnogo. Prva je, recimo, upravljanje automobilom: izletjeti sa ceste možete samo namjerno, a nikako slučajno, kao što je u drugim simulacijama vožnje. Još više mi se dopao biser u vezi zavoja: možete komotno uletjeti u zavoj sa punih 240 km/h i pustiti džojstik - Amiga će se sama pobrinuti da ne izletite sa ceste!!! Ne morate dakle, niti malo pogurnuti džojstik lijevo ili desno da biste savladali zavoj; Amiga misli za vas. Zgodno. I nerealno. I smiješno. I tužno.

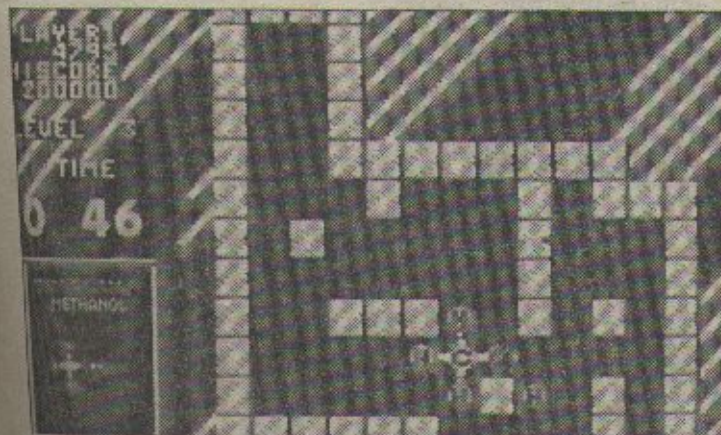
Vrhunac svega je, ipak, mogućnost da (pritiskom na desno dugme miša) jednos-



tavno poletite (čime postižete maksimalnu brzinu od 320 km/h!!!). Igra je suviše brza da biste se koncentrirali na svaki objekat koji vam smeta. Čak mislim da FIRE & FORGET II neće dulje održati niti ljubitelje pucačina, pošto OVERLANDER izgleda (a bogami i jest) daleko bolje, a ima i istu temu.

Grafika i zvuk su prosječni. Pesmuljak je dobar, ali zna dosaditi, pa pritisnite F2. Isto vrijedi i za zvučne efekte (F3).

Dario SUŠANJ

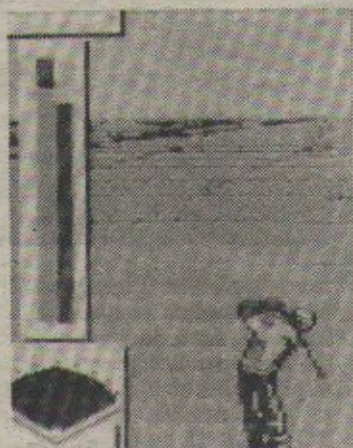


# GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF

Posle dužeg zatišja konačno se pojavila nova simulacija golfa na koju vam moramo skrenuti pažnju. Svi oni koji su htjeli uživati u pravom profesionalnom golfu došli su na svoje. Igra ima gomilu opcija, odličnu grafiku s malo sporim iscrtavanjem i veliku dozu realnosti.

Pošto je opcija puno, objasniti samo one najosnovnije i one koje su nepoznate. Ekran je podjeljen na dva osnovna djela koji se, po potrebi, prekrivaju drugim opcijama. U samom vrhu nalaze se opcije od kojih je prva Club i ovdje se bira vrsta štapa. Ovdje su, već poznati, čelični i drveni štapići, ali za svaki koji odaberete iscrta se njegova slika, tako da znate s čim igrate. Takođe se pojavljuje i razdaljina u jardima za koju je ovaj štapić predviđen. Druga opcija je Swift i u toj opciji birate vrstu „felša“ koju ćete primjeniti na lopticu. Takođe možete podesiti jačinu zamaha, a tu odmah dobijate i dijagram s pravcem vjetrova.

Opcija Map vodi vas po terenu koji gledate iz ptičje perspektive. Možete odabrati mjesto na koje ćete odšetati



**IGROMETAR**

VERZIJA **68**

**GREG NORMAN'S GOLF**

IDEJA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GRAFIKA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ZVUK 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ATMOSFERA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

i onda baciti oko na položaj rupe. Slijedeća je opcija informacija o stanju vjetrova. Ovdje možete još povući svoj posljednji udarac, promijeniti teren, broj rupa na koje igrate, itd. Od opcija su ostale još samo Sound/FX (čija je namjena sasvim jasna) i Exit u kojoj možete odustati od igre, snimiti ili učitati neku stazu ili se vratiti u igru.

Nakon ovog silnog namještanja konačno dolazite na opciju Play. Pojavljuje se velika figura čovjeka i skala koja djeluje na slijedeći način: prvim pritiskom na pucanje određujete snagu udarca koja je predložena lijevom zelenom crtom koja raste (pazite da ne pocrveni). Kada pustite pucanje, desna, ljubičasta skala počne se spuštati, a crta koja skače u dnu ekrana predstavlja moguće odstupanje koje morate svesti na minimum, tj. da pritisnete pucanje kada se ta crta poklopi s crtom u sredini.

Igralište je prekriveno vodenim i pješčanim zamkama, a teren više nije ravan kao u prethodnim simulacijama, nego je brdovit. Ako zastavicu ne ugledate na početku igre idite na opciju Map, pa proučite teritoriju igrališta i sve moguće zamke. Kada ubacite loptu u rupu kompjuter komentira vaše igranje.

Dominik LENARDO

## SHERMAN M4 A3

Iako je vreme II svetskog rata odavno prošlo, nostalgija za velikim i slavnim bitkama još traje. Firma „Loricel“ nam to dokazuje svojom, zaista, izvanrednom simulacijom američkog tenka Šerman.

Tradicija U.S. armije je da se novim tenkovima daju imena američkih slavni generala. Tako je dobio svoj naziv i model M4 A3.

Tenk je relativno nova pri-došlica na bojnopolju. Po-

Naziv kampanje	I	II	III	IV	V
1941. - 1943. North Africa Paton Romel	UNIŠTI NEMAČKE REZERVE (PHEMONT STANICE) U BAB-EL GATTARA - u 05/05	DOBRI: BAB-EL GATTARA OD KOLONE NEMAČKIH TENKOVA 05/05	UNIŠTI VJONI KONVOJ (2 TENKA) F6/F7/F8	UNIŠTI SIDI-ABB EL-RAHMAN F10	UNIŠTI ROHELDV BUNKER B15
1944. jun/jul Normandy operation Paton Ajzenhauer Guderian	UNIŠTI BUNKERE I ZAUZMI KAMP B12	UZMI DO-POVE B9 *	NADI SELC	UNIŠTI NEPRIJATELJSKU ARTILJERIJSKU BATERIJU B3	OSLOBODI GRAD ST. MER L' EGLISE
1944. zima Ardenes Paton Ajzenhauer Rudenstat	PREGRUPIŠI SE I POVUČI SE DO KAMPA C14 UNIŠTI MOST F13	VRATI SE U BAZU F9 UNIŠTI MOST D11 **	UNIŠTI MOST B3 I ČEKAJ UPUTSTVO JUŽNO OD MOSTA	UNIŠTI NEMAČKU BAZU D1	OSLOBODI GRAD BUISSON VILLE F5

\* Ukopani tenkovi severoistočno od kampa gde su džipovi, skoro su neuništivi. Priljubljeni se leđa

\*\* Četiri nemačka šermana te čekaju u bazi F9 da te unište

PROJEKTORE

**IGROMETAR**

VERZIJA **78**

**SHERMAN M4 A3**

IDEJA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

GRAFIKA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ZVUK 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ATMOSFERA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

javio se tek u I svetskom ratu 1916. godine u bici na Somi. Od tada, pa do II svetskog tehnika pravljenja tenkova je mnogo uznapredovala. Primer tih novih tenkova je i naš M4 A3. Serijski je počeo da se proizvodi 1941. godine, a projekat je preuzela kompanija „Ford“, pa je tako sve do 1944. godine napravljeno ukupno 55.000 komada u 11 različitih verzija. Masa mu je bila između 38 i 40 tona. Bio je naoružan topom 76 mm sa bojevim kompletom od 71 granate. Tu su još bila i dva mitraljeza 7,62 mm (M 1919 Browning) - jedan spregnut za cev topa. Razvijao je maksimalnu brzinu od 52 km/h.

Treba pomenuti i protivnika, sa dužnim poštovanjem, famoznog Tigra. Najveću zaslugu za razvitak ukupne nemačke tenkovske industrije imao je Hajc Guderian. Tigar je izašao na bojište 1942. godine i masovno je upotrebljavan na svim frontovima.

Težine 30 tona sa topom kalibra 88 mm i dva spregnuta mitraljeza 7,92 mm. Do 1944. godine napravljeno je 1.355 komada. Što se tiče ostalih tipova pogledati u tablicu.

Zaista sjajna grafika, perfektna animacija i snažna eksplozija na samom početku obećavaju najveću moguću zabavu.

Sama igra ne samo da odlično grafički podražava sve tipove tenkova, već i njihove realne osobine. Uvodni skrin je lepo urađen i daje posmatraču priliku da uoči oblik Šermana. Nakon učitavanja ulazimo u meni gde određujemo opcije koje nas zanimaju. U prvoj opciji (View of Sherman) dobijamo predstavu o obliku samog Šermana kao i kokpitu (kokpitu): U drugoj (View of enemy) vidimo neprijateljske tenkove, njihov oblik i karakteristike (veoma je značajno zapamtiti oblik). Preporučljivo je uporediti ih sa Šermanom. U „Demo mode“ je isto to, ali sve zajedno. „Campaigns“ predstavlja izbor ratništa na kojem se ratuje: Severna Afrika (1943.g.), Normandija (jun, jul 1944.g.), Ardeni (zima 1944.g.).

Od samih komandi na tastaturi se koriste: F1 - promena pogleda komandir - vozač, F2 - dvogled i identifikacija, F3 - oštećenja, F4 - taktička mapa, F6, F7 i F8 - pogledi levo, desno, otopzadi, F10 - pauza. Samim tenkom se upravlja pomoću džojstika, a rotacija turele topa je uprošćena i podrazumeva rotaciju celog tenka. Što se tiče

NAZIV IZVOR TERA	DUŽINA IZVORA	BRZINA IZVORA	PROJEKCIJA	PROJEKCIJA
M4 A3	1941	10	88	7,62
STURMGEWÄHR	1942	45	20	7,62
TIGR	1942	45	88	7,62
PROJEKCIJA	1943	10	88	7,62
PROJEKCIJA II	1943	10	88	7,62



rasporeda instrumenata u kokpitu sleva na desno imamo: kompas, merač goriva, indikator spremnosti topa i broj tenka. Najvažniji su kompas i količina goriva.

Izaberemo li jednu od ponuđenih misija ulazimo u novi meni u kome vršimo odabiranje stepena realnosti simulacije. U „Level of realism“ podešavamo količinu municije, goriva, mogućnosti forsiranja reke, automatskog punjenja topa i identifikacije neprijatelja. Ako se uzme mogućnost forsiranja reka, brzog punjenja topa i identifikacija i ako imamo u vidu da je prednji deo Šermana grafički predstavljen slično tenkovima T-62/64 ruske proizvodnje, onda je ova simulacija primenljiva i na današnje vreme. U „Allied forces“ određujemo broj naših Šermana i izviđačkih džipova, a u „Enemy forces“ iskustvo i moral trupa i potencijalnog komandanta (opponent - Rommel, Guderian, Rudenstedt).

Za pobedu, pažnju treba obratiti na prednost i razlike između Šermana i Tigra. Pored ostalog, treba voditi računa i o vrsti zemljišta, jer od toga zavisi brzina kretanja. Osnovna prednost Tigra je kalibar topa (88 mm prema 76 mm). Usled slabe oklopljenosti oba tenka preporučljivo je Tigru prilaziti s leđa ili bočno (nikako čono). Treba obratiti pažnju i na lovca na tenkove (Jadgpanzer) i na jurišni tenki (Sturmgeschuz). Izborom Severne Afrike bitka se prenosi na pustinjski teren. Zbog brzine treba koristiti sve postojeće puteve za brže kretanje, što važi za sva bojna po-

lja. U ulozi ste slavnog američkog generala Patona i borite se sa svoja četiri tenka protiv generala Ervina Romela - pustinjske lisice. Obratite pažnju na Stuga, jako brzo manevriše.

Na bojnom polju se mogu pojaviti minska polja. Treba ih maksimalno zaobilaziti. Za detaljnije podatke o svakoj od pet misija pogledati u tablicu 2, i u taktičku mapu. Sa nje se može vršiti globalna komanda nad celom tenkovskom grupom (i dva džipa) pomoću tastera 1-6 gde vršimo izbor vozila koje usmeravamo. To radimo tako što beli kursor dovedemo na poziciju gde usmeravamo tenk i pritisnemo pucanje. Time smo stavili u pokret vozilo i usmerili ga prema belom kursoru. Ovaj sistem treba koristiti samo u marševskom kretanju do položaja za cilj, a nikako i u borbi. U borbi treba izabrati i boriti se sa jednim od tenkova.

Što se tiče rata u Normandiji i Ardenima oni se nadovezuju. Nakon iskrcavanja u junu 1944. g. u Normandiji opet ste u ulozi Patona i vodite svoje tenkove protiv Nemaca predvođenih generalom Guderianom. Sve važi kao i pre, s tim što će ovde biti više puteva (koristite ih!), ali i bunkera, utvrđenih tenkova, komandnih bunkera i artiljerije. Naročitu pažnju treba obratiti na remontno centre i komandne punktove (videti taktičku mapu). Takođe, potrebno je maksimalno koristiti mostove, ali i rušiti ih pred nadolazećim grupacijama Panzera. Samo zemljište dozvoljava lako kretanje tenkovima. U trećoj opciji u zimu 1944. g. Nemci

se odlučuju na očajnički pokušaj ofanzive u Ardenima nazvane još i „Straža pre Rajnom“. Nemački tenkovi prodiru na zapad pokušavajući snažnim udarima da uspire ofanzivu saveznika. Protivnički komandant je Rudenštat. Treba obratiti pažnju na Šermane koji su zarobljeni od Nemaca i nose

američke oznake, u sektoru F9 kod američke baze (na taktičkoj mapi).

Ovaj program predstavlja dobru arkađu, ali i odličnu stratešku simulaciju. Originalna verzija je napravljena za IMB, ali kao što je i sa mnogim slučaj završio sam je i na 512 KB.

Daniel MIJALJICA

## DAMOCLES

DAMOCLES, odlična trodimenzionalna igra predstavlja treći dio poznatog MERCENARY. Izvođenje je ostalo isto kao i u prethodnim dijelovima, ali dodata je i mogućnost leta kroz svemir, tako da sad više niste vezani za jednu planetu. Smješteni ste u solarni sistem zvijezde Dialis u čijoj orbiti kruži 9 planeta sa njihovih 19 mjeseca, pa čak i jedna kometa. Možete otići skoro na sve planete, a i na komet. Na suncu (veliki bijeli krug bez sjene) ne možete sletjeti, a ako pokušate mimoići ćete je.

Komet Damocles skrenuo je sa svoje uobičajene putanje i skrenuo ka planeti Eris. Jadni stanovnici odmah su ostavili svoje domove i pobjegli na obližnje planete, koje su, uz put, loših uvjeta za život (Eris je jedina planeta koja nas podsjeća na Zemlju). Neke planete nemaju atmosferu, na nekima je prehladno, na nekima prevruće itd. Uglavnom cilj je spasiti kometu ili Eris, a najbolje oboje.

Sveukupno, postoji pet načina za rješavanje problema. Važno je napomenuti da igra nikad ne završava, čak i ako je Eris uništen, a rješenje jednog problema uvjetuje daljnji tok igre. Naravno moguće je i snimiti poziciju, a ukoliko imate MERCENARY I ili II, moguće je učitati i poziciju iz tih igri jer je format zapisa isti. To su bile osnovne napomene o igri. Uпустit ćemo se u detaljniji opis i opis jednog od načina za rješenje problema.

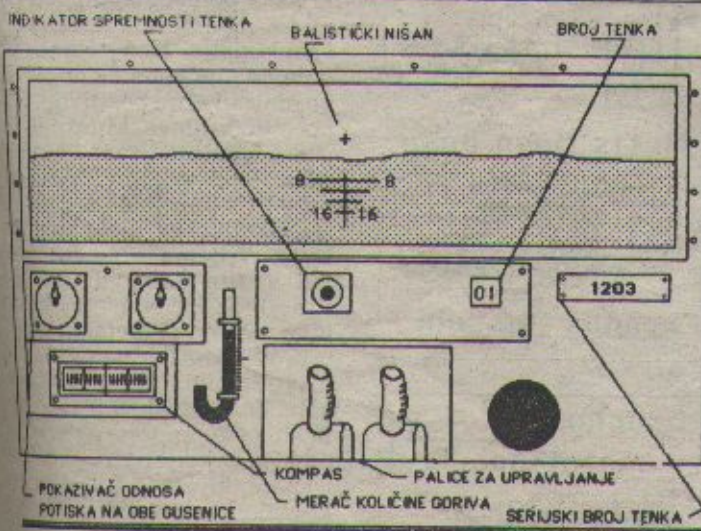
Komandna tabla: primijetite čete razne instrumente i pokazivače. U sredini se nalazi lijep natpis „Damocles“. To je ekran koji će biti aktivan kada koristimo predmete (ne upotrebljava se za sve predmete): NA KRAJEVI-



MA se nalaze 2 pokazivača sa oznakama „T“ i „P“ koji pokazuju temperaturu i pritisak na planeti. Tu su još i kompas, pokazivači brzine, gradskih, planetarnih/svemirskih koordinata, indikator visine, inventarij predmeta, ime planete, vrijeme do udara komete u Eris, 3 kockice od kojih srednjoj ne znam značenje. Ostale dvije su indikator koji se uključuje kad je visina manja od 100, i oznaka za hodanje - trčanje (uključeno je trčanje). Naravno, tu je i količina kredita (9000 na početku) a na vrhu je prostor za Bensonove poruke.

Kretanje u igri: Kretanje izvan vozila uključuje hodanje i trčanje. Tu odmah prebacite na mod trčanje jer ćete tako bar donekle ubrzati prilično sporo kretanje. Kretanje izvan vozila uključuje i vožnju liftom koji izgleda kao soba s vratima kraj kojih je iznutra broj kata. Dalje tu su automobili, avioni i svemirski brodovi. Auto je spor, ne ide unazad i vezan je za zemlju. Avioni su nešto praktičniji jer prilično brzo savladavaju udaljenosti, mogu se kretati unazad ali su vezani za planetu na kojoj se nalaze. Svemirski brodovi imaju iste karakteristike kao i avioni samo su još brži i mogu se kretati svemirom.

Za svako vozilo potrebno je imati odgovarajući ključ u inventariju. Kretati se možemo i pomoću teleporta. Oz-



načeni su brojevima. Npr. nalazite se kraj teleporta broj 4. Da biste došli u teleport broj 5 udite u 4 i sa one strane na kojoj je broj 4 sa

strelicom na gore. Takođe vrijedi i obrnuto. U teleport možete ući i vozilom pod uslovom da je teleport izvan zgrade.

Komande (koristi se džojstik u portu 2 i slijedeće tipke):  
 R - trčanje/hodanje  
 B - ulazak u vozilo (u liftu - odlazak u podrum)  
 G - prizemlje u liftu  
 L - napuštanje vozila (avioni i svemirski brodovi moraju biti prizemljeni)

O - kad vam Benson postavi neko pitanje, potvrđan odgovor.

<SPACE> - zaustavljanje vozila

F1 do F10 - brzina unazad  
 kursor gore/dolje - uzimanje i spuštanje predmeta  
 kursor lijevo/desno - biranje predmeta u inventarij prozoru

ESC - izlazak iz atmosfere planete unazad (brod mora biti na nekoj visini)

+/- - fino namještanje brzine vozila

+/- na numeričkoj tastaturi - razne funkcije kod korišćenja predmeta

ENTER na numeričkoj tastaturi - korišćenje predmeta (za neke predmete njihova upotreba se podrazumijeva samim uzimanjem)

\* na numeričkoj tastaturi - odabrani list neke knjige i slično čitate

1 do 0 - brzina vozila

1 do 9 (u liftu) - broj kata

1 do 0 na numeričkoj tastaturi - ako nađete i aktivirate detonator (Timed Detonator) ovim tipkama podešavate jačinu Explosive

HELP - nakon pritiska dobijate meni:

F1 save

F2 load

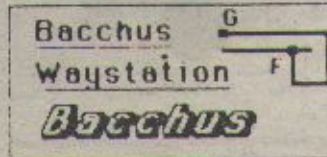
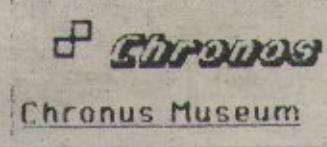
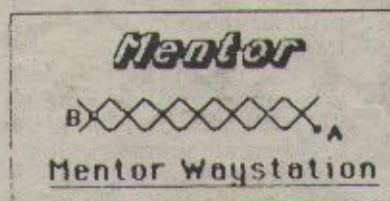
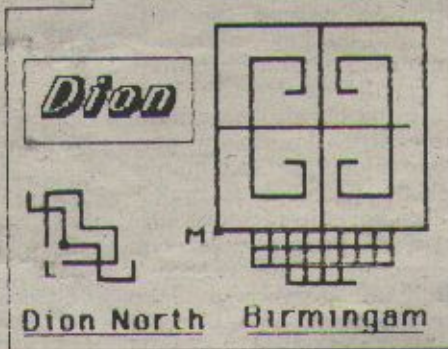
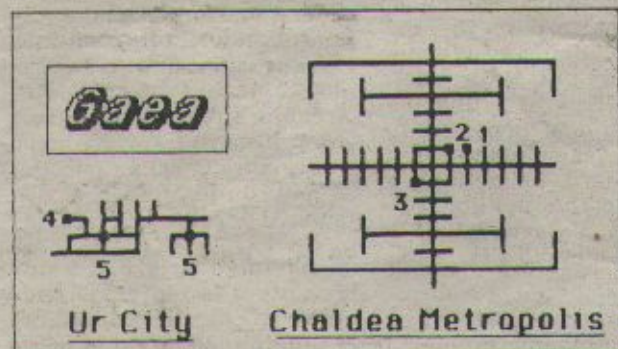
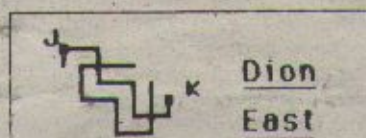
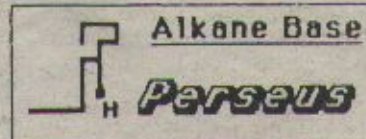
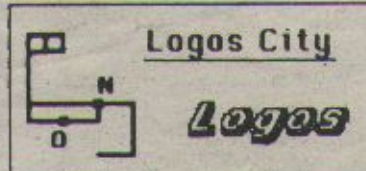
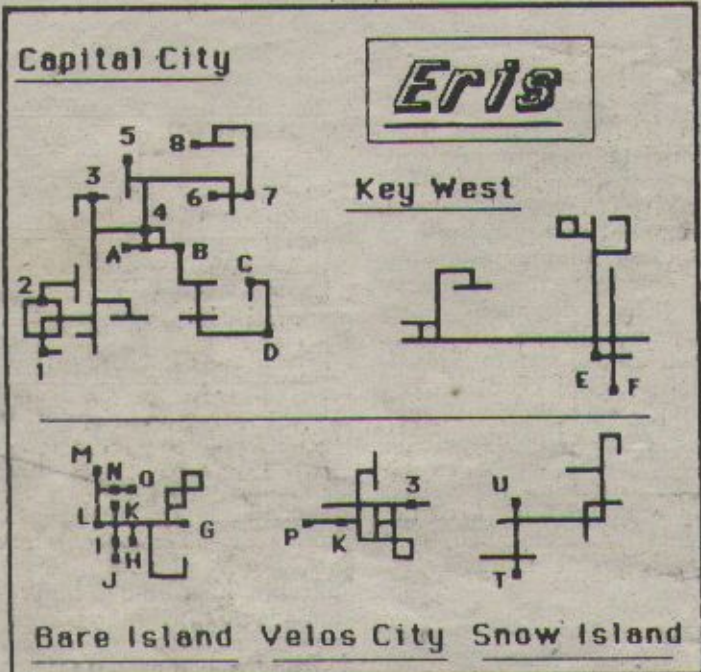
F10 quit (vraća vas u svemir)

Za save/load dobijate pitanje 'save/load number 0-9' čime birate željenu poziciju. Ovo se može koristiti i kao pauza jer vrijeme ne teče. Iz Help menija izlazite pritiskom na bilo koju drugu tipku.

Orijentacija i vrijeme: Prateći kompas i krećući se u nekom smjeru oko planete primijetiti ćete da se izmjenjuje jedna od dvije koordinate. U svemiru se također krećete pomoću kompasa (?) ali još možete ići i malo gore i malo dolje. Kad su koordinate crvene onda su negativne, dok su crne pozitivne. Na početku vremenski brojač je postavljen na 4 sata i 10 minuta. Kad vrijeme dođe do nule Eris bi trebalo biti uništen ukoliko ga niste spasili. Dalje vrijeme teče unaprijed. Vodite računa da kad letite kroz svemir vrijeme brže teče na planetama nego u brodu zato jer se vaš brod kreće brzinama bliskim svjetlosnoj. Nakon 2 sata (ili nešto prije) možete se vratiti po svoj brod jer za njega ne trebate ključ (onaj stari u kojemu ste na početku sletjeli).

# DAMOCLES

mapa: Zvonko Tešić dizajn: Goran Krsmanovic



Planete: Svaka planeta je drugačija. Neke su prekrivene morem sa nekoliko otoka, koje ćete lako uočiti. Dvije imaju toliko visok pritisak da na njih ne možete uopće ni sletjeti. Na nekima nema ničega. Neke su bez mora pa ćete morati tražiti malu svjetlucavu točkicu koja označava položaj grada (na svakoj planeti koncentracija stanovništva je u gradovima, mada postoje i neke lokacije izvan gradova). Navodno, i na samom kometu Damocles postoje neke lokacije. Većina ih je bez atmosfere (nabavite Heat Resist Suit, Thermal Undies, Preassure Suit). U gradovima postoje razne lokacije i nije preporučljivo sve pregledavati. Npr. naći ćete planetu na kojoj je izgrađeno 16 miliona potpuno identičnih piramida. Ali ako u gomili plavih kuća naletite na crvenu, bilo bi dobro da pogledate u nju. To je princip kojeg se držite kod pregledavanja gradova. Bilo bi dobro kad biste odmah na početku uzeli A-Z Computer koji će u većini slučajeva,

ako neka zgrada sadrži nešto odmah ispisati ime te lokacije. Jedan grad je čak i muzej starih svemirskih brodova.

Gradovi: Označeni su gradskim lokacijama radi lakšeg snalaženja. U njima ćete naći različite tipove kuća. Najbitnije su:

IFTovi - obični kvadrati koji vire iz zemlje ali ako se spustite možete naći nešto korisno.

Visoki neboderi - mogu biti istraživački centri, laboratoriji, TV-studiji. Obično ima nešto na prvom, trećem, četvrtom, petom, devetom katu ili u podrumu.

Trgovine - obične kuće sa izlogom npr. na planeti Mentor. Kroz izlog se vidi ono što se prodaje, sa cijenom ili prazno gdje možemo nešto prodati. Dok smo u vozilu ne vidimo kroz izlog, on se otvori tek kad izađemo.

Casino - udite i ako ste sretne ruke (džojstika, udvostručit ćete količinu novca (izgleda da pali samo jednom).

- 1. STEREO HI FI (NOVA TRIGGER 3)
- 2. GOLD, RECEIPT
- 3. KEY 22 CV, TELEPORT
- 4. SIDEBARD (NOVA TRIGGER 1), FAX BED, TABLE, TELEPORT
- 5. EXPLOSIVE
- 6. RED BEACON LOCATOR
- 7. LLOYD GROUP 4
- 8. GAFA BANK
- 9. TELEPORT, SCROLL, BRIEFCASE
- A. TELEPORT
- B. BLUE BEACON LOCATOR
- C. TELEPHONE MESSAGE, WASHBASIN (NOVATRIGGER 4)

- D. TELEPORT
- E. PULVIN MINFS
- F. UNCLE'S CASINO
- G. TELEPORT
- H. DAVY JONES LOCKER, BATTERY
- I. AMPLIFIER
- J. D-KEY
- K. 6'HOUSE EFFECT
- L. HAMMER
- M. TELEPORT, E-KEY
- N. GHETO BLASTER!
- O. TELEPORT

10	01	06	VESTA, ERIS
10	00	05	SOLOM, LUCAN, METIS, THEON
42	00	53	MENTOR, SAPPHIRE
10	01	13	LOGOS, ALORRA
00	00	00	ICARUS
31	00	18	JASON, PERSEL'S, TOLOSA, JUNO, BACCHUS
02	00	05	GAFA, CYCLOPES, CRONUS
21	01	02	TRITON, PAN, THALIA
09	01	02	CLOTHO, DION, LANCHESIS, ATROPOS
01	00	03	MIDAS, ACHERON

Spasavanje Erisa: Nadite Novabomb, 4 Novatrigger-a, sletite na Damocles i ostavite bombu. Vratite se u svemir i sve Trigger-e postavite na On. Jačina Novabomb jednaka je jačini 8 kutija običnog eksploziva (pomoću ovog eksploziva možda bi se mogla skrenuti putanja Damoclesa i tako spasiti Eris.

Ako je to tačno koji su ostali načini za spasavanje Erisa?

Ako ih netko otkrije neka piše rubrici „A šta da radim...“.

Na početku pogledajte demo koji prikazuje slijetanje na Eris. Kad brod konačno sleti, udite u obližnju zgradu, i pokupite ključ za auto. Uдите u auto i odvezite se cestom koja je na lijevo od izlaska iz zgrade. Kod prve slijedeće lokacije zaustavite se i udite u zgradu. Idite prvo u sobu lijevo od ulaza i proči-

tajte Damocles File. Zatim idite na drugi kat i udite u sobu na kraju hodnika. Tek sad će vam biti ponuđen zadatak za spašavanje Erisa.

Prihvatite ga i krenite u podrum po ključ za svemirski brod. Nastavite vožnju autom i krenite cestom nasuprot izlaza. Slijedeća lokacija je aerodrom gdje vas čeka svemirski brod za koji ste uzeli klj. Slijedeće što preporučujem jeste da što prije uzmete A-Z Computer i Antigrav. Antigrav služi za podizanje teških predmeta. Tako možete pokupiti svoj brod, nositi ga kroz kuću, proći kroz teleport, izići iz kuće i dalje letjeti. Možete ponijeti i teleport i premjestiti mu lokaciju po potrebi.

Daljnji tok igre ovisi o vama. Za one koji žele istraživati neka pronađu planetu na kojoj je Eris Bank Repository i neka otkriju zašto je ona toliko čuvana, da vas čak, čim uletite u atmosferu napadne jedan brod.

Jedan štos za kraj: pokušajte upaliti televizor. Želim vam ugodnu zabavu, do MERCENARY IV... ■

Zvonko TEŠIĆ

## Eris

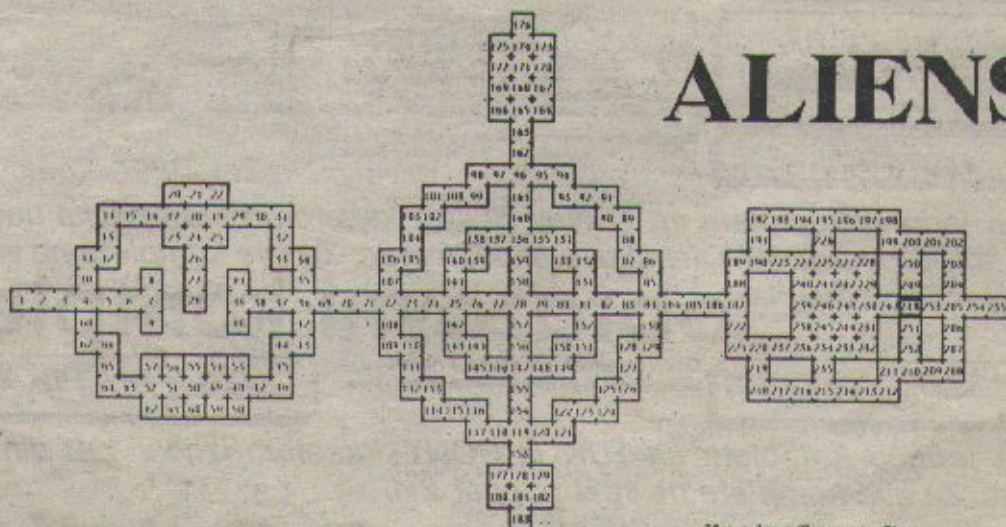
- 1. EXCEQUER TAXES COLLECTOR
- 2. ELEVATOR
- 3. GUM STORE (KING SIZE SPANNER)
- 4. MOORBY SCHOOL OF FLYING (ELECTRIC FIRE)
- 5. TRADING POST (BC KEY)
- 6. HELIDROM
- 7. LAWSON BANK HQ (C KEY, F KEY)
- 8. ERIS POST OFFICE (A Z COMPUTER)
- 9. STATE OFFICE (SPACE SHIP KEY)
- A. CAPITAL SPACEPORT
- B. ELEVATOR (TELEPORT)
- C. ERIS POWER GENERATION (HEAT RESIST SUIT)
- D. PREASSURE SUIT

- E. HELIDROM
- F. NEWTON LTD RESEARCH (ANTIGRAV)
- G. HANTZEN AIRPORT
- H. ELEVATOR
- I. HANTZEN LABORATORY (MEMO PAD, TRI PUTA EXPLOSIVE, B KEY)
- J. THERMAL UNDIES
- K. ELEVATOR
- L. HANTZEN ADMIN (GEIGER COUNTER)
- M. ELEVATOR
- N. HANTZEN SALES (TIMED DETONATOR, TELEPORT 1, KEY 89)
- O. HANTZEN HELIPORT
- P. TV REMOTE CONTROL
- R. KEMPY S AD AGENCY
- S. ERIS TV STUDIOS (VIDED PLAYER TV)
- T. POST OFFICE SORTING (STORAGE BOXES, CUPBOARD NOVATRIGGER 2)
- U. TRADING POST

## ALIENS

Mapa je već objavljena pre 3 godine ali zbog težine igre, objavljujemo je ponovo, kako bi i novopečeni vlasnici komputera uživali u njoj. Po prostorijama se krećete tako da pritisnete prvo neki broj (kazuje za koliko se prostorija pomjerate) pa onda jedan od pravaca N, E, S, W (sjever, istog, jug, zapad). Poslije toga prebacite se samo na neki drugi lik u igri pritiskom na R, B, I, G, V, H (Ripley, Burke, Bishop, Gordon, Vasquez, Hicks). U označenoj prostoriji (248) nalazi se kraljica. ■

Nikola LJUBOJEVIĆ



## ALIENS

dizajna: Boris Kramarenko

Poštovani,

Zahvaljujemo Vam se što ste se pri kupovini računarskih programa obratili upravo nama. Nastojaćemo da Vam izademo u susret i ispunimo sve vaše želje. Da ćemo u tome uspjeti garantuje nam preko 5.000 zadovoljnih članova iz cele Jugoslavije. Šta Vam Beosoft nudi:

1. Kvalitetnu uslugu i fer odnos prema muštjerijama. Najveći izbor programa u Jugoslaviji: igara, uslužnih, korisničkih, obrazovnih. Isporučujemo na Vašu kućnu adresu najkasnije za 7 dana od dana kada ste naručili programe.
  2. Na svaka dva naručena kompleta treći dobijate besplatno po Vašoj želji (plaćate samo praznu kasetu). Molimo Vas da nam naglasite kada naručujete programe da li želite i treći sa popustom.
  3. Svaka naša pošiljka je brižljivo zapakovana i sadrži: uputstvo za učitavanje, uputstvo za rukovanje, katalog na 16 strana, turbo 250, program za štelovanje glave, spisak programa na kaseti sa brojem obrtaja svakog programa.
  4. Mi smo tu ne samo da bi smo prodavali programe, već i da Vam pomognemo. Ukoliko imate neko pitanje, slobodno nazovite i naš programer će pokušati da reši Vaš, a samim tim i naš problem.
  5. Članovi Beosoft kluba postaju svi oni koji jednom kupe programe kod nas. Koje su pogodnosti naših članova: nagradne igre koje se organizuju samo za članove kluba, popusti pri popravci računara, kasetofona, džojstika, veliki izbor hardware-a ... dobijanje svakog meseca spiska sa novim programima ... snimanje programa na novim TDK ili SONY kasetama ...
  6. Garancija za sve naše usluge je 1 godina. Ukoliko neki od gore navedenih uslova ne ispoštujemo Beosoft garantuje povratak novca.
- Razmislite: Zar se ne isplati dati malo više para za novu kasetu i kvalitetnu uslugu i biti sigurni da programi rade i da će te ih dobiti najkasnije za sedam dana uz garanciju od godinu dana, nego kupovati jeftinije (???) kod sumljivih prodavaca loše kasete koje ćete čekati mesec dana i na kraju ih dobiti u pocepanoj koverti, bez uputstva, spiska i sa programima koje nećete moći da učitate jer su loše snimljeni. Zašto tek onda da shvatite da ste odmah trebali naručiti programe kod nas, jer smo mi jedini pravi izvor svih kompleta. Zapamtite, original je ipak original !!!

## korisnički kompleti

### GRAFIČKI I GAME MAKERI

**Art Studio** Izvanredan program omogućava kompletnu kontrolu i manipulisanje slikom. Voorna lak za upotrebu.

**Amiga Paint** Odličan program za crtanje. Omogućava crtanje u boji i u visokoj razlučnosti, a poseduje i retke specijalne efekte.

**Keith's Painter, Scotch & Paint, Picture Clay, Sines v 4.0, Shoot em Up, Block Graphic Designer, Intro Maker, Quil ...**

**CAD 64** Omogućava rotaciju predmeta u 3D grafici izuzetan program za projektovanje.

**Intro Designer 3** Najbolji program za pravljenje intros. Preporučujemo ga svim hakerima. Testiraj intro, više specijalnih efekata.

**Graph 64** Program za matematičara. Ispituje i crta grafič funkcije. Nalazi određeno integral, ekstreme ...

**Graphic Adventure Creator** Napraviti sami svoju avanturu.

### MUZIČKI KOMPLET

**Funky Drummer** Butnjar! Komponovanje kompletno ritam deonice, a uz upotrebu sekvenca, možete komponovati svoju muziku.

**Synth 64 (Sintisajzer)** Pravi program za ljubitelje elektronske muzike. Sve što može pravi sintisajzer, može i Váš C-64.

**Music Machine, Sound Kit, Sound Master, Music's Hacker, Multi Music, Sound Relocator ...**

**Kawasaki Ritar's Hacker** Najkompletniji program napravljen za sviranje. Više bubnjova, basova, klarineta, grafički efekti.

**Beats Sound Peak** Dober muzički program koji poseduje dosta posebnih efekata

**Gitar 64 (gitara)** Odličan program za učenje sviranja na gitarako i za nosatore. Omogućava traženje svih hvalova na gitari.

**Smooth Criminal** Od sada i Váš C-64 svira odlično digitalizovanu istominu paser Michael-a Jacksona.

### PROGRAMSKI JEZICI

**Simon's Basic** Najbolji basic za C-64. Veći broj novih komandi koji se odnose na grafičku muziku, obradu teksta i dr. Preporučujemo ga.

**Simon's Compiler** Najbolji kompajler za najbolji basic. Programi se višestruko brže izvršavaju. Kompajler i naredbe Simonsa.

**Graphic Basic, Pascal, Comet, Grafic Pascal, Ez Basic Level 2, Grafic Basic v 1.07 ...**

**Simon's Basic 2** Sve kao i prvi deo, a tim da je dopunjen naredbama za turbo tape, što je značajno za vlasnike Commodore-a bez diska.

**Forth** Program za one koji imaju sklonosti ne samo ka kompjuterima, već i robotici.

**Oxford Pascal v 1.0** Najbolji do sad napravljen pascal na C-64. Preporučujemo ga svim hakerima koji programiraju u njemu.

**Ez basic** Još jedno vrlo dobro proširenje Commodorovih basic naredbi. Poseduje oko 40 novih naredbi.

### USLUŽNI KOMPLET

**Data Manager** Odlična baza podataka. Omogućava kreiranje sopstvenih baza podataka, njihovo tako pretraživanje, itd ...

**Disk Wizard v 2.0** Program za rad sa diskom. Omogućava manipulaciju sa direktorijima, menjanje imena disketa, režistu ...

**Monitor 64, Assembler, Supermonitor, Reassembler ...**

**RAM Optimizer** Ako je nekome malo slobodnih bajtova za rad onda će koristiti ovaj program koji oslobađa 53755 bajtova.

**Copy 202** Omogućava kopiranje kako sa diska na kasetu tako i sa kasete na disk. Ovaj program će te sigurno koristiti.

**TT-Copy AN** Najbolji program za kopiranje sa trake na traku. Kopira i one programe koje drugi programi uopšte ne konstatuju na traci.

**Dr. 64** Ako mislite da Vam je neki deo računarske opreme neispravan probajte ovaj program. Ispituje sve, od džojstika do monitora.

### TEXT PROCESORI

**Easy Script** Dober program za obradu teksta. Omogućava rad do 240 karaktera u liniji. Poseduje "drazera" za više štampača.

**Real Writer** Odličan program za pisanje poruke i demoa. Dobre osobine je što pored čitavog okvira koristi i border za poruku.

**Omega Writer, Speed Script, Profy Tax 2, Letter Writer ...**

**Viza Write** Poboljšana verzija E. Script-a koju karakteriše lak sistem unošenja komandi, prsto tabuliranje, uvid u parametre štampe ...

**Letter Write** Izvanredni program za pisanje pisama i ostavljanje u programima.

**YU Text 64** Program za obradu teksta. Sve komande na okrenu su na našem jeziku. Voorna lak za rukovanje.

**Disassembler** Za one koji vole da čepkaju po tuđim programima i pokušavaju ta ređu pokove za besmrtnost.

**Proti Assembler** Za one koji vole da programiraju u objektivnom kodu.

### PROGRAMI ZA RAD U MAŠINSKOM JEZIKU

**MAE 2** Izuzetan program za prave hakera. Poseduje sve što jednom programeru u mašinskom jeziku treba. Assembling vrbi u

**Chip Monitor** Odličan monitor za disassembling. Poseduje sve naredbe počev od traženja određenih bajtova i teksta pa do Kartoteka, Cracker 64, Compressor, Sprite Magic, Intro Cracker, Time Cruncher, Intro Designer, Voda, Kalkulator ...

dve preisaže tako da je isključena mogućnost greška.

punjenja memorije.

**Disassembler** Za one koji vole da čepkaju po tuđim programima i pokušavaju ta ređu pokove za besmrtnost.

**Proti Assembler** Za one koji vole da programiraju u objektivnom kodu.

### BIOFITAM

**Biofitam** je program koji će Vam doneti puno zabave. Određuje emativni, intelektualni i fizički ciklus

Cena jednog kompleta sa TDK ili SONY kasetom i štampanim uputstvom za svaki komplet iznosi 100 dinara. PTT troškove snosi kupac. Za ove komplete ne važi popust 2+1.

## obrazovni kompleti

### ENGLJSKI I FRANCUSKI

Odlični programi za učenje i usavršavanje znanja iz ova dva jezika. Poseduju ročnik i kurs.

### MATEMATIKA

Puno programa za učenje, vežbanje i usavršavanje znanja iz matematike.

Cena jednog kompleta sa TDK ili SONY kasetom iznosi 100 dinara. PTT troškove snosi kupac. Za ove komplete ne važi popust 2+1.

**Beosoft, Rade Vranješević 3**  
Radno vreme od 08 do 21 svakog

# commodore 64/128 igre

pa svaki časopis "Svet Komputera" N° 1  
za Commodore

<b>AKCIONI 1</b>	Tiger Road, Technocoop, Danger Freak, Brave Star, Navy Moves, Leaf Ninja 2, Hostages, Vigilante, Tiger Road, Butcher Hill ..	<b>OLIMPIJSKE IGRE</b>	Aussan Games, Cavemen Olympix, Alternativ World Games, Olimpiada Seul 88, Zineka olimpijada ..
<b>AKCIONI 2</b>	Nort Sea Inferno, Ninja Spirit, Crack Down, Hammerlit, Cowboy Kidz, Black Tiger Road, Burner, Fallen Angel s, Wild Street, Champ ..	<b>POČETNIČKI</b>	Chuckie Egg, Bruce Lee, Phoenix, Miss Pacman, Lode Runner, Comendo, Boutler Dash 2, Space Invaders, Stop Express, Moon Cresta ..
<b>AUTO-MOTO TRKE 1</b>	Test Drive 2, Super Truck, Gran Prix Circuit, Wec Le Mans, #4 off Road Racing, Crazy Cars 2, Out Run, Pole Position 2 ..	<b>PORNO</b>	Puno digitalizovanih slika, igranje pokera u svalčenje, švedaka ertoka, seks šou, Samantha Fox ..
<b>AUTO-MOTO TRKE 2</b>	Chase HQ, Turbo Out Run, F-40 Pursuit, Power Drift, Continental Circus, Ferrari, Shark Car Racers, California Drive, Test Drive 2 ..	<b>TRUGAČKI</b>	P-47, Scramble Spirit, Cabal, Dragon Spirit, Afterburner New, No Mercy, MIG 29, Target, Super Tank, Killing Machine ..
<b>AVANTURE</b>	Hobbit, Vera Cruz, Velhalla, Temple of Terror, Wolfman, Spikerman, Side Walk, Run Away, Porno Adventure, Dracula, Erik Viking ..	<b>RATNI</b>	Operation Wolf, Arcade Flight Simulator, Fernandes Must Die, Typhoon, Stalingrad War Bringer, Sky Shark ..
<b>AVANTURISTIČKI</b>	Mercenary, Total Eclipse 1 & 2, Postman Path, Joe Blade 2, Andy Capp, Dynamic Duo, Joe Neberaska, Pac Land, Daan Dare 2 ..	<b>SIMULACIJE LETA</b>	F-16 16 deloval, F-16 Hornet, A.C.E., Project Stealth Fighter, Top Gun, ATE Flight Simulator 2, Spitfire 40, F-14 Tom Cat ..
<b>BESMRTNI</b>	Ball, Jackal, Game Over, Shadow Force, Hard & Heavy, Ninja Comando, & Pacman, Skate Board Simulator, Trail Blazer, Fiel ..	<b>SPORTSKI</b>	Tie Break, Blades of Steel (super hokej), Handicap Golf, Great Court Tennis, Passing Shoot, King of Beach, Mini Golf, Waterpolo ..
<b>BORILAČKI</b>	Renegade 3, Ring Side, Dragon Ninja, Smeel Crado Box, Shihobi, Technic Knockout, Barbarian 2, Human Killing Machine, Hercules ..	<b>STRATEGIJE</b>	Carrier Command, USS J. Young, Red Oktober, War in Middle of the Earth, Up Periscope, Johnny Rob 2, Rome Barbarian, Assault ..
<b>CRTANI FILM</b>	Garfield 2, Yogi's Great Escape, Tom & Jerry, Asterix, Popey, Stanio i Olo, Mickey, Roger Rabbit, Scooby Do, Mestral, Flintstone ..	<b>SVEMIRSKI</b>	Dread Nought, Dna Warrior, Canals of Mars, Pogotron, Arcade Classic, Silk Worm, Mega Nova, Urklum ..
<b>DRUŠTVENE</b>	Pinball Power, Arcanoid 2, Jumping Cubes, Cash & Grab, Tetris, Rack em, Demo, Risk, Pub Games, Monopol, Domino, Pinball Simulator ..	<b>TIMSKI</b>	Magic Johnson Basketball, World Trophy Soccer, Penalty Soccer, Italy 90, Adidas Champ, Football Kick Off, Jordan vs Bird, Team Sport ..
<b>DUEL</b>	Protector, Tron, Duoris, Bellatrix, Circus Attraction, Last Duel, Jet Bike Simulator, Ninja Massac, Ring Side, Serve & Volley, Space Killer ..	<b>UNIVERZALNI</b>	Circus Games, Run for Gauntlet, Postman Path, New Cars, Incredible Shrinking Sphere, Wonder Boy, Xenon ..
<b>FILMSKI HITOVI 1</b>	Robocoop, Superman, Predator, Shihad, Platoon, Red Heat, 007, Return of Jedy, Splitting Person, Rambo II, BMX Kidz, Psycho ..	<b>ŠAH</b>	Battle Chess, Chess Champ, Chessmaster War Room, Chessmaster 2100 2D i 3D, Colossus Chess, Cyrus 2, Sragon 3, Chessmaster 2000 ..
<b>FILMSKI HITOVI 2</b>	Ghostbusters 2, The Untouchables, Beverly Hills Cop, Moon Walker, Die Hard, Batman, Karate Kid 2, Indiana Jones 3 ..	<b>NOJUN I</b>	Blades of Steel, F-16, Head the Ball, Chessmaster War Room, Pay Day, Yogi, Karate Kid 2, Jet Ski, Tie Break, Megastrix ..
<b>LOGIČKI</b>	Rick Dangerous, Tres & Dizzy, Dan Dare 3, Game of Harmony, Tack, Postman Pat 2, Key Finder, Head the Ball, Beyond Dark Castle ..	<b>NOJUL I</b>	Beach Volley, Roulette Simulator, Sex n Crime, Possoldon, 3D Int, Tennis, Killing Machine, World Cup 90, Dan Dare 3, Pinball Power ..
<b>LUNA PARK</b>	Dragon Ninja, Tiger Road, Led Storm, Double Dragon, Out Run, Prohibition, Hevious, Penetrator, Rygar, Pac Man, Arcanoid ..	<b>AVGUST I</b>	Ski or Die, Domination, Vendetta, Gate of Dawn, Terricano, Sledge Hammer V 2.0 ..
<b>MENADZERSKI KVIZ</b>	World Cup 90, Basket Manager, Pop Rock Outz, Slim City, Rock Star, End Zone, Football Champion, WC, Football Manager ..	<b>SEPTEMBAR 1</b>	Kick off 2, Escape From the Robot Monster, Spaghetti Western, Two on One, Canoe Race, Slim, Blood Witch, Ruff & Reddy ..
<b>NAJBOLJE IGRE 88.</b>	Tetris, Tom & Jerry, Robocoop, Jordan vs Bird, Test Drive 2, Renegade 3, Waterpolo, Operation Wolf, Rack em, After Burner ..	<b>SEPTEMBAR 2</b>	Outlaw, Logo, Dražen Petrović, Basketball, T-Bird, Little Puff, Dragon s of Flame, Flimbo Quest, Operation Hanoi, Pars Academy ..
<b>NAJBOLJE IGRE 89.</b>	Kick Off, Buffalo Bill, Crazy Cars 2, Indiana Jones 3, Passing Shoot, Tennis, Shihobi, Time Scanner, Rick Dangerous, Garfield ..	<b>OKTOBAR 1</b>	Back to Future 2, Deliverance, Atom Ant, Motor Cycle 500, Artillery, Tales of Boom, Guardian Angel, Puzzle Shuffle, Bonzied, Touch Light ..
<b>NAJBOLJE IGRE 90.</b>	Tie Break, Power Boat, Beach Volley, Rainbow Island, Rick Dangerous, Pipe Dream, Pinball Power, Cowboy Kidz ..	<b>NOVEMBAR 1</b>	MTV Remote Control, Sty Spy, Hard Driving, Starglider II, Super Kid, Hong Kong Phooey, Prison Riot, Sterray II, Acro J. Simulator ..
<b>NAJBOLJE IGRE ZA C-64</b>	Elite, Boulder Dash, Saboteur, Match Day 2, West Bank, Super Test, Match Point, BMX Simulator, Spy Hunter, Kane, Rambo, Team Sport ..	<b>NOVEMBAR 2</b>	Rick Dangerous II, Julius Ceasar, Aldon, Apocalypse, Monty Python Flying Circus, Icarus Warriors II, Empire Stricks Back, Virus, Hellhole ..

Cena jednog kompleta sa TDK ili SONY kasetom iznosi 50 dinara. PTT troškove snosi kupac.

Uz svaku kasetu darujemo specijalni novogodišnji poklon.

**11050 Beograd 22 ☎ 011/421-355**

dana i subotom i nedeljom i praznicima

NOVO!  
**1+1**

# ČARAJKOVA

Isporuka odmah - ISTOG DANA! Snimci 100% bez "load error"! Naručite ODMAH! na telefon **011/711-358** ili pismeno

**Akcioni 1**  
Buffalo Bill, Running Man, Indiana Jones, Storm Lord, Muncher, Gun Runner, Liv. Daylights...

**Avanturistički**  
Mercenary, Total Eclipse 1 i 2, Postman Path, Joe Blade 2, Andy Capp, Dynamic Duo...

**Crtani film**  
Popaj, Asterix, Roger Rabbit, Batman, Tom & Jerry, Scooby Doo, Mickey Mouse, Garfield...

**Strava i užas**  
The Muncher, Temple of Terror, Ghost'n'Goblins

**Akcioni 2**  
North Sea Inferno, Ninja Spirit, Crack Down, Hammerfist, Cowboy Kidz, Black Tiger, Road Runner

**Besmrtni**  
Ball, Jackal, Game Over, Shadow Force, Hard & Heavy, Ninja Commando, Jr. Pacman...

**DUEL**  
Rocket Ball, Pitstop 2, One on One, Yie Aih Kung Fu, War Play, Barbarian, New Basket, Top Gun...

**Monte Karlo**  
Pinball Power, Arcanoid 2, Jumping Cubes, Cash & Grab, Tetris, Rack'em, Dame, Risk...

**Auto-moto 1**  
ZR1, Ferrari 540, Rally Cross, California Test Drive...

**BOKS**  
Fight Night, Ring Side, Knockout, Thai Boxing, Bruno Boxing

**Filmski 1**  
Return of Jedy, Rambo, Robocop, Star Trek, Predator, Platoon, Superman, Death Wish...

**Logički**  
Rick Dangerous, Tres & Dizzy, Dan Dare 3, Game of Harmony, Tusker, Postman Pat 2, Key Finder...

**Auto-moto 2**  
Chase HQ, Turbo Out Run, F-40 Pursuit, Power Drift, Stunt Car Racers, Test Drive 2...

**Karate & Kung Fu**

**Filmski 2**  
Ghostbusters 2, The Untouchables, Beverly Hills Cop, Moonwalker, Die Hard, Batman, Karate Kid 2...

**Svemirski 1**  
Dread Nought, Dna Warrior, Canals of Mars, Pogotron, Arcade Classic, Silk Worm, Mega Nova, Uridium...

**Avanture**  
Spiderman, Eric The Wiking, Hobit, Ver'a Cruz, Dracula

**Borilački**  
Street Boxing, Kung Fu Master, Barbarian 2, Box Professional, Ring Side, Slate Smash

**Luna-park**  
Dragon Ninja, Tiger Road, Flying Shark, Guerilla Wars, Lad Storm, Out Run, Penetrator...

**Svemirski 2**  
Cyberoid, Exceleron, SDI, Typhoon, Terafighter, Last Mission, Mega Apocalypse, Black Thunder...

**Menažerski**  
World Cup 90, Basket Manager, Sim City, Rock Star, End Zone, Football Manager...

**Pucački**  
P-47, Scramble Spirit, Cabel, Dragon Spirit, Afterburner New, No Mercy, MIG 29, Target

**Timski**  
Magic Janson Basketball, World Trophy Soccer, Penalty Soccer, Italy 90, Kick Off, Team Sport...

**Univerzalni**  
Circus Games, Run for Gauntlet, Postman Path, New Cars, Xenon, Wonderboy, Incr. Shr. Sphere...

**Edukativni softver**

**Matematika**  
1. 60 programa za srednjoškolsce  
2. aritmetika

**Hemija**  
periodni sistem, traženje elemenata, prev. znanja, kviz

**Francuski**  
rečnik 4000 reči + kurs

**Engleski**  
1. 30 programa za učenje

**Engleski**  
2. rečnik 4000 reči + kurs

**Engleski**  
3. programi za govor kompjuter vas uči izgovoru i naglasaku

## Najbolji disketni korisnički prog.

**COMMODORE 128 CP/M+:** Microsoft Basic, Profi Pascal, Wordstar dBASE II, Nevada Cobol, Turbo Pascal, Fortran 80.

**COMMODORE 128:** MEGA-GEOS (YU slova, GeoWrite 2.1, GeoPaint 2.1 GeoCalc, 20 YU fontova, 4 diskete + uputstva 200 din), Geos 128 (tekst procesor, grafika 640x200, Basic Compiler, WordWriter i Data Manager i Swiftcalc, Superscript (tekst procesor), Protext (YU tekst procesor), Superbase (baza podataka, 128K), Top Ass (mon/ass).

**COMMODORE 64:** Rhapsody (baza podataka), Demo Demon, Video Fox (rad sa videom, kućno novinarstvo), Certificate Maker i pozivnice, čestice kalendari..., Superwriter (izrade introa i demoa), Electronic Kit (štampane pločice, biblioteka elektronskih elemenata), Game Maker (izrade video igara), Music Shop, Kawasaki Rhythm Rocker, 901-Muzik (muzički), Fast Load (ubrzanje diska 10x), Renegade Copy (najbrži copy program), Hi Edi+ (CAD/CAM), 3 in 1, Disk Maintenance, Mini Office

## Najbolji kasetni korisnički programi

**Bioritam, Adresor 64 (najb. kasetna baza podataka za C64), EasyScript (text procesor), Hi-Edi+ (CAD/CAM), Picasso (grafika), Future Composer 2.0, Horoskop, MegaPascal, TurboPascal, Datasette Digitizer (digitalizacija govora, pesme), Fortran 77 (programski jezik), Oxford Pascal, CAD 64 (CAD/CAM), Giga CAD+ (projektovanje), Home Video Producer i V. Titles (rad sa videom: spica, katalogi), Chartpack (grafikoni i dijagrami), Graphic Adventure Creator (napravite avanturu), Giga Paint, Amica Paint, Viza-write YU (tekst procesor), Simon's Basic i i II, Copie 202 (copy disk/traka/disk), Megatape (kopiranje zestičenih programa), Profi Asembler, Monitor 49152, Stat (statistika), Multiplan, Practicalc (spreadsheets), MAE II assembler, Geos YU, Mega-Geo**

**GRADEVINSKI PROGRAMI:** RAYOK-ram u ravni, P-DELTA-teorija 2. reda, BRANA-branasti okvir, RAYPAL-ploča u ravni, RAYOK-ravninski okvir, PROPAL-ploče u prostoru, CONT-kontinuirani nosači, ELAST-nosači na elastičnoj podlozi, NOSAČ-nosač, STR

## Jedan program na disketi sa uputstvom = 70 din

(tekst procesor, baza podataka, spreadsheet), Fontmaster II (tekst proc. sa ruskim, hebrejskim itd.), World Geography, Demo Designer, Intro Designer, Weird Utility (paket demo mekera), Fast Hack'em (kopirava), Miami Vice (paket copy i razbijackih programa), Beastie Boys Utility Disk (paket razbijackih), CAD 64 (CAD/CAM), MegaGeos (200, cena 380 din, sadrži GeoPaint v2.0, GeoWrite v2.0, GeoCalc, GeoFile, 40 novih fontova...), Edison (nastavak Print Fox-a, Home Video Producer (rad sa videom, spica, katalogi, efekti...), Stop The Press (tekst procesor sa mnogo slika i 30 vrsta slova), Wordstar 64 (tekst procesor), Superbase (baza podataka), Geos YU (tekst procesor sa našim slovima, do 135 slova u reči, mešanje teksta i slike, kalkulator, notes + odličan program za crtanje), Fortran 77 (programski jezik), The New'sroom (kućno novinarstvo), Microprolog, Platina, Giga CAD (CAD/CAM), Chart Pack (grafikoni i dijagrami), Audio-Video Klub (prog. za vođenje audio-video kluba, evidencija članova i muzike, štampanje omotni

## Jedan program na kaseti sa uputstvom je 40 din

# SKININGO

NOVO!  
**1+1**

na adresu: Čajkovski '90, p.p.15, 11210 Beograd

1 komplet igara sa kasetom = 50 din  
drugi je besplatan (plaćate samo kasetu)

**Porno igre**  
Sex Games, Porno Movie, Party Girl, Fuck, Dirty Movie, Nude Girls, Wanna Have Fun, Porno

**Olimpijade**  
Winter Olympiad, Summer Olymp., Vratilo, BickTizam, Skokovi u vodu, Freepone.

Snimamo na novim BASF ili Omega C-60 kasetama  
Uz svaku kasetu dobijate spisak programa, turbo, stimač azimuta i uputstvo za apsolutne početnike.  
**KUPI JEDAN KOMPLET, DOBIĆEŠ DVA**

**Strategije**  
War in the Middle Earth, Rome And Barbarians, Bizmark, Up Periscope...

**Fudbalski**  
Kenny Dalglish Football, Emily Hughes Soccer, S.A. Side, Soccer Supremo, Soccer 4, EuroSoc...

**Sportski**  
Exot. Fist 3, Soccer 3, Leaderboard, Golf, Power Play Hockey, Match Point, DIT, Super test

**Naj-igre '88**  
Tom Swerthy, Robocop, Jordan vs Bird, Test Drive 2, Renegade 3

**Ratne igre**  
Beach Head 3, Protector, Navy Loves, Destroyer Escort, Terrorist Strike Force Cobra, A.C.E...

**Zimski i letnji sport**  
Klizanje, bišlon, ski, bob, atletika, mačevanje, gimnastika...

**Svet igara 6**  
Najbolje igre opisane u "Svetu igara 6"

**Naj-igre '89**  
Indiana Jones, Tetris, Shinobi, Cabal, Earth Fudb., King of Beach, Tetris...

**Simulacije letenja**  
F-16, F18 Hornet, A.C.E., Protect Steal Fighter, Top Gun.

**Košarke**  
One On One, Basketball II, Fast Break, Omni Play Basketball.

**Svet igara 7**  
Najbolje igre opisane u "Svetu igara 7"

**Naj-igre '90**  
The Break, Power Boat, Beach Volley, Rainbow Island, Back D...

**ŠAH**  
Battle Chess, Chess Champ, Chessmaster War Room, Chessmaster 100 2D 1 3D, Sargon III.

**Početnički**  
Chuckie Egg, Bruce Lee, Phoenix Miss Pacman, Lode Runner, Space Invaders, Commando

**Svet igara 8**  
Najbolje igre opisane u "Svetu igara 8"

**Najbolje igre svih vremena**  
Fort Apocalypse, Pacman, Flinders, Skat Daze, Donkey Kong, Schatle.

**NOVOGODIŠNJI 1**  
Rick Dangerous II 1-2, Master Detective, Kamikaze, Hellhole, Nasty Python C. 1-4, Thang, Saboteo, Big Foot, B-Boobs, Destroyers, Heat Seeker, Cup Hillball, Virus, Turn it, Julius Caesar, Django, Empire Strike Back, Phantasm 1-2, Ikary Warriors III 1-6, Aidon 1-4...

**NOVOGODIŠNJI 2**  
Hard Drivin, Time Machine, Hong Kong Phooey, Havoc, Kentucky Racing, Star Glider 2, Skate Wars, Super Kid, Prisoner, Revolution, Vardan, Greg Normans Ult. Golf 1-2, Night Breed, MTV Rem. Control 1-2, Sly Spy Secret Agent 007 1-8, Midnight Resistance 1-5...

**NOVOGODIŠNJI 3**  
Deliverance 1-3, Atom Ant, Back to Future II 1-5, Star Force, Motorcycle 500, Pull, Artillery, Puzzle Shuffle, Grey Stoke 1-2, Raederei, Intruder, Keys To Marston, Touch Light 1-5, Bonzied, Puffy Sage 1-8, Die Hard 2, Wombles, Tales of Boon, M. Coder, SMON C000...

**NOVOGODIŠNJI 4**  
Drazen Petrovic Basket, Star Ace, Steel Eagle, Operation Hanoi, Para Academy, Double Dribble Basket 1-2, Out Law, T-Bird, Little Puff, Satan 1-2, Deadly Evil, Micro League Baseball 2, Shadow Warrior 1-4, Flimbo Quest 1-6, Logo 1-40, Lords Of Chaos 1-3, Escape...

**NOVOGODIŠNJI 5**  
Kick Off 2, F. Baresi World C. Football, Esc.f.l. Planet of the Robot Monst., Super Stock Car Blood Wish, Klax, Ruff&Reddy, Dynamoid, Canoe Race Simul., Mundial 90 sim., Wings of Fury Two To One, Galaxy Force 2 15, Spooky Castle, Dynasty Vers 1-8, Turrricane 8-13...

**NOVOGODIŠNJI 6**  
Ski Or Die 1-5, Macherster United, Top Cross, Kenny Dalglish Football, Domination, Vendela 1-7, Gate Of Dawn, Elite Squad 2-3, Time Soldier 1-6, Fruit Machine 2, Ghost'n'Goblins II 4-5, Sledge Hammer v2.0, Turrricane 1-7...

**NOVOGODIŠNJI 7**  
Beach Volley, Rad Ramp Racer, Football Manager W.C. Edition, Gorgjan Tomb 1-2, Dominion, Killing Machine, Block Out 1-2, 3D Int. Tennis, Raster Runner, 6P Tennis Manager 1-2, Block Graph Edit., Roulette Simul., Tower Of Terror 1-4, Blood Money 1-5, Ball Mania 1-5...

**NOVOGODIŠNJI 8**  
Yogi's Great Escape, Oli&Lisa, Head The Ball, Space Bike Sim, Cyber Dyno, Miss. Imposabule, Blades Of Steel 1-3, Insects no Space, Super Rally, Die Hard, Italy 90 1-2, Tie Break 1-2, F-16 Combat Pilot 1-5, Super Spy, Chessmaster 2100 1-3, Test Drive 2 1-5, Pipe Mania...

**Paket usluznih programa**

Paket + kasete + stampana uputstva = 90 din.

**Demo i intro makeri-writeri**  
Demo designer, Demo creator, Crazy Writer, RealWriter 1 17 Intro Makers

Napravite svoju video igru!  
**Game-Makeri**  
Graph. Adv. Creator, Shoot'em Up Construction Kit, Game Maker, Game Graphics Designer

**Grafički progr.**  
1 Char Pack, Geos YU, Geos V1.3, MegaGeos, GigaPaint, Amiga Paint, Home Video Producer.

**Mašinski jezik**  
Prof. Assembler, Monitor 49152, MAE 2 assembler, CHIP Mon, Mon 64, Assembler, Disassembler

**Muzički programi**  
MusicShow, Kawasaki R.R., RomMuzik + 40 programa

**Programski jez.**  
FORTRAN77, TurboPascal, Forth, Oxf. Pascal, Pascal64, Microprolog, SimonsBasic I (II), Graphic Basic.

**Grafički progr.**  
2 Picasso, Art Studio, Graphic Studio 2 3, Hi-Edi+, Koala Painter, Video Titles, CAD64

**Korisnički prog.**  
40-ak programa: EasyScript, YUtext 64, A. Intro Designer, Kompresori, Assembler.

Design by I.S.

### COMMODORE A R S

IMA ZA VAS SVE ŠTO JE POTREBNO ZA RAD KAO I IGRU: Kasetne i disk igre (od 1983) Uslužni programi za kasetu, disk Joystici - 300 D Grickalice - 200 D Diskete 5,25 Programi i saveti za početnike. Uverite se i sami, jer mi smo tu zbog vas.  
**A R S SOFT**  
**DRUGI BULEVAR 34/52**  
**11070 NOVI BEOGRAD**  
 Tel: 011/131-641.

C-64: Izaberite: (22 prg. + kasetna = 39 din); (44 prg. + kasetna = 69 din)!!! + Poštarina. Iz "Specijalca"!!! Tel. 090/224-509. Adresa: Mitrov Lazo, Kolun 1, 92400 Strumica.



**Naši najbolji kasetni HIT originalni:** LAST NINJA REMIX (najnovija igra firme System3, hit meseca i godine '90), THE SPY WHO LOVED ME 007 (Domark, 5 odličnih nivoa), STORMLORD 2 (Deliverance), MYTH, BACK T. FUTURE 2, HARD DRIVIN, VENDETTA, FLIMBO QUEST, DYNASTY WARS, LASER SQUAD 2, TIMES OF LORE, DINO WARS, FLIGHTER BOMBER, F-19 STEALTH, TURRICAN, TUSKER, PIRATES, IRONLORD, SILENT SERVICE, OP THUNDERBOLT, BATMAN, UNTOUCHABLES. Spisak ostalih (200) originala se nalaze u našem MEGA KATALOGU!

**Kasetni turbo komplet (30 igara + turbo/Tcom + spisak + štimač azimuta)**  
**Komplet 113:** Last Ninja remix (6p), Spy who loved me (5p), B-bobs, Julius Caesar (2p), Atomic Robokid (4p), Exorcist, Bigfoot, Thangram (2p), Starglider 2, SWIS (silkworm 4), Insonya, Curse of RA (4p), Valentino (3p), Skylark, Conect 4, Zyx...

**Komplet 112:** Monty Python, Vyrus, Aircop2000, Patal + editor, Transporte, Zo-Zoom, Hellhole, Ironman, Tube, Kentucky r., Super kid, Revolution, Heatseeler (3p), Phantasma (2p), Rebel, Honk k. Phoeey, Cup football, S.P.I., Dicky's Diamond, Tales boom, Rick DANGEROUS 2 (4p), Snake for one (8p)...

**Komplet 111:** Django, Tunnel of terror, Paranom, Rugby manager, Quadra Hard Drivin, Celuloids, Intruder, Kamikaze, Side Winder 2, Buck Rogers (2p), Turn it, Aidon (4p), Clue Master Detective, Ikari Warriors 3 (4p)...

Na TRI naručena kompleta dobijate ČETVRTI komplet po izboru **BESPLATNO**.

Sve igre iz ovog broja su iz našeg tematskog kompleta **SPECIJALAC 8**

**Disk igre:** na 6 naručenih strana dobijate 2 str. **BESPLATNO**. Hitovi ovog meseca: SPY WHO LOVED 1D, ATOMIC ROBOKID 1D, CURSE OF RA 2D, IRON MAN 1D, LAST NINJA REMIX 2D, B-BOBS 1D, JACK NIKLAUS (scenery disk) 1D, HE-AT SEEKER 1D, THANGRAM 1D, SNOW STRIKE OK 2D, AIDON 1D, RICK DANGEROUS II 1D, WALT D. ZOO 3D, MONTY PYTHPON 1D, BUCK ROGERS 3D, IKARI WARRIORS III 1D... Naravno ove igre su za nas već stare, nazovite i pitajte za novije!

Za **AMIGU 500** posedujemo sve igre iz ovog broja. Cena: Igra + disketa je 50 dinara + ppt.

Jedan komplet, disk igra ili original (sa kasetom ili disketom) je 60 dinara + ppt. Zovite: 024/21-152 VOIVOD, 21-557 MARKIZ ili 44-583 ALF (za pojedinačne igre) ili pišite na: PAPDI STEFAN, Cara Dušana 3, Subotica

### GREMLINSOFT 011/424-744 - THE LEGEND CONTINUES -

COMMODORE 64. Gremlini su se vratili u naše bioskope, a GREMLINSOFT posle jednogodišnje pauze na naše softversko tržište. Tako je vaša omiljena piratska grupa ponovo oživele i nastavlja sa radom još bolje i još kvalitetnije nego pre! Oni koji su ranije kupovali od nas znaju da mi posedujemo APSOLUTNO SVE (1981-1990) kasetne i disketne programe, uključujući i najnovije superhitove, da ih prodajemo isključivo POJEDINAČNO, i da sve snimamo memorijlski na original azimutu!!! Dakle, nudimo vam VRHUNSKI KVALITET snimanja!! WE ARE COOL, WE'RE TOUGH, WE'RE NEVER GET ENOUGH!!!  
**GREMLINSOFT, Milana Rakića 28, Beograd, 011/424-744.**

**B-S SOFT C-64.** Veliki izbor starih i novih kasetnih i disketnih igara, uslužnih programa, tematskih i mesečnih kompleta. Katalog besplatan. Pohorska 11/21 11070 Novi Beograd, tel. 011/602-193.

**AIWAS SOFT - VALJEVO's C64 & Amiga.** Najnoviji programi, povoljne cene, 100% bez virusa, diskete, kasete... Nazovite!!! **Dragoljub Miletic**, Milovana Glišića 76/2, 14000 Valjevo. Tel. 014/38-207 ili 25-710.

**ORION SOFTWARE CLUB** - daje vam mogućnost da sve nađete na jednom mestu, po povoljnim cenama, uz brzu i kvalitetnu isporuku. Nudimo vam:  
 - **TEMATSKI KOMPLETI:** sportski, western, filmski, menadžerski, olimpijade, ulične tuče, porno, crtani, duel, društveni, auto-moto, svemirski, svet igara 1-8!...  
 - **MESEČNI KOMPLETI:** Svakog meseca sortiramo 2-3 kompleta sa igrama u kojima nema DEMO-a, PREVIEW-a, i programa koji se zablokiraju nakon starta.  
 - **ORIGINALI:** R-type, Test Drive, G.prix circuit, Pirates, Def. of the crown...  
 - **PRETPLATA:** možete se pretplatiti na mesečne komplete, sa popustom od 20%  
 - **CENE:** Komplet - 35 din, kasetna = 25 din, pojedinačno = 3 din, original = 25 din, katalog sa opisima 1500 igara = 25 din, spisakovi tem. i mes. kompleta i originala - besplatni!  
 - **ADRESE:** Dejan Marić, Rumenački put 27, 21000 Novi Sad, tel. 021/311-351, Srđan Tlkić, Rumenački put 25, 21000 Novi Sad, tel. 021/319-749.

**COMMODORE 64/128 1990**

**M. BOBAN**

11030 BEOGRAD 011/516999

ul. RATKA MITROVIĆA 96

**ISTRAHA 001**

turbo 250  
bax kids  
hat trick  
zoccer 5  
729 preview  
ski jump  
bixtion  
sialon  
bob  
super biker  
grand s. baseball  
rollerboard  
beach blanket

**ISTRAHA 002**

super soccer  
wax dax 2  
ladderboard 2  
tasnahai (real?)  
combat school  
kouarka  
ss basket school  
ss basket alley  
milk race  
super soccer 1  
table soccer  
kik start 3  
petrovic basket

C-64 # NAJBOLE JE SPORTSKE IGRE '90

**ISTRAHA 003**

turbo 250  
kick off 2  
ruff'n reddu  
sparty western  
frank barett  
3d tennis int.  
die hard  
dubie dragon 2  
coubob kidd  
bomb-jack 3  
super tank  
pinball power  
globe traster

**ISTRAHA 004**

blades off steel  
head the ball  
pau dau  
tie brach  
beach volou  
dection  
cambogia  
crossfire  
time runner  
american express  
step acide rain  
rainbow island  
go car simulator

**ISTRAHA 005**

turbo 250  
stelovanje glave  
tecnik knockout  
fair off ful  
gladiators  
thangoo warriors  
human killings n  
dragon minia  
ring side 1,2  
renegade 3/1  
renegade 3/2,3,4  
shoot crad box 1  
sheet crot box 2

**ISTRAHA 006**

mc sussons box  
fixt  
barbarian 2/1  
barbarian 2/2  
barbarian 2/3,4  
barbarian  
seartacus  
suared slauer  
barbarian 1/1  
barbarian 1/2  
storm warrior  
shinobi 1  
shinobi 2,3,4,5

C-64 # NAJBOLE JE AKCIONE IGRE '90

**ISTRAHA 007**

turbo 250  
stelovanje glave  
tiger warriors 2  
nan  
war bringer 1,2,3  
war bringer 4,3,6  
stallingerad  
sku shark  
real ghost hunt  
sas combat sim.  
operation hornuz  
alien fighter  
midnight astral

**ISTRAHA 008**

fernandez nact die  
battle inland  
kings  
phanton assault  
cheoper comander  
paul derkafer  
vag of the ghost  
moon city  
defansive  
"19"  
arny muvaz 1,2  
arcade flight sim.  
operation wolf

**ISTRAHA 009**

turbo 250  
stelovanje glave  
shase hq 1  
turbo out run 2  
grand prix sim.  
f-40 porche  
grand prix master  
gover drift  
continental cir  
forari 1  
feroci practice  
california drive

**ISTRAHA 010**

t.d. 11/1,2  
stout car  
t.d.2 europe  
t.d.2 italy  
t.d.2  
t.d.2 suisse  
t.d.2 deutschland  
shase hq 2  
shase hq 3  
shase hq 4

C-64 # NAJBOLE JE RACINE IGRE '90

C-64 # NAJBOLE JE AUTO-MOTO T. '90

Cena kompleta sa kasetom i PTT troškovima je 80 din.  
 svi kompleti imaju odštampanu etiketu (spisak igara i poziciju brojčanika)  
**VAŽNO:** kompleti su snimljeni na SONY i DENON kasetama

### AMIGA & ATARI KON TIKI

Najnoviji programi, povoljne cene (Amiga 5 din, Atari 10 din) profi usluga, katalog besplatan, 100% bez virusa - za savete i ostale informacije pozovite nas na tel. 011/154-836, Robert i 011/163-494!!! Tihomir

**AMIGA**

**DISKETE 3.5" - 25din. PROGRAMI**

**KATALOG SA PREKO 1000 PROGRAMA 10din.**

**011 / 493-661**

**ASTRO SOFT** - Veliki izbor programa za Amigu. Cena diskete 18 dinara, snimanje 6 dinara. Kvalitetna usluga. Katalog besplatan. Prodaje se nova Amiga sa dodacima (drajv, memorija, džojsti. ci.) Astro Soft - Veselina Maslesle 118/42, 21000 Novi Sad, tel. 021/314-994 (Dragan).



## M&S Soft Novi Beograd C-64 & AMIGA

Kompletna ponuda programa na Vašim i našim disketama za C-64 i AMIGU. Trazite besplatan katalog.

Adresa:

M&S Soft, 3.bulevar 130/193, 11070 N.BGD

Telefon: (011) 146-744

R I S ZA AMIGU 500
STARI NOVI NAJNOVIJI 7 DINARA PROGRAMI BEZ VIRUSA NA VEZUJI I.3.
DODATNE VIDIJE UZMIJE JER RIS DAZI ZA BIS TELEFON 011/142-858

AMIGA literatura, hardver-Amige, najraznovrsnija literatura (originali); jedini najpoceti izvor. Povoljno! Goran Božinovik, Borisa Kidriča 39/3 34000 Krajičevac, tel. 034/60-086.

## amiga

PROGRAMI I UPUTSTVA NAJNIZIJE  
CENE SPISAK BESPLATAN

>> NOVO <<

ORIGINALNI PROGRAMI UPUTSTVA  
MILICEVIC DEJAN-27 MART 26/8  
11000 BEOGRAD -MALJENSKA 8  
TEL: 011/332-875 ILI 777-309

### TUMOR FOR AMIGA

Nudimo najnovije programe za AMIGU po najnižoj ceni u Jugoslaviji!!! Igra + Disketa = 24,00, uslužni + disketa = 26,00. Od drugih najslužba nudimo najkvalitetniju (svaki snimak proveravamo 2 puta, a Virus nemamo 100%). Najbrža usluga (šaljemo 2 dana nakon narudžbe). Kod nas možete nabaviti i uputstva za rukovanje sa programima!!! Katalog šaljemo besplatno.

Kolovski Viktor, 91000 Skopje, N. Front 9/13, tel. 091/211-369.

## ARTUR SOFT AMIGA

PREPORUCUJEMO: Int.Soccer, Supremacy, F-19 Stealth, Avesom Rick Dangerous II, Monty Pythons, Lotus Turbo, Kick Off Extend Gremlins 2, M1 Tank Platoon, Spellbound, Nitro, Indianapolis 500 Office Page, Virus Cope, Diskmaster V3.0, ACU 28, Amiga Vision

Artiko Nebojša, Vojvode Stepe 251  
11000 BEOGRAD, 011/237-11-01

FILIPSOFT vam nudi sve najbolje programe po najpovoljnijim cenama. Disketa 3,5" svega 20 dinara, snimanje simbolično 5 dinara, PTT 10 dinara. Za stalne mušterije predvideli smo i specijalne poklone i popuste! Mi ne držimo svašta, već samo najkvalitetnije programe za 512 KB i 1 MB. Imena naših najnovijih hitova nećemo navoditi jer su do izlaska ovog broja oni već zastareli. Sve programe verifikujemo! Katalog igara i utility programa je besplatan. Sve usluge kod Filipsofta su zagarantovane!!! Naša adresa je: Goran Filipović, Dušana Vukasovića 57/34, 11070 Novi Beograd. Telefon 011/175-858.

### A.M.G.

AMIGA - Prodajemo najnovije, starije igre, uslužne i utility programe. Programi su ispravni i 100% bez virusa. Disketa 3.5" samo 20 dinara. Na deset naručenih disketa jedanaesta je besplatna Pomoć i saveti početnicima. Garancija za svaku snimljenu disketu. Trogodišnje iskustvo sa Amigom garantuje kvalitet. Naručite besplatni katalog sa objašnjenjima. Tel: 021/715-928 & 021/715-464.

A.M.G. JE POJAM KVALITETA!!!

011 424-533 BeoAmiga 011 644-322

diskete, saveti, literatura  
katalog je BESPLATAN  
Karadjordjeva 91, 11000 Beograd

ATARI SAVETI, POMOĆ, USLUGE, PROGRAMI HARDWARE ZA VAŠE RAČUNARE

AMIGA

ATARI ST  
TEL. 011 / 512-170  
Jeković Branko Siniše Stankovića 16/II  
11000 Beograd

Smajić E & H Svetozara Papica 1/20  
11186 Zemun  
TEL. 011 / 195-510  
AMIGA

# OCTOPUS

THE NAME YOU CAN TRUST

Za svega DESET dinara koje pošaljete u pismu, dobićete naš kompletan katalog u kome ćete naći sve što Vas interesuje u vezi programa, uputstava, saveta i ostalih naših usluga.



**NAJBOLJI** programi za Amigu. Pozovite 011/561-564 ili 011/545-207.

**AMIGA I C-64.** Najveći izbor igara, rok isporuke 24 časa, besplatan katalog. Branko Stanić, Bulevar Avnoja 39/8. 11070 Novi Beograd, tel. 011/130-684.

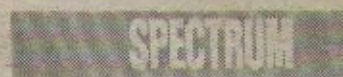
**TIGER SOFT** - Programi za Amigu 500. Petronijević Predrag, Jovana Bjelića 25/1-9, 11000 Beograd, tel. 011/476-985.

**AMIGA**

Najnovije igre i uslužni programi. Snimljena disketa 20 din. Snimanje na vašoj disketi 7 din. Prazne diskete - 16 din/kom, kutija 140 din. Troškovi poštarine 20 din. Katalog je besplatan. Jurić Dejan, tel. 014/22-162.

**AMIGOSI**

Razmenjujem ili prodajem isključivo **ORIGINALE PROGRAMA ZA AMIGU** (sa uputstvima). RUDI, 061/482-285



**Dugasoft Spektrum 48/128k**

Najnoviji programi u kompletima, pojedinačno na TDK, SONY, BASF... Besplatan katalog novih programa i tematskih 100 kom, i za 128k!

Kom 217. Vendeta, Klax, Manchester United, Mazemania, Borsak the Dr...  
 Kom 218. Cycles, Power magic, Count dracula, Sim.p.tennis, Chay Lee...  
 Kom 219. Tetris 2, Italy '90, Silver gun, Ch.golf, Assasion, Deja-vu...  
 Kom 220. P-47, Time out, Escape from rob.monsters, Zuly wars, Em.San...  
 Kom 221. Double drag.2, Dinasty war, W.C.boxing menanger, Sonic boom...  
 Kom 222. Fud.men.-world cup edition, Gunslinger, Gaver, Mango Jons...  
 Kom 223. World soccer, Kenny Dag.soccer match, Hamerfist, Colloseum...  
 Kom 224. Contin.circus 48k, Mundial '90 1,2, Gallipoli, Colditz story...  
 Kom 225. Back to future 2, Int.3d tennis, Hong Kong Phony, Mythos...  
 Kom. (128k)X-43. Mundial '90, Sir Wood, Back to future 2, Solaris...  
 Kom. (128k)X-44. Shadow warrior, New York warrior, Mytos, Solaris 2...  
 Tematski kompleti-Arkadne ig.3, Fliperi i bilijari, Ninje, Sport 7, Strategije 4,5, Akcije 9, Platforme 4, Auto voznje 4, Junaci filma 6

Postanite član kluba, imajte i vi pogodnosti! Itražite obavestjenja kako postati i biti član. Kako dobiti mesecne besplatne biltena! ZELITE DA NABAULJATE IGRE IZ PRVOG IZVORA, SAHO IZVOLITE, TU SAM! MEROJSA ILIC, 21000 NOVI SAD, STERIJINA 17., TEL. 021/'330-237.



**ATARI ST:** Veliki izvor najnovijih programa. Povoljne cene. Besplatan katalog. Tel. 041/718-003 i 041/714-586.

**ATARI ST**

-AGENCIJA SA NAJVECIIM IZBOROM SOFTVERA I HAROVERA UYU!  
 -NOVI KATALOG SA ILUSTROVANIM PREGLEDOM NAJAKTUELNIJEG SOFTWARE NA SVETSKOJ SCENI (55strana) 30 dinara!  
 -PREVEDENO UPUTSTVO ZA CALAMUS, SCRIPT 2, TECHN CAD YU, WRITER ST, TURBO C v.2.0, GFA BASIK v.3.5 RETOUCHE PROFESSIONAL, ALADIN v.3.0...

**MP soft** 011/496-351

**PRODAJA KOMPLETNIH ATARI ST KONFIGURACIJA:**  
 STFM, STE, MEGA 1, MEGA 2, HARD MEGAFILE 30/60Mb, MOUSEPAD, FILTERI ZA MONITORE!  
 dipl.ing.DUSAN BUCALOVIC, 11000 BEOGRAD, PETRA GVOJICA 4  
**BUDITE ZA KORAK ISPRED OSTALIH SA MP-SOFTOM**

**Pirat No1 SPECTRUMOVCI Pirat No1**

Svi programi za vaš SPECTRUM na jednom mestu!!! Cena kompleta je 28 dinara + kaseta (18 dinara) + PTT (pojedinačno program je 5,6 dinara). Kvalitet je zagarantovan, rok isporuke je 24 časa!!!

**Kompleti 163-165:** sadrže najnovija iznenađenja!!! **PROVERITE!!!**  
 Komplet 162: HAMERFIST, WORLD SOCCER, KENNY D. SOCCER MATCH...  
 Komplet 161: GUNSLINGER, F.MENAGER W.C.EDITION...  
 Komplet 160: DINASTY WARS, W.C.BOXING, EMILIO SANCHEZ GRAND SLAM...  
 Komplet 159: TETRIS 2, P 47, SILVER GUN, SOLARIS, STRIP JACK POT...  
 Komplet 158: ITALY 1990, MIDNIGHT RESISTENCE, DESTINY MISSION...  
 Komplet 157: CYCLES, POWER MAGICK, CHAY LEE, SLAPFIST...  
 Komplet 156: MANCHESTER UNITED, VENDETA, KLAX, MAZEMANIA...  
 Komplet 154: MAGIC JONSON BASKET, DEF. OF EARTH, BARBARIAN 2...  
 Sortirani kompleti: AUTO MOTO TRKE, BORILAČKE VEŠTINE, RATNE IGRE 1,2, SPORTSKE SIMULACIJE 1,2, SIMULACIJE LETENJA 1,2, ŠAHOVI I DRUŠTVENE IGRE. Kompleti USLUŽNI 1,2,3,4,5,6,7 sa oko 200 odabranih programa!!!  
**PREDRAG ĐENADIĆ, D. Karakajlića 33, 14220 Lazarevac, tel. 011/8121-208.**

**Pirat No1 011-8121-208 Pirat No1**

**ATARI ST**

**NAJNOVIJE I NAJBOLJE IGRE**  
**USLUŽNI PROGRAMI**  
**NAJNIŽE CENE**  
**POPUSTI I DO 20%**  
**GARANCIJA KVALITETA**

SAMO 100% ISPLAĆNI PROGRAMI

Jagodić Nikola  
 J. Bjelića 35  
 11000 Beograd  
 ☎ 011/486-895

Gledić Miloš  
 Omil. Brigada 47  
 11070 N.Beograd  
 ☎ 011/159-156

SPRAK JE BESPLATAN, A ZA KATALOG POŠALJITE 20 din.

**CRAZY CRACKER SOFT-PC & C64.** Najnovije igre i programi, besplatni katalogi. Tel. 030/34-186 i 030/35-443



**AMSTRADOVCII** Kompleti programa. K35: Myth, Stunt Car Racer, Indiana Jones3, Beverly Hills Cop... K34: AM-CII, P16 Falcon, Rally Cross Simulator, Boxing Manager, Hagar... K33: Chase HQ, Freddy Hardest 2, Batman The Movie, Rainbow Islands, AMC... Lukki Aleksandar, Zmajevačka 36/21 ili 32 Beograd. Tel. 011/504-363.

**ПОЛИТИКА** 329-148 od 15 do 10 sati

**BBS**

**veza sa vama...**

329-148

**POVOLJNO!!!**

Commodore 128, sa kasetofonom; disk drajv 1571; Amstrad CPC464 sa zelenim monitorom; video rekorder Sharp sa dalj. upravljačem  
 Tel. 011/172-234  
 610-884

# ROSEBRED

I AM THE LAW

Silver  
ST  
gara



OMEGA • £19.99



ATARI ST • £19.99



AMSTRAD • DISK £14.99  
AMSTRAD • CASSETTE £9.99



SPECTRUM +3 • DISK £14.99  
SPECTRUM • CASSETTE £9.99



# Beosoft

commodore 64/128



Prilozak "Evan Komitet"  
**No 1**  
Prilozak "Evan Komitet"

Beosoft, Rade Vranješević 3  
11050 Beograd 22 ☎ 011/421-355

