

MEĐUBROJNO IZDAVANJE



Stvet STI gara

br. 1
maj 1990
cena
15 dinara

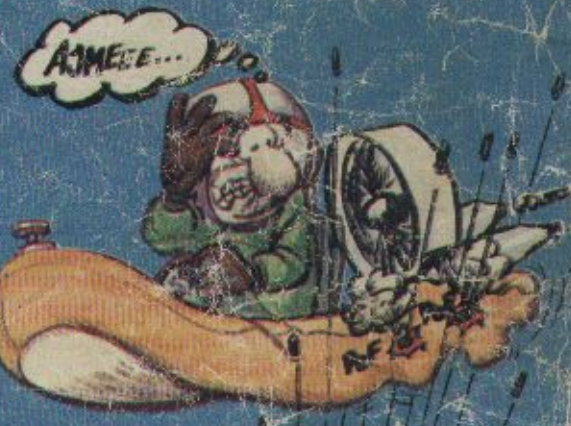
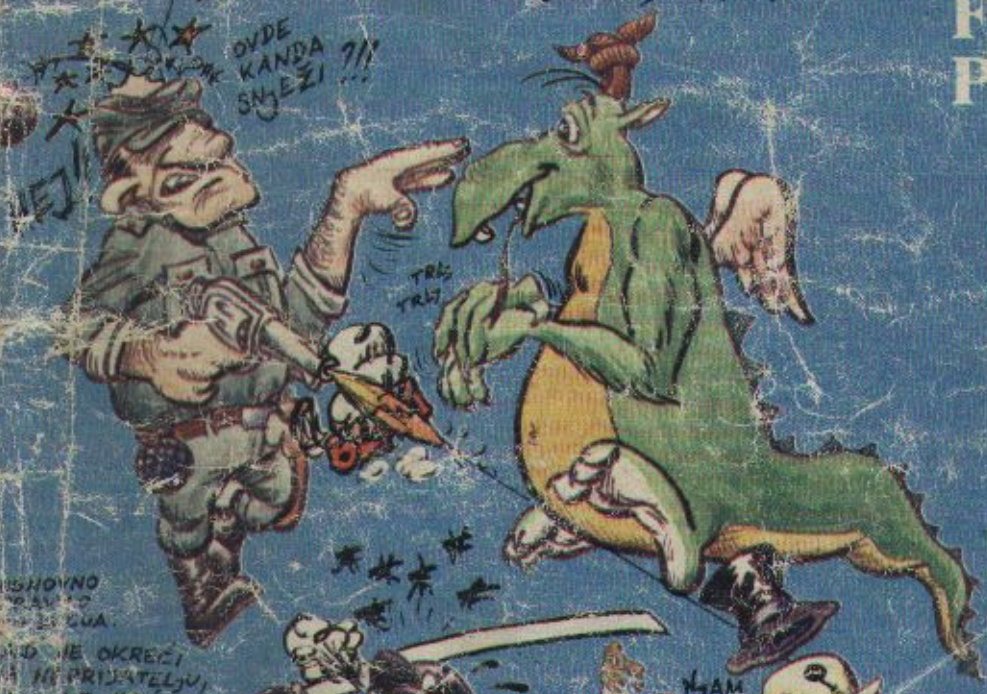


MIČI SE U DESNU TRAKU
TI SI * * * * * JEDAN!!!

JA L' DA GA
PAPNEM S LUKAC,
JA L' BREZ NJEGA...??

Više od igre:
F-16 COMBAT
PILOT

HARD/SOFT
SPECIJAL



A ŠTA DA
RADIM... -
kompilacija iz
svih brojeva

ASTON[®]

COMPUTER STUDIO

COMPUTING
AMIGA



COMPUTING
AMIGA



KOMPLETNA PONUDA

- DISKETE 3.5"
- TV MODULATORI
- PALICE ZA IGRU
- PODLOGA ZA MIŠA
- ZAŠTITNE NAVLAKE
- KUTIJE ZA DISKETE
- MEMORIJSKA PROŠIRENJA
- IGRE
- USLUŽNI PROGRAMI
- UPUTSTVA
- VIDEO KATALOG 1 i 2
- SAVETI

RADNO VREME : 12 - 20 h

Egredžić Zoran, Studentski trg 21, 11000 Beograd

Tel. 011 / 636 - 333

MNOGI NAS KOPIRAJU ALI ZAPAMTITE :
MI SMO JEDINI PRAVI IZVOR SVIH PROGRAMA ZA **AMIGU**

"Svet igara"
medubroj
"Sveta kompjutera"
broj 7, maj 1990.

Izdaje i stampa
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

Urednici izdanja
Nenad Vasović
Aleksandar Petrović

Likovno-grafička oprema
Ilija Milošević
Dragan Stojanović

Saradnici
Predrag Bećirić
Branko Đaković
Danijel Zlatković
Milivoj Kostić
Dominik Lenardo
Predrag Milićević
Goran Milovanović
Goran Radomirović
Jelena Rupnik
Emin Smajić
Dario Sušanj

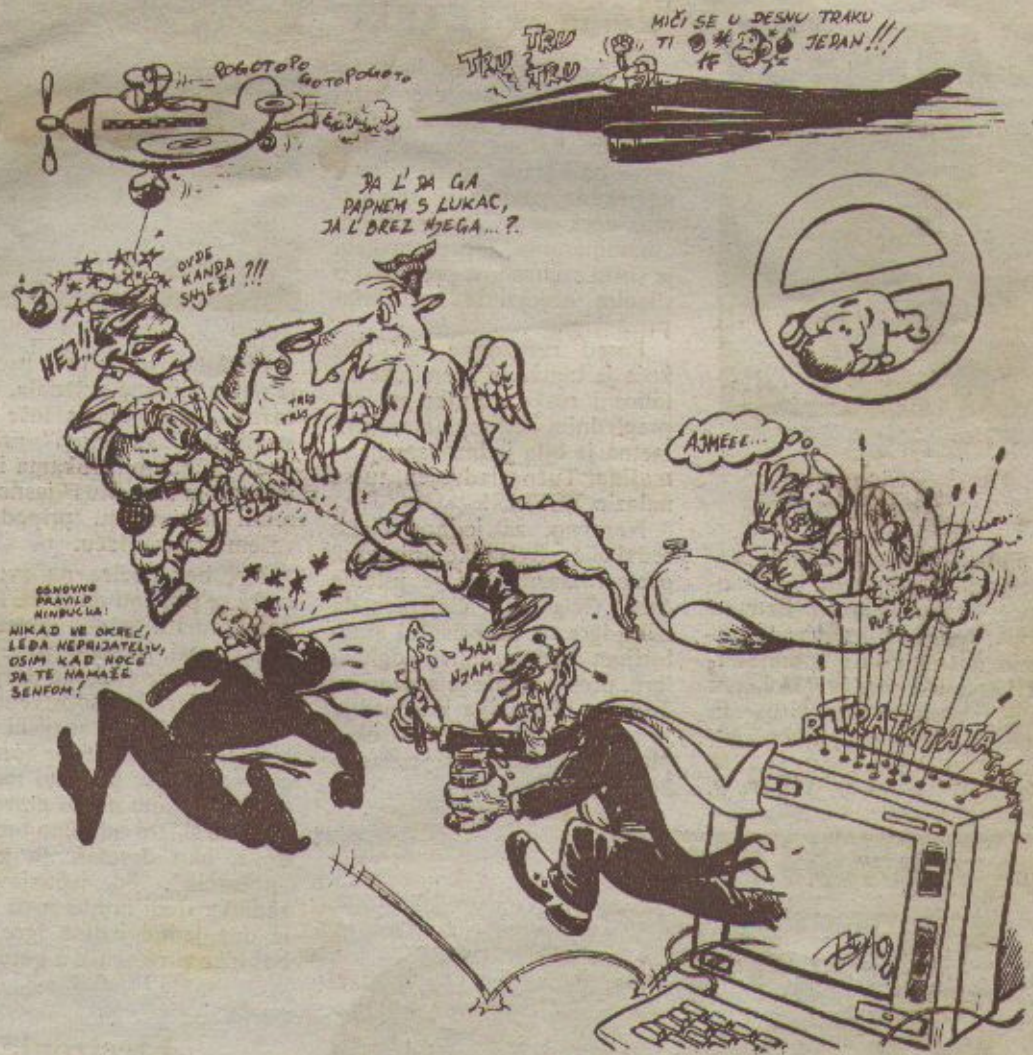
Lektor
Dušica Milanović

Sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Tehnički saradnici redakcije
Srđan Bukvić
Branka Dujčić

Rukopise, crteže i
fotografije ne vraćamo

Naslovna strana
Predrag Milićević



Poštovani čitaoci,

"Svet igara" po sedmi put među JUGOSLOVENIMA. Nadamo se da ćete ovaj tekst pročitati poslednji, nestrpljivi da prelistate ceo broj.

U tom slučaju, već ste mogli da vidite da smo se ovom prilikom potrudili da obogatimo list specijalnim novim rubrikama, brojnim ilustracijama i osvrtom na neke ranije brojeve.

Namera nam je bila da kratkim informacijama iz sveta igara malo ozbiljnije pregledamo trenutnu situaciju na tom polju, u svetu i kod nas. Crtež priložen uz svaku igru, pretpostavljamo, osvežiće svaki opis, to je i pokušaj da se razbije ustaljen običaj ilustrovanja slikom ekrana. Što se tiče kompilacije saveta za igre, ovako skupljeni na jednom mestu olakšaće i traženje i igru.

Naša preporuka je da posebno obratite pažnju na teme o konzolama, novim softverskim poduhvatima na našem tlu, simulaciji aviona F-16, demoima na Amigi...

Lepo provedite ovaj raspust, uz "Svet igara 7", "osmica" je već u pripremi.

Redakcija



Betstrip

Poznato je da je u toku prošle godine sve što je bilo moguće prepravljeno u Betmen oblik. Neko se, ipak, sada dosetio da napravi i kompjuterski strip u kome je Džoker u stvari kompjuterski virus. E, brate, što je mnogo, mnogo je!

■
A. P.



Stiže CD Amiga

Već izvesno vreme pronose se glasine o tome da firma Commodore planira novi model računara Amiga sa CD uređajem umesto klasične disk-jedinice. Nedavno su te glasine i potvrđene.

Nova CD Amiga trebalo bi da košta oko 500 engleskih funti. Osnova računara biće Amiga 500, ali će novi računar imati 1 Mb memorije. Ugrađeni CD disk neće služiti samo za programe (čitaj: igre), već će biti u stanju da čita i audio CD diskove.

Govori se i o promenama u vezi s džojstik portovima. Trenutno se još ne zna hoće li ih biti dva ili četiri. Međutim, po-

Žeton za TETRIS

Prilikom nedavnog boravka u inostranstvu, autor ovih redova obreo se u jednom od tamošnjih „Salona zabave”. Impresivna zgrada od tri sprata, načičkana arkadnim mašinama, džek-potovima i sličnim „mamiparama”, predstavljala je suštu suprotnost predstavi o sličnim objektima na našim prostorima.

Pored razuzdane dečurlije koja je tamanila svemirske letelice i ruske vojnike po nepreglednim džunglama, primetna je bila jedna usamljena mašina. Tužno izdvojen, tu se nalazio TETRIS!

Naravno, za jednog člana redakcije „Sveta kompjutera” ovakav izazov bio je pitanje časti! Očigledno, činjenica da neko igra tu, za prisutni auditorijum nerazumljivo-logičku igru, predstavljala je senzaciju. Tako se ubrzo sva klinčurđija zajapurena od „ubijanja” okupila oko čudaka koji je slagao kockice.



Međutim, posle prve psovke iz našeg širokog arsenala, prozrokovane jednom loše postavljenom „štanglom”, prisutni su odmahnu rukama i komentarom „Ah, Rus” jasno odredili nacionalnu pripadnost vašem pripovedaču.

No, bez obzira na sve to, mora se priznati da je TETRIS na automatu daleko interesantniji i – teži. Ne zato što se plaća, premda je svakako drugačiji osećaj igrati za sopstvene pare nego arčiti redakcijski Macintosh, već zato što je koncepcija same igre prilično različita. Na svakom nivou potrebno je samo složiti određen broj redova, oko desetak na nivou „početnik”. Po ispunjavanju zadatka sledi bonus nivo (koji iz one jedne jedine igre nije baš lako prokužiti), a potom se

opet kreće od potpuno čiste table.

Na svakom nivou postavlja se otežavajuće okolnosti – suženi igracki prostor, već postavljene kockice, kockice koje se iznenada pojavljuju (po pravilu na najnezgodnijem mestu) i slično. Tu je i mogućnost nastavka igre na istom mestu, pod uslovom da se novi žeton ubaci u roku od 10 sekundi.

Tužnim pogledom vaš izveštač ispratio je odbrojavanje do nule, jer je kasa bila „nešto” dalje, a nije mu se obarao rekord na 30 metara sa preprekama. Ipak, obraz nam je osvetlan, i celog tog dana je na „Hi-Score” listi jedno „YUG” blistalo na drugom mestu (naime, rezultat na prvom mestu sastoji se od – osam cifara!).

■
N.V.

„Electronic Arts” pobeđuje

Pre izvesnog vremena održana je prigodna svečanost pod nazivom „Computing Industry Dinner”. Osim prijatne zakuske, podeljene su i nagrade za 1989. godinu u oblasti računarstva. Ubedljivi pobednik je firma „Electronic Arts” sa osvojene 3 nagrade.

Prva je za najboljeg programera 1989, i dobila ju je ekipa programera koji su napravili POPULOUS.

Druga nagrada dodeljena je za najbolju igru 1989, koju je ponovo dobio POPULOUS. Prodaja ove igre za Amigu i

ST je dostigla cifru od 80000 prodatih kopija. Verzija za PC koja je nedavno izašla trebalo bi da prodaju zaokruži na 100000 primeraka. Povodom ove dve nagrade Mark Luis, jedan od direktora „Electronic Arts” –a je rekao: „Počašćeni smo nagradama za POPULOUS. Izgleda da je u celoj Evropi ova igra ocenjena kao najbolja u 1989.”

I treću, verovatno najvažniju nagradu firma „Electronic Arts” je dobila od same firme Commodore za najbolji vizuelno-prezentacijski program –





DELUXE PAINT 3, koji je ocenjen kao program koji je najbolje objedinio mogućnosti Amige. Pehar je takođe primio Mark Lewis i ponosno izjavio: „Veoma smo ponosni na činjenicu da je DeLuxe Paint 3 prvi program koji je dobio ovu nagradu. Amiga je veličanstven kompjuter koji Electronic Arts podržava od samog početka”.

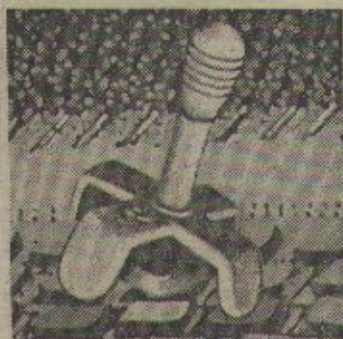
Novčanu nagradu od hiljadu funti, koju je firma Commodore dodelila „Electronic Arts” –u uz pehar, firma je dala u dobrotvorne svrhe

A.P.

Mali, sasvim mali

Imate ozbiljnu kompjuterčinu (recimo PC) uz koju definitivno ne pristaje igrački džojstik? U pravu ste, i ne treba da vas pobrkaju sa ljudima koji „žive na džojstiku”. Ali džojstik vam ipak treba? To je ozbiljan problem.

Predlažemo vam da ga rešite „Džojstičićem” (slobodan prevod). Napravica se originalno zove Keestick i koristi kurzorske tastere na numeričkom delu tastature. To je mali, veoma mali džojstik koji ima četiri nožice i postolje u obliku fleksibilnog nosača. Nosač se postavlja na pločicu koja se nalepi na taster sa brojem 5. Tako, kada pomerate taj džojstik le-



vo ili desno, gore ili dole njegove nožice pritiskaju odgovarajuće kurzorske tipke, i to je to.

Još da kažemo da se ova spravica proizvodi u Izraelu, a u SAD je veliki hit, što je i normalno pošto košta samo 6.95 dolara. Ako je negde vidite obavezno je nabavite, koristiće vam.

J.R. I B.D.



Profesionalci – evo džojstika za vas

Namenjen je i levacima i dešnjacima jer poseduje 6 velikih tastera za pucanje skoro svuda oko ručice. Ima auto-fire opciju kao i deset mikroprekidača. Pored svega ovoga, koliko-toliko uobičajenog, da ne biste zakasnili na posao ili u školu, ugrađen je sat, koji može da se koristi i za merenje vremena u pojedinim igrama. Cena ovog džojstika „iz sna” iznosi 39 švajcarskih franaka, a pun naziv mu je Super Quickjoy 5.

D.S.

Lari je najbolji

Da li znate koliko su ružne igre na PC-ju? To je verovatno jedan od glavnih razloga zašto se tako malo ljudi igra na svojim „personalcima”, naravno, ako zanemarimo TETRIS koji i nije toliko igra koliko je „žvaka za mozak”.

Naravno, sve se menja pa i ovaj trend. Ispitivanje na nekoliko desetina američkih univerziteta utvrdilo je da je najčešće igrana igra, verovali ili ne, LSLGLLSWP, ili što onima koji su ovu igru već igrali poznato: Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (in Several Wrong Places). Ova igra, pravilno označena kao igra za „skoro-odrasle”, je urnebesna avantura koja vas vodi u potragu za ljubavlju (fizičkom a možda i psihičkom) kroz priličan broj pogrešnih mesta (kako to i ime kaže).

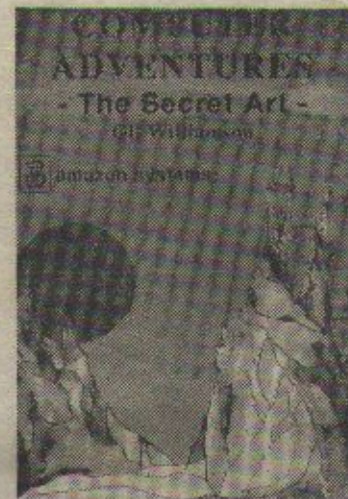
A.P.

Programiranje avantura

Da li ste ikada probali da napravite avanturu na svom kompjuteru? Problem nije toliko programerske koliko idejne prirode, jer treba osmisliti dobar scenario koji će biti interesantan širem auditorijumu. Ako nemate ideju, ili pak imate a ne znate da li je dobra, mogli biste da odgovor na svoje pitanje nađete u knjizi „Computer Adventures – The Secret Art”, autora Gila Vilijemsona. Reč je o kompletnoj analizi najboljih avantura do sada – od ideje do realizacije.

Napisana na 128 strana, sa cenom od 8 funti, ova knjiga je pravo blago za buduće programere avantura... pod uslovom da znaju engleski. Izdavač je britanski „Amazon Systems”.

A.P.



Asteriks uzvraća udarac

U nekoliko navrata imali smo prilike da se susretnemo sa Asteriksom na kompjuteru, ali nas nijednom nije oduševio ni približno kao u stripu. Zato je firma „The Edge” rešila da otkupi prava za igre sa ovim junakom. Po njihovim rečima, ovaj junak bi sada trebalo da pokaže pravi kvalitet, jer će igru praviti prava firma. Ostaje nam da sačekamo da se uverimo u tu tvrdnju. „The Edge” je pored simpatičnog brkonje otkupio prava i na još neke crtane junake.

A.P.

Samo za FLIGHT SIMULATOR 3.0

Kao kad biste otišli u avion i istrgli mu volan, otišli kući i priključili ga na vaš PC ljubimac. Takav je novi džojstik specijalno nameljen za FLIGHT SIMULATOR verziju 3.0. Zove se MAXX, i pored osnovnih funkcija za pikiranje i povećavanje visine, skretanja u levo i desno, ima i skalu za regulisanje brzine i dva tastera za pucanje. Džojstik je napravljen tako da se pričvršćuje za sto ili bilo koju čvrstu površinu. Dakle, „džojstik” specijalno namenjen ljubiteljima simulatora letenja, visokog kvaliteta i visoke cene od 185 švajcarskih franaka.

D.S.

Zaludeni za „crtace”

Nova softverska firma, „Hi-Tec” osnažena uspehom GUARDIAN-a 2 na „budget” tržištu, otkupila je licence za nekoliko crtanih filmova firme Hanna-Barbera.

Reč je o sledećim likovima: Yogi Bear („Piranha” je istoimenu igru napravila pre nekoliko godina, ali nije bila bog zna šta), Hong Kong Phooey, Atom Ant i Rough and Ready.

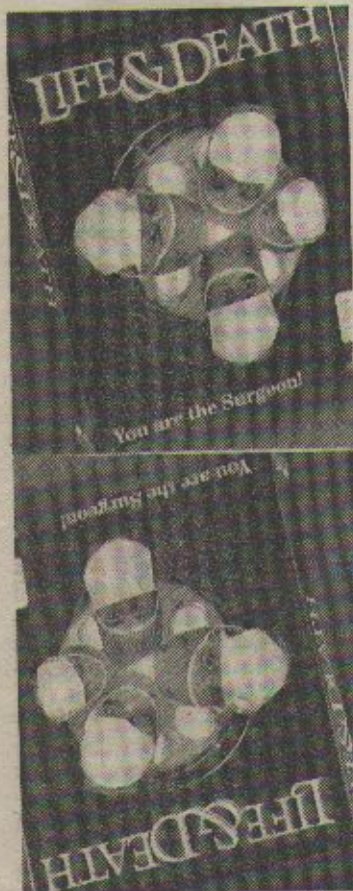
Navedene konverzije treba u skorijem roku da budu izvršene, a pojaviće se za Spec-

trum, C64, Amstrad, Atari (8-bitni), po ceni od 2.99 funti, nešto skuplje će biti verzije za Atari ST i Amigu.

■
A.P.

Život i smrt

Autori igre LIFE & DEATH upozoravaju potencijalne igrače: „Ne igrajte našu igru ako imate slabo srce, ili ako lako padate u nesvest”. Razlog je – nalazite se u ulozi lekara koji treba da izvrši operaciju pacijenta!



Kako je glavna caka igre operacija, ona je i najzanimljivija. Za početnike je obezbeđena lakša operacija, dok seiskusni lekari mogu pozabaviti operacijom aorte. Ne treba napominjati da je u tom slučaju svaki pogrešan rez koban po pacijenta. Ovo je jedna od retkih igara u kojoj ako pogrešite ne ginete vi već neko drugi.

Igra je neverovatno realna, jedina joj je mana što je crno-bela. Namenjena je za Macintosh+ i bolje verzije ovog računara, a trebalo bi da se pojavi i na ostalim 16-bitnim mašinama. U cenu od 49.95\$ uključena je knjiga o istoriji operacije, uputstvo iz četiri dela i maska i operacione rukavice! Zadnje će vam odlično doći ako treba da operete sudove ili ofarbate fasadu kuće.

■
A.P.

Igračke minijature

Manija za video-igrama počela je pre 15-ak godina. Prvi hitovi su bili, za današnje uslove, krajnje smešni, ali su ipak harali luna-parkovima. Tada se neko setio da napravi isto to, ali prenosivo i minijaturno...

Prapočetak

Ideja je bila odlična – napraviti igru koju je moguće nositi svuda i igrati na svakom mestu. Prva video-igra te vrste uopšte se, po današnjim merilima, ne može okarakterisati kao video-igra. Zvala se Merlin i sastojala se od tuceta

GOLF CHALLENGE

Ovo je treća i najbolja video-igrica iz plejade simulacija golfa. Moguć je izbor različitih vremenskih uslova, igranja jednog ili dva igrača, svih vrsta štapova, četiri nivoa težine itd. Divno.

LED lampica i isto toliko tastera. Zadatak je bio zapamtiti redosled kojim su se diode palile, i ponoviti ga na tasterima. Revolucija je počela.

Prošlost

Merlin je za sobom povukao još nekoliko igara istog tipa, a onda su na scenu stupile primitivne konverzije igara sa automata, ali i dalje u LED tehnologiji. Tako su se pojavili SCRAMBLE, PACMAN i ostale legende, ali kvalitet je ipak bio loš. Stvar u svoje ruke tada preuzima „Nintendo”, japanska firma koja je uvela nov standard u video-igre – LCD ekran. Time su likovi dobili na

kvalitetu grafike i animacije. Uvedeni su i pristojan zvuk (mono jednokanalni) i sat sa alarmom. Na ovim igrama „Nintendo” je zaradio ogroman novac. Čim se tržište malo zasitilo, izmišljena je nova caka – igre na dva, pa čak i tri ekrana. Prva dvoekranska legenda bio je DONKEY KONG, zatim DONKEY KONG JR i tako redom. U međuvremenu video-igricama (kako su kod nas popularno nazvane) ozbiljna konkurencija postaju kompjuteri i konzole. Pre svega zbog kolor ekrana i zbog kreiranja slike tačku po tačku, čime je ostvarena prava animacija. I to sve kod kuće, a ne u zagušljivoj rupi od luna-parka.

Sadašnjost

Poslednjih 4-5 godina ništa se nije dešavalo na polju video-igrica. Prodaja i potražnja drastično su opali, jer su konzole i kompjuteri ušli u sve domove i zagospodarili tržištem igara. Tada dolazi 1989. kada „Nintendo” čini još jedan revolucionarni korak u tehnologiji video-igrica. Revolucija se zove GAMEBOY. Veličine vokmena i cene 4 puta veće od, do tada, najskupljeg konkurenta, GAMEBOY je bio



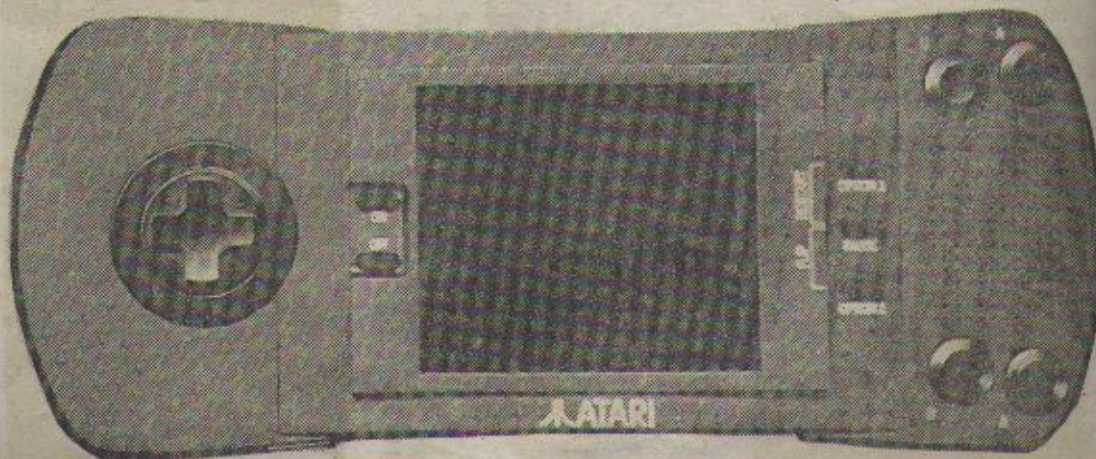
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Simpatične kornjače iz istoimenog crtanog filma razile su Zapad. Svuda se mogu naći ludorije sa znakom crtanih junaka, tako da ni video-igrice nisu zaobidene.

nešto novo – veza između konzole i video-igrice. Naime, GAMEBOY je prenosiv, poseduje ekran visoke rezolucije (kao na kompjuteru) i u njega se ubacuju ketridži sa igrama. Tako je „Nintendo” jednim udarcem ubio dve muve – stvorena je prava animacija na ekranu i prevaziđena je najveća boljka video-igrica – brzo zastarevanje. Ovim je skoro izjednačeno značenje konzole i video-igrice.

LYNX

Divno urađen, ali povećih dimenzija. Velika je konkurencija Gameboy-u i Portable PC Engine-u, a da li će pobediti u trci, pokazaće nam ova godina.

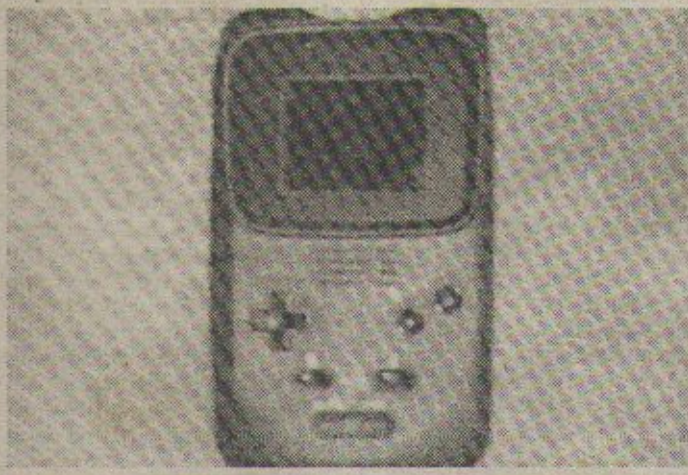


Još dve izuzetne mogućnosti krase GAMEBOY - kvalitet zvuka od stereo četiri kanala i povezivanje dva GAMEBO-

Zato je Atari krajem prošle godine najavio i napravio LYNX - kolor video-igricu sa grafikom boljom od ST-a! Istina, baterije traju samo tri sata i dužina „prenosive“ igrice je 30 cm, ali to je ipak tehnički odlično izvedena ketridž video-

PORTABLE PC ENGINE

Kolor ekran prvi put u istoriji video-igrice, male dimenzije i korišćenje postojećih PC Engine ketridža krase ovo čudo tehnike. Po našem mišljenju najozbiljniji favorit za krunu najprodavanije video-igrice.



Y-a za simultano igranje dva igrača! Za nepunih 6 meseci „Nintendo“ je prodao milione GAMEBOY-a, ali ostala je još jedna mana - crno-beli displej.

-igrice za koju Atari sa pravom očekuje da će se odlično prodavati u 1990.

Budućnost

Na ovim stranicama spomenuli smo NEC-ov Portable PC Engine. Kolor ekran, mogućnost povezivanja sa monitorom i potpuna kompatibilnost sa sadašnjim i budućim PC Engine softverom trebalo bi da stvore od Portabla najprodavaniju ketridž-video igricu 1990-te, jer ona prva potpuno spaja konzole i video-igrice. Ali, uspeh je zagarantovan samo pod uslovom da se pojavi na vreme, a to znači pre novih čuda firmi „Sega“ i „Nintendo“. Portable PC Engine inače, kasni zbog tehničkih problema - isuviše kratak vek trajanja baterija.

O novom „Nintedovom“ čedu se zna samo da će biti kolorni GAMEBOY, ali i to je dovoljno da utera strah u kosti konkurenciji. Bilo kako bilo, rat i manija za video-igricama su ponovo počeli, a pobeđiće samo firma i proizvođač koji budu nudili najviše, uz najnižu cenu. Kada se malo smiri situacija sa ketridž - video igricama, možemo očekivati potpuni nestanak LCD legendi. ■

A. Petrović

Konzole ili kompjuteri, ajd' sad!

U prošlom broju „Sveta igara“ pisali smo malo detaljnije o igračkim konzolama firme „Sega“, jedne od vodećih firmi u tom području. Objasnili smo kako izgledaju igračke konzole i da se u stvari radi o pojednostavljenim kompjuterima sa samo jednom funkcijom: igranjem. Te konzole predstavljaju neverovatno veliki hit na zapadnom i dalekoističnom tržištu i prete da uspostave paralelno tržište igara.

Najnovije vesti koje stižu iz SAD govore da igračke konzole možda i nisu namenjene samo igranju. Upravo njihov potencijal predstavlja glavni uzrok jednog prigušenog „rata“ u hardverskoj industriji.

Rat počinje

To je takozvani rat „trojanskog konja“. Saznajemo da su „Nintendo“ i „Sega“, dve najveće firme za proizvodnju igračkih konzola i prateće opreme kao i softvera za njih najavile produkciju takozvanog „ekspanzionog ketridža“. Nemojte da vas ime prevvari. Ne radi se o proširivanju memorije ili grafičkih mogućnosti igračke konzole već o hardverskom proširenju konzole do oblika u kojem ona postaje pravi kompjuter. Dodajte na to običnu standardizovanu tastaturu i kompjuter je pred vama.

Ova najava je izazvala ogromnu pometnju u kompjuterskim krugovima u SAD, gde je

Još od samog početka razvoja kućnih kompjutera tržište igara i kompjutera namenjenih igrama je izuzetno burno i zanimljivo. To je tržište na kome su se dogadale najveće borbe, najveće promene i najveće krize. Najsvježiji primer bitka stiže nam iz SAD.

Mikro Sega

Nekako u isto vreme najavljen su dve nove konzole. Teško je odrediti koja će biti popularnija, jer su obe naslednici najraširenijih igračkih mašina: Portable PC Engine i Micro Sega.

Kao i što sam naziv kaže, obe konzole će biti umanjene verzije starije braće. NEC sa svojim Portable PC Engine-om ima malu prednost već u startu, trebalo bi da se ranije pojavi. Svi ketridži sa starog PC Engine-a moći će direktno da se postave u novi, i svi će raditi.

Kod Micro Sege je veliki problem to što će sav stari softver morati da se unekoliko prepravi, ali zato Sega obećava daleko kvalitetniju konzolu. Po dimenzijama, Micro Sega bi stvarno trebalo da bude mikro, sa kvalitetnom kolor slikom, fantastičnim zvukom i super-brzim procesorom (šta mu je to super-brzo ostaje da se vidi). Ako karakteristike budu stvarno ovakve, treba očekivati idealnu igračku mašinu. ■

A.P.



GAMEBOY

Legenda među video-igricama. Super zvuk, prava rezolucija i mogućnost ubacivanja ketridža. Na slici je prva prava simulacija bezbola na video-igricama.



SVET KONZOLA

i najveća koncentracija igračkih konzola. Tek sada se vidi šta bi to moglo da znači za domaću kompjutersku industriju. Stručnjaci tvrde da nije preterano komplikovano poboljšati bilo koju igračku konzolu tako da ona veoma lako dostigne bilo koji Atari ST ili sličan kompjuter.

Malo je reći da je ovo izazvalo paniku među proizvođačima takvih kompjutera. Oni su i te kako svesni činjenice da samo u američkim kućama postoji onoliko igračkih konzola koliko je planirano da se proda „igračkih“ kompjutera u sledeće tri godine. To je ogromna masa, do sada neozbiljno shvatana. Zato je odmah pokrenut proces pred pravosudnim organima sa namerom da se zabrani takvo pretvaranje igračkih konzola iz igračka u prave kompjutere. Optužba se zasniva na nekoliko različitih stvari, od nelojalne kon-

Amiga-Drive

Da je vest o ovom proizvodu došla pre početka proizvodnje Amiga-drive-a, malo ko bi u nju poverovao. Nije reč nije o nekom novom disk-drajvu za Amigu, već o dodatku koji prebacuje programe sa Amige na konzole Mega-drive! Japanska firma „DevTek Co.“ napravila je ovaj dodatak sa očiglednim namerama da uzme novac svima koji imaju Mega-drive ili će ga kupiti. Jer, igrati igre sa Amige na konzoli nije nikako mala stvar.

Ideja je stvarno predivna, ali kako sve to radi? I Amiga i Mega-drive bazirani su na istom mikroprocesoru - Motoroli 68000. Problem je bio prepraviti mašinski kod sa Amige tako da odgovara konfiguraciji Mega-drive-a. Cela skalamerija stala je u kutiju nešto veću od četiri kutije šibica! Povezuje se direktno na Amigin port za proširenja, samo je potrebno u Amiga-drive staviti specijalan prazan D-RAM ketridž od 2Mb.

Učitavanje programa za prebacivanje traje oko 3 sekunde, zatim se ubaci disketa sa igrom i ostalo radi sam Amiga-drive - prepravlja Amigin mašinar gde je to potrebno, i sve zajedno snima na ketridž. Kada je snimanje gotovo, više niste zavisni od Amige i ketridž možete normalno koristiti za igranje na svojoj konzoli.

U ovakvim slučajevima uvek postoje manja ili veća ograničenja. Pogledajmo na kakve probleme nailazimo pri prebacivanju igara. Prvo, nije moguće korišćenje igara koje zauzimaju više od dve



Amigine diskete, zbog 2Mb memorije koje ketridži poseduju. Znači, FIENDISH FREDDY, SPACE ACE, IT CAME FROM THE DESERT i sl. ne mogu se igrati na Mega-drive-u. Drugi problem je distorzija slike. Zbog različitog video-izlaza na Mega-drive-u, slike će imati distorziju bilo u grafici bilo u bojama. HAM slike bi trebalo da budu ozbiljnije poremećene, ali ni ova mana ne treba da vas uzbuđuje, jer ni u jednoj igri nema akcije sa HAM slikama (tamo gde takvih slika uopšte i ima).

Sigurno ste pomislili „A zvuk? Amiga ima suviše dobar zvuk...“. Ali, prevarili ste se, jer Mega-drive i Amiga koriste isti FM zvučni čip.

I na kraju, cena. I pored ovakvih impozantnih mogućnosti cena ipak nije smela biti prevelika. Japanci su odredili da se Amiga-drive prodaje za 165 funti, a jedan prazan 2 Mb ketridž 13 funti. Kada se sve zajedno preračuna cena je stvarno pristojna, čak i za naše podneblje. Ostaje nam ipak još da sačekamo da proizvod sami testiramo.

A.P.

Amstradova konzola

U toku 1989 godine, sudeći po statistikama, Alen Šuger je izgubio preko 300 miliona funti! To je jedan od najvećih biznis padova protekle godine, tako da je čika Alen rešio da se ozbiljno pozabavi prodajom svojih proizvoda - seo je u fotelju direktora marketinga i sam vrši reklamne kampanje. Prvi korak u obnovi firme je stvaranje novih proizvoda - igračkih konzola.

Sudeći po New „Computer Express“-u, Amstrad želi da iskoristi maniju za konzolama koja je zahvatila razvijeni deo sveta. Bez suviše inovatorstva, nove konzole zvane 464 Plus i 6128 Plus su mašine bazirane na karakteristikama istoimenih Amstradovih računara. Sama firma tvrdi da će mašine biti moćnije i od Sega Master Systema i 8-bitnih Nintedo-arkadnih klasika, a sudeći po karakteristikama, nalaziće se na granici između kompjutera i konzola.

Početna cena 464 Plusa bi trebalo da bude 100 funti, a igre će moći da se učitavaju sa kasetama, disketama i 256K/512K ketridžima, čija će cena biti oko 15 funti.

Sudeći po glasinama, vodeće evropske firme će raditi softver za 464 Plus - „U.S.Gold“, „Activision“, pa čak i „Virgin“ koji je, do sada, bio orijentisan isključivo na Sega tržište. 464 Plus i 6128 Plus bi trebalo da se pojave u prodavnicama do septembra.

A.P.

Bice, bice...konzole

Megadrive

- Crackdown
- Moonwalker
- Super Monaco GP
- Hard Drivin'
- Roadblasters
- Klax
- Tongue of The Fatman

Sega M-system

- Ultima IV

PC Engine

- Bonk's Adventure
- RBI Baseball 2
- Klax
- Xybots

Nintendo

- Astynax
- Police Academy
- Super Mario Bros 3
- Xybots
- Roadblasters
- Mission Impossible
- Mad Max
- Nightmare on Elm Street
- Maniac Mansion

kurencije do tvrdnje da je procenat poreza i carine različit za kompjutere i igračke. Tako dolazi do izigravanja saveznih finansijskih zakona, a po tom pitanju su u SAD veoma rigorozni.

Konzole uzvraćaju udarac

„Sega“ i „Nintendo“ su sa svoje strane najavili protivoptužbe pošto smatraju da su ove optužbe samo ometanje u poslovanju. Oni tvrde da neće nikome oduzeti tržište već da će samo omogućiti najmlađima

SEGA U.S.GOLD

U svetu konzola sklopljen je važan ugovor, Sega je dobila pravo da na svoje mašine prebaci usavršene verzije igara „U.S.GOLD“-a. Za početak su to GAUNTLET (konverzija samog „Sega“-inog automata) i IMPOSSIBLE MISSION, klasični među kompjuterskim igrama. Grafika će biti slična onoj na C-64, ali brzina, zvuk i ostale karakteristike bi trebalo da budu popravljene. Obe igre treba da se nađu na 128K ketridžima, i tek su početak saradnje dva giganta.

Pored „U.S.GOLD“-a, „Sega“ je potpisala ugovor sa još 4 evropske softverske kompanije.

A.P.

SVET KONZOLA

da uz igranje malo i programiraju. Takođe tvrde da, pošto su njihove konzole u stvari kompjuteri, iako specijalizovani, nema nikakvog problema oko toga da oni postanu i „punopravni“ kompjuteri. Osim već najavljenih kertridža obe firme

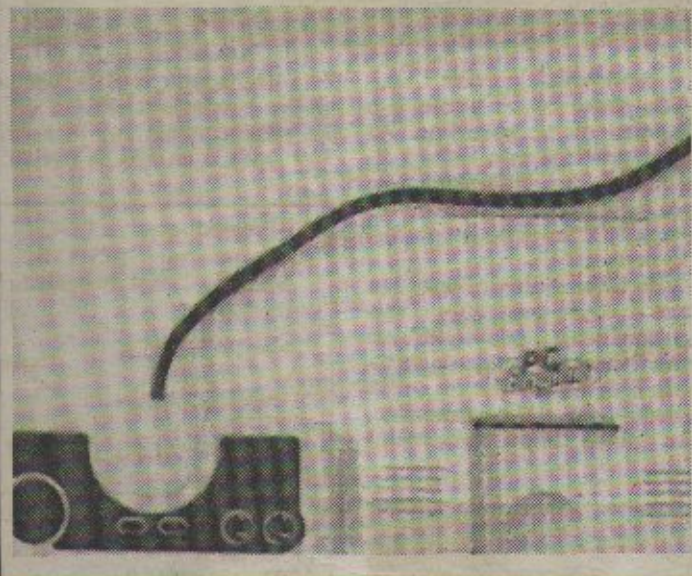
prodaje sve više i da su one pravi hit sezone. Prepravljene, takvi uređaji bi za neznatnu sumu novca mogli da zaguše tržište čak i proizvođačima koji proizvode veoma ambiciozne mašine.

Konačno razrešenje još ne postoji mada se nazire mogućnost kompromisa, to jest van-sudskog dogovora kojim bi se ograničile moći budućih „kon-

PC ENGINE i u Britaniji

Jedna od trenutno najpopularnijih svetskih konzola – PC Engine će se, konačno, zvanično prodavati i u V. Britaniji. Razlog zbog koga PC Engine nije mogao da se nađe u engleskim prodavnicama nije poznat, ali jedno je sigurno – od leta će se prodavati po ceni od 100 funti. NEC je spustio cenu u odnosu na ostatak sveta, što je odličan potez, jer potencijalni kupci konzola sada željno očekuju leto.

A.P.



Dve igre – nijedna konzola

Konix Multisystem je novo ime među igračkama konzola. Konix bi trebalo da bude konkurencija Sega i Nintendo mašinama, a jedini je problem što su već obezbeđene dve prezentacione igre, a konzole još nema u prodaji!

Prva igra je konverzija sa kompjutera – legendarni LAST NINJA II firme „System 3“, i trebalo bi da pokaže mogućnosti nove mašine, jer divno izgleda. Druga je HAMMERFIST i originalna je ideja firme „Vivid Image“. Istovremeno sa pojavom na Konixu, HAMMERFIST bi trebalo da se nađe i na kompjuterima.

A.P.

pripremaju i druge prateće uređaje, kao što su tastature, miševi, memorijske jedinice i slično.

Da čitavo ovo pitanje nije ni najmanje naivno govori činjenica da se novih Mega konzola, koje se mogu porediti sa 16/32 bitnim kompjuterima,

zolskih računara tako da oni ne predstavljaju tako veliku opasnost za ostale proizvođače. Ako se to dogodi, najviše će biti oštećeni oni silni vlasnici konzola koji su mogli da imaju sa par prepravki moćan kompjuter u rukama.

B. Đaković

Povodom „copyright“ zakona

Usred sveopšte piratske (za sada još blage) panike povodom novog, popularno nazvanog „copyright“ zakona, u meki ilegalne prodaje softvera za sve vrste računara naišli smo i na poštnu trgovinu programima.

Beograd, mirno predpodne posle nedavnih praznika. Centar grada, ulica Maršala Tita. Nalazimo se ispred prodavnice firme IBIS SYS. Razlog za posetu je interesantan poduhvat ove firme – prodaja originalnog engleskog softvera kod nas, za dinare.

Pogled na izlog prodavnice je potvrdio ono što smo čuli – tu se prodaju originalne igre za C-64 u luksuznom, inostranom pakovanju. Pored njih još dosta dodataka za kompjutere i periferije, pa čak i sam računar C-64. Sa popriličnom nevericom kročili smo u unutrašnjost lepo opremljene prodavnice. Svetislav Bolanović, poslovoda salona, ljubazno nam je izašao u susret odgovarajući na pitanja i prezentirajući asortimana.

Na samom početku se nametnulo pitanje otkud igre za Commodore 64. „Usled sveopšte neorganizovanosti nezakonitih prodavaca softvera u našoj zemlji, rešili smo da kompjuterskom tržištu ponudimo originalni softver. Svesni smo da je cena daleko veća od konkurentne ilegalne, ali je i kvalitet neuporedivo veći.“, rekao nam je Bolanović.

Činjenično stanje...

Posle par uvodnih rečenica, pregledali smo kasete sa programima. Pakovanje je, za one koji nisu imali prilike da se susretnu sa stranim softverom, sjajno dizajnirano – kutije dimenzija dve audio kasete, sa jednom ili više kasete unutra, kompletno kolorno uputstvo (na engleskom) na nekoliko strana itd. Recimo, u kompletu igre MINDFIGHTER dobija se poster, kasete, uputstvo za igru na 10-ak strana i kompletna knjiga na 160 strana! Dve

kasete i knjigu (u nešto manjem obimu) dobijate i uz PRESIDENT IS MISSING itd. „Izbor, kao što vidite, nije veliki, iz tog razloga što smo prve igre dobili tek pre nedelju dana,“ objasnio nam je poslovoda.

Cena jedne igre (bez obzira na broj kasete koje zauzima, postere i slično) iznosi 170 dinara, što je za 40-tak dinara jeftinije od istog softvera u Engleskoj.

Bilo je interesantno saznati na koji način igre dolaze u prodavnicu. „Direktno iz Engleske, do posredničke firme u Zagrebu, a zatim do nas“, objasnio nam je Bolanović. „Programi su isključivo sa engleskog govornog područja, kao što će biti i sve naredne pošiljke.“

U ovim prvim danima prodaje, potražnja je mala, a razlog je neobaveštenost ljudi o igrama koje ovde mogu da nađu. Sigurni smo da će prodaja bivati sve bolja i bolja“.

Planovi za budućnost...

Firma IBIS SYS je, kao što smo objasnili, tek u početnoj fazi prodaje softvera, a što se tiče planova za budućnost, postavljene su tri smernice: obnavljanje asortimana, proširivanje na ostale 8-bitne računare, i osvajanje 16-bitnog tržišta.

„Za početak ćemo, dok se kupci ne upoznaju sa prodajom, samo obnavljati trenutni asortiman, a kada budemo osetili da je to moguće, započemo prodaju igara i za Spectrum i Amstrad CPC. Cena, dizajn i prodaja biće identični trenutnim, a asortiman će biti malo promenjen.“

DOMAĆA SIENA

S obzirom na sve veće interesovanje za igre za 16-bitne računare, pre svega, Amigu i Atari ST, logično je očekivati pojavu igara i za ove računare. S tim u vezi poslovođa Bolanović je rekao: „Posle navedenih, preći ćemo na uvoz igara za Amigu i Atari, kako bismo kupcima ponudili kompletan asortiman igara.“ Cena disketnih igara za „veće“ računare biće koštati 300-320 dinara, takođe bez obzira na broj diske- ta koje igra zauzima. Pod uslovom da prodaja igara bude u redu, pojavljivale bi se stalno najsvežije igre, čime bi se dobio pravi izvor novog softvera i kod nas.

I zaključak...

Akcija koja je pokrenuta je odlična, ali, logično, ima i nedostataka, prvo nešto o njima.

Logično, prva mana je cena: 170 dinara za originalni program mnogima će, nakon svih ovih godina u kojima je piratsko tržište cvetalo, izgledati previše. Autorski trud, kvalitet, pakovanje, prenos igara i još nekoliko važnih, nezaobilaznih činilaca drastično podiže cenu. Kako će se (i da li će se) domaći igrači privići na ove cene, teško je reći, jer konkurentni program mogu nabaviti kod lokalnog pirata za oko 0.5 dinara. Istina, bez uputstva, na



Snimio: Kamenko Pajic

„S“ kaseti, kopiranu razdelnikom i sa velikom verovatnoćom „Tape errora“, tako da je teško reći šta se više isplati.

Ako zanemarimo finansijski momenat, ostaje i problem nabavke novih igara, jer poznato je koliko su piratske veze jake i brze. Da li je moguće biti konkurentno brz? S obzirom na trenutnu ponudu, teško.

Dobrih strana prodaje originalnih igara kod nas ima stvarno dosta. Kao i svi ostali proizvođači, igre se sada mogu kupi-

ti u prodavnici, prevare i smicalice pirata su izbegnute, a o dizajnu i da ne govorimo. Za prave igrače je vrlo bitna i činjenica da komplikovane igre neće biti bačene na policu, već će moći da se igraju jer postoji – uputstvo.

Vrlo bitna činjenica jeste i to da se ove igre pojavljuju u vreme donošenja „copyright“ zakona. Naravno, ostaje da se vidi da li će represalije po ovom zakonu biti tako drastične. Ako pirati budu proganjani

kao na Zapadu, onda je akcija uvoza inostranog softvera velika pomoć svima koji bi ostali bez igara, a na njih su navikli.

Pregled igara za C64 u prodavnici IBIS SYS, Maršala Tita 4, Beograd:

- PINK PANTHER
- BARBARIAN
- RUNNING MAN
- ALIENS
- PACK OF ACES (komplet od 4 igre)
- TURBO 64
- MINDFIGHTER
- TRACKER
- AFTERBURNER
- CIRCUS GAMES
- GAME OVER 2
- FIREZONE
- S.D.I.
- PRESIDENT IS MISSING
- SORCERER LORD
- FLYING SHARK
- BEYOND THE ICE PALACE
- WICKED
- EXPLODING FIST+
- SAMURAI WARRIOR
- BLASTEROIDS
- FOOTBALL MANAGER
- THUNDERBIRDS

Zainteresovanim (za sada samo) Commodore 64 igračima preporučujemo da svakako svrate do prodavnice IBIS SYS u ulici Maršala Tita 4 u Beogradu i uvere se i sami u prednost originalnih igara, a prodavnici ostaje da se potru- di i nabavlja nove i nove igre. ■

Aleksandar PETROVIĆ



QuickShot[®]

by Bondwell

THE NEXT GENERATION



QS-123
PC ANALOG



QS-127
UNIVERSAL INFRARED



QS-128
UNIVERSAL
ARCADE STYLE

Neki novi QuickShot

Posle prodatih preko 20.000.000 palica širom sveta, „Bondwell“ (firma koja pravi QuickShot) rešila je da na tržište izbaci novu generaciju džojstika. Dizajn je za 21. vek, a kvalitet je odličan. Za svaku od ovih palica koju budete kupili dobićete i jednogodišnju garanciju, što sa relativno niskom cenom čini stvar vrlo privlačnom.

Najjednostavniji model QS-131 je po performansama najobičniji džojstik, ali zato QS-127 predstavlja pravu mašineriju. Reč je o kursor-džojstiku bez kabla, jer radi na infra-crvene zrake. Ako ipak, više od kursora volite pravu palicu, a uz to imate i dosta para, trebalo bi da nabavite QS-128 koji, samo što ne „jede malu decu“.

Ako ste zainteresovani za ove nove „Bondwell“-ove „klince“, obratite se direktno proizvođaču na adresu: Bondwell House, Unit D1 Tariff Road, London N17 EOH. Tel. 01 385 1993.

■
A.P.



QS-129N/F^{*}
SPACE AGE CONTROL



QS-130N/F^{*}
DELUXE DIGITAL

QuickShot[®]

by Bondwell

BONDWELL UNITED KINGDOM LTD

1
WARRANTY



QS-131
NEW BASIC

F-16 COMBAT PILOT

Dejv K. Maršal i nekolicina „specijalizovanih“ programera iz firme „Digital Integration“ stvorili su, nakon višegodišnjeg rada, jednu od najboljih (ako ne i najbolju) borbenu simulaciju letenja do danas.

Dobro animirana vektorsko-poligonska grafika sa puno boja, dobar zvuk, veliki oružani arsenal sa dosta vernim performansama i osobinama, izvrsno simulirano osećanje za prostor i upravljanje avionom, kao i nekoliko odlično osmišljenih i tako izrađenih misija koje pokrivaju punu primenu F-16 Fighting Falcon-a („Borbeni Soko“) kao lovca, lovca-bombardera, presretača, izviđača i slično, odlike su „F-16 COMBAT PILOT“-a

Poseban „šarm“ igri daju fantastično ilustrovani meniji. U jednom od njih, koji predstavlja kancelariju pretpostavljenog, započinjemo igru. Izbor opcija se vrši mišem, tj. njegovim levim tasterom. Predmeti imaju sledeće funkcije: otvoreni prozor – demonstracija programa, računar na stolu oficira – komunikacija sa programom i upravljanje avionom, poster na zidu – karakteristike jednog broja naših raketa i protivničkih aviona, pilot (vi) – slobodan let, otvorena vrata – odlazak u meni sa misijama.

Nešto kompleksniju funkciju imaju kartoteka u desnom uglu sobe i koferče „parkirano“ uz vašu nogu. Kartotekom se najpre formira sopstveni dosije (Pilots' Log) na nekoj

praznoj disketi gde će se ubuduće beležiti svi vaši rezultati u delu igre dok ne ispuniti određene misije. Potrebno je da upišete svoje vlastito i letaćko ime, da biste naredni put ispisom svog ličnog imena (prethodno kliknite na kartoteku) nastavili sa izvršenjem zadatka. Ispis, podataka, „ja njih, oni mene“, u drugom delu igre (pošto izvršite zadate misije) dobija se u kartoteci opcijom Campaign Page. Iz kartoteka se vraćamo na sadržaj Combat Pilot diskete opcijom Erase.

Drugi deo igre, „Conquest“ (Osvajanje) pravi je mali vazdušni rat, pa je logično snimanje statusa, odnosno pozicije na „frontu“. Nastavak igre naredni put ide preko opcije „Recall Game“ (koferče), upisom naziva snimljenog statusa (Maršal ga je nazvao „Campaign“ – Ratni pohod).

Misije

Pre nego što nam Pentagon preda u nadležnost dalje vođenje rata, kao proveru sposobnosti zadatac nas nam pet misija: Watchtower – izviđanje i snimanje protivničkih pozadinskih objekata; Tankbuster – treba „razbiti“ neprijateljski tenkovski bataljon; Hammerblow i Deepstrike – „udarcem čekića“ rasturiti neki vojni ob-

jekt, odnosno u dubokom prodoru uništiti jedan od ekonomskih ciljeva; Scramble – hitno poleteti, presresti, uništiti (rasterati) dva do tri neprijateljska aviona koji upadaju u „naš“ vazdušni prostor.

U gornjem levom uglu je opcija sa nacrtanom dvosednom F-16D verzijom (ekvivalent jednosedu F-16C), čijom upotrebom uzimamo trenajni let, vežbamo sletanje (ovo proradite), ili „odsimuliramo simulaciju“, odnosno misije. Na obuku odlazimo opcijom „Begin Training“, ili je otkazujemo opcijom „Cancel“.

Što se „gladijatora“ u gornjem desnom uglu tiče, pogledajte Svet igara 6, tekst „Igranje na daljinu“.

Kada su svih pet misija uspešno obavljene (pored njihovih naziva tada stoji „pass“ – prošao) u sredini Pentagona će se pojaviti nova – Osvajanje. Za razliku od prvog dela, u kojem treba da izvršimo navedenih pet misija, u drugom delu sve (počev od izbora cilja, preko planiranja i izvođenja napada, do sletanja u bazu po povratku iz misije) ide pod našu kontrolu, sa izuzetkom promene vremenskih uslova, što je i realno.

Sve nam ovo omogućava verno prenesena metodika rada američke Vazduhoplovno-taktičke komande (Tactical Air Command – TAC) čije jedinstveno geslo glasi:

Leti, bori se, pobeđi

Pošto odaberete neku od misija ulazite u prostorije TAC-

–a. Primitićete veliku kartu (zamišljenog) vojišta i na njoj simbole: žuti kvadratići (gradovi), crtice (aerodromi), braon trouglači (planine), plave linije (reke) i crvene duži (putevi) – svi su oni stalno na mapi. Presek dve tanke (horizontalne i vertikalne) linije je aerodrom na kojem se trenutno nalazite.

U donjem delu ekrana su raznobojni tasteri koji omogućavaju sledeće:

Command: kliknite na aerodrom sa kojeg želite da poletite, a potom i na cilj napada. Pored naziva eskadrile dobićete i podatke o broju raspoloživih aviona na određenom aerodromu. Moguć je napad na četiri različita cilja sa vašim i još tri saveznička aviona. Znak da je napad „razrađen“ je simbolično predstavljen spajanjem polaznog aerodroma i izabranog cilja. Ova opcija se može koristiti samo u „Osvajanju“.

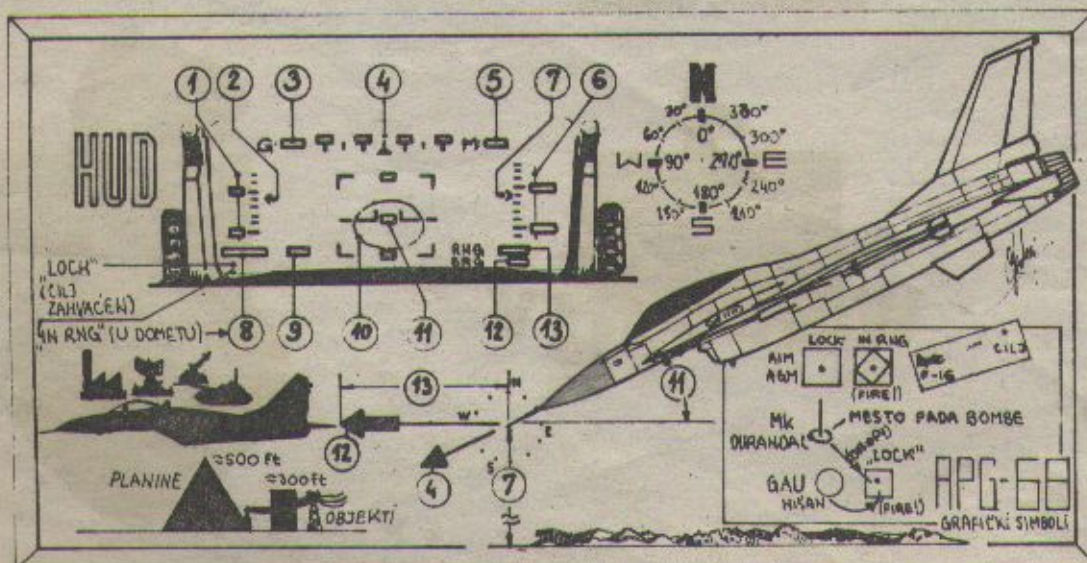
Mission: dobijamo podatke o vrsti ciljeva i njihovim koordinatama na mapi.

Targets: izborom ove opcije dobijamo mogućnost da na taktičkoj karti uključimo i isključimo ostale ciljeve – komandni centar, vojne baze, tenkovski bataljoni, položaj jedinice raketne PVO, radarske stanice za rano otkrivanje i praćenje ciljeva u vazduhu (eng. Early Warning Radar – EWR), skladišta goriva, elektrane i fabrički kompleksi. Svi objekti na mapi označeni su prepoznatljivim simbolom; plavi su naši, crveni su protivnički.

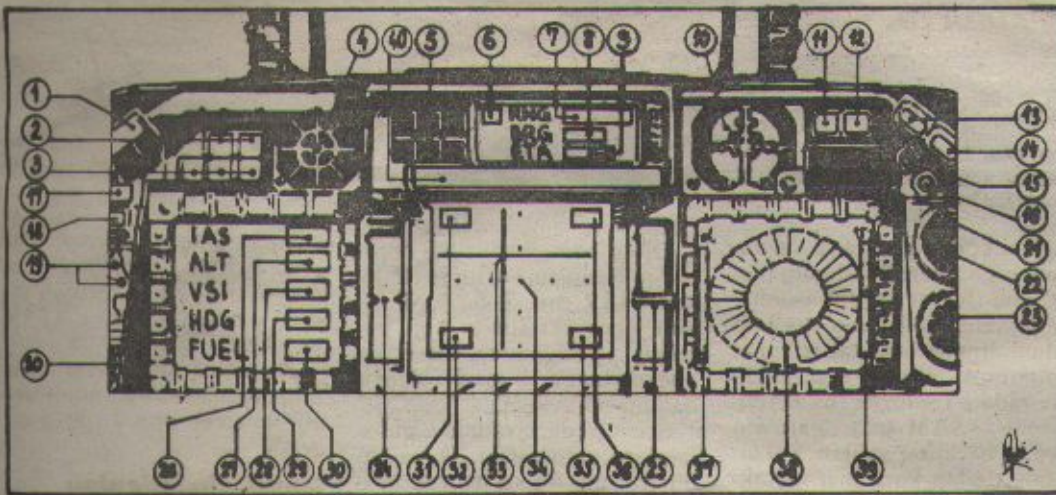
Raport: daje podatke o eventualnoj aktivnosti naše pešadije koja laserima obeležava neki od ciljeva iz opcije „Mission“; informiše o naročitem dejstvu neke protivničke raketne PVO; izveštava o „strujanju“ neprijateljskih presretača.

Weather: podaci o vremenskim (ne)prilikama.

Way Point: konstruisanje maršrute pomoću karakterističnih tačaka; F-16 COMBAT PILOT nema skrin na kome možete posmatrati svoj položaj na mapi (što je i realno) pa je uveden sistem planiranja maršrute i snalaženja u prostoru pomoću pomenutih karakterističnih tačaka. Savremeni avioni poseduju letaćke kompjutere koji su u stanju da memorišu i inercijalnim sistemima odvedu avion na programiranu tačku. U F-16 COMBAT PILOT-u je auto-pilot podržan samo kod sletanja, ali je



Slika 1. Raspored pokazatelja na HUD-u



Slika 2. Raspored pokazatelja na instrument tabli, sa HDD konfiguracijom za sletanje

podržano i memorisanje tačka, tačnije njih pet (obeležene su sa WAY 1-5) i šesta kao poletna tačka (WAY 0).

Kada odaberete ovu opciju pratite stanje Way Point Programmer-a, odvedite kursor na mesto na koje želite da postavite prvu karakterističnu tačku (WAY 1) i kliknite (ona će najkraćim putem biti spojena sa prethodnom tačkom); na isti način isprogramirajte i ostale potrebne koordinate i maršruta je gotova.

Isplanirajte kvalitetnu, racionalnu rutu, najbolje po zatvorenoj putanji, da biste potrošili što manje goriva. Izbegavajte nadletanje ciljeva koliko je moguće, jer su svi oni manje-više branjeni. Obratite pažnju na aktivnu raketnu jedinicu iz opcije Raport i potrudite se da u preletu izbegnete bar aerodrome i baze. Neku od tačaka postavite direktno na cilj jer ćete se tako najlakše i najpreciznije navesti. Ako vam se isplanirana ruta ne dopada možete je poništiti opcijom „Reset all waypoints“.

Na desnoj strani ekrana nalazi se tri opcije: Weapons (ukrcavanje oružja), Met office (izveštaj o vremenu; u prvom delu igre moguće je sve parametre menjati po želji) i Take-off (poletanje).

Ukrcavanje oružja

Izborom opcije „Weapons“ naći ćete se u novom ilustriranom meniju. U gornjem delu ekrana nalaze se podaci o trenutnoj težini aviona, ukupnoj količini goriva (oba podatka su u funtama - lb), broju granata za top i maksimalno opterećenje (broj gravitacija) koje avion sa datim naoružanjem može da izdrži.

Ispod slike aviona nalazi se spisak oružja i opreme koji se mogu koristiti u misijama; ispod toga se nalaze dve projekcije odabranog oružja sa leve i osnovni podaci o tom oružju (naziv, težina i količina tog oružja na avionu) sa desne strane; pod opcijom „Payload“ dat je izveštaj o (ne)mogućnosti daljeg ukrcavanja oružja.

Ispod svega ovoga nalazi se još nekoliko opcija, sa sledećim značenjem: Ground crew recommended - ukrcavanje oružja po savetu zemaljaca; Pilot 1-3 se odnosi na savezničke avione koji idu sa vama na zadatak (ovo važi samo za „Osvajanje“). Njima ukrcavate oružje tako što najpre kliknete na opciju „Load“ (sada možete tražiti i savet zemaljaca), a nakon toga i na opciju „Store“, kojom potvrđujete konfiguraciju naoružanja na avionu. Na isti način kreirate i naoružanje drugoj dvojici.

Opcijom „Clean“ skidate sve sa podvesnih tačaka na vašem ili „koleginom“ avionu, a sa „Exit“ se vraćate u Taktičku komandu.

Ako želite sami da ukrcate oružje najpre kliknite na naziv nekog od njih, potom isto to učinite i na podvesnoj tački na koju želite da nakačite odabrano oružje (ili opremu). Gledajte da opterećenost krila opada idući od trupa aviona prema kraju krila jer je tada avion pokretljiviji. Ostale informacije u vezi sa utovarom oružja i nosivosti pojedinih podvesnih tačaka su u tabeli 1.

Oružani arsenal

Najvažnije karakteristike pojedinih raketa i bombi naći ćete takođe u tabeli 1.

AIM - američka oznaka za rakete tipa vazduh-vazduh iz arsenala NATO-a. Skraćenica potiče od Air Missile, a u novije vreme označava i „usavršenu, presretnu raketu“ tipa vazduh-vazduh (eng. skr. od Advanced Intercept Missile);

AMRAAM (Advanced Medium Range Air-to-Air Missile) - usavršena raketa srednjeg dometa tipa vazduh-vazduh, sa mogućnošću presretanja ciljeva u svim vremenskim uslovima, pre nego što dođu u vizuelni domet pilota; ima solidan motor koji redukuje rim, aktivni laser za praćenje ciljeva i aktiviranje infra crvenog blizinskog upaljača; koristi sistem refleksije za navođenje na cilj, a ima i sopstvenu ECCM opremu.

AA (Air-to-Air) - amer. oznaka za rakete vazduh-vazduh koje nisu u arsenalu NATO-a.

AGM (Air-to-Ground Missile) - amer. oznaka za rakete vazduh-zemlja iz arsenala NATO-a.

HARM (High Speed Anti Radiation Missile) - brza protivradarska raketa koja se, logično, navodi na izvor radarskog zračenja (eng. radar warning receiver - RWR) otkrije radarski snop, a sistem za identifikaciju utvrdi da dolazi sa neprijateljskog radara (sve to u izuzetno kratkom vremenskom periodu), pilot može da ispali raketu. Nakon lansiranja „inteligencija“ HARM-a otkriva i memoriše najpreciznije parametre izvora zračenja te se, praktično, inercijalnim sistemom navode na cilj.

Dobra strana ovih raketa je što nakon lansiranja više ne zavise od izvora zračenja (ono može biti kad-tad i prekinuto, ali HARM-u to ne smeta jer ima memorisane podatke o ci-

lju), a loša strana je izlaganje protivničkom radaru pre lansiranja.

Durandal je naziv za posebnu vrstu bombi namenjenih za uništavanje aerodromskih pista i sličnih ciljeva (rede puteva). Zbog svoje namene ova bomba ima neke posebne karakteristike: kao prvo, može se izbacivati samo pod određenim uslovima - minimalna visina za izbacivanje iznosi 250 stopa (oko 75 metara), brzina u trenutku odbacivanja treba da bude u intervalu 350-550 milja na sat, a postoji i podatak da maksimalna brzina pri nošenju ovih bombi može da ide i do 1,8 maha na 10 kilometara (oko 3280 stopa).

Kada se Durandal odbaci sa podvesnih tačaka na njemu se otvara mali padobran koji ga uspori i okrene vertikalno prema zemlji. Nakon toga padobran se odbacuje, pali se raketni motor koji daje dovoljan potisak da se bomba zarije u pistu do nekih četrdesetak santimetara gde i eksplodira uništavajući efektivno 150-200 kvadratnih metara piste. Pošto se pista gradi iz više slojeva, ovakve „kratere“ je vrlo teško zakrpati, a i razorna moć bombe ne zahteva isuviše veliku preciznost pri bacanju, te se obilato koristi u ove svrhe.

Iron Bomb („čelična“, teška bomba) je američki opšti naziv za sve slobodno-padajuće bombe (bez bilo kakvog oblika vođenja i sopstvenog pogona) koje se dalje klasifikuju prema raznim osobinama (uglavnom „kilaži“), a najčešće se obeležavaju oznakom „Mk“.

SA(M) (Surface-to-Air Missile) američka oznaka za rakete tipa zemlja-vazduh koje nisu iz arsenala NATO-a.

Navodeni projektil - raketa kojom se upravlja sa mesta lansiranja.

Samonavodeni projektil - raketa koja se samostalno navodi na cilj.

Aktivno dejstvo (oružja, predajnika ili senzora) podrazumeva emitovanje radarskih ili radio talasa, odnosno laserskih zraka, koji se (kao povratna informacija) odbijaju od posmatranog/progonjenog cilja.

Poluaktivno dejstvo podrazumeva prijem i/ili predaju nekog oblika energije u jednoj „etapi“, dok se u onoj drugoj oružje (recimo rakete) navodi inercijalnim sistemom (žiroskopi).

Pasivno vođeno oružje (ili senzor) ne emituje nijedan ob-



Slika 3. Karakteristične (granične) vrednosti brzina, u mph (miljama na sat)

lik energije koji može da otkrije progonjeni cilj. Najčešće se radi o takozvanom „toplotnom samonavodjenju“ (eng. Heat Seeking, ili Infra Red-IR) gde se raketa navodi na toplotnu energiju koju emituje „vruća“ strana cilja (reaktor, izduvnik, motor i slično).

Blizinski upaljači su naprave koje se ugrađuju kod supersoničnih projektila da bi povećali njihovu efikasnost. Kada nivo povratne reakcije (radarski impuls, toplota) pređe određenu granicu ovi upaljači aktiviraju eksplozivno punjenje i, mada se ne radi o direktnom pogotku, mogu znatno oštetiti cilj.

Protivraketni manevri moraju da sadrže brzu promenu parametara leta: pravca leta, visine i brzine; najbolje je da koristite horizontalna obilaženja u većim, ili pak promenljivim lukovima (regulišete ih jačinom potiska motora), i da stalno okrećete rep u suprotnu stranu od rakete i da joj time otežate vođenje (ako je toplotno vođena), odnosno da nastojite da joj se zavučete u oblast „iza očiju“ ako je radarski vođena.

ECM (Electronic Counter-Measures) „elektronsko protivdejstvo“ upereno je protiv radarskih senzora (kako onih na raketama, tako i onih na zemlji). U tu svrhu se koriste, pored raketa tipa HARM, razni ometači (eng. jammer) koji emituju smetnje u određenom frekvencijskom opsegu („bučni ometači“) na tačno utvrđenoj frekvenciji („baražni“), ili pak protivničke radare zbunjuju poplavom signala male snage. F-16C poseduje sopstveni prigušivač za samozaštitu, ITT/Westinghouseov ALQ-165 ASPJ koji je zamenio slabiji model ALQ-119 (na F-16A) i koji se automatski uključuje nakon što letački kompjuter otkrivene radarske snopove protumači kao neprijateljske.

ECCM (Electronic Counter CounterMeasures) dejstvuje protiv ECM. U ove kontrame-re spada isključenje predajnika, promena radne frekvencije uređaja i slično.

Mameci – tanke folije ili

vlakna koja u dodiru sa vazduhom sagorevaju blještavim plamenom (fosfor) ili pak oslobađaju veliku količinu toplote (aluminijum) i na taj način u potpunosti zbune neprijateljske radare i senzore (na raketi, avionu, SAM-u...) naročito ako se bacaju u velikim količinama. Jedan kontejner sa takvim mamecima poseduje i F-16C (ALE-40) i u njemu ima te po 30 komada od obe vrste (Chaff – radarski i Flare – toplotni mameci).

GAU – američka oznaka za avionski sistem za kontrolu topovske vatre: F-16C je naoružan šestocevnom (rotirajućim) topom, čija je namena univerzalna, protiv ciljeva u neposrednoj blizini (vidi tabelu 1).

Dodatna oprema

Što se dodatne opreme tiče, nešto više ćemo reći samo o LANTIRN i ATAR kontejnerima i njihovim ulogama (spoljni rezervoari sa gorivom imaju, valjda, jasnu namenu).

LANTIRN (Low Altitude Navigation and Targeting Infrared for Night) je oprema, smeštena u dva kontejnera, čiji je osnovni zadatak navigacija i nišanje na malim visinama i noću.

Prvii sadrži radar za praćenje konfiguracije terena (Terrain Following Radar TWR) koji u sprezi sa senzorom za prijem infracrvenih talasa iz oblasti pred avionom (tzv. Forward Looking Infrared – FLIR) daje toplotnu sliku terena na Head Up Display-u, i to u opsegu od 20 x 150 (noviji Lantirn HUD ima „opseg“ od 3 x 180 zahvaljujući holografskoj tehnici) što je od velike koristi u noćnim letovima. Isti princip važi i za dobijanje slike na nekom od ekrana na kontrolnoj tabli (Head Down Display). To je naročito važno kada koristimo AGM rakete jer imamo vizuelnu sliku objekta kojim se „bavi“ naš APG-68 (APG – amer. oznaka za računar za kontrolu vatre na avionu). Prema tome, ako ste pošli u lov na tenkove, a na HDD-u imate sliku zgrade ili radara – uperite antenu na nosu aviona na neki drugi cilj, i ako ste zadovoljni izborom – ispalite raketu.

Drugi kontejner sadrži opremu za nišanje. Čini je još jedan FLIR (on se bavi ciljevima) i laserski sistem koji pomoću „Designation Laser“-a obeležava cilj i meri njegovu daljinu od aviona.

Sve navedene radnje Lantirn izvršava automatski. Treba voditi računa da se ne vrši promena oružja ako APG-68 barata sa AGM-65E raketama, jer se može desiti da spona „lasersko obeležavanje sa Lantirna – prijem refleksije laserskog senzora na AGM-65E“ bude bespovratno prekinuta.

ATAR je kontejner sa opremom za snimanje i fotografisanje terena i raznih objekata. Svi procesi se odvijaju potpuno automatski, nakon uključivanja ATAR-a, tako da je naš zadatak da ga dovedemo iznad cilja (kažemo „ptičica“) i vratimo ga neoštećenog u bazu.

Problemi ipak nastaju, počev od onog „ptičica“. Pošto smo se u niskom letu (ispod 500 ft) došunjali do cilja predstoji dizanje na neku razumnu visinu za fotografisanje. Cilj nadlećite sve dok ne dobijete poruku Object (ili Data) Good, jer u suprotnom (...Bad) cilj još nije izložen dejstvu ATAR-a. Sada ste (verovatno) i vi izloženi dejstvu protivničkih radara pa ne bi bilo loše da ih malo „proredite“ kojim HARM-om ili laserskim Maverick-om (samo vodite računa da u zanosu ne „počistite“ i objekat koji treba snimiti). Predstoji luda trka do sledećeg cilja (ako ga ima) i beg kući, jer će vam cela eskadrila ranih MiG-ova biti za petama.

Pošto se ciljevi nalaze u neprijateljskoj pozadini (uvek počnite od najdaljeg, a nije na odmet poneti i spoljne rezervoare sa gorivom koje, nakon „velikog spremanja“ u okolini cilja (ili kad prilično „zagustiti“), jednostavno odbacite da biste mogli lakše da manevrišete (pobegnute). Drugi cilj preletite jednom do dva puta (pa šta bude nek bude) i – magla kući!

Ako ipak utanjite sa gorivom (uz put izbegavajte borbu koliko god je to moguće, ponesite lakše AIM-9M za samo-odbranu na krajevima krila)

katapultirajte se neposredno pred bazom i pomolite se za dve stvari: da vam katapult sedišta ne zakaže i da se ATAR ne ošteti.

Navedene savete vam toplo preporučujemo i za ostale akcije uperene protiv ciljeva na zemlji.

Head-Up-Display

HUD je, da se podsetimo, providni ekran na koji se reflektuju podaci u vezi sa navigacijom, upravljanjem aparatima, praćenjem ciljeva i slično. Prikaz podataka je dat u vidu alfa-numeričko-grafičkih simbola koje pilot lako prati, ne gubeći iz vida situaciju pred sobom.

F-16 HUD je izradila britanska firma „Marconi Avionics“, a „Digital Integration“ ga je preneo prilično verno. Raspored pokazatelja na HUD-u je dat na slici 1, a njihova namena je sledeća:

- 1) brzinomer skala sa podacima u miljama na sat;
- 2) trenutna brzina;
- 3) trenutni „broj grafitacija“ koje opterećuju konstrukciju aviona i pilota u njemu;
- 4) „naš“ kurs u desetim delovima stepena;
- 5) brzina u mahovima;
- 6) visinomer skala sa podacima u stopama;
- 7) trenutna visina;
- 8) oružje kojim upravo baratate;
- 9) broj raketa/bombi/granata date vrste na avionu;
- 10) nišanski krug;
- 11) nagib trupa aviona u stepenima;
- 12) pozicija cilja u odnosu na nas u stepenima;
- 13) udaljenost cilja od nas u miljama.

Grafički nišanski simboli i postupak pri dejstvu datim oružjem su takođe prikazani na slici 1, uz dve napomene: pri lansiranju toplotno samonavodjenih raketa AIM-9M i AGM-65D cilj najpre uhvatite u nišanski krug pa tek onda ispalite raketu, jer će projektil dobiti dodatno usmerenje ka cilju i učinak će mu biti veći. Kod aktivno samonavodjenih projektila ovaj postupak nije neophodan. Druga napomena se odnosi na bombardovanje: APG-68 dozvoljava otkaćinjanje bombi samo ako je nagib trupa u intervalu od +/- 40o, a za Durandale važi i ograničenje brzine (vidi tablicu 1).

15) spoljni rezervoari su prazni (odbacite ih)

16) unutrašnji rezervoari su (skoro) prazni.

17) digitalni pokazivač opterećenja motora.

18) analogna skala za prikaz dodatnog opterećenja motora.

19) točkovi (crveno - izvučeni, zeleno - uvučeni).

20) prinudno odbacivanje podvesnog tereta je u toku

21) pokazivač za količinu goriva u unutrašnjim rezervoarima

22) pokazivač za količinu goriva u spoljašnjim rezervoarima

23) analogni pokazivač opterećenja motora

24) indikator napadnog ugla

25) analogni indikator nagiba

Head-Down-Display

HDD je ekran, po konstrukciji sličan televizijskom (katodna cev), a po nameni i načinu prikazivanja podataka - HUD-u. Ugrađuje se u instrument tablu i može imati više „specijalizovanih“ prikaza (ovde čak jedanaest) sa mogućnošću kombinovanja rasporeda i sadržaja na svakom ekranu ponaosob. Postoje tri glavna moda koja za sobom povlače uključivanje određenih ekrana obavezno, dok su ostali „pomoćni“ i mogu se birati proizvoljno. Ti modovi su: poletanje/sletanje (obavezan prikaz centralnog HDD-a na slici 2), borba u vazduhu (sl. 5.1.) i napad na kopnene ciljeve (sl. 5.2.). Glavni ekrani se međusobno isključuju.

Objašnjenja počinjemo u vezi rasporeda HDD-a sa slike 2:

Levi ekran, digitalni pokazivači:

26) Indicated Air Speed - „horizontalna“ brzina u miljama na sat.

27) ALT - visina u stopama.

28) Vertical Speed Indicator - „vertikalna“ brzina u stopama po sekundi.

29) Heading - trenutni kurs u stepenima.

30) ukupna količina goriva u funtama.

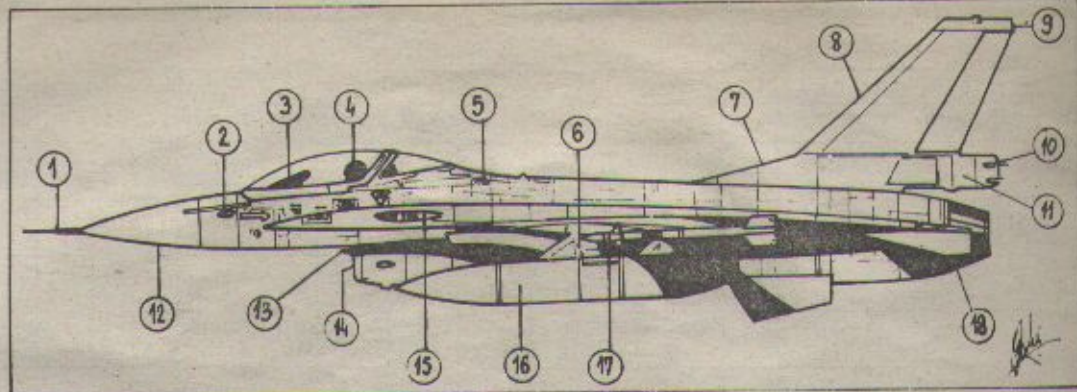
Centralni ekran, podaci za navođenje na pistu:

31) isto kao 29.

32) potrebno vreme da se, uz date parametre leta, stigne do piste.

33) pozicija početka piste u odnosu na nas.

34) vaš trenutni položaj (da biste sleteli na sam početak piste trup mora da bude paralelan sa vertikalnom, krila sa



Slika 4. 1) Prijemna antena, 2) RWR antena, 3) HUD, 4) katapult-sedište, 5) TACAN (radio) antena, 6) podvesna tačka, 7) UHF/IFF antena, 8) VHF antena, 9) RWR antena, 10) ECM antena, 11) kućište za kočni padobran (holandski) ili RAPORT III ECM (belgijski F-16), 12) kućište APG-68 radara, 13) granična prevlaka rascepnice ploče, 14) usisnik za vazduh, 15) izlaz kućišta za top, 16) rezervoar za gorivo, 17) AIM-9, 18) izduvnik motora

horizontalnom linijom i tačke 33 i 34 moraju biti poklopljene).

35) udaljenost od piste u miljama.

36) pravac pružanja piste u stepenima.

Desni ekran, indikatori nagiba:

37) nagib trupa.

38) veštački horizont

39) analogni VSI.

40) razne poruke

Dogfight i HDD-i

Skice ekrana za napad na ciljeve u vazduhu se nalaze na slikama 5.1. Za sve njih važi sledeće: cilj kojim se bavi letački računar označen je žutim kvadratićem (A), i za njega važe sledeći podaci:

1) udaljenost od cilja u miljama; 1) visina na kojoj se nalazi cilj u hiljadama stopa; 3) položaj cilja u odnosu na vas u stepenima.

Ostale ciljeve (najviše njih 7) radar takođe prati (u modu TWS) i memorise njihove podatke, a položaj na displeju prikazuje u obliku zelenog kvadratića. Naravno, reč je o prikazu vertikalne situacije u oblasti pred avionom.

Postoje sledeći režimi rada:

a) Acquisition (izviđački mod) - podržava napad raketama malog dometa (do 11 milja), obrađuje podatke i prati cilj koji prvi zahvati.

b) Track While Scan („prati dok pretražuješ“) - podržava i napad raketama srednjeg dometa (do 40 milja). Naravno je ubojit u sprezi sa AIM-120A, pa ispaljivanje sledećeg AM-RAAM-a ne zavisi od učinka prethodnog.

c) Show Select Target (prikaz odabranog cilja) - signalizira da je cilj ušao u opseg HUD-a uz prateću simboliku (vidi sl. 1). Ako se radi o prelazu iz režima ACS računar će

automatski proveriti da li je cilj u dometu datog oružja (uz dodatnu simboliku na HUD-u), a ako je prelaz iz moda TWS ovu proveru pilot vrši „ručno“ (taster F10).

Postavljanje nekog drugog cilja za glavni, sa prikazom podataka o njemu, vrši se tasterom F9.

Sve u vezi sa simbolikom glavnog i pratećih ciljeva važi i dalje, samo što su podaci o „žutom kvadratiću“ drugačiji:

3) položaj odabranog cilja u odnosu na nas u stepenima; 4) udaljenost od cilja u miljama.

Postoje dva režima rada:

a) Ground Targets (kopneni ciljevi) - daje prikaz svih objekata u oblasti pred avionom. Provera da li je cilj u dometu date AGM je automatska. Izbor glavnog cilja se vrši tasterom F9.

b) Ground Target Track (praćenje glavnog cilja) - svi ostali ciljevi se brišu, ali se podaci o njima čuvaju u memoriji računara. Provera dometa za AGM je ručna, tasterom F10.

Za postupke pri bombardovanju i lansiranju raketa vidi sliku 1. Modovi za napad na kopnene ciljeve su skicirani na slici 5.2.

Prikaz na ostalim HDD-ima

5.4: podvesni teret (sa leva na desno): AIM, AGM, bomba, rezervoar za gorivo ili ATAR, sasvim gore - broj granata za top, sasvim dole - mameci.

5.5: termalna slika objekta „osvetljenog“ pešadijskim laserom, ili laserom sa Lantirna.

5.6: raspored objekata na koordinati X, Y (mapa terena u oblasti pod avionom). Domaći zadatak: izabrati trening misije „Watchtower“, poneti tri spoljna rezervoara sa gorivom, par AGM-65E i Lantirn i

upoznati se sa vizuelnom i top lotnom slikom naših i protivničkih objekata (služiti se kartom TAC-a nezavisno od Pentagonovog zadatka).

Pogledi levo-desno

Pogledajte levi deo kabine i videćete ručicu za gas (forcetick), digitalni pokazivač opterećenja motora i analognu skalu za dodatno opterećenje.

Sa desne strane su upravljačka palice (sidestick), kompas i indikatori oštećenja (na njih ukazuje glavni alarm - ALERT). Njihova upozorenja se odnose (slevo udesno) na oštećenje: Bendix-ovog trokanalnog, elektronskog sistema za prenos komandi sa palice do izvršnih elemenata, TACAN antene ili radija, APG-68 ili nekog drugog radarskog uređaja, navigacijskih elemenata, Lantirna, HUD-a, ALQ-165 ASPJ-a, uređaja za dovođenje kiseonika (bez njega možete normalno da dišete do nekih 2,5 km/8000 ft), ALR-69 RWR-a, lansiranih držača na podvesnim tačkama, instrumenta za (samo)sletanje.

Poletanje-sletanje

Za sam kraj uobičajena tema, ali ovoga puta samo uvod u hepening

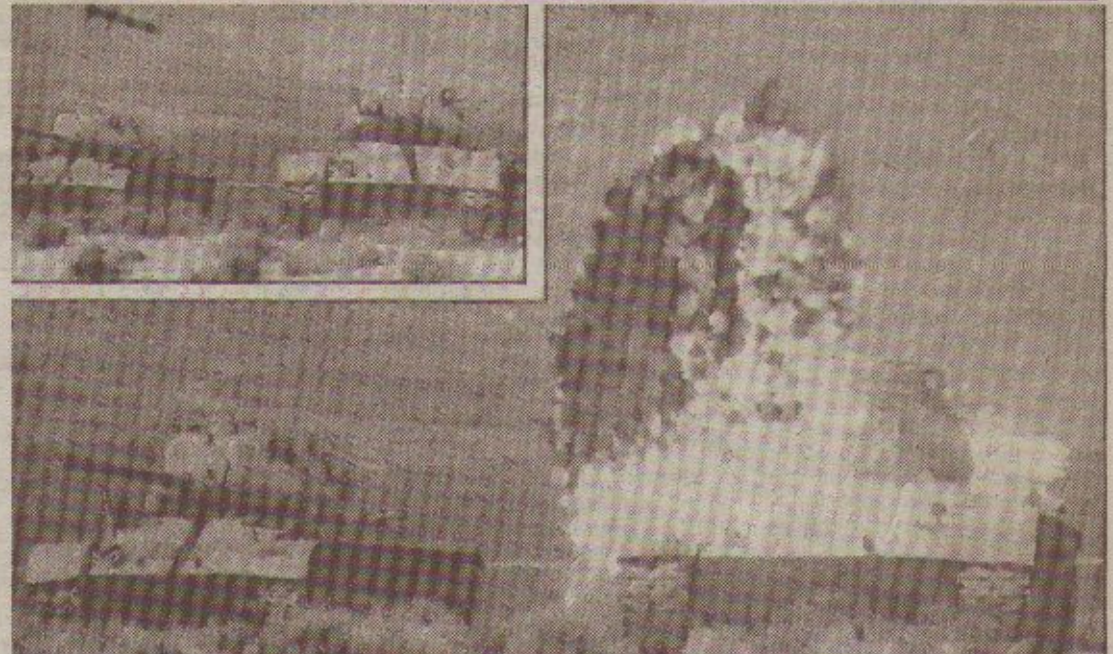
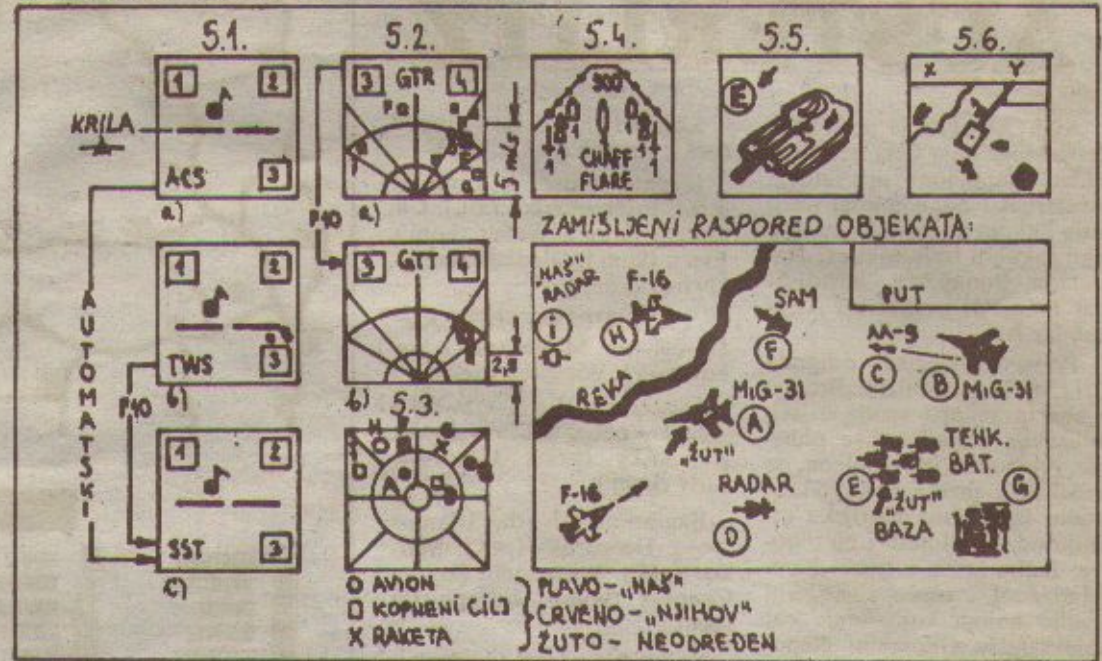
Kod poletanja treba voditi računa o graničnim brzinama za točkove (vidi sliku 3) i o činjenci da zadnji stajni trap može da „kolabira“ pod opterećenjem aviona, kako pri poletanju tako i pri sletanju. Zato se brzo odlepite od zemlje (možete koristiti i dodatno sagorevanje), odnosno brzo spustite nos aviona na prednji točak. Upravljanje na zemlji ide preko prednjeg točka do brzine od 100 milja na sat, posle se ovaj deo trapa fiksira. Pre poletanja se najavite kontrolnom tornju.

Slika 5: Skice ostalih HDD-a i ALR-69 RWR displeja (5.3)

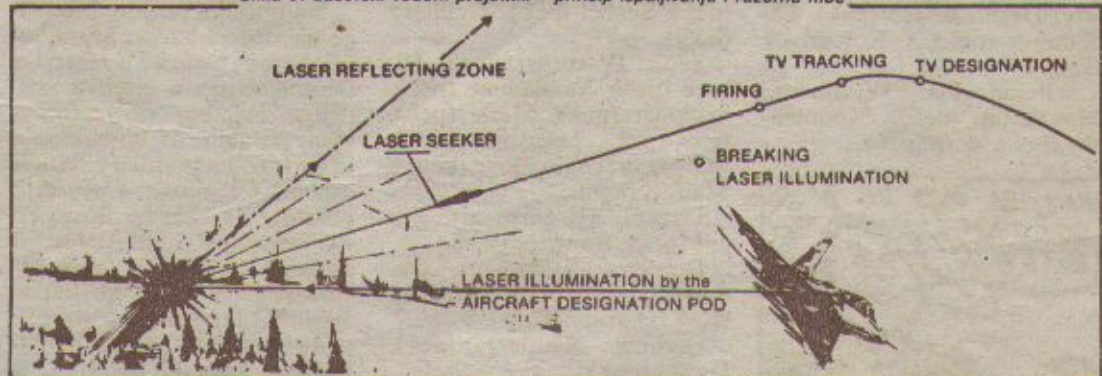
Kada se vraćate sa zadatka najpre podesite instrumente za navigaciju ka nekom od aerodroma i pozovite toranj. Ako je iz bilo kog razloga toranj u nemogućnosti da vas primi na aerodrom, poslaće poruku „Change UFCP Mode” – pozovi drugi aerodrom (UFCP skr. od Universal Flight and Communication Panel – univerzalni letaćki i komunikacioni pano; vidi sliku 2, tačke 5-9). Ako su vas primili na aerod-

Komande sa tastature

- + povećanje potiska motora
- smanjenje potiska motora
- U točkovi uvučeni/izvučeni
- B aktiviranje kočnica na točkovima (držite)
- aktiviranje aerodinamičnih kočnica (držite)
- W HDD konfiguracija za sletanje
- E HDD konfiguracija za napad na kopnene ciljeve
- D HDD konfiguracija za borbu u vazduhu
- Q promena oružja
- H HUD uključen/isključen
- K indikator nagiba trupa/kрила (na HUD-u) uključen/isključen
- T pozivanje kontrolnog tornja
- G zahtev za navođenje na pistu sa tornja
- KURSORSKI TASTERI** – pogled u datu stranu
- F toplotni mamac
- C radarski mamac
- P pauza
- J+F odbacivanje spoljnih rezervoara za gorivo
- J+A odbacivanje celokupnog podvesnog tereta
- CTRL+E katapultiranje
- CTRL+ESC prekid igre
- F1 izbor prikaza na levom HDD-u
- F2 izbor prikaza na centralnom HDD-u
- F3 izbor prikaza na desnom HDD-u
- F5 izbor vrste cilja za navigaciju
- F6 izbor cilja, date vrste, za navigaciju
- F7 auto-pilot uključen/isključen
- F8 ATAR oprema uključena/isključena
- F9 izbor cilja za praćenja preko APG-68
- F10 izbor režima rada APG-68 i provera da li je cilj u dometu



Slika 6: Laserski vodeni projektili – princip ispaljivanja i razorna moć



rom („Status Green, Clear for Landing”) pozovite kontrolni toranj tasterom „G” i dobićete uputstva za sletanje. Kada se pojavi poruka „ILS Active” (instrumenti za sletanje su aktivni) aktivirajte auto-pilota i možete prekrstiti ruke i zviždu-

kati „Na lepom plavom Dunavu”. Podsećamo da inerciju možete anulirati vazдушnim kočnicama. Nakon sletanja prikočite i kočnicama na točkovima, istovremeno smanjujući potisak na 60 posto. I ovde možete

koristiti vazdušne kočnice ako želite. Zatim se odvezite do hangara, parkirajte vašeg vernog „Sokola”, odmorite malo i – nazad u borbu!

Goran RADOMIROVIĆ
Goran MILOVANOVIĆ

AUSTERLITZ

AUSTERLITZ je nova strateška simulacija koja oživljava doba Napoleonovih ratova. Austerličku bitku mnogi nazivaju bitkom tri cara, jer su se u njoj sukobili francuski car Napoleon Bonaparta, austrijski car Franja II i ruski car Aleksandar I.

Prava bitka se odigrala 2.12.1805. g. u blizini Brna u Čehoslovačkoj i spada u najblistavije Napoleonove pobjede. Prethodno je Napoleon, ne ispalivši ni metka, opkolio i zarobio kod Ulma austrijsku armiju od 40000 ljudi i 60 topova. Zatim kreće u susret kombinovanoj rusko-austrijskoj armiji kojom komanduje car Aleksandar. Obmanuti Napoleonovom ponudom za mir, i uvereni u svoju nadmoć, saveznici i pored protivljenja ruskog maršala Kutuzova odlučuju da prime bitku kraj sela Austerlic.

To bi bio kratak uvod u igru. Izvođenje i komande isti su kao u WATERLOO-u (opis u „Svetu igara 6“). Igru možete igrati kao Aleksandar (82500 ljudi, 200 topova) ili (Napoleon 70000 lj., 144 t.).

Kao Aleksandar komandujete sledećim maršalima: Constantine (garda: 10300 lj., 32 t.), Wiloradovich (5600 lj., 24 t.), Kollowrath (9000 lj.), Liechtenstein (5000 lj., 32t.), Prschibitschewski (7600 lj., 32 t.), Langeron (10100 lj., 24 t.), Bagration (14000 lj., 32 t.), Keimayer (7200 lj., 8 t.) i Dokhturow (12100 lj., 24 t.). Redom, oni komanduju:

Constantine: Imperial-artillery, Deperadovich (peš.), Lobanov (peš.), Kologrivov (konj.).

Wiloradovich: IV-col-art., Monakhtin (peš.), Modniansky (peš.), Berg (peš.).



Kollowrath: Rottermund (peš.), Jurczik (peš.).

Liechtenstein: Ermolov (art.), Frierenberger (art.), Caramelli (konj.), Weber (konj.), Essen (konj.), Gladkov (konj.), Uvarov (konj.).

PRSCHIBITSCHESKI: III-col-art., Muller (peš.), Selkov (peš.), Wimpfen (peš.).

Langeron: II-col-art., VII-Jeager (peš.), Olsuvev (peš.), Kamensky (peš.), II-col-cavary (konj.).

Bagration: II-art., Ulanus (peš.), Dolgoruky (peš.), Markov (peš.), Wittgestein (konj.), Chaplits (konj.), Voropaitzki (konj.).

Keimayer: I-art., Carneville (peš.), Stutterheim (konj.), M-Liechtenstein (konj.), I-Cossacks (konj.).

Dokhturow: I-col-art., Lewis (peš.), Urusov (peš.), Vladimir (peš.), Kiev-grenadirs (peš.), Denisov-Cassacks (konj.).

Ako igrate u ulozi Napoleona, vaši maršali su: Murat (7600 lj., 24 t.), Bernadotte (8600 lj., 24 t.), Lannes (12100 lj., 24 t.), Sout (23000 lj., 32 t.), Davaut (6900 lj., 16 t.), Bessieres (garda: 5600 lj., 24 t.), Oudinot (garda: 6000 lj.). Oni komanduju svojim korpusima:

Murat: Doguerou (art.), Mansouty (konj.), D-Hautpoul (konj.), Walther (konj.), Kellerman (konj.), Milhaud (konj.).

Bernadotte: I-corps-art, Rivaud (peš.), Drouet (peš.).

Lannes: V-art., Caffarelli (peš.), Suchet (peš.), Treilhard (konj.).

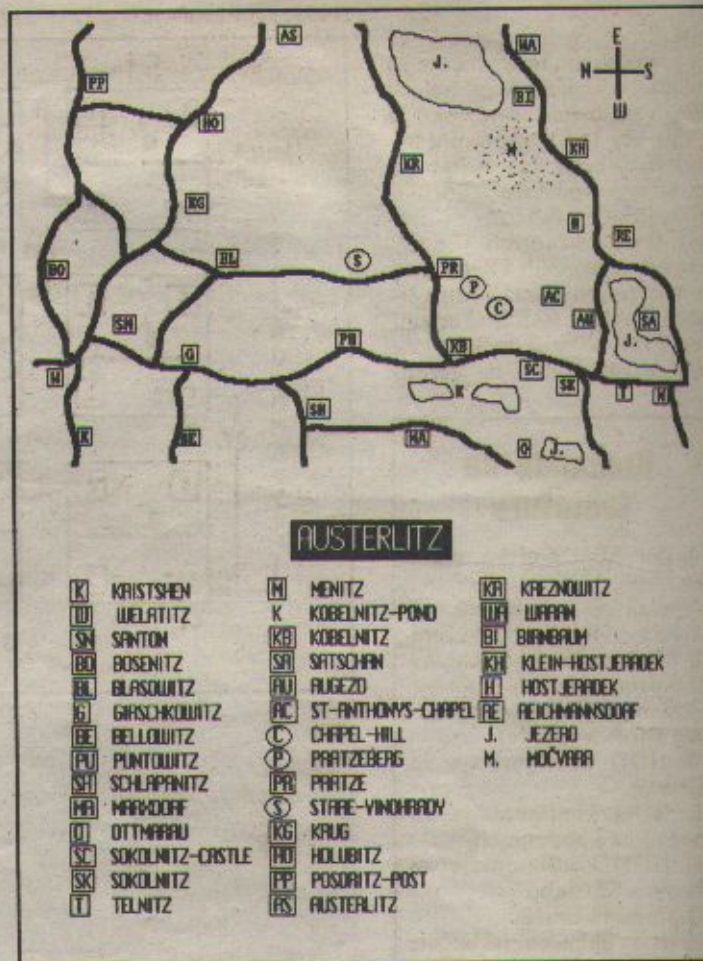
Sout: IV-corps-art., St-Hilaire (peš.), Vandamme (peš.), Schinner (peš.), Merle (peš.), Fery (peš.), Levasseur (peš.), Margaron (konj.), Boye (konj.), Scalfort (konj.).

Davaut: III-corps-art, Friant (peš.), Bourcier (konj.).

Bessieres: Guard-art, Guard-infantry (peš.), Worland (konj.), Savary (konj.).

Oudinot: Wortieres (peš.), Dupas (peš.).

Ako se nalazite u ulozi Aleksandra bitku relativno lako možete dobiti. Dovoljno je narediti Bagrationu da zauzme Blasowitz i Santon a Wiloradovichu da podržava njegovo dejstvo. Kollowrathu, Prschibitschewskom i Constantinu



nauredite da zhauzmu Puntowitz. Liechtensteinov korpus ostavite u rezervi u Pratzu da odatle po potrebi podrži napad na Punowitz. Langeronu naredite da napadne Kobelnitz-Pond, Dokhturowu Sokolnitz i Sokolnitz-castle, a Keimayeru Tellnitz. Time je bitka praktično dobijena.

Dobiti bitku znatno je teže ako igrate u ulozi Napoleona. Zbog toga sledi detaljno uputstvo.

Na početku rasporedite snage na sledeći način: Muratovljevi korpus ostavite u rezervi u Girschkwitzu a njegovu artiljeriju, zajedno sa Lannesovom, pošaljite da bombarduje Blasowitz. Lannesovu pešadiju ostavite u Santonu, a pešadiju pošaljite da zauzme Bosenitz. Bernadottovu i Bessieresovu artiljeriju pošaljite 1/2 milje severozapadno od Kobelnitz. Pešadiji i konjici garde naredite da brani Puntowitz a Bernadottovoj pešadiji Kobelnitz - Pond Soutovu artiljeriju postavite 1/2 milje jugozapadno od Kobelnitz. St-Hilaire, Vandamme, Schinnera, Boya i Scalforta ostavite u rezervi 1/2 milje jugozapadno od Kobelnitz-Ponda. Levasseuru naredite da brani Sokolnitz-Castle,

a Merlu, Feriju i Margaronu zajedno sa Davautovim korpusom Sokolnitz. Davautovoj artiljeriji naredite da brani 1/2 milje zapadno od Tellnitz.

U 10h naredite Lannesu i Muratu da zauzmu Blasowitz. Kada odbijete protivnikov napad na Kobelnitz naredite Bernadottovoj pešadiji da zauzme Pratzebereg i Pratze, a njegovu artiljeriju zajedno sa gardijskom postavite 1/2 milje istočno od Pratz. Bessieresu naredite da zauzme Stare-Vinohrady a Oudinotu Hostjeradek. U 13h naredite Davautu da zauzme Satschan i Satschan-Pond (jezero). Vandammu, St-Hilaire, Boyu i Scalfortu naredite da zauzmu Augезд a Schinneru Chapel-hill.

Ako se budete pridržavali ovih uputstava, do kraja bitke (17h) potpuno ćete potučiti protivnika. Zatim sledi izveštaj o broju poginulih i zarobljenih u obe vojske i poruka: „Well done sir, Napoleon would have been proud of you!“

Šta još na kraju reći? Samo to da u skorij budućnosti možemo očekivati neku novu bitku poput Jene, Borodina ili Leipziga. Dotle, želimo vam najlepšu zabavu uz ovu.

Slobodan MILJKOVIĆ

CHAMBERS OF SHAOLIN

Najnovije ostvarenje softverske firme „Grandslam“ predstavlja odlično urađenu borilačku igru smeštenu u daleku Kinu, u legendarni manastir Shaolin. Potrebno je proći kroz sva iskušenja koja će pred vas biti postavljena i postati majstor borilačkih veština, ratnik Shaolina.

Igra se sastoji iz treninga (sobe manastira Shaolin) i glavnog dela (zidine grada, pijaca itd). I sam trening sastavljen je od više delova (soba):

1. deo. Nalazite se oči u oči sa vašim učiteljem. Čelavi dedica ima motku i vešto se služi njome. Mislim da ste shvatili: potrebno je izbegavati napade



IGROMETAR

VERZIJA % 58

C-64

CHAMBERS SHAOLIN

IGRA	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

učitelja. Ovaj deo treninga završava se kada vas učitelj udari deset puta.

2. deo. Po vama sa svih strana pljušte sekire i vatrene kuglice koje treba izbegavati.

3. deo. Vežbica iz ravnoteže. U pozadini se nalazi kineski zid. Vaši „prijatelji“ pokreću balvane na kojima vi stojite.

4. deo. U prostoriju u kojoj se nalazite munjevitom brzinom nadolazi voda. Ukoliko ne želite da se udavite i završite svoj životni put kao kakav pacov pokušajte, udarajući lopticu, da pogodite sekire koje će osloboditi poklopce a ovi će zaustaviti dotok vode.

5. deo. Manijakalnim pomeranjem džojstika levo-desno potrebno je polomiti što veći broj dasaka.

6. deo. Treba očistiti stari most od zapaljenih ćupova.

Veoma je važno da dobro obavite trening jer se svi podaci o liku pre učitavanja drugog dela snimaju na karakter disk.

Glavni deo igre je odlično napravljena tuča. Borbe se od-

vijaju na raznim mestima, a tu je i galerija raznovrsnih protivnika.

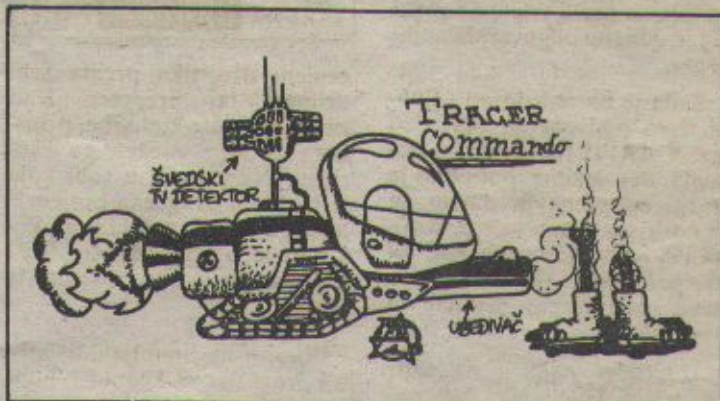
Ukoliko uspešno sredite, skrckate i sameljete sve protivnike postajete pravi majstor za borbu, ratnik Shaolina.

CHAMBERS OF SHAOLIN je sigurno najbolja igra sa ovom tematikom. Iako je ova

tema već sto puta obrađivana u igricama, niko joj nije prišao iz ovog ugla niti ovako detaljno. Što se tiče grafike i animacije mogu se dati samo najviše ocene. Zvučni efekti su odlični a igru prati prijatna istočnjačka melodija.

Boško ĆIRKOVIĆ

TRACER COMMANDO



Programeri „Dynamic“—a stvarno su se potrudili u realizaciji ove igre. Efektan uvod i naslovni skrin će vas oduševiti.

U igri ima dosta boja, što je osobina igara ove softverske kuće, a grafika je precizna, što je za ovu kuću novo. Izvođenje je veoma slično onom u igri HYSTERY, što je još jedan poen za ovu igru. Skrolovanje je veoma brzo i efektno, pogotovu kada vozilo udara u stene na putu. Ponekad se desi da se na istom ekranu nađe više od deset različitih sprajtova koji se brzo kreću, svaki u svom pravcu.

Na početku birate jednu od tri različite planete. Planeta koju odaberete je prva u redu za brutalnu i totalnu destrukciju. Po površini planete vozite bizarno vozilo sastavljeno od tenkovskih gusenica, raktenog pogona i ogromne kabine helikoptera (i zamislite, sve to zajedno savršeno funkcioniše).

Pored sulude vožnje vaše vozilo može i da skače desetak „metara“ uvis!

Iako likovi nisu baš veliki, do detalja su animirani: gusenica se pokreće, plamen kulja, meci lete, a vi skaćete li skaćete... Suština je u tome da se krećete u svim pravcima, dok ne sakupite dovoljnu količinu objekata koji liče na ogromne baterije. Kada to učinite, idite do najbližeg reaktora koji liči na staklenu kupolu i pritisnite „dole“. Sada ubacite baterije prema boji, a po redu koji se vidi na sredini ekrana. Kada ih sve ubacite, reaktor je podešen na samouništenje. Sada brzo skupite nove baterije, pa do sledećeg reaktora i tako dok ih sve ne aktivirate. Potom skočite na platformu koja je u stvari teleport koji će vas preneti u bazu. Planeta će eksplodirati, a vi možete preći na sledeću.

Treća i najveća planeta se ne može posetiti dok se prve dve ne unište.

Ovo je igra samo za one sa dobrim žvicima i odličnim refleksima. Ako su vam se dopali FIRE FLY i HYSTERY, sigurno će vam se dopasti i TRACER COMMANDO.

Danijel ZLATKOVIĆ

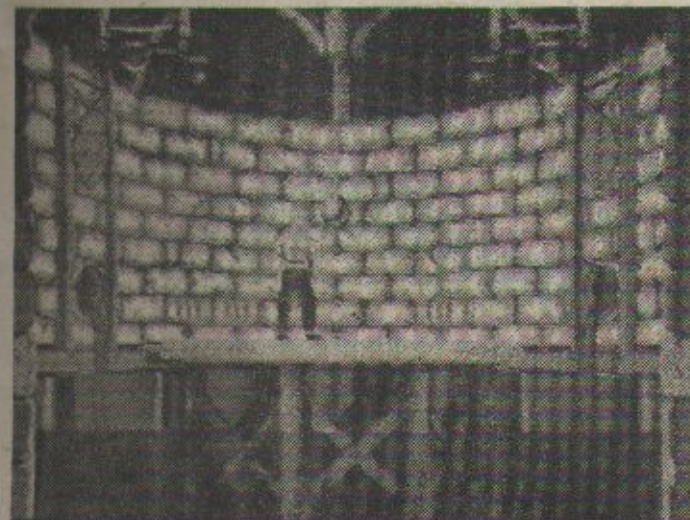
IGROMETAR

VERZIJA % 83

Sinclair Spectrum

TRACER COMMANDO

IGRA	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



SNOOPY AND PEANUTS

Softverska kuća „The Edge” se u poslednje vreme specijalizovala za „prebacivanje” crtača na kućne kompjutere. Verovatno se sećate igre GARFIELD: THE WINTER'S TAIL, koja se pojavila pre nekoliko meseci. Igra je bila grafički vrlo doterana, grafika je podsećala na pravi crtač, a i muzika je odlično odgovarala ambijentu.

Sada je na red došao i Snupi. Igra podseća na prvi deo igre GARFIELD (koja se pojavila '88). Naime, potrebno je tražiti određene predmete, te ih nositi na pravo mesto. Krajnji cilj igre nije mi poznat, ali pretpostavljam da je Snupiju neko uzeo njegov jastučić ili nešto slično.

U igri ćete nailaziti na razne (ne)rešive probleme. Na primer, na lokaciji 11 nalazi se jezero. Prelaz na drugu stranu postoji, ali treba ga naći. Isto važi i za lokaciju 15, gde kiša lije „ko iz kabla” a potrebno ju je zaustaviti (?) jer inače ne možete proći dalje.

Na priloženoj mapi nalazi se mapa Snupijeve kuće (6 so-

IGROMETAR

VERZIJA % **70**

AMIGA

SNOOPY AND PEANUTS

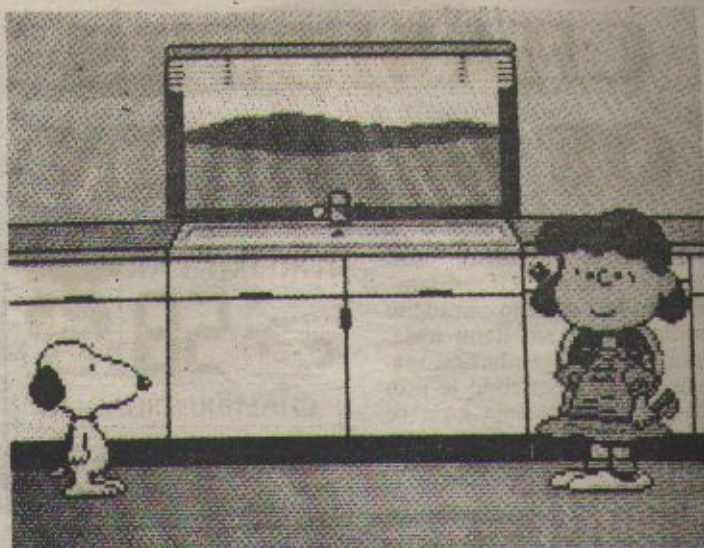
IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ATMOSFERA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ženjem džojstika prema sebi uzimate taj predmet. Kad predmet imate kod sebe, pritiskom na „fire” možete ga iskoristiti. Na primer, u sobi koja je na mapi označena brojem 5 nalazi se kutija sa keksom. Pokupite je, a pritiskom na „fire” možete se уверiti u kvalitet keksa.

U igri osmi Snupija učestvuju i drugi likovi, Peanutsi, koji se neko vreme nalaze na jednoj lokaciji, a zatim odlaze na drugu.

To bi bilo sve što vam je neophodno za igru. Pauzu dobijate pritiskom na F1, sa F2 uključujete/isključujete muziku, a F10 prekida igru.

Dario SUŠANJ



HEAT WAVE

Miami Beach, lepe devojke, sunčane plaže, divno more (le-le). Uglaçane površine čamaca odbijaju sunčeve zrake. Zaglušujuća rika motora poremeti popodnevnu tišinu. Mašine su na startu i čekaju znak za početak. Turiranje moćnih motora privlači pažnju kupaca. Prsak pištolja i čamci zaparaju morskou površinu. Trka je počela!!!

Iza ovog uvoda krije se ostvarenje programske kuće „Accolade” (TEST DRIVE). Izgleda da su se zasitili jurnjave po drumovima, pošto je ovde u pitanju trka brzih čamaca. Navikli smo na dobar kvalitet igrara ove programske kuće, pa nas ni ova nije razočarala. Na gornjem delu ekrana vidite stazu „očima vozača” (kao u spomenutim igrama), dok je u donjem delu ekrana komandna tabla sa instrumentima. To su: pokazivač brzine, obrtomer i najvažniji instrument – merač pregrevanja motora.

Upravlјate pomoću palice u portu 2, a tasterima 1, 2 i 3 možete baciti pogled na stazu kojom vozite, prolazna vremena na određenim tačkama i izveštaj o oštećenjima čamca i motora. U tom meniju možete odabrati još neke opcije: popravka čamca (ako imate rezervne delove), izmena elise motora (ako ste je oštetili), provera nivoa goriva i odustajanje od trke. U tom meniju imate pogled na svoj čamac (koji ste u početku izabrali) rezervne delove i elise.

IGROMETAR

VERZIJA % **83**

C-64

HEAT WAVE

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

Startovali ste motor i pojurili najvećom brzinom... BRUUUM. Tek što ste prešli par stotina metara, alarm počinje da urla, a kazaljke se boje u crveno... KRRR. Stajete sa strane i gledate motor koji je poprimio užareno-crvenu pulsirajuću boju. Popravljate motor i to vam odnosi 2 minuta vremena. Ponovo krećete u trku i to malo opreznije. Princip je sledeći: jurite najvećom brzinom dok vam se motor ne ugrije, onda malo usporite i duvajte u njega da se ohladi, a onda opet ubrzavanje.

Staza je stubovima obeležena na površini mora. Ponekad ćete sa strane ugledati veliki stub. To je marker, a vreme koje je proteklo od jednog markera do drugog možete pogledati tasterom 2. Markeri su označeni različitim bojama pa se možete orijentisati prema tome. Dogodiće vam se da uletite u talase, to se očitava u snažnom podrhtavanju čamca (ovo ćete izbeći ako ubrzate do maksimuma, ali pazite na motor).

Animacija je dosta dobra, ali samo pri najvećim brzina-

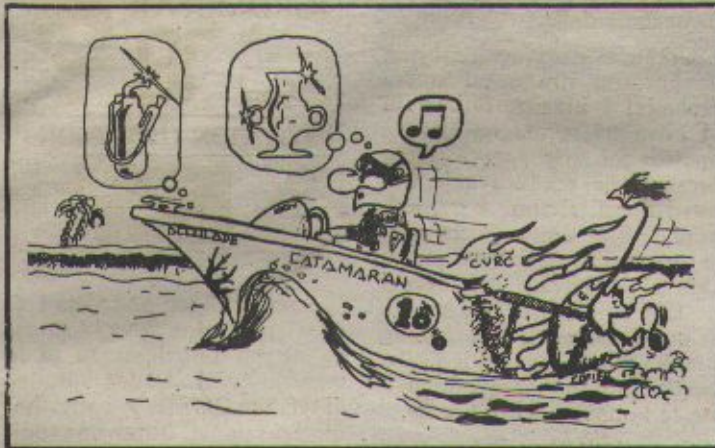
Snoopy & Peanuts

mapa dizajn
D.Sušanj A.Petrović



ba, počinјete u '2'), kao i mapa glavne ulice (sobe 7-15). Postoji još lokacija, međutim njih ostavlјam vama, jer ne želim kompletnom mapom i kombinacijama predmeta pokvariti užitak prilikom igranja.

Snupijem upravljate džojstikom. Guranje džojstika od sebe rezultuje skokom. Ukoliko dodete do nekog predmeta, pritiskom na „fire” možete pogledati o čemu se radi, a povla-



ma. Jedino je loše to što se motor brzo pregrva, pa ne možete uživati u brzini. Kada napokon vaš čamac proleti kroz cilj, možete očitati vreme za koje ste završili trku i prolazna vremena između markera. Ako se motor pregreje, a vi nemate rezervnih delova, kompjuter će vam savetovati da odustanete

od trke. Kada polomite elisu zamenite je drugom, a ako ih više nemate, onda ćete morati odustati od trke.

Iako HEAT WAVE zaostaje puno za svojim prethodnicima, to je ipak dobra trka koju vredi probati.

Dominik LENARDO

HEART BROKEN

Kao što sam naziv igre kaže, ovo je romantična igra prepuna demona i letećih karakondžula, sa panoramom iz koje se izdvajaju vešala i mrtvac iz sanduka. Dobro, nije baš toliko romantična, ali igri se mora priznati doza duhovitosti i dopadljivosti. Mora joj se, međutim, osporiti originalnost, jer bi bila pljunuti FEUD da nije urađena u PYJAMARAMA stilu.

U ulozu ste čarobnjaka pripravnika koji hoće i mora da spase svoju dragu princezu Mertu iz ruku zlog i moralno izopačenog čarobnjaka-vešca. Princeza se nalazi zarobljena u

dvorcu, u sobi ispred koje danoćno leži ogromna zelena aždaha. Da biste spasili svoje „sculence“, morate pronaći knjigu čarolija (book of spell) i još neke predmete koje ćete ubaciti u kazan kako biste dobili potrebne čarolije. A to su: PORTCULLIS - otvaraju vrata zamka; SNAP DRAGON - demobilisu zmaja; VANISHMENT - nema neprijatelja sve dok u dnu ekrana titra srce; SHIELD - nadoknađuje jedan od izgubljenih tri života; TELEPORT - prebacuje vas ispred zamka; ALCHEMY - otvara vrata zatvora (ali samo ako imate ključ).

Čarolije možete koristiti tek kad sakupite određen broj bodova, jer svaka upotrebljena čin odnosi puno poena, a taj se gubitak na višim nivoima još i udvostručuje. Čini se upotrebljavaju tako što prvo pokupite predmete koji su vam potrebni (na mapi vidite koje), pa odete do kazana i pritisnete tipku (ili povučete džojstik) za dole. prikazaće se spisak čarolija; kada se za neku odlučite pritisnete pucanje.

Poene dobijate ubijanjem profesionalnih smetala ili uzimanjem bonusa (crni krčag). Neprijatelji su sledeći:

DEMONSKI DUH - leti ki leptir i dosta je brz. Treba da se pogodi četiri puta da bi nestao.

OGRES - spor je, ali snažan i zato ga treba pogoditi sedam puta za eliminaciju.

ČUVARI ZAMKA - nalaze se u dvorcu i uništavaju se sa 5 plamenih kugli

IGROMETAR

VERZIJA % **73**

SINCLAIR SPECTRUM

HEART BROKEN

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

nim kuglama. Kad ga ugledate - magla, jer mu ne možete ništa.

Igranjem stičete određeni status: pauper, serf, knight, baron, a kad završite igru dobijate čin excalibur i na ekranu ugledate svoj lik (ne mislim bukvalno), lik princeze, veliki mač i natpis: „Well done“!

U drugom nivou igre pozadina je ista, ali startujete iz neke druge prostorije, a predmeti menjaju svoj raspored. Na mapi je dat položaj svega što vam



TROL - čuva neke prolaze i nije preterano opasan

Posebno se čuvajte vešca jer on odjednom iskoči iz zemlje i gađa vas smtonosnim plame-

treba u prva dva nivoa. U trećem delu pojavljujete se pred žutom kućom, a kazan je na vrhu zadnje kule.

Milivoj KOSTIĆ

mapa: M. Kostić
dizajn: A. Petrović

BOOK OF SPELL	B	KAZAN	A
GLASS OF ELIXIR	G	PRINCEZA	P
FOUND A POUCH	F	START	S
KEY MOLD	K		

AVOID THE NOID

U ovoj igri treba se popeti na vrh napadnute zgrade. Ali, ko je napao tu zgradu? Ne, nisu to ni teroristi, ni svemirci ni feministkinje, već zečevi. Da, zečevi koji su pobjegli iz redakcije PLAYBOY-a (časopis koji se bavi raznim krivuljama i oblinama). Zečevi su postali pametni i dobili su zbilja surov

smisao za šalu (zamislite, vašem junaku oftkare glavu, a onda se smeju do besvesti).

Na ekranu se nalaze tri sprata koja rešavate na sledeći način: na prvom spratu idete desno prema vratima, onda se pojavite na drugom spratu i idete levo prema vratima; treći sprat prelazite kao i prvi. Kada predete prva tri sprata dobijate nova tri i tako stalno. Ispod glavnog ekrana prikazana je vaša energija, tu su i tri zečije



glave koje služe da unište sve zečeve na ekranu (to koristite sa SPACE).

U igri vodite zbunjenog čovečuljka koji u rukama nosi neku letvu čiju namenu još nisam otkrio (jedno je sigurno – ne služi za tamanjenje začeva – na žalost). Čovečuljak može praviti salto i to mu je jedina odbrana od podivljalih ušatih životinjki. Dakle, kada zec dođe do vas vi ga preskočite i nastavite dalje. Poptentali ste se do trećeg sprata i prilazite vratima... DUM!!! Koja budala je zaključala vrata? Šta sad? Odjednom, zazvoni telefon. Vidi vragal!

Podižete slušalicu i dobijate poruku da ste našli kluč. Od-

IGROMETAR
% 80
VERZIJA Sinclair spectrum
AVOID THE NOID

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

lično, sada ćemo otključati vrata. Gle, telefon opet zvoni. Pono-vo podižete slušalicu, ali ovaj put se s druge strane linije našao zec koji je aktivirao detonator i vas raznese eksplozija. Svi zečevi koji su se tada našli na ekranu počinju besno da skaču i da se keze (zbilja su-

rovo). Jedan život otpada, i vi nastavljate dalje.

Otključavate vrata (džojstik u suprotnu stranu od smera kretanja) i ulazite. Pojavljuju se nova tri sprata na kojima operiše još više zečeva. Opet preskakanje, otključavanje. Pono-vo zvoni telefon. A ne, jednom je bilo dosta. Pošto vam je prigustilo, aktivirate jednu „glavu“ i uživajte dok zečevi nestaju sa ekrana. Tek što ste se malo pokrenuli dolaze novi, i muka je ista kao što je i bila. Nakon puuno igranja dovukli ste se konačno do 16 sprata.

Sa zadovoljstvom konstatujete da zečeva ima manje nego do sada, ali da nose neke čudne cevi. BAZUKE!? BUUUM! Od vas ostaje samo hrpa spaljenog mesa, a zečevi opet divljaju. Dalje igranje je otežano zbog gomile Rambo-zečeva koji se sa bazukama šetaju po ekranu.

Grafika je dobra, animacija glatka, a glupi zečevi su odlično napravljeni. Za kraj, još samo jedan savet: kada prilazite vratima pazite da kroz njih ne izade zec (gledajte da li se kreću prema vratima na drugim spratovima).

Preporučujem da igrate u duetu sa osobom koja će vas na vreme odvući od kompjutera i TV-a pre nego što ga razbijete.

Dominik LENARDO

IGROMETAR
% 78
VERZIJA AMIGA
TYPHOON THOMPSON

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

„gospodaru“ tog područja koji će svisnuti od muke kad shvati da ste mu uništili stražu, te će vam ostaviti bodež. Bodež (THE DAGGER) je zatim potrebno odneti duhovima (oni- ma sa početka igre)... To na ravno nije kraj jer još uvek nije spasio Morsko Dete!

Meni do kojeg dolazite pritiskom na ESC vam pruža sledeće mogućnosti: pauza <ESC>, demo <F1>, uputstva o pucanju <F2>, nova



igra <F3>, pokazivanje i brisanje liste skorova <F4/5>, zamena funkcija dugmadi na mišu <F6>, izbor između mono i stereo zvuka <F7>, kraj <F10>. Ovaj meni možete pozvati bilo kada u toku igre.

Animacija je odlična. Šteta samo što su su likovi nešto sitniji nego inače. Simpatična muzika efektno dočarava atmosferu.

Pa, da li ste sposobni pronaći Dete Mora i time opravdati poverenje koje vam je ukazano?

Dario SUŠANJ

TYPHOON THOMPSON

Potonuo je izvesni brod na kojem je bilo izvesno detešće; detešće su kojeg su zarobili „duhovi mora“ (podnaslov igre je „Search for the SeaChild“). Naravno, vi ste taj koji treba da pronađe to dete...

Na početku igre pogledaćete animaciju koja je prilično dobro napravljena: vaš junak izlazi iz (svemirskog) broda, baca pogled na vodu. Kad ustanovi da je isuviše visoko, brže-bolje se vrati u brod. Ali, kapetan (svemirskog) broda uskoro se pojavljuje na vratima i udara ga po glavi, te ubacuje u čamac... Tu su još dve varijacije na tu temu.

Upravljaate motornim jastukom koji lebdi iznad vode (nešto kao hoverkraft). Međutim, ne samo da lebdi, već možete i zaroniti. Upravljanje je preko miša, što će možda biti pomalo nezgodno u početku. Levo

canje (oružje dobijate od duhova koji su na vašoj strani na početku igre – ko bi rekao da i takvi postoje!). Desno dugme služi za ubrzanje. Micanje miša napred-nazad dovodi do podizanja od vode i spuštanja u vodu.



Da biste se dokopali deteta, potrebno je uništiti sve „bačvice“ iz kojih se pojavljuju razna stvorenja. Kada što uništite svaku bačvicu, i pripadajućeg čuvara, potrebno je i pokupiti čoveka koji će biti oslobođen. E sad, nakon što se vi rešite SVIH bačvica, donesete ih

KOMPILACIJA

Za ovu priliku, specijalno izdanje ove rubrike predstavlja kompilaciju svih fazona od početka, što znači broja 11/88, do poslednjeg, broja 5/90. Uvrstili smo i priloge iz rubrike „Male tajne velikih majstora” koja je nekad izlazila kratko vreme. Veliki problem predstavlja činjenica da o mnogim prilozima ne znamo za koji kompjuter važe, ali uvereni smo da ćete se snaći. Ako pokažete interesovanje, ovakva kompilacija može postati praksa u svakom „Svetu igara”.

A

A.C.E. * Prilikom sletanja spusti se na malu visinu (oko 50m), smanji brzinu između 200 i 179 km/h. Kad se nađe ispred piste spusti točkove tasterom 'U'. Kad linije na pisti počnu da se kreću, sačekaj 3-4 sekunde i počni sa spuštanjem. Kad dodirneš zemlju, čuće se uzvik „Touchdown” - znak da treba početi sa usporavanjem motora. Potom će se pokazati meni sa izborom oružja. Tankeru se približi tako da ispred sebe jasno vidiš crevo koje vuče za sobom. Kad uspostaviš istu visinu i brzinu kao i tanker pritisni 'R' za spajanje cevi. Pritiskom na pucanje puni se rezervoar.

A.C.E. II * C-64 * U donjem delu ekrana je tabla sa instrumentima, sadrži podatke o broju raketa, visini, brzini, radaru, stanju municije, a na kraju je prostor za ispisivanje poruka. Na raspolaganju su dva scenarija: borba protiv kompjutera ili protiv drugog igrača. Kad se avion zapali, pusti da računari ispali projektili, a zatim brzo ispali dve rakete. To će sprečiti obranbu tvog aviona. Za podatke o stanju aviona pritisni 'F1', a za mapu 'X'. Najbolja brzina je 140, a visina 6000 metara. Upiši na listu DUSTY BUG za bezbroj života.

AAARGH * Za start otkucaj SYS 2064.
ACTION FORCE * ZX * Za uništenje tenka pritisni (pomeraj džojstik) levo-desno, što ujednačenje.

AFTERBURNER * C-64 * Pritisni 'CTRL' za prelazak u sledeći nivo. * **ST** * Pauziraj igru, otkucaj AGES. Prelaziš sa nivoa na nivo tasterima '<' i '>'.
AIRBORNE RANGER * C-64 * Treba preseći žice za struju, osloboditi ratne zarobljenike i pobijati što više neprijatelja. Oružje: '1' - puška, '3' - bombe (na početku tri), '5' - bazuka, '7' - vremenske bombe (na 5, 10 ili 15 sekundi). Pritiskom na 'INST/DEL' dobijaš još jedan život. Ovo pali samo jednom u igri. 'RUN/STOP' - mapa teritorije. * **ZX** * 'ENTER' - trčanje, <SPACE> - puzanje, 'B' - korišćenje lekova, 'M' - mapa, 'Z' - postavljanje tempirane bombe, 'C' - dozivanje helikoptera (pokupiće te samo ako si na poziciji označenoj na mapi sa X), '1' - bombe, '3' - rakete. Misija Steal a code book, udi u šator, izaci ćeš obučen u neprijateljsku uniformu, pa te neće napadati. Puzi kroz kanale, tu te neće opaziti (dok ne siđu u kanal), što je dobro u blizini bunkera. Led može pući pod tobom.

ALIENS * C-64 * Kodovi za nivoe: 2 - 7324G, 3 - 2727H, 4 - 6506F, 5 - 2021C.
ALTEREAD BEAST * C-64 * U čudovište se pretvaraš pritisnom na levi 'SHIFT'. Kad ubiješ belu životinju (dole + pucanje) obavezno pokupi predmet koji počne da leti, donosi dodatnu snagu.

ANDY CAPP * Cilj je da Toša Kačket pronade svoju bankovnu knjižicu (Giro). Idi u policijsku stanicu i uzmi ključ (to možeš samo dok se nisi još nijednom napio ili potukao). Idi u trafik i kupi Daily Mirror i sportski bilten. Potraži svoju ženu i daj joj Daily Mirror, zauzvrat dobijaš svoju knjižicu za zapošljavanje. Idi u kuću policajca Chalkija i u njegovoj

bašti uzmi cvet, u intervalu od 12 do 14 sati. Cvet daj svojoj devojci i ona će ti oprostiti sve što si joj skrivio. To sve sredi do utorka. U utorku idi u kancelariju za zapošljavanje i potpiši se za posao. Kaži da hoćeš težak posao u fabrici. Idi u fabriku i kaži da radiš na Commodoreu 64 i nemaš iskustva. Primio te, zatraži kaparu i dobićeš 20 funti. Ovaj posao obavi do sreće, jer tada ideš u kladioncu. Kladi se na konja koji je u sportskom biltenu označen na 50 penija i dobićeš 20 funti sa stanarinom. Idi u gradsku većnicu i plati porez. Potom idi po barovima i raspituj se za svoj žiro-račun i dobićeš ga. Za to vreme ne zaboravi da se dobro napiješ u kafani. Poljupci se obnavljaju kad se napiješ do dasko. U prodavnici novina radi brat tvoje žene, Flo. Zatraži da ti pozajmi lovu za održavanje kuće tvoje žene, dobićeš 10 funti. Izbegavaj tuču sa policajcem. Ako se potučeš sa nekim i policajac te uhapse, pri svakom sledećem susretu će te hapsiti. Kad nekog prebiješ, dobijaš 10 funti. Da bi došao do bara prodi kroz kuću 38. Ključ od nje dobićeš od policijskog službenika.

ANFRACTOUS * ZX * Pritisni 'A', 'N', 'D' i 'Y' za besmrtnost.

APOLLO 18 * Pet sekundi nakon početnog odbrojanja u donjem desnom uglu krenuće brojevi od -999 do +999. Precizno pritisni pucanje kad je ovaj broj najbliži nuli ili nula. Ovo se ponavlja četiri puta, a zatim treba, pomoću džojstik levo-desno štelovati kurs rakete i ponavljati opisano radnju sa brojevima nekoliko puta. Ako sve uradiš kako valja, preći ćeš na drugi nivo.

ARKANOID * C-64 * Uključi igru za dva igrača i drugim igračem dostigni 2000 poena (prvi igrač nije bitan). Dobiješ 83 konstantna života, igru nastavi sa prvim igračem. * **ZX** * Kad sakupiš 25000 poena, u listu najboljih upiši PBRAIN za besmrtnost.

ARKANOID II (REVENGE OF DOH) * **ZX** * Posle ubijanja velikog pauka na 17. nivou brzo izadi sa ekrana, ili ostaje zarobljen na tom nivou. Kad sakupiš 25000 poena, u listu najboljih upiši MAAAAH za besmrtnost. Izgled ekrana na koji prelaziš zavisi od toga na koju stranu izadeš iz prethodnog - najbolje je ići desno. * **C-64** * Kad sakupiš 5000 poena, u listu najboljih upiši CHEETAH za besmrtnost.

ARMAGEDDON MAN * CPC * Obrati pažnju na Libiju, Kanadu, Izrael i Australiju. Najviše ilegalnog oružja pravi SAD. Podеси radio na 7200 AM, i svašta ćeš čuti. * **ZX** * Ako južna Afrika i Japan imaju isti broj nuklearnih bojnih glava, zaratiće.

ARMY MOVES * C-64 * Kod za drugi nivo je 15863.

ATV SIMULATOR * Na 4. nivou, na poslednjoj velikoj piramidi visoko nadigni vozilo da bi prošao tu prepreku.

AUFWIEDERSEHEN MONTY * ZX * Učitaj igru sa LOAD": REM MONTY (MONTY mora biti otkucano velikim slovima). Kada posle ovoga pokupiš crvenu zastavicu, imaćeš bezbroj života i bićeš imun na dodire s neprijateljima.

B

B.C.'S QUEST FOR TIRES * C-64 * Kad pređeš drugu reku sa pticom i pređeš sve rupe i prepreke koje se nalaze na sledećoj nizbrdici, povećavaj brzinu držeći pucanje stalno pritisnuto. Kada dođeš do reke moraš imati dovoljno veliku brzinu da bi je preskočio.

BACK TO THE FUTURE * C-64 * Cilj je držati tatu i mamu što duže zajedno. Mama te juri jer joj se sviđaš, iskoristi to i dovedi je do oca, koga je teško naći. Ako ih spojiš u nekoj prostoriji, beži. Profesor ti pomaže, a onaj gorila odmaže.

BARBARIAN II (DUNGEON OF DRAX) * C-64 * 'Commodore' tasterom uništavaš svakog neprijatelja. Sa 'RUN/STOP' prelaziš na sledeći nivo. Na četvrtom nivou sačekaj par trenutaka, pokreće varvarina, a zatim resetuj kompjuter. Slika će se deformisati, ali nema veze. 'Commodore' taster, i gmaz će nestati. Da bi ubio Draxa stani tako da pokrivaš leš koji visi na zidu, sačekaj da Drax prestane da izbacuje magične zrake, i izvedi pokret za odsecanje glave.

BATMAN 2 * Pronađi i pokupi novac i idi do džekpota. Koristi novac dok ne dobiješ tri ista znaka na džekpotu, i dobićeš Džoker kartu.

BATMAN THE MOVIE * A * U uvodnom skrinu otkucaj JAMMMMM za bezbroj života.

BATTLE CHESS * C-64 * Dužina razmišljanja se povećava zajedno sa načinom samog kompjutera - jači kompjuter duže razmišlja.

BATTLE SHIPS * C-64 * Kompjuter uvek stavlja jedan svoj brod na sredinu.

BATTLE VALLEY * C-64 * Helikopterom doletiš do bunkera (kroz koji pređeš tenkom dok ne dođeš do mosta). Funkcijskim tasterima iz helikoptera spustiš konopac kojim podigneš krov bunkera i zapušiš most. Kad dođeš do bombe samo je jednom pogodi i vrati se da uništiš drugu bombu.

BATTLETECH * PC * Da ne bi odabirao delove robota ispred svakog nivoa, uzmi PC Tools ili sličan program i u fajlu BETCH.EXE, na prvoj disketi, naredbom FIND nađi niz bajtova 83,7e,f2,03 i zameni ga sa 90,90,90,90.

BEAST * A * Energija se neće smanjivati ako u uvodnoj sceni, kad se pojavi glavni lik, iza natpisa Beast pritisneš pucanje na džojstiku i levo dugme miša (istovremeno) i držiš tako dok ti kompjuter ne zatraži drugu disketu.

BEDLAM * Za usporavanje igre služi 'CTRL'.

BETTER DEAD THAN ALIEN * Otkucaj na naslovnom ekranu ELV (ST), ili CHAMP (Amiga). Dobijaš: 'F1' - Scatterbolts, 'F2' - Multiple Fire, 'F3' - Auto Repeat, 'F4' - Armour Missiles, 'F5' - Stun, 'F6' - Neutron Bomb, 'F7' - Clone Ship, 'F8' - Shield, 'F9' - preskakanje nivoa, 'F10' - dodatna energija.

BIG FOOT * ZX * Cilj je osloboditi svoju dragu, koja se u igri nalazi skroz desno dole.

BIO CHALLENGE * C-64 * Saltom unazad uništavaš sve na ekranu.

BIONIC COMMANDO * Pritisni 'Z' u toku igre za beskraino vreme i besmrtnost. * **ZX** * Sa početnim oružjem, ako pritisneš istovremeno dole i pucanje ispalićeš dva metka odjednom.

BLOBBER * C-64 * Na sledeće nivoe prelaziš uz pomoć 'RUN/STOP' i '<'.

BLOOD BROTHERS * C-64 * Pritiskom na 'RUN/STOP' i 'RESTORE' biraš koji modul želiš (1, 2 ili 3).

BLUE MAX * Cilj je uništiti neprijateljski grad do kog se dolazi konstantnim uništavanjem objekata na kojima su nacrtane mete. Grad se uništava tako što se bombama unište bele građevine na sredini grada.

BMX KIDZ * C-64 * U high-score tabelu upiši VIVALDI, a zatim odredi nivo, slovima od A-F. Važeći skok treba skočiti na sredini brda držeći pucanje + levo.

BMX SIMULATOR * ST * Šestu stazu može da pređe samo zeleni takmičar sa žutom kacigom.

BOUNCING BALL * Kad pokupiš sve brojeve izbaci lopticu van lavirinta kroz rupu na vrhu ekrana.

BRAVE STAR * C-64 * Prvo idi skroz levo, naći ćeš sedlo. Povuci džojstik dole-levo i na mapi će se pojaviti strelica kojom određuješ gde ćeš ići. U objekte se ulazi tako što se ispred vrata čučne i pritisneš pucanje. Opcije se aktiviraju ulaskom u objekte (bar, zatvor, menjačnica). Kad nađeš letoće sedlo u gradu, idi na ikonu sa pustim ostrvom. Kad uđeš u rudnik, dovedi kurzor na opciju EXAMINE, na mapi će se pojaviti nova ikona. Dovedi kurzor na nju, udi u pećinu, kurzor na opcije EXAMINE-TALK-YES. Vrati se u grad, idi u menjačnicu i upotrobi opcije TALK-YES. Idi u bar, opet opetaj TALK-YES, pojavije se na mapi nova ikona. Upotrebi je, pa idi do kraja ekrana, tamo će biti Tex Hex, pucaj dok ne nestane. Vrati se u grad, idi u zatvor, opcije EXAMINE-TALK-YES. Pojavije se ikona, upotrebi je i ubij čudovište.

BUBBLE BOBBLE * Na 70-tom nivou igra se blokira. Evo kako da se to izbegne. Iznad plavog igrača pojavije se neki bonus. Ako se pojave kišobran ili flaša, plavi igrač treba da skoči levo-gore, neprijatelj koji skače oko bonusa ga neće ubiti. Pokupiće bonus i preći na sledeći nivo. Na nivoima posle 70-tog, treba odmah ubijati neprijatelja, bez prethodnog „baloniranja”. * **ST** * Odmah čim izgubiš poslednji život istovremeno gurni džojstik nagore i pritisni pucanje, sledeću partiju nastavljaj od mesta gde si poginuo. * **ZX** * Kad u igri pokupiš kišobran, drži džojstik desno i preskočićeš onoliko nivoa koliko dugo držiš džojstik. Za uništenje čuvara pećine uzmi boticu za izduvavanje munja-balona, spusti se na dno ekrana, izduvaj što više balona i raspukni ih sve odjednom, kako bi sve munje poletele prema čuvaru. Kad ga pogodiš određeni broj puta prešaš si igru. Ako na prvih 20 nivoa ne izgubiš ni jedan život, sledi bonus nivo sa puno dijamanta. Lista predmeta koje možeš uzeti tokom igre i njihova funkcija:

balon vode	potok do dna ekrana
E, X, T, E, N, D	život (potrebno je pokupiti sva slova)
balon-munja	šalje munju preko ekrana
pulsirajući balon	10.000 poena + vatrene lopte
balon vatra	šalje plamenove nadole
slatkiš	veliki bonus
srece	neuništivost
narandžasta bomba	veća brzina pucanja
plava bomba	brži projektil
ljubičasta bomba	veći domet pucanja
cipela	veća brzina kretanja
prsten	poeni za oba igrača
kišobran	+ 3 nivoa
srebrni prsten	zvezde u dnu ekrana
ljubičasti kotao	maksimalno pucanje
plavi kotao	poeni
crveni kotao	eksplodira
lobanja	ubija sve neprijatelje
knjiga čarolija	eksplodira
bomba	eksplodira
sat	resetuje vreme
otrov	voće po celom ekranu
crveni krst	vatrene lopte
svetloplavi krst	ceo ekran se puni voćom
žuti krst	šalje munje po ekranu
voće	poeni
zeleni otrov	munja baloni.

BUBBLE BOBBLE II * ZX * Neprijatelji naizgled padnu kroz otvor na dnu i nivo se ne može završiti. Ako skačeš do vrha ekrana i pucaš levo i desno poubijajući neprijatelje koji se, u stvari, nalaze tu. Ako naletiš na nekog od njih, gubiš život.

BOMBOUZAL * Šifre za neke nivoe:

Nivo	Ross	Nivo	Ross
16	RATT	136	BIKE
24	LISA	144	BIRD
32	DAVE	152	TAPE
40	IRON	160	VASE
48	LEAD	168	PILL
56	WEED	176	SPOT
64	RING	184	PALM
72	GIRL	192	LOCK
80	GOLD	200	SAFE
88	OPAL	208	WORM
96	SONG	216	NOSE
104	FIRE	224	EYES
112	LAMP	232	HAIR
120	TREE	240	SING
128	SINK	248	MYTH

* ST * Ako imaš ST sa 512K potrebno je igru staviti u auto folder, tj. tako da se automatski učita. Ako imaš ST sa 1MB igru učitavaš normalno.

BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW * C-64 * U prvoj disciplini, osim meta koje niču iz zemlje, može se gdati i okolina, tj. sve što se miče - crvici, ptičice i sl., za svakog od njih dobija se ogroman broj bodova, mnogo veći nego za mete. Isto je i kod bacanja noža. Ispod rotirajuće mete sa devojkom je kritičnjak iz kog povremeno izviruje kritica, koju je takođe moguće pogoditi nožem.

CABAL * ZX * Učitavanje nivoa bez igranja - kad odrediš komande, učitaj BLOCK 1. Da bi se prebacio na neki drugi nivo, pusti samo zaglavlje od BLOCKA 1, a zatim premotaj kasetu na željeni nivo i pusti traku, ali iza zaglavlja. * C-64 * 'RUN/STOP' te prebacuje na sledeći nivo.

CAMELOT WARRIORS * C-64 * Cilj je pokupiti predmete koje je ostavio glavni lik iz romana 'Jenki na dvoru kralja Artura'. To su sijalica, televizor, koka-kola i telefon. Na početku ubij sovju i skoči. Hodaj dok ti se iza leđa ne pojavi stolica koja trči. Okreni se, preskoči je, nastavi desno. Kad stigneš do kraja puta, dvaput skoči. Potom preskoči psa i ubij pšele. Popni se gore, opet preskoči psa. Stigao si do sijalice. Spusti se dole i kreni desno. Kad stigneš do provalije, spusti se dole i idi levo do vešnice. Ona će te pretvoriti u žabu. Idi desno, skoči na kamen, preskoči cvet i upadni u vodu. Da bi preskočio bližu meso-džerku, idi do kamena ispred nje, okreni se na suprotnu stranu, skoči suprotno od biljke, na mestu doskoka pomakni se jedan korak prema biljci, skoči i nači ćeš se na samom kamenu. Odatle skoči u vodu, pomeri se do ivice bare i odatle skoči na lokvanj. Zatim se pomeri malo napred i nači ćeš se na drugom nivou. Tu pokupi televizor i odnesi ga Neptunu da te vrati u ljudski lik. On će te poslati na kopno gde treba da pokupiš koka-kolu. Nju treba da otpremiš zmajui, ali pazi, jer bljuje vatru. Posle ulaska u ekran gde je zmaj ne zaustavljaj se, već skoči malo ispred uzbrdice na kojoj je između dve vatrene lopte skoči pred njega i bićeš direktno sproveden u dvorac. Skoči na stub sa svoje desne strane, ubij duha i skoči na terasu. Skakući nagore dok ne dođeš do telefona. Uzmi ga i skoči dole (pazi: skoči, a nemoj pasti). Nastavi putovanje udesno. Telefon odnesi kralju i završio si misiju.

CAPTAIN FIZZ * ZX * Cilj je pokupiti sve kockice, i one sa slovima, i onda ući u nešto nalik čeljustima, što će tada biti prazno. Kockice skupljaj tako što staneš uz njih i pritisneš pucanje + smer. Okreni oba igrača jednog prema drugom i istovremeno pritisni pucanje za oba igrača, na rastojanju između njih će se stvoriti trajan i neuništiv zid kao efikasna zaštita od neprijatelja.

CARRIER COMMAND * C-64 * Cilj je uništiti neprijatelje koji napadaju ostrva koja držiš, po-

moću aviona na daljinsko upravljanje. * ST * Šifra je GROW OLD ALONG WITH ME sa razmacima.

CAULDRON * C-64 * Cilj je sakupiti sve sastojke za spravljanje čarobnog napitka i ubaciti ih u kotlić u većini kući. Sastojci se prepoznaju po svetlucaju, a nalaze se u pećinama različitih boja. Svaku pećinu otvara ključ iste boje kao i ona.

CAVEMAN UGHLYMPICS * C-64 * Clubbing, udarci su; pucanje + gore = direktan u glavu, pucanje + gore desno = kratki u glavu, pucanje + dole = dugi u koleno, pucanje (drži) + gore desno, pa pomeraj prema gore = pokazivanje prstom. Dino Vault, pomeraj džojstik levo-desno sve dok ne ugledaš dinosaurusu, zatim pritisni pucanje i dalje pomerajući džojstik levo-desno i kad ga otpustiš, Krapinko će poleteti. I dalje pomeraj levo-desno džojstik da bi bolje leteo. * ZX * Vatra se pali trljanjem grančica sve dok skala ispod Krapinka ne dođe do maksimuma, onda treba da sagne glavu i da duva.

CHICKAGO '30 * ZX * Kad si u čorsokaku udi u kola, bićeš neraniv izvesno vreme. Po startovanju igre pritisni gore i 'CAPS SHIFT' i biraj nivoe igre.

CHOPPER COMMANDO * C-64 * Opcija za bezbroj života zbog greške u introu Hotline - a ne radi. Resetuj kompjuter i sa SYS 6297 startuj igru ponovo i radiće.

CHRONOS * ZX * Kompjuter prepoznaje ono što upišeš u listu najboljih. Za dobijanje Megalaseru otkucaj JING IT BABY, a probaj i NEMESIS, AGENT X, PETER GOUGH, DESIGN DESIGN, MIKE FOLLIN, MARK WILSON.

CIRCUS ATTRACTIONS * C-64 * Sem žene koja se vrti na točku možeš gdati i publiku i predmete sa strane. Nemoj gdati madioničara (ona! sleva) jer će nišan početi da se šeta po ekranu kao lud.

CIRCUS GAMES * C-64 *

Figure na konju:	
salto	gore + pucanje
skok sa konja i vraćanje	smer + pucanje
stajanje na konju	gore, pa pucanje + dole.
Na konopcu:	
salto	gore + pucanje
stajanje	levo + pucanje
prevrtanje	dole + pucanje
pineta	desno + pucanje

COBRA * ZX * Drži stalno pritisnutu pauzu, igra će se odvijati sporije.

COMBAT SCHOOL * ZX * Odaberi: 'A' - levo, 'D' - desno, 'W' - gore, 'X' - dole i 'S' - pucanje. Kad počne prvi nivo, pritisni svih pet tastera i ne moras preskakati prepreke. U tuči sa instruktorom drži pucanje i 'I'. Pomaže u 85% slučajeva.

CONTACT SAM CRUISE * ZX * Pritisni 'CAPS SHIFT' i 'P' za besmrtnost.

CRAZY CARS II * ZX * Maksimalnu brzinu postižeš pritiskom na 'SHIFT', ali ne pre brzine od 100 km/h, jer ne reaguje.

CRUSADE IN EUROPE * Pritisni kom na 'Q' gledaš protivničke jedinice, na 'G' osobine generala određene divizije, a na 'O' mapu celog bojišta. Ako si saveznik, Nemce napadaj samo kad ih odsečeš pa ostanu bez zalih. Čuvaj se i nemačkih padobranaca, jer su mnogo opasniji od tvojih. Ako si u ulozu Nemaca, trudi se da uništiš protivničku jedinicu za snabdevanje, jer imaju samo jednu. Ako je na moru, napadaj je vrhovnim štabom, a ako je vedro, samo preko noći inače će ti avijacija praviti probleme.

CRYSTAL CASTLES * C-64 * Na prvom nivou idi u ugao iza zida gde se ne vidiš i pritisni pucanje. Dobićeš 140.000 bodova, 4 života i nači ćeš se na nekom nepoznatom nivou.

CYBERNOID II * U 8. prostorij mora se upotrebiti oklop (Shield). Pripremi ga za upotrebu i stani uz predmet na srednjoj platformi. Upotrebi oklop, pokupi predmet i briši odatle. * CPC * Za bezbroj života, izaberi tastere redom O, R, G, Y, pa ih posle predefiniši po želji. * ZX * Slično, kucaj redom O, R, G, Y, M.

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE * C-64 * Za bacanje kugle, brzini pomicanjem džojstika levo-desno postižeš snagu prikazanu u donjem delu ekrana. Kad je dovedeš do maksimuma drži pucanje dok brojač stepeni dođe do 450, pa pusti.

DAN DARE II * C-64 * Na početku igre pritisni dvaput 'RUN/STOP' i vreme neće isticati.

DANGER FREAK * C-64 * Kada se upiše datum, upiši 17.04.70. za beskonačno vreme i živote.

DARK FUSION * C-64 * Kosmonaute najlakše sreduješ tako što se provučeš ispod njih, skočiš na platformu, okreneš se prema njima i saspeš rafal u leđa.

DARK SIDE * C-64 * Ako se u toku igre rapidno smanjuje zalih goriva, pre potpunog uništenja vrati se u Sector 1, onaj u kome se nalaziš na početku igre. Primetio si verovatno jednu kućicu u njemu. Vrata te kućice razvali pucanjem, zatim ušetaj unutra. Tu se nalaze dva visoka uspravna kvadra crne boje. Ako prođeš kroz levi, obnovićeš štiti, a prolaskom kroz desni obnavljaš zalih goriva za mlazni ranač. Prilikom prelaska iz sektora u sektor bez korišćenja teleporta glavni problem je Zephyr 1 koji puca čim mu se približiš. Zato se prvo zaustavi i podesi kretanje na najveću moguću količinu koraka po pokretu. Zatim pritisni <SPACE> i sa odstojanja gđaj Zephyr 1 dok ga ne uništiš.

DAVID'S MIDNIGHT MAGIC * C-64 * Kad poskidaš sve kartice, na donjem delu filpera sa leve i desne strane se pojavljuju strelice (pored rupa). Možeš ubaciti loptice kad tuđane prolaze, tasterima 'Z' ili '?', u zavisnosti od strane na kojoj je loptica.

DEATHRIDE * C-64 * Za prelazak četvrtog voza pokupi gas-masku i stavi je pred prvim vagonom što ispušta gas, a kad ga prođeš skini masku. Nastavi dalje, pokupi drugu gas-masku i stavi je pred trećim vagonom, a kad ga prođeš, ne skidaj je, već udi sa njom i u četvrti vagon. Kad njega prođeš, onda skini masku. Za sve vreme stalno skači unapred jer time ubrzavaš kretanje. Na prvom vozu hodaj stalno uz levu ivicu ekrana. Potruđi se i da na ostalim vozovima hodaš uz istu ivicu (izgleda kao da guraš ekran). Tako ćeš prolaziti kroz predmete, vagone, sanduke. Pri ovome ne smeš zastati, skočiti uvis ili izgubiti život, jer onda više ne pali.

DEATHWISH III * C-64 * Tasteri: 'CTRL' promena oružja, 'W' gđanje iz prozora. * ZX * Tasteri: C - promena oružja, W - gđanje iz prozora. U dnu ekrana je oružje koje koristiš i municija. Crta pored slike je energija. Na mapi su obeleženi municija, pancirni prsluk i pozicije šefova bande. Treba eliminisati četiri šefa za kraj igre.

DEFENDER OF THE CROWN * C-64 * Na turnirima pobeđuješ sa svakim likom osim sa ser Džefrijem Longsordom. Što pre nabavi katalpult i sakupi 50-tak vojnika i bar 2 viteza. Napadni zamak na teritoriji dole levo, najbogatiji je. Sigurno neće imati više od 30 vojnika. Bedom na zamku razičeni ovako: kad ukloniš prvi komadić, otpusti katalpult za 2 piksela i ispali 2-3 kamena. Ponavljaj ovo do krajnjeg rezultata. Posle toga, kod borbe sa protivnikom upotrebi taktiku Bombard.

DELFOX * ZX * Najbrže automatsko pucanje postiže se držanjem 'SYMBOL SHIFT'. Za izbegavanje neprijatelja stani skroz levo i što više dole. Za uništenje broda na kraju nivoa pucaj automatskom paljbom dok ti se ne približi (ali ne previše) zatim brzo gore, desno, pa dole. Čekaj dok ti se brod ponovo približi, pa beži na suprotni kraj ekrana, besomučno pucajući. Ponavljaj ovo do konačnog uništenja.

DELTA FORCE * C-64 * Pritisni 'RUN/STOP' za pauzu, a zatim 'L' za bezbroj života.

DEMON'S REVENGE * ZX * Za nadoknađivanje energije stani u centar pentagrama koji je na svakom spratu različito obojen. Du-hove ubijaš ako nađeš belu bocu, a iz zatvora izlaziš samo sa četvrtastim ključem.

DESERT RATS * ZX * Ako jedinica stane na područje označeno izlomljenim linijama

rapidno gubi snagu i pokretljivost. Korisno za slabljenje neprijatelja. Ako pripadaš silama Osovine (Axis) sastavi jednu udarnu jedinicu od svih tenkovskih i svih AT jedinica, tome dodaj i jednu HQ jedinicu, koja će savršiti sa peskom svaku pojedinačnu neprijateljsku jedinicu ili grupu neuvrđenih jedinica.

DEVIANTS * C-64 * Pokušađ da obnoviš energiju tako što dođeš do teleporta i napišeš EXCELSOR - ponekad upali.

DIZZY II (TREASURE ISLAND) * ZX * Zamke prelaziš tako što preskočiš mesto na koje bi pale da si ispod njih.

DOWN TO EARTH * ZX * Pritisni 1, 2, 3, 4 ili 5 za brzi prolazak kroz sve nivoe.

DREAM WARRIOR * ZX * Stoj mirno i sačekaj da se pojave lebleći roboti koji liče na odgrizak jabuke, zatim natlemenično pritisaj gore i dole dok ne uništiš sve robote i ne pokupiš delove fotografije. Tad možeš preći na sledeći nivo.

DRUID II * C-64 * Tasteri upotrebljivi u igri (kad definišeš predmet pritisni <SPACE>): 'P' - prizivanje Golema, 'Commandore' - biras da li da te sledi, ide u nekom drugom pravcu, stoji, ili njime upravljaš preko drugog džojstika; '@' - hrana; '*' - ključ; 'L' - identifikacija objekta na kome stojiš

DUNGEON MASTER * ST * Likove pokrećeš tastaturom ili mišem. Pre petog nivoa rešavaš 4 zagonetke. Tekst svake zagonetke upućuje te na predmet koji treba da staviš u otvore u zidu.

'a golden head & tail, but no body'	Gold Coin
'i'm all, i'm none'	Mirror of Dawn
'i arch yet, but have no back'	Horn of Fear
'hard as rock, blue as sky, twin-kle in woman's eye'	Blue Gem.

ELIMINATOR * Šifre: 2. AGONIC, 3. BLONDE, 4. CLICHE, 5. DIMPLE, 6. EDIBLE, 7. FEMALE, 8. GOBLIN.

ELITE * Odredi stanicu na koju želiš da odeš, izletiš iz trenutne stanice, okreni se prema ulazu. Prateći rotaciju ulaza, kreni prema njemu. I neposredno pre ulaska pritisni taster 'H'. Bićeš teleportovan pravo u željenu stanicu. Energy Unit služi za obnavljanje energije izgubljene u sukobima sa protivničkim brodovima, i aktivira se sam. Escape Pod je kapsula za spasavanje, upotrebljava se pre nego što se energija potpuno izgubi. Docking Computer se upotrebljava za pristajanje u stanicu. Energy Bomb uništava skoro sve u dometu radara. ECM System, kad je na tebe ispaljen projektil, uništava sve projektele u okolini (i tvoje). Hyper Space je hipergalaktički skok u drugu galaksiju. Fuel Scoops služi za skupljanje tereta sa piratskog broda. Pridi predmetu, smanji brzinu na pola, dovedi predmet u centar laserskog nišana, po potrebi izvrši rotaciju (levo ili desno) tako da ti predmet ne beži iz centra. Dodaj maksimalnu brzinu, pusti da predmet proleti ispod broda i čim nestane sa ekrana počni naglo da se spuštaš. Na ekranu će pisati šta si pokupio. Povremeno se u igri pojavljuju brod koji nestaje ispred nišana iako je vidljiv na radaru. Uništi ga, iza njega ostaje Cloaking Device. Sa tim možeš postati nevidljiv (aktivira se sa 'Y', ali je uz njega potreban i Energy Unit). Ako želiš da ostanu Clean, a neki brod ti je u blizini, približi mu se i uključiti Cloaking device, kako te ne bi mogao izbeći, i punom brzinom se sudari sa njim. Brod će biti uništen, a ti ćeš samo izgubiti malo energije. Iza asteroida ostaju minerali od 2t koji se skupljaju Fuel Scoops-om. Prostor za teret se ne može povećati iznad 35t. Rudarskim laserom dovoljno je pogoditi brod 3-5 puta. Za sticanje bogatstva najkorisnije je kretati se između planeta sa tehničkim nivouma 12 i 4. Na planeti 12. nivou kupi za sve pare jeftinu drogu, i kada je skupio prodaš na planeti 4. nivou, odmah kupi robove koje ćeš do-

broj prodati na razvijenoj planeti. U trećoj galaksiji je planeta Cerece gde dobijaš poruku 'Mayday Corolis in Danger'. Odmah sleti u stanicu i pritiskom na taster za kupovinu dobijaš poruku da će sve ubrzo eksplodirati. Pokupi ljude (Yes) i brzo izleti, izvedi hipergalaktički skok, naći ćeš se u četvrtoj galaksiji i dobićeš nagradu od ljudi koje si spasio. Ako poruku ne dobiješ iz prvog puta, vrati se na planetu više puta. Dve unakrsne linije, ili otvor, to je pristanište na planeti, ali treba mnogo sreće i veštine da se uđe unutra. Da bi bio rudar na asteroidu treba ti rudarski laser za vadeње minerala i ruda sa asteroida. Za eliminisanje malog naroda (Trumbles) zaleti se prema nekoj zvezdi i u samoj blizini napravi okret nalevo krug, da se ne bi i ti spržio. U pazui (može i u stanicu i van nje) pritisni F. Hipergalaktičkim skokom umećeš kod odabrane planete naći ćeš se u grupi neprijatelja, otpornih na Energy Bomb i projektila. Matične brodove, koji ispuštaju manje letelice treba uništiti pošto ispuste 2-3 letelice. Ove letelice ne treba uništavati, jer će gubitkom matičnog broda biti paralisan, i mogu se pokupiti. Ovim dobijaš Alien Items. Kad to obaviš, obavezno ponovo u pazui pritisni F pre skoka, inače se nećeš nikada izvući odatle. * ZX * Kad se učita igra, pritisni taster '3'. Opcija Save Commander može se snimiti i na prazno. Posle toga se igra normalno startuje, ali se dobija ogromna količina kredita. * CPC * I ovde važi isti princip, kad pogineš i igra se za vrši, snimi na prazno. Potom izadi iz menija (taster '3 - Exit) i naći ćeš se na stanici pored koje si poginuo, sa svim teretom i novcem kao i pre pogibe. * 16 * Kada na početku igre dobiješ pitanje za određenu reč iz priručnika, otkucaj SARA. Ako tvoja verzija nije razbijena, pitanje će se ponoviti, pa otkucaj pravu reč - u suprotnom, igra će početi kao i uvek.

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL FOOTBALL * C-64 * Dovedi strelicu na opciju Game. Pritisni pucanje i pojavice se podmeni. Pomeri strelicu na opciju Team England, a ako želiš voditi drugi tim, onda na opciju Team, i držeći pucanje pomiči džojstik levo-desno za menjanje imena timova. Sledeća stavka je Edit Team. Dovedi mali kurzor preko već napisanog tima i napiši novo ime (ili staro, ako ti odgovara), a to isto uradi i na Computer samo umesto toga napiši Player 1 a za svog kolegu Player 2. U toku igre ne možeš izabrati Edit Team, koristi Pick Team. Ovo važi ako igraš ligu, kup, ili šampionat. Dovedi kurzor na broj igrača kojeg izbacuješ i pritisni pucanje. Nakon toga kurzor (broj) dovedi pored imena igrača kojeg ubacuješ i opet pritisni pucanje. Kod opcije Played by unesi ime i tim je u tvojim rukama. Pored imena svakog igrača su tačkice, podeljene u tri kolone, „spd“ (brzina), „def“ (odbrana) i „att“ (napad). Pritiskom na 'RETURN' tačkice se pojavljuju i nestaju (kurzor mora biti na pravom mestu, tj. na tačkici koju menjaš). U jednu kolonu možeš staviti najviše 45 tačkica, ali igrač sa više tačkica se brže umara. Idi na Arange Friendly i izaberi svoj tim koji je napisan malim slovima. Ostaje ti samo Play Match. Mogu igrati i dva igrača zajedno protiv komputera. Dodi na prvi meni i u opciji 1 or 2 VS C izaberi dva igrača. Ako su igrač umorni, ugovori susret sa bilo kim i daj god igrajući samo jednim igračem. Pritisni taster 'i' i utakmica se završava trenutnim rezultatom, a svi igrači će biti 100% spremni. Sa 'RUN/STOP' utakmica počinje ponovo.

EMPIRE STRIKE BACK * ZX * Kad se pojavi ekran sa menijem, pritisni istovremeno 'CAPS SHIFT', Z, X, C i V.

ENDURO RACER * C-64 * U trenutku kad kompjuter nešto saopštava (npr. odbravanje do starta ili poruka Player 2, pa čak i dok gineš) drži 'CAPS SHIFT' i 'Q' i malo ćeš pobeći ostalima. * CPC * Na početku nivoa pritisni istovremeno 'CTRL' i 'CLR'. * ZX * Za lakši prelazak prva tri nivoa, na početku, smanji brzinu na 0 i pritisni 'CAPS SHIFT' + dugme za napred.

ENERGY WARRIOR * C-64 * 'Commodore' za aktiviranje „smart“ bombe.

ENIGMA FORCE * ZX * Robot će imati beskonačnu energiju lasera sve dok ne iskoristi bilo koji paket municije. U prvom sobi desno od startne pozicije neće te niko napadati, niti će u sobu ulaziti insekti.

EXOLON * ST * Ako u igri pritisneš, redom, sledeće tastere: W, E, R, T, Z, U, I, O, P, U SA DVE TAČKE, +, dobićeš neranljivost. Pošto se tasterom 'P' zaustavlja igra, potrebno je prilikom ukucavanja pritisnuti <SPACE> pa sledeći taster. Pritiskom na taster 'L' prelaziš na 25, 50, 75... nivo.

EXPLODING FIST + * C-64 * Najbolji je donji udarac, takozvano „čišćenje“ (džojstik nadole).

F

F-15 STRIKE EAGLE * ZX * Šifre se odnose na sledećem ključu: D=1, G=2, F=3, M=4, P=5, K=6, J=7, A=8, B=9, I=10, L=11, O=12, N=13, E=14, H=15, C=16.

F-18 * C-64 * Avion ćeš upaliti tako što pritisneš pucanje i gurneš džojstik od sebe.

FAIR MEANS OR FOUL * C-64 * Šifre za igru: STEADY EDDIE - PARTY, DIRTY LARRY - TALON, FAST FREDDIE - SWORD, RONNIE RAZOR - LUCKY, DEADLY DAN - UNION.

FAIRLIGHT A PRELUDE * C-64 * Komande: 'SHIFT', '7' - skok; 'N', '>' - udarac mačem, 'X', 'B' - uzimanje predmeta; 'SHIFT', 'Z' - ispuštanje predmeta; 1, 2, 3, 4, 5 - predmeti koje nosiš; 7, 0 - korišćenje predmeta.

FAIRLIGHT A PRELUDE II * ZX * Nadi neku sobu u kojoj je krug koji se okreće i koji ti oduzima po 10% energije. Potruđi se da ti energija dođe ispod 10%, a onda naleti na „katuraljka“ i dobićeš još 250% energije. Posle ovoga ne smeš uzimati čarobne flašice, jer će se vratiti na 99%.

FAMOUS BATTLES * C-64 * Štab neprijatelja (gore-levo) nikad ne napada preko levo mosta jer je tu najviše neprijateljskih jedinica. Idi srednjim i desnim mostom.

FAST BREAK * Da bi kompjuteru oduzeo loptu kad krene u napad (koristi Džeksona), pre nego što izvede loptu pokrij njegovog gornjeg igrača. Kad izvede loptu, uguraj se između njegovog srednjeg i donjeg igrača i održi tu poziciju. Igrač koji drži loptu pokušać da je doda drugom, a ti je „preseci“. * C-64 * Tajm-aut dobijaš pritiskom na 'fl', ali samo kada izvedeš loptu.

FERNANDEZ-MUST DIE * C-64 * Zatvorena vrata se nalaze u steni na levoj i desnoj strani. * ZX * U kuće se ne može ulaziti, vrata su tu samo zbog realnosti. Za skupljanje zlata iza kuće treba je srušiti bombama. Iz džipa ne možeš izaći dok ne pogineš.

FIGHTING SOCCER * C-64 * Solo akcijom dođi do ivice šesnaesterca ukoso i šutni svom snagom.

FIRE AND FORGET * ZX * Drži desno i pucanje i preživćeš prvih sedam ratova.

FIRE KING * C-64 * Na tasteru 'S' je ekran sa opcijama. Na 'Commodore' tasteru su opcije za upotrebu predmeta, a kod igre za dva igrača koristi se taster 'CRSR' gore-dole. Ako se dva igrača razidu, igraće naizmenično. Za dobijanje magičnog dragulja u katakombama treba na pitanje kad dotakneš knjigu odgovoriti BREGHAN. Magično ogledalo nalazi se na lokaciji Deeper in the catacombs.

FIRST STRIKE * Oružje se uzima posle biranja misije. Džojstikom gore-gore odabere se vrsta naoružavanja, povlačenjem džojstika nalevo uzima se određena količina tog oružja. Ako se uzme više oružja nego što je potrebno, džojstikom nadesno oružje se vraća. Kada završiš naoružavanje idi na opciju Take Off i pritisni pucanje. Prilikom poletanja pomakni se u gornji desni ugao, imaćeš na nišanu skoro svakog neprijatelja a bićeš zaštićen. * C-64 * Kasetna verzija se blokira na drugom nivou, kad se na moru naide na svetionik. Podigni se iznad oblaka i gledaj radar. Kad se pojavi usamljena svetla tačkica na radaru, svetionik, pomeraj se ustranu sve dok se tačkica ne skloni sa ekrana radara, a onda nastavi borbu.

FLIGHT SIMULATOR II * A * Avion se pokreće pritiskanjem desnog tastera na mišu i potezom unapred. * ST * Komande: 'X' - pogled iz kabine (cockpit), 'S' - pogled iz pratećeg aviona, 'D' - iz pratećeg vozila, 'C' - po-

gled s kontrolnog tornja, 'G' - pogled iz aviona vertikalno na zemlju. Kurzorskim tipkama vršiš fino pomeranje kamere u kabini. Sa '+' i '-' povećanje i smanjivanje zumiranja. Ako izabereš WWI Ace imaš i opcije: 'SHIFT' + 'W' - objava rata, 'SHIFT' + 'E' - ratni izveštaj, 'SHIFT' + 'X' - bacanje bombe, <SPACE> - mitraljez. Pri poletanju i letu flapsovi moraju biti u horizontalnom položaju (tasteri '+' i 'U SA DVE TAČKE' na nemačkoj tastaturi). Snaga motora se povećava sa '9' a smanjuje sa '3'. Pri poletanju se mora sačekati da avion postigne donju granicu brzine, 60 ili 130 kts, u zavisnosti od vrste aviona. Posle poletanja uvuci točkove sa 'U'. Komande na numeričkoj tastaturi su: '2' - propinjanje, '8' - poniranje, '6' - udarno, '4' - ulevo, a sa '5' se vrši centriranje. Za aktiviranje automatskog pilota mišem se klikne na opciju Position set. Tu su položaj aviona, trenutna visina i koordinate aerodroma sa koga si poleteo. Za promenu pravca automatskog letenja potrebno je promeniti koordinate aviona. Pošto je pravac leta zadat klikne se na opciju „auto-pilot“. Tu se određuje visina krstarenja aviona (Altitude lock), propinjanje i poniranje aviona izraženo u stepenima (Heading lock). Pri sletanju sa uključanim automatskim pilotom, za vrednost visine (Altitude) potrebno je staviti visinu terena na koju se sleće. Da bi zaustavio avion po sletanju treba ugasi motore i pritisnuti taster 'T' (kočnice). Pri letu, avion se može posmatrati sa spoljne strane pritiskom na taster 'S'.

FLINTSTONES * C-64 * Kad si na srednjoj stazi, drži pucanje sve dok kugla ne dođe do keglja, srušiće ih sve.

FOOTBALL MANAGER II * C-64 * Pozicija se može snimiti samo na disk. Igraju se 23 kola a prva tri tima prelaze u viši rang takmičenja. Teško je osvojiti prvo mesto bez pobeđe u prvom kolu protiv Kardifa. * ZX * Boju dresa biraš na startu, posle biranja tima opcijom Choose Team Colour, na ponudenu boju odgovori sa „yes“ ili „no“.

FOOTBALLER OF THE YEAR * Potroši sav novac tako da budeš u minusu. Dobićeš 999.999 funti jer brojač ne ide u minus.

FORGOTTEN WORLDS * Zaleti se u vojnika koji izbacuje rakete, ubij ga i „zen“ je tvoj. Ovo ponavljaš sve dok ne ubiješ celu formaciju vojnika i ne skupiš sve novčiće. Zmaja na 4. nivou ubijaš pucanjem u deo tela koji pulsira (u predelu srca).

FOUR SOCCER SIMULATOR * CPC * Kad budeš na pola terena stisni pucanje, i ne puštaj dok ne dođeš do šesnaesterca, i lopta će lobovati golmana.

FOX FIGHT BACK * ZX * Hranu koju nalaziš uz put, odnesi u pećinu levo od starta, gde liscica sprema ručak. Da bi smanjio potrošnju energije skači što više, dok si u vazduhu energija se ne troši. Kreni desno do prve građevine i stani tako da ti desni kraj ekrana obuhvata početak kuće. Okreni se desno i uključiti „auto-fire“. Steći čiš gomilu bodova, samim tim i gomilu života (mada na ekran staje samo 6, kompjuter pamti i ostale).

FUTURE KNIGHT * ZX * Postoji editor koji omogućava kreiranje ekrana. Pritisni Edit, S i K istovremeno na početku. Kurzorom upravljaj pomoću tipki: 'Q'/'W' - levo/desno, 'P'/'L' - gore/dole, 'U' - odabiranje materijala, 'F' - sledeći ekran, 'S' - postavljanje predmeta na poziciju kurzora, <SPACE> - povratak u meni.

G

GAME MAKER * ZX * Funkcije više tastera pritisnutih zajedno: ERU - donji meni, QWU - border, CVB - biranje predmeta.

GAME OVER * C-64 * Gadjaj kontejnere po tri puta, nakon trećeg pogotka kontejner se raspadne, a na njegovom mestu ostaje neranjivost, dopuna energije ili slična olakšica.

GARFIELD * C-64 * Po Jugoslaviji kruži verzija koja se blokira odmah posle introa. Učitaj igru, resetuj i ponovo startuj sa SYS 2064. * CPC * Za vreme igre pritisni funkcijske tastere i moći ćeš da prelaziš nivoe. * ZX * Da bi došao do ključa pokupi lampu koja je na televizoru. U podrumu nađi Nermla, šutni ga pet puta u zid da ispusti plastičnog miša.

Pokupi igračku i idi do prodavca hamburgera. Daj mu miša, a on će ti dati hamburger. Idi do pacova, daj mu hamburger, i dok on jede pokupi ključ. Pijenje iz Džonovog tanjira brzo će smanjiti skalu za spavanje. Udi u televizor i nađi ćeš se naopake u prodavnici hrane. Tu je salama koju možeš pojesti. Možeš se popeti na fotelju pored televizora i skroz je isecpati. Kada udariš Odija on će ispustiti predmet koji nosi sa sobom. Možeš pojesti sve što imaš kod sebe, zato kad skala za jelo bude najveća ispusti objekt koji držiš. Zevni jednom u Hard i s neba će ti pasti novac. Uzmi ga i stavi u Po, a zatim uzmi hranu za ptice. Nju ostavi ispred parka. Ključ ostavi u parku, savsim levo. Hranu za ptice ispusti kod žokeva u parku. Uzmi ključ i skoči u pravom trenutku i uhvati se za pticu koju tuda proleće. Posle toga, udi kroz crna vrata, pa desno i tu je kraj.

GARRY LINAKEER SUPER SKILLS * ZX * Energiju nadoknađuješ pijući iz bokala, pritiskom na taster 'D', zatim povučeš džojstik nadole.

GARRY LINAKEER HOT SHOT * C-64 * Ako vodiš i kompjuter počne da sustiže rezultat, nateraj ga da izbači loptu u aut, gol-aut ili kormer i nemoj izvoditi loptu jer vreme teče i dok je lopta van terena.

GEMINI WINGS * Za ubijanje džinovskog insekta na kraju 7. nivoa skupljaj poboljšanja koja padaju sa vrha ekrana i ispaljuj ih (držeći duže pucanje), nastojeći da pogodiš stražnji crveni deo muve kada su krila raširena. To ponavljaš dvadesetak minuta.

GHOULS'N'GHOSTS * Čudovište na kraju drugog nivoa ubijaš tako što se malo-pomalo pomeriš prema mestu gde stoji. Cim se pojavi, pucaj non-stop u njega i povlači se. Obavezno otvaraj kovčeg (pucanjem u njih) i ako se pojavi čarobnjak ubi ga, a ako se pojavi vitez, pokupi ga.

GIANA SISTERS * Kad dođeš do zmaja na kraju 12. nivoa skoči na gornju platformu. Višeći na jednom trenutku ostavlja dovoljno prostora ispod sebe, da se možeš provući. Stani na ivicu platforme i u pravom trenutku kreni dole. Na trećem nivou, kad ubiješ neprijatelja stani negde na kraju te platforme i skoči uvis. Ako si stao na pravo mesto, udarićeš u nevidljivi blok i nastaviš igrati na početku šestog nivoa. Slično je na osmom nivou. Na kraju, kad se pojavi veliki rak, glavom razbij dva bloka cigle iznad sebe. Dole će pasti dva kamena. Stani na jedan i skoči uvis. Bićeš premešten na 11. nivo. Na šestom nivou (podzemlje), negde blizu kraja, na jednoj rupi će titrati plava magla. Skoči unutra, a šta je tamo - saznaješ sami! * C-64 * Ako se odjednom stisnu tastere 'RETURN', 'CRSR' gore-dole, 'CRSR' levo-desno, 'A' i 'Z', prelazi se na sledeći nivo.

GOLD RUNNER * ZX * Privući se uz samu desnu ivicu ekrana, kreni naviše i zaustavi se tačno ispod mesta od kojeg se prvi put odbiju napadači i uključiti „auto-fire“.

GOLF MASTER * Određivanje jačine udarca: u gornjem delu ekrana nalazi se osam ikonica poredanih u dva reda po četiri. Peta ikona je za povećavanje energije, a šesta za smanjivanje. Pri udarcima sa velike daljine koristi maksimalnu energiju i štap Driver, a blizu rupe koristi Putter. Stapovi se menjaju prvom i drugom ikonom.

GRAND PRIX CIRCUIT * C-64 * Komande: 'S' - štoperica, 'D' - menjač, 'M' - mapa, 'E' - desno, 'J' - levo, 'T' - gas, 'R' - kočnica, 'B' - isključenje zvuka, 'F' - pauza, '←' - isključenje igre. Prati znakove za brzinu, krivina je uvek na suprotnu stranu od one na kojoj se znakovi nalaze. Kad ugledaš drugi znak po redu (sa brojem 100), naglo skreni u krivinu i preseci ćeš je pod najpovoljnijim uglom.

GRAND PRIX TENNIS * Za asove, pomeri igrača 3-4 koraka levo ili desno i serviraj. **GRANDMASTER * C-64** * Posle svog poteza pritisni 'RUN/STOP' i kompjuter će slabije igrati.

GREAT GIANA SISTERS * CPC * Za prelazak na sledeći nivo u toku igre drži zajedno tastere I, G, O, R.

GREEN BERET * C-64 * Pritiskom na taster 'I' u najvišem stadijumu skoka ostaeš da lebdiš u vazduhu. Kad pustiš taster, vraćaš se na zemlju.

GRYZOR * C-64 * Po Jugoslaviji kruži verzija koja se blokira posle introa. Učitaj igru

ru, resetuj kompjuter i ponovo startuj sa SYS 2072. Drži istovremeno <SPACE>, 'C' i 'B'. Glavni junak će se penjati po ekranu bez obzira na okolinu. Stani negde gde te ne mogu pogoditi i pucaj.

GUNSHIP * ZX * Komande:

- 1,2 - motor
- 3 - rotor
- Q - dizanje
- A - spuštanje
- W - oružje
- S - spisak oružja
- R - odhacivanje oružja
- D - šteta
- M - mapa
- ZX - rotiranje
- N - najbliži neprijatelj
- J,K - ometanje radara
- O - pogled napred
- LP - pogledi levo i desno
- Y - pauza
- ENTER - zaustavljeno rotiranje
- C - chaff decoy
- F - flare decoy

* C-64 * Komande:

- Z - karta
- 1 - levi motor (on/off)
- 2 - desni motor (on/off)
- 3 - propeler (priključivanje za motore/odvajanje od motora)
- 4 - AIM-9L Sidewinder (rakete vazduh-vazduh)
- 5 - 2.75 FFAR (lake rakete vazduh-zemlja bez tragača)
- 6 - AGM-114A Hellfire (teške rakete vazduh-zemlja sa tragačem)
- 7 - 30 mm Cannon (30-milimetarski mitraljez)
- 9 - bacanje chaffa (upotrebi kada R na ekranu po crveni - neprijatelj te ima na svom radaru)
- 0 - uključivanje Radar Jammera (uredaj koji remeti neprijateljski radar)
- + - uključivanje IC Jammera (uredaj koji remeti tragač rakete koja te prati)
- bacanje Flarea (upotrebiti kada I na ekranu po crveni - neprijateljska raketa se usmerila na tebe)
- E - pogled pravo
- CLR/HOME - pogled ulevo
- INST/DEL - pogled udesno
- <- ubrzavanje vremena (funkcioniše samo kod karte)
- RUN/STOP - pauza
- Commodore - provera municije i benzina
- levi SHIFT - promena cilja na srednjem ekranu
- <SPACE> - kontrola srednjeg ekrana
- desni SHIFT - promena cilja na srednjem ekranu
- levi CRSR - rotiranje ulevo (samo u ravnotežnom položaju)
- desni CRSR - rotiranje udesno (samo u ravnotežnom položaju)
- RETURN - zaustavlja rotiranje
- RESTORE + brojevi 4-6 - oslobađanje oružja
- RUN/STOP + RESTORE - prekid misije
- f1 - brzo gore
- f3 - sporo gore
- f5 - sporo dole
- f7 - brzo dole

GUADALCANAL * CPC * Preko dna brodogradilišta pored obale ili pored ruba ekrana, da te ne potopne neprijateljski avioni. Po noći kretanje je slobodno. U opciji za špijunažu brojni stavovi na 60-40 za dobijanje podataka o neprijatelju.

H

H.A.T.E. * ZX * Skuplja buriče, otporan si na sudare s neprijateljem onoliko puta koliko imaš buriča.

HALL OF FAME * Na prvom nivou predi iz građevine sasvim levo i pritisni pucanje. Odmah će preći na 4. nivo, dobiti jedan na gradni život i ostvariti rezultat od preko 100.000 poena. Upiši svoje inicijale i na prvom nivou te čeka ugodno iznenađenje.

HAMTE DAMTE * ZX * Šifre za teleport su HAMTE, CRASH, RIMZA.

HEAD OVER HEELS * C-64 * Kad Glava i Pete dođu u istu sobu, Glavom treba skočiti na Pete.

HEARTBROKEN * ZX * Možeš ići pod zemlju u nekim ekranima, pritisiskom tastera za dole.

HEAVY METAL * C-64 * Mogućnosti vozila: MBT, brzinu podešavaš tasterima 1-4, a zaustavljaš se sa <SPACE>. Za gađanje neprijatelja, na prikazivaču mete, skalu s leve strane namesti da pokazuje broj, sličan kao i cifre ispod slike mete. Biranje oružja vrši se funkcijskim tasterima. ADAT, pritisikom na <SPACE> ispaljuje samonavodne rakete. FAV, da bi izbegao bombu koja pada na tvoj tenk, čim je čuješ idi samo nadesno (ili nalevo) sve dok ne padne pored tenka.

HERCULES * C-64 * Predmete uzmi to-ljagom (pucanje + pravač) i odnesi do čupa. Kad skupiš svih 12 prelaziš na sledeći nivo. Pauk ti uzima predmete ako gojaviš sa bombom.

HEROES OF THE LANCE * Sa <SPACE> dobijaš meni u kome menjaš lik koji vodiš, koristiš magiju, spravljáš čarobne napitke, snimiš ili učitaš status.

HIGH FRONTIER * ZX * Napravi što više satelita druge vrste sleva. Skupi 180 satelita i nijedna ruska raketa neće probiti taj bedem.

HUMAN KILLING MACHINE * C-64 * Specijalan položaj u igri u kojem te protivnik ne može udariti. Sateraj ga skroz desno, odmakni se od njega oko tri piksela. Saplići ga (dole + pucanje + smer) dok ne izgubi svu energiju.

HYPSSY II * ZX * Šifra je DROWSAP.

I

I OF THE MASK * ZX * Istražuješ hodnike lavirinta i tražiš šest delova robota koga treba da sastaviš. Naći ćeš na teleortepe (velika letuća geometrijska tela), koje te, kad ih pogodiš laserom, prebaciti u određeni deo lavirinta. Svoju trenutnu poziciju vidiš na mapi u donjem desnom delu.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE * C-64 * Na 1., 3. i 4. nivou pritisikom na tastere 1-6 menjaš svoju poziciju i približavaš se cilju.

INNER SPACE * C-64 * Privuci se uz donju ivicu do kraja za prelazak svih nivosa sem onih na kojima moraš srediti glavnog protivnika.

INTERNATIONAL KARATE * C-64 * Pritisni zajedno Q, W, E i S i karatisti će ostati bez donjeg dela kimona. Za menjanje boje mona, služi *, menjanje boje nabe O, I, M (istovremeno) i menjanje brzine igre sa 1, 2, 3, 4, 5. * ZX * Pritisni 'X' i biraj brzinu igranja od 1-4.

INTERNATIONAL KARATE II * C-64 * Za lomljenje daske, pritisni "auto-fire" i povuci džojstik nadole - lomiš sve.

INTO THE EAGLE'S NEST * ZX * Možeš nabaviti sve ključeve koji su ti neophodni ako se, na primer, vratiš sa treće platforme na drugu (kroz teleport) i na njoj pokupiš iste ključeve koje si pokupio prošli put. Ogrlice, prvu pomoć i smrznutu hranu ne možeš ponovo uzeti. U tabelu rezultata otkucaj DAS CHT - bezbroj metaka, DAS NME - ne pojavljuju se neprijatelji, DAS MAP (MAP OFF) - uključivanje i isključivanje mape.

IRON LORD * C-64 * Cilj igre je da povratiš kraljevstvo, tako što ćeš pobediti svog strica i osloboditi svog oca. Za borbu ti treba vojska, a za vojsku ti treba novac. Na samom početku igre idi u gradsku kockarnicu i kao ulog stavi svih 280 zlatnika. Sigurno dobijaš. Smanji ulog za jedan zlatnik. Igraj 3-4 puta, dok zbir brojeva na kocki ne bude 12. Ponovo stavi sav novac opcijom za ulog, i ponovo dobijaš. Vрати se u svoj dvorac i opcijom Save Game snimi poziciju. Resetuj kompjuter, učitaj ponovo igru i snimljena poziciju, i opet se kockaj sa istim trikom dok ne sakupiš željenu količinu novca. Idi do trgovca i kupi Armour i Ruby. Sa rubinom idi u grad i potraži mesto gde se skrivaju najamnici. Da im rubin opi-

jom Give, vrati se u svoj dvorac i možeš odati ratu opciju Go to War.

IWO JIMA * ZX * Pri iskravanju topove postavaj na obale 4 i 5, sa tih pozicija mogu gađati veću polovinu ostrva.

J

JACK NICKLAUS GOLF * A * Ako koristiš "scenery" disk, nemoj učitavati igru sa tog diska (verzija sa ATC introom), jer nećeš moći da učitaš glavni disk. Iza naziva igre mora da stoji ATC skraćenica.

JACK THE NIPPER II * ZX * Predmeti se koriste istovremenim pritisiskom tastera za dole i pucanje. Naravno, treba biti na određenom mestu. Konzervu pokaži Tarzanu koji će pasti sa lijanje. Hijene će prestati da se cerekaju kada im daš luka, a slon će se popeti na drvo kad puštiš miša na navijanje u njegovoj blizini. Krokodil više neće biti gladan kad mu prorekneš budućnost - kožna torba. Crvičem koji viri iz kutije sruši most i otvori prolaz u nove prostorije.

JAMES BOND 007 * C-64 * Toranj ne može da se uništi, već treba precizno skočiti na njega.

JAWS * ZX * Za besmrtnost i beskonačno vreme promeni komande na tastaturi: gore - 'Q', dole - 'A', levo - 'U', desno - 'T', pucanje - 'V'.

JOCKY WILLSON'S DARTS CHALLENGE * ZX * Najveći broj bodova dobijaš gađanjem u trostruko 20. * C-64 * Za savet šta treba pogoditi pritisni taster 'T'.

JOE BLADE II * ZX * Za prelazak na sledeći nivo dođi do grbaveca u mantlu, on će ti dati slagalicu i ako je dobro složiš ideš na sledeći nivo.

JOE NEBRASKA * C-64 * U toku igre pritisni istovremeno <SPACE>, 'M', 'I' i desni 'SHIFT', dobijaš bezbroj života.

JOHNNY REB II * ZX * Ako si Jenki, na početku izaberi da sam praviš teren. Kućice postavi duž cele reke sem ispred mosta. Cela južnjačka armija moraće doći na most i lako ćeš je uništiti.

K

KATAKIS * C-64 * Neprijatelje na kraju nivou ubijaš gađanjem u nezaštićeni deo tela (ostatak je pod okloporom). Kada ga pogodiš, taj deo zasvetli. Koristi najveću snagu lasera.

KENDO WARRIOR * Treba uzeti francuski ključ u nekoj od prethodnih soba da bi se isključile obe vrste, a potom se treba popeti na krov i, ako imaš šifru, helikopter će doći po tebe.

KICK OFF * Kada igraš protiv reprezentacije jače od tvoje i povedeš u rezultatu, preki ni igru sa <SPACE> i pritisni Continue. U tabelu će se upisati rezultat od pre prekidanja igre. * C-64 * Penal uvek šutiraj u golama, po sredini gola. Za start otkucaj SYS 2061.

KINGS OF THE BEACH * Kada serviraš, baci loptu uvis (levo + pucanje, ako si na levoj strani) i serviraj, iz skoka (desno + pucanje), ili sa zemlje (pucanje). * C-64 * Šifre: SIDEBOUT, GEKKO, TOPFLITE, SOUNDEVIL, EAT ME. Ako šifra ne proradi iz prve, probaj ponovo. Šifra EAT ME prouzrokuje probleme prilikom igranja. Pritisikom na 'F' ili 'E' možeš prigrvoriti sudiji. Ako je prigovor opravdan greška će biti ispravljena, a ako nije prvo dobijaš žuti karton, a zatim crveni. Kad dobiješ crveni, tebi se oduzima 1 poen, a suparniku dodaje isto važi i za kompjuterov tim.

KNIGHTMARE * ZX * Stražare možeš ubiti i kamenjem. Na nekoj lokaciji pokupi kamen (TAKE ROCK), kad naiđeš na stražara napiši "USE ROCK", okreni se prema stražaru i pritisni <ENTER>. Ako na toj lokaciji ima još stražara samo pritisni pucanje.

KUNG FU MASTER * Čarobnjaka ubijaš udarcima pesnice u stomak. Pritisikom na <SHIFT> i G dobijaš pištolj.

L

LAS VEGAS CASINO * C-64 * Na kockicama uvek izaberi opciju koja ti se prva nudi. Ne dobijaš uvek, ali to je najsigurnije. Na Bacarci uvek odgovaraj sa 'Y', u 80% dobijaš. Uvek biraj da ti mešaš. Za celu igru, važi sledeće: ako igraš bez trenera uvek ulaži maksimum, dobio ili izgubio, kompjuter će te pitati i obavestiti o ulogu. Uzmi jedan dolar od uloga i ponovo ulaži taj isti dolar. Ako si malopre dobio, imaćeš skoro duplo i nedirnut ulog. Ako izgubiš igru - nećeš ništa izgubiti, probaj ponovo.

LASER SQUAD * Misija Expansion - Droida je najlakše uništiti pogocima iza leđa iz Shot-Guna. Dovoljna su tri pogotka. Misija Paradise Valley - U podzemni svet se ulazi na dva mesta koja se na prvi pogled ne razlikuju od ostale zemlje (Ground), ako postaviš kurzor na to mesto, na opisu terena se neće pojaviti ništa. To su dve udubine na stenama; prvi ulaz je na samom početku stenovitog dela, a drugi u sredini istog dela na kraju tunela u obliku slova L. Prvi vodi u sredinu jezera u kome je životinja koja te odmah ubija. Drugi vodi u prostoriju sa kovčegom i zaključanim vratima. Vrata otključavaš uz pomoć ružičastog ključa koji je u kovčegu na kraju drugog prolaza. Kovčeg otključavaš plavim ključem, on je u kovčegu na vrhu mape. Komandose opremi štitovima tipa 3 a od naoružanja, trojici daj automatsko oružje, a ostalima municiju za MKI i automatski top (Cannon Clip). Municija treba za oružja koja ćeš naći u dva za ključana kovčega u pećini pored reke. Naći ćeš i 4 granate. Top je veoma dobar za raščičavanje terena. Security Device je konačni ključ za ovu misiju. Komandos koji nosi taj predmet treba da dođe do krajnjeg desnog dela ekrana i dodirne ga. * PC * Armoury Droida gađaj u zadnji deo. * ZX * U rudniku uzmi mine za otvaranje vrata čelije sa tvojim drugovima. Uzmi Video Key, uđi u sobu sa video uređajima i tu možeš videti položaj protivničkih trupa. Nemoj kupovati L50 Las-Gun i Marsec Pistol, sasvim su beskorisni. Heavy Laser je suviše težak, a jedino ima puno municije. Rocket Launcher kupuj samo u prvoj misiji i pucaj isključivo na praznom prostoru sa velike daljine. Kupuj maksimalno jake oklopie, slabiji neće mnogo koristiti a razlika u ceni je neznatna. U misiji Moonbase Assault najviše akcionih poena imaju: Private O'Hara - 66, Android Barker - 65, Corporal Jonlan - 63, Private Smales - 62. Likove sa slabim moralom, bez veštine i sa malo akcionih poena nemoj opremati i koristi ih samo u kamikaza svrhe i za posmatranje-izviđanje.

LAST NINJA * Predmete uzimaš tako što nindžu dovedeš na mesto gde će, kad se sagne (dole + pucanje), moći da dodirne rukom željeni predmet. Mogu se uzimati samo predmeti koji svetle. Jabuka daje nagradni život, torbica je neophodna za nošenje predmeta, ključ se koristi za otključavanje vrata na petom nivou, a pored zrnaja prolaziš bacivši bombe tako da padnu ispod zrnajave glave (stani skroz na levu stranu puta). Da bi došao do rukavice (na 3. nivou pomoću nje uzinaš svet) i "nevidljivost" (zaštitna podloga za kamenog zrnaja na kraju 2. nivou) moraš uzeti kuiku za penjanje i spuštanje (prvi ekran) i preći plavu močvaru. Iza močvare naći ćeš prvo na podlogu "nevidljivost", a posle toga dva puta levo, i eto rukavice. Da bi završio nivo vrati se, preskoči žutu močvaru, pokupi štap i na trećem si nivou.

LAST NINJA II * Paru prebacuješ na drugi kraj kotla pomoću table na kožu. Bocom sa drugog nivou spali krokodila na kraju trećeg nivoa. Zapali bocu na bakli koja je na prethodnom ekranu, gađaj krokodila u glavu, i ne smeš imati ništa u rukama osim boce. Na četvrtom nivou, kada preskočiš naelektrisanu šine, pokupi hamburger. Za čitanje terminala na petom nivou postupi ovako: kad počne nivo ubij nindžu, pa idi jedan ekran dole. Tu ubij još jednog protivnika i uđi u sobu kroz vrata na desnoj strani. Ubij novog protivnika, sa desne strane na stolu ćeš videti kompjuter u monitorom. Pridi mu, sagni se kao za skupljanje predmeta i saznaćeš broj terminala. Taj broj je 1111 ako se u treneru izabere 7. nivo. Pređi još jedan ekran dole, uđi na prva vrata desno, pokupi šurikene i izadi. Uđi u jedinu

sobu u kojoj još nisi bio, na stolu je prekidat. Sagni se kod nje i otvoriće se još jedna vrata. Prodi još jednu sobu i doći ćeš do velikog ventilatora. Udarac šurikenom i put je slobodan. Ako ti ponestane šuriken, za prolazak pored ventilatora stani skroz do zida i lagano pomeraj džojstik nagore. Mada će te ventilator odneti do same ivice provalje, preći ćeš na drugu stranu. Ako se ne prikačiš za helikopter, uzmi zalet i skoči sa zgrade. Postavi se na sredinu ivice zgrade, a ne na levu ivicu. Na šestom nivou otvori sef koji je iza slike i izvadi kuglicu iz njega. Na kraticama zvezde upali sve svće, a foguna ubij tako da padne na površinu koju zahvata zvezda. Preostaje ti da kuglicu vratiš u sef. * ZX * Kad se bješ sa neprijateljem okreni se prema njemu, drži dugme za pauzu, pa pritisni dole i pucaj. Energija neprijatelja će se skroz smanjiti.

LEADERBOARD * C-64 * Kada si dovoljno blizu rupe loptica se samo kotrlja po travi i svaka neravnina na terenu je skreće. Senka zastavice pokazuje približno na koju stranu se teren kosi.

LEAGUE CHALLENGE * C-64 * Kad se (greškom pirata) pojavi poruka „press play on tape“ posle startovanja igre, pritisni nakratko PLAY, a zatim 'RUN/STOP' i 'RESTORE' i ponovo startuj.

LEGEND OF KAGE * C-64 * Pritisni Z, X, C, I istovremeno za prelazak na sledeći nivo.

LEGEND OF SINBAD * C-64 * Treba pokupiti dva ključa za otključavanje vrata na desnom kraju lavirinta. Ključ se uzima skupljanjem kovčega, dragulja i ostalog, dok ekran ne blesne. Ne mogu se nositi istovremeno oba ključa, već se prvim otključaju prva vrata, pa se vrati po drugi ključ za druga vrata i potom se izađe iz lavirinta.

LEGIONS OF DEATH * C-64 * Da bi se izabrao kurs broda u bilo kom smeru, a da se brzina ne smanji, odredi pravac suprotan od onoga u kom želiš da skreneš, ali tako da svaka strelica skreće udesno od prethodne. Vrati se na osnovni meni, kad ponovo odrediš ikonu za kurs izaberi željeni smer.

LICENCE TO KILL * C-64 * Na početku obavezno uništi džip, zadavaće ti puno muke na drugom nivou. Na trećem nivou, Bonda koji visi na konopcu ispod helikoptera treba dovesti do aviona. Kad se Bond nađe na repu aviona, pritiskanjem pucanja otmotaj saju oko kormila pravca na avionu. Helikopter će odvući avion, a Bond skaće u vodu i postaje ronilac. Treba da nekom od ostalih oduzme harpun (predeš preko dotičnog i pritisneš pucanje). Sačekaj da nađe avion, i naciljaj u levi kraj njegovog repa. Da bi se popeo na avion, drži džojstik nagore i izbegavaj prepreke, uz pomoć tastera 'RUN/STOP' (pauza). Na petom nivou upravljaš avionom koji je povezan sa nišanom. Nišan postavi na zadnji deo prikolice kamiona i pritisni pucanje. Ovo ponavljaš dok Bond ne padne sa aviona na kamion. Sad je kamion pod tvojom kontrolom, njime uništavaj ostala vozila.

LIVINGSTONE II * ZX * Šifra za drugi deo je 15215.

M

MAD MIX * C-64 * Pihule na trećem nivou moraš prvo pregaziti bagerom, ostaviti ga i tek onda ih pokupiti. * ZX * Kad definišeš tipke, pucanjem startuješ igru. Cilj je proći što više nivoa tako što ćeš u svakom krugu jesti loptice koje su ti na putu. Čuvaj se dubova koje jedeš ako nađeš pihulu za besmrtnost (ograničeno vreme), ili za pretvaranje Pakmena u niškog konja ili bager.

MAGIC JOHNSON BASKET * C-64 * Uvek šuti ragicu, ne možeš promašiti.

MANIAC MANSION * C-64 * Za ispuštanje vode iz bazena idi do podruma i otvori ga (da bi podigao rešetku, potrebno je da ojačaš na aparatu za treniranje). Idi do kraja podruma gde je ventil i stani kraj njega. Prebaci se potom na drugi lik i njime idi do ulaza u bazen. Vrati se na lik u podrumu i otvori ventil. Ponovo na lik kod bazena, udi u bazen i pokupi radio, zatim se što pre skloni odatle. Pomocu lika u podrumu zatvori ventil. Otvaranjem radja dobijaš baterije. Ispuštanje vode iz bazena i njeno vraćanje treba izvesti što brže, jer voda hladi nuklearni reaktor, koji će bez nje eksplodirati.

MARAUDER * C-64 * 'Commodore' za aktiviranje „smart“ bombe. * ZX * Pri gađanju flešujućeg svetla, treba da prides tačno ispred njega i pritisneš pucanje kad se lampica upali, kašo bi dobio dobar poklon, umesto loših koje dobijaš u obrnutom slučaju.

MARIA WHITAEKER'S STRIP POKER * C-64 * Posle svakog svlačenja pritisni <SPACE>.

MARS SAGA * C-64 * Ako ti je potrebna veća suma novca, otpusti jednog od članova družine i svrati u obližnje barove. Kad si našao osobu s dosta novca, idi u kockarnicu i kockaj se. U 60% slučajeva steći ćeš pristojnu sumu novca za nastavak igre. Ako ne uspeš, opet otpusti jednog od članova i traži novu žrtvu.

MASTERS OF THE UNIVERSE * C-64 * Vrata se otvaraju ključem koji je skroz desno, kod kućica.

MATCH DAY II * C-64 * Najlakše daješ gol, ako dođeš na ivicu šesnaestera sa donje strane i pucaš ukoso.

MATCH POINT * C-64 * Pre svog servisa pritisni tastere '1' ili '2', kompjuterov igrač će otići skroz levo ili desno i neće stići loptu. * C-64 * Pritisnom na 'SHIFT LOCK' igra se znatno usporava.

MAX TORQUE * C-64 * Uvek biraj vozača sa tim imenom, brži je od ostalih.

MERCENARY * C-64 * Power Ramp se nalazi na lokaciji 09-06 i treba ti Anti Grav da bi mogao da ga uzmeš, a on je u 09-05.

MIAMI VICE * C-64 * Kao detektiv treba pronaći dokaze protiv lokalne mafije. Voziš se kolima po gradu. U zgrade ulaziš uparkiravanjem u garažu zgrade. Zaustavi kola levo ili desno. Ako je moguće ući, naći ćeš se u zgradi. Po unutrašnjosti se krećeš s pištoljem u ruci. Predmete uzimaš prelaskom preko njih, i svaki predmet može biti koristan kao dokaz. Ličnosti koje srećeš mogu imati neki dokaz, a mogu samo znati gde su dokazi. One prve treba bezuslovno ubiti, a oko drugih se treba truditi sve dok ne kažu šta misle o tebi i objasne ti kako da dođeš do određenog dokaza.

MICKEY MOUSE * C-64 * Ne možeš se popeti na nezavršene merdevine već treba ulaziti na sva vrata od dna do vrha kule i obavljati casne zadatke. Kad se zadatak obavi kako treba, vrata će se sama okrenuti za 180o i na njih se više ne može ući. Kad se tako okrenu sva vrata, na kraju se ulazi na vrata pored merdevina koje nisu cele.

MICROPROSE SOCCER * C-64 * Najbolje je izabrati reprezentaciju Brazila - oni su najjači, pa kasnije nećeš igrati protiv njih. Protiv jačih reprezentacija teško ćeš dati gol sa strane, kao kod ostalih. Potruđi se da materaš protivničkog igrača da izbací loptu u gol-sut. Lopta će pripasti tebi, i šutni je iz sve snage. Golman će ostaviti praznu mrežu, pa se s loptom „ušetaj“ u nju. Ne pali svaki put. * ZX * Kad ti golman krene u susret, izadi van terena i ušetaj se u gol sa spoljašnje strane. Gol se priznaje kao regularan.

MIDNIGHT PATROL * C-64 * Za izbegavanje helikoptera drži se gornjeg dela ekrana.

MIG 29 FIGHTER * ZX * Slovom H je obeležena nuklearna bomba i upotrebljava se jednim pritiskom na pucanje, pošto je pokupiš.

MINI PUTT * C-64 * Linije pored slike igrača: vertikalna za jačinu, a horizontalna za preciznost udara. Tačno na sredini ove druge, udarac će biti maksimalno precizan. '7' te prebacuje u glavni meni, gde biraš nivo igre.

MISSION GENOCIDE * C-64 * Dovedi brod u donji desni ugao ekrana za lakšu igru. Na trećem nivou preseli se u donji levi ugao.

MONTY ON THE RUN * C-64 * Treba izabrati predmete pod brojevima 2, 4, 12, 13 i 16. Za prolazak kroz teleport treba da odabereš pravu boju inače se vraćaš nekoliko prostorija unazad:

- prostorija Pie are square - žuta
- prostorija Sewerage Works - zelena
- prostorija u kojoj velikim slovima piše Help - plava
- teleport u brodu na poslednjem nivou - bela

Za završetak igre pokupi ključ na poslednjem nivou u potpunoj tami broda na krajnjoj levoj strani. Potom udi u žmigajuću kvadrant u gornjem levom delu broda.

MOLECULE MAN * C-64 * Cilj je sakupiti 16 obruča i doneti ih na lokaciju sa teleportom. Sa Pick up sakupljaš novčiće kojima kod automata kupuješ tablete (za život) i bombe (za zidove), koristeći opciju Buy (ove opcije definišeš na početku igre).

MOONSTRIKE * ZX * Kad kompjuter napiše „Press enter to continue“, okuckaj CHEAT - dobićeš 255 života.

MR. HELI * C-64 * Šifra za 3. nivo: DAAHGBHAAUAFCDJCKCZ.

N

NAVY MOVES * C-64 * Šifra za drugi nivo je 0171. U prvom delu igre, pritiskom na tastere 1-5 tmac će se prebaciti ispod nivoa vode i bićeš bezbedan, a pućaćeš iznad nivoa vode. * ZX * Oficire nikad ne ubijaj dok su na liftu, jer će pasti kroz lift pa ih nećeš pretražiti.

NEBULUS * C-64 * U poslednjem, 8. nivou na kraju kule su četiri otvora. Treba proći kroz treći, inače se vraćaš na početak. * ZX * Pritisni u isto vreme 'CAPS SHIFT' i sva slova

NIGHTMARE ON ELM STREET * C-64 * Fredjeva kuća ima verandu na sredini i iz prozora izbija svetlost.

NINJA * C-64 * Ako na startu ne dobiješ 3 šurikena (u obliku zvezdice) nego šakene (sa jednom oštricom), idi skrin levo a zatim se odmah vrati desno. To ponavljaš sve dok ne dobiješ tri šurikena koji su bolje oružje.

NINJA MASSACRE * ZX * Šifra za peti nivo je SNOW.

NINJA SCOOTER SIMULATOR * C-64 * Kreni u gornji desni ugao ekrana i počni da skaceš. Lako ćeš preći svih 16 nivoa. * C-64 * Drži pucanje i prelaziš 1. i 2. nivo.

NORTH & SOUTH * C-64 * Pri osvajanju utvrđena sačekaj da dođe protivnički vojnik i obori te. Ustani, pusti ga da te opet udari, ponovo ustani i pusti ga da te udari, sačekaj da ti istekne vreme i dobićeš beskonačno vreme. * C-64 * Ako si Južnjak odaberi 1862. godinu, a ako si Jenki - 1864., tih godina su određene strane bile u prednosti. Od neutralnih država obavezno osvoji Južnu Karolinu, jer je tamo luka, a pojačanja i namirnice stižu brodom.

NEUROMANCER * Šifre:

Firma	Link	Password L1	Password L2
Asano Computing	asano comp	vendors	
Bank Gemeinschaft	bankgemein	eintritt	verboten
Bank Zurich	bozobank		
Cheap Hotel	cheapo	cockroach	
Chiba Justice	justice		
Chiba Police	keisatsu	warrants	supertac
Consumer Review	consumerrev		
Copenhagen Uni	brainstorm	perilous	
Cyberspace Gp	freematrix	cfm	
Eastern Seaboard	eastseabod	longisland	
Fuji	fuji	romcards	uchikatsu
Gentleman Loser	loser	wilson	loser
Hitachi	hitachi-bio	genesplite	biotech
Hosaka Corp	hosakacorp	biosoft	fungeki
Inter Rev Service	irs	taxinfo	audit
Justice Booth	justice		
Musabori Indust	musaborind	subaru	
NASA	voyager	apollo	
Panther Moderns	chaos	mainline	
Psychology	psycho	babylon	
Regular Fellows	regfellow	visitor	
Software Enforce	soften	permafrost	
Software Enforce	soften	sheegldipo	
Tactical Police	keisatsu		
Taxpayer	irs	taxinfo	
Tozoku Imports	yakuza	yak	
World Chess	worldchess	member	

Većina kodova radi samo s Comlink 5.0 i 6.0. Comlink 5.0 nabavljaš povezivanjem s Eastern Seaboard, a Comlink 6.0 povezivanjem sa Tozoku Imports. Ako se povežeš sa Hosaka corporation, na drugom nivou izmeni bilo koje ime u svoje, plus svoj ID. Tako ćeš svakog meseca primati platu od 20.000\$. Ako Comlink 6.0 prodaš Hosaka Corporation, dobićeš 7.500\$. Na prvi nivo Bank Zurich i Chiba Justice prodiš pomoću Sequencera 1.0. Najefitniji kompjuter kojim je moguće ući u Cyberspace je Katana. Ulaziš u bazu podataka tako što prides velikim kuglama. Kada prides bazi pojavice se ista kugla samo okružena štitom. Štit, tj. Ice probija se pomoću Ice-breaking progama, ili Evasion čipa. Prvi se nabavlja u Metro Holografix, a drugi kod Lupusa Wonderboya (u sobi gde se sastaju Panther Modernsi). Ice se najlakše probija u bazama koje su dostupne iz Cheapo Hotela. Holly Joystick se nabavlja u Metro Holografix. U Freematrix restoranu mogu se kupiti viši leveli nekih čipova. Prilikom kupovine treba upitati „What do you know about upgrades?“. Kad prodiš u drugi nivo policijskog kompjutera, izaberi bilo koje ime i pomoću naredbe EDIT promeni mu ime u LARRY MOE 062788138. On će biti uhapšen, a ti ćeš moći u sobu gde se sastaju Panther Modernsi. U Asano Comp upitaj vlasnika sledeća pitanja:

„Why does Crazy Edo call you a pig?“
 „You don't like Edo do you? I am pretty good at noticing these things.“
 „Edo is a gnats eyeball! He should be kicked in the head with a steel boot.“
 Znatno će ti sniziti cene svojih kompjutera.

reči NEBULUS, a zatim 'CAPS SHIFT' i broj nivoa na koji želiš doći.

NEMESIS (Ne NEMESIS THE WAR-LOCK) * ZX * Počni igru sa 2 igrača, i drugim igračem stigni bar do drugog nivoa. Zatim ponovo uključij igru za 2 igrača i sa drugim ćeš početi na nivou do kog si stigao u prethodnoj partiji.

NETHERWORLD * C-64 * Kad sakupiš sve dijamante dođi do bilo kog teleporta (otvor koji podseća na niz koncentrisanih krugova), pritisni pucanje i na sledećem si nivou. Brod se na osmom nivou nalazi okružen ciglama, ali nije potreban razbijać cigala pošto su dve cigle lažne.

NEW ZEALAND STORY * C-64 * Čudovište na kraju igre treba da pogodiš u usta 30-tak puta da bi ga uništio.

NIGHT RACER * C-64 * Udaranjem u protivnika ispred sebe gubiš manje brzine nego udaranjem u druge automobile.

O

OCEAN RANGER * C-64 * Spisak komandi: '1' - topovi, '2' - Sparrow rakete protiv aviona, '3' - Harpoon rakete protiv brodova, '4' - dubinske bombe, '5' - smetalice, '6' - ECM, '8' - podizanje i spuštanje sidra, koristi se po povratku u matičnu luku, 'INST/DEL' - brodski kompjuter, 'A' - ubrzanje vremena, 'F' - rezervni tank za gorivo, 'CRSR' - monotori, 'I', 'B', 'S', '7' - pogled iz raznih uglova. U slučaju da brod počne da tone resetuj kompjuter, tako nećeš biti zarobljen ili mrtav, već ćeš igrati dalje kao da ništa nije bilo. U luku uplovljavaš ulaskom u zaliv, na mapi označen slovom „H“. Kad se na brodskom kompjuteru pojavi poruka Home smanji gas do kraja i pojavice se meni. U matičnu luku možeš da uploviš samo određenog datuma (piše pod Mission). Pri uplovljavanju ti kompjuter za datum malo „progleda kroz preste“.

OCTAN * Skupljaj što više ikona M i L, pojačavaju vatrenu moć broda.

OIL IMPERIUM * **ST** * Ako prilikom učitanja program stane i prekine učitanje izvadi disketu i vrati je, a zatim pritisni 'RETURN'. U pitanju je običan 'LOAD ERROR?' (pojavljuje se dijalog polje sa pitanjem 'DA-TEI DEFEKT?'). Posle šest meseci trgovine s naftom unajmi agente da te čuvaju i obnavljaj im ugovore kad isteknu.

OLLY AND LISSA * **CPC** * Za vreme igre pritisni 'CTRL', 'SHIFT', 'A', 'Z' i moći ćeš da prelaziš nivoe. Ovo pali samo desetak puta.

OMNI PLAY BASKETBALL * Kad izvodiš slobodna bacanja, najpre pritisni pucanje, i čim igrač krene da baci loptu, povuci džojstik nagore i ponovo pritisni pucanje. Drži ih tako sve dok lopta (u 99% slučajeva) ne prođe kroz obruč.

ONE ON ONE II * Trojka se najlakše postiže iz krajnjih levih i desnih uglova. Ako igraš Džordanom, čim primiš loptu gurni džojstik nagore držeći pucanje za zakaucavanje.

OPERATION THUNDERBOLT * **ZX** * Za učitanje nivoa bez igranja, pogledaj CABAL.

OPERATION WOLF * **ZX** * Za učitanje nivoa bez igranja, pogledaj CABAL.

OUT RUN * **C-64** * Na ravnim delovima puta, namesti se između desne i srednje trake, tako da linija koja deli te trake bude između slova na tablici. Tako ćeš uspeti da se provučeš kroz mnoštvo automobila. Ovaj trik ne pali na svim stazama, jer su neke uže.

PACLAND * Za prelazak jezera na šestom nivou, kad se odraziš od odošćne daske (pri maksimalnoj brzini) pomeraj džojstik levo -desno što brže možeš, sve dok ne pređeš jezero. * **C-64** * Kad Pakmen pokupi sve tresnje može da napravi dug skok, tako preskačeš i veliko jezero.

PACMANIA * **ZX** * Slobodno preskači duhove koji skaču, nijedan duh ne skače kao loptica. Značenja pilula: 'P' - možeš pojesti duhove, 'G' - super brzina, 'R' - isto što i 'P', za kratko vreme.

PARADISE CAFE * **ZX** * U baru obavezno kupi pištolj. Ako imaš pištolj pritisni 'V' kad sretnes bakicu i dobićeš 100 penca. Kad uđeš u javnu kuću, na pitanje prostitutke odgovori jednim od tastera 'B', 'F', 'C'. Svaki taster predstavlja jednu uslugu. Posebno je interesantan kontakt sa prostitutkom ako nemaš novca. Ako negde ne želiš ući, pritisni 'Q'. Ako bez novca uđeš u bar, završićeš u zatvoru.

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA * Na početku igre posle pitanja Enter skill code (y/n) unosiš šifru za viši nivo igre. Šifre su: B - 3873, C - 1814, D - 2874, E - 4118, F - 6178, G - 7111, H - 8671, I - 5616.

PINK PANTHER * **ZX** * Cilj je zaposliti se kao batler kod milionera, ukrasti njegove dragocenosti, a zatim pobeći. Prvo kupi cilindar u radnji. U kući prilikom krađe moraš da paziš na gardu - mesečara, i da ga uz pomoć zvona, daski i sl. šetaš okolo.

PIPES * **C-64** * Cilj je spojiti sve kućice sa bunarom (kuća plave boje). Spajanje se vrši pomoću cevi koje se nalaze u koloni sa desne strane. Potrebno je upotrebiti što manje cevi, jer je i broj bodova na kraju veći. Kada spojiš sve kućice, odeš do bunara, otvoriš ventil i snabdeš sve kućice vodom. Na početku možeš da biras broj kućica, od jedne do pet, a u kućice se inače ne može ući.

PIRATES! * **C-64** * Gran Granada nalazi se na kopnu (nema pristup s mora), a najlakše ga možeš naći kad iz Santa Marte ploviš pravo na zapad, a kod obale nastaviš pešice do tog grada. Neki od gradova u različitim epohama ili ne postoje, ili nose različita imena. Za uklanjanje bagova, kad kompjuter prijavi grešku, otkucaj GOTO 3000, posle čega te kompjuter vraća u najbližu luku. Tu snimi trenutnu poziciju. Onda otkucaj GOTO 5000 i nastavljaš plovidbu.

PITSTOP II * **C-64** * Odaberi opciju Pro (brže se cepaju gume) i na startu povuci džojstik nagore i levo (port 2). Tako ćeš sebe i protivnika oterati u boks. Kompjuter će početi da menja game, možeš i ti. Međutim, njemu tre-

ba više vremena, jer njegov mehaničar obilazi kola, pošto su izluzane gume sa suprotne strane od tvojih. Kad ti nestane benzina, a blizu si cilja, probaj da se zakačiš za neki od ostalih bodova, ili se jednostavno postaviš ispred njih.

PLATOON * Idi do donjeg desnog ugla i virintiraj i tamo pokupi dinamit (beli predmet sa upaljačem koji viri). Oduzmi ga na most i digni u vazduh. Kad vojnik pređe preko mosta, sam ostavi eksploziv. Skupljaj kutijice s lekovima koje ispuštaju pogodeni vojnici. Zatim idi do kraja i gore, a zatim levo kroz selo. Pronadi mapu i baklju. Pazi da ne ubiješ seljaka (plave boje), jer će ti opasti moral. Udi u drugu kuću sa leve strane. Tu je otvor na podu. Ulaziš u drugi nivo. Vojnici koji izviruju ne mogu se uništiti, preskači ih i izbegavaj njihove metke. Bombe služe za uklanjanje zamki po stazi i ubijanje neprijatelja ako ti ponestane municije, ali mogu te ubiti s leđa dok bacaš bombu. Na kraju te čeka borba sa zlim narednikom. Pogodi pet puta njegov zaklon ručnim bombama i skači u helikopter.

POOL BILLIARD * **C-64** * Odaberi igru Player. Loptu kojom gađaš postavi krajnje desno-dole (u rupu na uglu). Gađaj prvu loptu u trouglu (najbližu) tako da krstić bude u sredini loptice. Odaberi najjači udarac. Zatim, na isti način kao i prethodnu, gađaj drugu odozdo, a onda i treću (ne računajući belu). Sad gađaj drugu odozdo, ali prethodno pomeri krst za tri poteza ulevo. Onda gađaj drugu lopticu odozgo u sredinu. I najzad, preostala - takode u sredinu. Sve loptice su u rupi. Isto važi i za igru Rotation samo što ovde kod treće i šeste loptice krst treba pomeriti za jedan potez ulevo. Loptice treba gađati po redosledu koji nalaže kompjuter. Još jedan način za Rotation: Lopticu pomeri u gornji desni ugao, sasvim u rupu. Gađaj svetlo-plavu kuglu, tako da krstić bude u sredini. Gađaj crvenu kuglu, krstić pomakni četiri poteza nalevo od sredine loptice. Gađaj ponovo svetlo-plavu kuglu, krstić pomakni tri poteza nalevo. Gađaj zelenu kuglu, krstić pomeri pet poteza dole. Za sve poteze koristi najjači udarac.

PORTS OF CALL * **A** * Kad pristaneš da prošvercuješ nešto, ponudiće ti određenu cenu. Odgovori ne, i u 99% slučajeva povećaće ti cenu duplo.

POWER BOAT * **ZX** * Biraj desni put jer je u većini slučajeva lakši.

POWERDROME * **ST** * Ako imaš ST sa 512K potrebno je igru staviti u auto folder, tj. tako da se automatski učitava. Ako imaš ST sa 1MB igru učitavaš normalno.

PREDATOR * **ZX** * Za učitanje nivoa bez igranja pogledaj CABAL. Kod drveta pritisni 'ENTER' 13 puta i pomeri se sa tog mesta. Kad grabljivac dođe tu, pritisni 'ENTER' još koji put i beži. Učitaj poslednji blok i pritisni sve tastere.

PRESIDENT IS MISSING * Šifra je WILLIAM H. SULLENS.

PRO SKI SIMULATOR * **C-64** * Držanjem pucanja zauzećeš spust-položaj i mnogo lakše savladati velike strmine.

PROHIBITION * **C-64** * Pritiskom na <SPACE> vidiš preostale metke.

PROJECT FIRESTART * **C-64** * Da na kraju igre šati ne bi ostao da pluta po svemiru, idi do ulaza gde se nalazi brod kojim si došao, i kad utvrdiš da tuda ne možeš izaći, vrati se do komandnog mosta i preko radija obavesti bazu o tome. Uputiće te na drugi šat, a u svemiru će te pokupiti spasilački brod.

PROTECTOR * **C-64** * Ako protivnički igrač sastavi bombu pre tebe, napucaj ga, uzmi bombu, i baci je u svoju tvrđavu da se preradi. Sad je uzmi i baci na neprijateljsku tvrđavu.

PSYCHO PIGS * **ZX** * Stalno drži pritisnut taster za Lie i bićeš neranljiv.

PYJAMARAMA * **ZX** * Cilj je naviti budilnik koji će zvonjavom probuditi čoveka u krevetu. Broj života se povećava kad se u sobi za igranje pređu svi nivoi. The Conveyor Control zaustavlja pokretne stepenice, kad se nosi s sobom. Sa Library Ticket uzimaš Library book, a sa tim uzimaš makaze. Da bi pokrenuo balon, uzimaj predmete ovim redom: Driving Licence - Ignition Key - Crash Helmet - Sharp Scissors. Praznu kofu puniš kad staneš ispod česme u kupatilu. U menjačnici za Pound Coin dobijaš jedan peni. Peni i Square key služe za otvaranje zaključanih vrata. Prazna kanta za gorivo se puni kad se odnese u so-

bu gde je teg od št. Sa punom kantom za gorivo pokreće se raketa, a kofa sa vodom zamrzava biljke mesoždere. Sa čekićem se uzima gasilica, a sa njom četvrtasti ključ. Trouglasti ključ otvara desna vrata u sobi gde se puni gorivo. Sa šlemom se prolazi pokraj skakajućih knjiga na stolu.

QUARX * **ZX** * Upisivanjem poruke HI GREG u high score, a zatim istovremenim pritiskanjem tastera Z, S, D, G, H i B dobijaš osam dodatnih života i prebacuješ se na sledeći nivo.

R

R-TYPE * Čudovište ubijaš tako što mu brzom paljbom uništiš sve oči i gađaš u zmjilogo stvorenia koje povremeno izviruje iz njegovog stomaka. Kad uništiš poslednje oko, brzo se provuci ispod donjeg dela čudovišta i donjeg zida (kad čudovište podigne rep kojim šiba gore-dole). Još jedna varijanta: na prvom nivou pokupi prateći brod (i ostale vrste naozračivanja). Kad dođeš do čudovišta stani naspram otvora u utrobi životinje, odakle izlazi glava. Osllobodi se pratećeg broda sa <SPACE>. On će se zaustaviti tačno na otvoru, i te brzo pomeri gore-desno, tik uz čudovište. Kad se glava pojavi sudariće se sa pratećim brodom i zverka će ubrzo eksplodirati.

RACK'EM BILLIARD * **C-64** * Da bi loptu ubacio u rupu, postavi nišan tačno na rupu, a belu lopticu udari kad joj je vrh štapa najbliži.

RALLY CROSS SIMULATOR * Udarajući druga vozila svojim, dobijaš poene za kupovinu.

RAMBO II * **C-64** * Spusti se helikopterom tamo gde je na zemlji nacrtano veliko H. Izadi iz helikoptera i idi do žice iza koje su zarobljeni američki vojnici. Kod žice prebaci oružje na nož i muvaj se oko žice da bi je otvorio. Vrati se do helikoptera, uzleti i kreni nagore. Tu te čeka ruski helikopter kog treba više puta da uništiš. Potom nastavi nagore, dođi do hangara, sleti na veliko H, i misija je gotova.

RAMBO III * Pre nego što pokupiš predmet broj 9, pokupi predmete 7, 8 i 10. Zatim podi u najviši levi ugao građevine gde ćeš naići na vrata. Tako ćeš veoma lako pokupiti predmet broj 9. Predmet broj 11 je u mračnoj sobi. Iskorigi lampu - predmet broj 6. * **C-64** * Drugi deo, sa 'CRSR' gore-dole prelaziš iz ekrana u ekran bez obzira na prepreke. Kada dođeš do sobe u kojoj je Trautmen, na zidu kraj vrata vidićeš nešto nalik poluzi. Pucaj u nju, ako je ne razneseš pokušaj drugim oružjem. Kad je razneseš udi u sobu gde je Trautmen i završi si igru. U high-score upiši RENEGADE i tasterima 1-3 biraj odakle ćeš započeti igru. * **ZX** * Rukavica služi za otvaranje potpuno nevažnih vrata - daleko nepovoljniji izlaz iz drugog kompleksa.

RAMPARTS * **ZX** * Drugi igrač sporije gubi energiju od prvog. Veliki top kog dovlače vojnici je skoro bezopasan.

RAW RECRUITS * **ZX** * Cross Country se igra kao i sve trkačke discipline - ritmički levo-desno i guranje.

REAL GHOSTBUSTERS * **C-64** * Sa 'RUN/STOP' i 'RESTORE' izadi u osnovni meni i podesi igru po želji.

REBEL * **C-64** * Iz velikog tenka u levom donjem uglu terena, pritiskom na taster 'F', polazi laserski zrak. Treba ga dovesti do otvora u desnom gornjem uglu. Za usmeravanje zraka treba premeštati 'zidice' koji se nalaze u kvadratičima.

RED HEAT * **C-64** * Najefikasniji je udarac glavom.

RENEGADE * **ZX** * Na četvrtom nivou nemoj ubijati glavnog šefa sve dok ne poučijaš okolo bagru. Neki od preostalih mangupa te može ubiti dok juriš prema devojci.

RESCUE * **ZX** * Da bi spasio naučnike, kad se neki uzmuva po čeliji oslobodi ga i otprati do broda, da bi ga štutio i skretao sa pogrešnih puteva. U brodu ga stavi u hibernaciju (soba sa motorima).

REVS * **C-64** * Igra se tasterima, a ne džojstikom. Za prekidanje probne vožnje pri-

stisni što više tastera odjednom (?). Za pokretanje formule treba dugo pritisnati 'T', dok se ne pokrene kazaljka. Gas je na 'S', za menjanje brzine tu su 'CTRL' i 'Q'. Levo-desno uz pomoć 'Z' i 'X'.

RICK DANGEROUS * Prvi nivo, poslednju sobu s kamenom koji blokira izlaz, prelaziš na sledeći način: kad uđeš u sobu, skoči na zemlju sa kamenog stuba. Kreni prema izlazu, kako bi kamen krenuo prema tebi. Brzo se skloni ulevo, da te ne bi zgnejčio, i kamen će stati. Posle određenog vremena kamen će se pomakći udesno i dići se iznad zemlje. Stajaje tako neko vreme, ispod drvenog mosta koji spaja dva kamena stuba. Na stubovima su šiljci. Šiljci na levom stubu će nestati kad skočiš na most. S mosta skoči na levi stub i kreni prema polugi koja viri iz stuba. Kad prođeš pokraj poluge, nestaje šiljci sa desnog stuba. Vrati se na most i skoči na desni stub. Kreni udesno i kamen će doći na mesto pokraj izlaza. Skoči dole na kamen, klekni i prođi kroz tunel. Ako se zaglaviš negde, a imaš besmrtnost i ne možeš da završiš igru, pritisni '←'. * **C-64** * Treći nivo: dođi do burica koje te jure, kreni nadole. Prođi kroz žuta vrata, prođi kroz otvor sa donje strane (iza buldoga). Pokupi žute figurice i kreni dole. Prođi kroz gornji otvor (iza žutog sanduka). Kad uđeš u prostoriju prođi kroz donji otvor. Odatle skroz dole, pa desno i tu je kraj. Četvrti nivo: idi do sivih neprobajnih vrata u donjem desnom uglu. Postavi dinamit na aparat između dve velike rakete. Vrata će eksplodirati, prolaskom kroz taj otvor završava se igra.

RING WARS * **ZX** * Nuklearnu bombu i baterije naći ćeš na Jupiterovom četvrtom mesecu.

ROAD RUNNER * Za stene na četvrtom nivou, drži pritisnutu pucanje i preletećeš ih.

ROAD WARS * **ZX** * Pucaj u ploče sa strane i brže ćeš završiti nivo. Pucanjem u crne kugle dobićeš novu vrstu oružja. Ako igraš sa dva igrača, pusti jednog da izgubi sve živote, a na drugog pazi da ne izgubi nijedan. Na sledećem nivou uništeniog kugli digni oklop (iako se ona ne vidi) i kugla će vršiti istu funkciju kao živi igrač, samo će biti nevidljiva i imati bezbroj života.

ROBIN OF THE WOOD * **C-64** * Sav novac nosi kod sasusenog stabla.

ROBOCOP * **C-64** * Prelazak bagovanog nivoa: Idi levo do kraja ekrana. Primitićeš predmet koji za razliku od ostale grafike nije „unakažen“. Stani u njega i povuci džojstik nadole. Spustiće se jedan ekran niže. Idi levo i na kraju ekrana učini isto. Zatim idi desno, stani pri kraju ekrana i kompjuter će te prebaciti na sledeći nivo. Pri odbrojanju sačekaj, jer su brojevi takođe „izvrnuti“. Pridi čelitimi vratima sasvim, povuci džojstik naizmenično i stisni pucanje. Ostani u tom položaju dok Robokop ne probije vrata i isto uradi sa drugim vratima, kao i sa robotom na drugom nivou. * **CPC** * Otmičara na drugom nivou gađaj uvek u ruku.

ROCKMAN * Šifre: ONYX, GURU, SAGE, CLAW. Na poslednjem nivou, postoje lažne gljive koje se razbijaju čekićem.

ROGUE TROOPER * **ZX** * Zastani u belim i svetlijim ekranima i energija će porasti.

ROLLING THUNDER * **C-64** * Za vreme igre pritisni 'INST/DEL' i prelaziš na sledeći nivo.

ROY OF THE ROVERS * **C-64** * U Malchester Estate Agency uzmeš kapu, a zatim odeš u Daily Avenue i dođeš do vrata. Da bi ušao moraš staviti kapu. To je gradilište, prnjuškaj i naći ćeš prostora s ključem kojim otključavaš vrata lifta. Liftom se popneš na prvi sprat gde se nalazi igrač.

RUGBY LEAGUE BOSS * **ST** * Najbolje je na početku prodati sve igrače i kupiti novu trinaestoricu sa rejtingom 5. Ako neki igrač nije u formi treba ga odmoriti 2-3 utakmice.

S

S.D.I. * **C-64** * Pritiskom na 'SHIFT', '7' i <SPACE> prelaziš na sledeći nivo.

SABOTEUR * Cilj je pobeći s diskom, a prethodno postaviti temperanu bombu. Prvo traži disk koji se nalazi na „teras“ daleko od podzemlja, prekrivenoj prozorima. Kad ga pronađeš, uzmi ga pritiskom na pucanje dok

je kontrolna ploča u prozoru, vreme se zaustavlja. Zatim pronađi tempirani bombu, čije je mesto na nivou promenljivo; pa je stavi na mesto gde je bio disk. Odbrojavanje ponovo počinje i treba, s diskom, da pobeđeš helikopterom koji je na vrhu.

SABOTEUR II * ZX * Šifre za svih 9 nivoa: 2 - JONIN, 3 - KIME, 4 - KUJI KIRI, 5 - SAIMENJITSU, 6 - GENIN, 8 - DIM MAK, 7 - MI LU KATA, 9 - SATORI

SAMANTHA FOX SPECIAL * C-64 * Pritisni <SPACE> i nećeš biti uskraćen za do nji deo slike.

SAMURAI WARRIOR * Kad dođeš do druge krčme ubij nekoliko ratnika, a njihove predmete pokloni krčmarici. Dobićeš nekoliko puta više energije nego što je prikazano na ekranu. Kad na kraju prvog nivoa stigneš do raskrsnice između planine i sela, nastavi u selo. Kad izgubiš svu energiju i vratiš se u početni meni stisni brzo pucanje i počeš igru sa planine. U planini se nalaze provalije koje možeš preskočiti samo sa isukanim mačem. Novac daj samo crvenom svešteniku, a ne seljaku, i to samo ako imaš malu energiju ili se ne nalaziš blizu krčme. Najbolje je sav novac čuvati za krčmu i dobro popuniti energiju. U selu udi u krčmu, izvedi mač i pobij sve osim krčmara. Kad ubiješ kokara, uzmi njegov novac. Izadi iz krčme, ponovo udi i ponavljaš ovo dok ne skupiš dovoljno para. Sav taj novac daj za jelo, i bićeš besmrtan.

SAVAGE * C-64 * Šifra za drugi nivo je SABATTA, a za treći PORCHE. * **ZX** * Šifra za drugi nivo je SABATTA, a za treći FERGUS. Zelene monstrume na trećem nivou ubijaš kad su im otvorena usta, ili ih gadaš u oči. Hvataj kutijice koje ispuštaju plave ptice jer one obnavljaju štit.

SCUBA KID * ZX * Pritisni 'SHIFT' ili 'CAPS SHIFT', nećeš više imati problema.

SENTINEL * ZX * Kodovi:	
Nivo	Kod
2215	87459659
4251	26554157
8866	82556771
9963	82598922
9996	87546491
9999	05991278

SEX MISSION * ZX * Šifre: FELLATIO, DEEPHROAT, BODEREK, MOTHERFUCKER, PATENTEX, SEXUALMANIKER, MISSIONARSTELLUNG, RIESENSTELLUNG, PARISER, AFFENARSCH, RUSSMEHER.

SHINOBI * Za prolazak velikog čoveka koji izbacuje vatru pogodi ga pet puta šurikenom u glavu. Pri pogotku, čovek će bljesnuti. Najlakše je da stojiš udaljen jedan korak od njega i da u skoku izbacuješ zvezdice. U svim delovima igre, kad postane gustom pritisku <SPACE>. Ovo pali samo jednom u svakom životu. * **C-64** * 'Commodore' za sledeći nivo.

SIGMA SEVEN * ZX * Raspored optika koje ne možeš da pokupiš u drugom nivou je šifra koju upisuješ u trećem za uništenje neprijateljske baze.

SILKWORM * C-64 * Biće koje je sastavljeno iz delova ubija se pucanjem u njega dok se još nije sklopilo.

SKATE CRAZY * Da bi prešao na novu stazu moraš dobiti sve ocene veće od dvojke - skupljanjem konzervi, preskakanjem guma i vratolomijama koje će oduševiti sudije.

SKOOL DAZE * C-64 * Komande: 'W' - šaranje po tabli; za kraj pritiski 'RETURN', 'S' - sedanje na stolicu, 'J' ili 'L' - skok, 'H' - udarac rukom.

SKY JET * C-64 * Cilj je skupiti helikopterom materijal koji se nalazi na brdima. Svaka lokacija ima uvalu u koju moraš spustiti materijal. Za spuštanje pritiskaš pucanje. Ne pucaš kad sletiš na brdo, jer mašina može eksplodirati. Kad na početku igre dobiš tabelu, startuješ je tako što ukucaš '2' a zatim 'Y' i pritisneš pucanje. Na nekim lokacijama odmah ćeš se spustiti u uvalu, i to prenisiko. Pritisni 'SHIFT' i 'Commodore', u slika će se pomuniti. SA <SPACE> podigni helikopter, a zatim istim tasterima vrati sliku na staro.

SLAYER 2 * ZX * Svaka ručičasta optika na vrhu ekrana spasava po jedan život. Ikone pri

vrhu ekrana otkrivaju prolazak pored lasera.

SOLDIER * Deo na planeti Dexodrom je bagovan, poginućem čim se pojavi. Ako se u toku igre pojavi beli kvadrat, stani na njegovu ivicu i ne miči se. Dobićeš dva života više. * **C-64** * Kad kupuješ opremu na početku igre, imaj u vidu da jedna munja predstavlja jedan život. Dinamit postavljaš pritiskanjem 'CTRL' a potom pucanja.

SOLDIER OF LIGHT * ZX * Za prolazak pored astronauta i viteza na krajevima nivoa, sačekaj da krene prema tebi, počni da bežiš, naglo se zaustavi i on će te preskočiti. Okreni se i ubij ga.

SOLOMON'S KEY * ZX * Izaberi opciju Redefine Keys. Otkucaj redom E, B, O, R i P. Sada ponovo definiši tastere koje želiš, i imaćeš besmrtost.

SPEED KING * C-64 * Kod staze u Švedskoj, na krivini pre ravnog i dugačkog dela staze uhvati ubrzanje. Kad nastupi ravni deo staze, pomeri se uz samu ivicu na levoj strani i velikom brzinom ćeš prestići suparnike.

SPEEDBALL * C-64 * Za brže kretanje povremeno drži pucanje. Da bi onespobio protivnika (naravno, ako si pored njegove) prilikom uzimanja lopte, bez pomeranja džojstika pritisni pucanje. Treći sve vreme pored zida borilišta, retko te stižu protivnički igrači. Kad se približi голу kreni prema golmanu. On će istrčati prema tebi, a ti mu pošalji bekend dijagonalu u suprotan ugao gola. Pokušaj i sa odbijanjem lopte o zid.

SPELLBOUND * Na početku idi desno, po belu flašu, da bi sa njom prošao prostoriju sa velikim čupom. Ako u toku igre ostaviš ovu flašu, razbiće se i nećeš moći da prođeš tu prostoriju. Zatim lihom idi na poslednji sprat u Roof Garden i tamo uzmi drugu flašu, a onda se ponovo vrati na početni, treći sprat i u sobi levo od početne Florini daj tu flašu. Tako dobiš maksimalnu energiju. Najbolje je tu flašu držati kod Florina i uzimati je kad "zgasni". Ako uzmeš ogledalo, u donjem delu ekrana videćeš koje predmete imaš (najviše pet) i koliko energije. Na prvom spratu je Gas Room, za prolazak ti trebaju Red Herring i Power Pong Plant. Pomoću njih baci čini Fumatus Protectionum, koje te štite od gasa. Kristalnu loptu daj Orik the Clericu i on će ti pomoći da uđeš u Most Magic Room sa Crystalium Spectralis Činima. Trumbet daj Elrand the Halfvenu i on će ti poslije pomoći u sobi The Wall. Da bi bacio čini Armorius Photonicus, stani kod loke na ulazu u Secret Tunnel. To će ti omogućiti da odeš u Park Room sa Glowing Bottle. Za prelazak zida na četvrtom i drugom spratu pokupi teleskopski jastuk Pad i ključ za teleporaciju. Stani uz zid što bliže možeš i ispusti Pad. Teleturaj se, idi napred i primetićeš da si ušao malo u zid. Pokupi teleturaj, opet ga spusti, pa se ponovo teleturaj. Sada se nalaziš u zidu, ali možeš ići gde hoćeš. Za pokretanje lifta potreban je Control Box. Ako uzmeš kristalnu kuglu iz lifta i izadeš sa njom bilo gde, dobićeš opciju tragača za likovima. Kad izabereš neko ime sa spiska pojavice se strelica koja pokazuje na kom se spratu nalazi. Komandni štap se nalazi na poslednjem spratu, sa njim dobiš opcije za kontaktiranje sa likovima. Ako je neki lik gladan, nahrani ga i napoji, a ako ti dosadi možeš mu reći da ode. Najvažnija opcija je "Budi srećan" jer ako neko neće da ti da određeni predmet, primeni tu naredbu i biće bolje. Od Samsuna uzmi Elf-horn i dumi u njega. Dobićeš imena likova, koga izabereš pojavice se u toj sobi, ako ne spava ili nije umoran.

SPITFIRE * C-64 * Ako imaš puno oštećenja, a daleko si od savezničkog aerodroma, obruši se i mitraliraj rampu za V-1. Uništi preostale projekte i malo se udalji od piste. Zauzmi najnižu visinu i poletni prema aerodromu. Pre nego što ti se ukaže pista povuci džojstik prema sebi i drži ga dok avion ne sleti.

ST ANDREW'S GOLF * C-64 * 'C' - izbor palice, 'F' - snaga udarca, 'D' - pravac leta lopte; podudara se sa položajem kazaljke na satu (brojevi od 00:01 do 12:00), 'S' - način udarca (normalan; zasaćen, u luk), 'L' - koordinatni sistem sa lopticom u koordinatnom početku, '1' - udarac lopte, '2' - pokazuje šta je na slici terena.

STANLUK & OLIO * Mapu ćeš naći u kućici na početku igre. Za ulazak u bar stani ispred

vrata i povuci džojstik nagore. Nije lako, jer treba precizno pogoditi mesto na vratima. Cilj igre je da izgadaš protivnika pitama.

STAR FOX * ZX * Prilikom igranja drži stalno pritisnut taster 'H' i igra će biti znatno sporija.

STAR PILOT * ZX * Pritisni istovremeno <SPACE> i '-', pojavice se poruka: "Hi Jeff. Press A to P for level". Nivo P je 16. i najteži nivo igre.

STAR RAIDERS II * ZX * Ako se nađeš u sunčevom sistemu u kojem nema energetskih stanica, svoje zalihne energije obnavljaš tako što brzo odletiš prema zvezdi i još brže se vratiš (u protivnom ćeš se istopiti).

STAR RAY * Za vreme igre otkucuj AL, pritisni <SPACE> i dolaziš na ekranu sa opcijama. Otkucuj YANKOVIC, pritisni pucanje za nastavak igre i 'S' za neograničene životove.

STARGLIDER II * Učitaj igru i počni. Fiksiraj nišan sa 'F' i zaustavi brod. Pritisni 'BACKSPACE' (za Arigul), odnosno 'DELETE' (na Atariju) da bi pauzirao igru. Otkucuj 'WE'RE ON A MISSION FROM GOD. Potom pritisni 'T' na glavnoj tastaturi. Štit i energija će pasti na fiksni nivo. Pritisni 'K' za dobijanje svih mogućih oružja, a ako ga ponestane, opet pritisni 'K'. * **ST** * Na Atariju sa novom verzijom operativnog sistema mogu nastati problemi sa startovanjem. Nova verzija TOS-a je ona koja daje ALERT-prozor kad se izabere opcija 'SAVE DESTOP' ('ARBIET SICHERN'). Program normalno počne, ali se posle introa kompjuter zaglavi. Rešenje je u preseljenju PRG datoteka u AUTO folder. Sada se igra automatski startuje po uključivanju računara i radi bez problema. Za podhrtaivanje slike na televizoru razlog je veštačka promena frekvencije sinhro-impulsa sa 50 Hz na 60 Hz, što neki televizori ne mogu da podnesu, igra je inače u redu. Tu nema pomoći, jedino da se proba sa kanalom za video, ako postoji na televizoru. Predmeti koje treba pokupiti:

- Case of nuclear fuel - na poslednjoj planeti
- Lump of mineral rock - na satelitu poslednje planete
- Crate of castrobars - rasturi nekoliko pirata
- Cask of wistan wine - rasturi još nekoliko pirata
- Egron mini rocket - na Castronu ili Aldosu; ima ih više
- Asteroid - u svemiru, u pojasu između Millwaya i Apogeea
- Flat diamond - izbacuje ih vulkan na drugoj planeti; ne prilazi mu preblizu jer će te pogoditi
- Cluster of nodules - na prvoj planeti, ili kod pirata
- Profesor Halsen Taymar - na Broadwayu u Emmi-2

STAR TREK * C-64 * Korisno je voditi dnevnik o igri, odnosno praviti spisnike sistema, planeta, predmeta i protivnika. Odleti do prve planete za koju Spok kaže da je naseljena (Life Supporting), i teleturaj se na nju. Nije važno šta ćeš na planeti uraditi ili ne, već da ćeš po povratku sa planete ikone biti sredene. Kad se teleturaj na neku Life Supporting planetu, pojavi se neki neprijatelj. Svaki od šest članova posade ima predlog kako ga uništiti. Klikni na neki od odgovora, a zatim na gornji natpis. Često ćeš povrediti neku osobu (Injures Person) ali nema veze. Probaj sve odgovore. Kad uništiš prepreku, prodi dalje (klikni na gornji natpis), verovatno ćeš naći predmet. Može se desiti da odjednom bude i više neprijatelja, a i da je put blokiran (Way Ahead Blocked). Analiziraj predmet i pokupi ga (Take it). U brodu ga instaliraj. Svi predmeti su povezani po funkciji. Ako je ikona Confirm uključena, Enterprajz će samo kružiti oko planetarnog sistema, kada mu doteraš Impuls Speed. Kad isključiš Confirm, brod će se uputiti na zadatu planetu. Kad te napadaju jedan do dva neprijatelja pucaj frejzerima, čijih četiri pogotka čine isto što i jedan torpedo. Nemoj dodavati gas do daske, ni računati da ćeš smanjiti gas kad te Skoti opomene. Moć

Warp brzine smanjuje se što je više koristiš, što važi i za impulsnu snagu. Snagom od 3/4 postižeš istu brzinu kao i sa punom snagom impulsnog kretanja. Nemoj koristiti Warp 8 i 10 jer troše previše energije uz primamljiv efekat. Vozi se na 6 i manje. Da brod ne eksplodira kad i Catastrophe Pods ponekad se uspeva ponovnim putovanjem na Catastrophe Pods ili parkiranjem u Tracking Station Rebel Comandera naći ćeš na planeti Dakiak (51.50.50). Eliminiraj ga uz pomoć Psychogen Camistera sa planete Tariax (39.74.18). Na planeti Remior (30.09.40) je uređaj koji pobunjeničke brodove u približavanju pretvara u lojalne. Na Vukieru (28.53.78) je uređaj za ometanje Klingonskih radara, a na Vormolu uređaj za ometanje Romulanskih radara. Warp Speed se obnavlja u Dilithium Mining Complexu. Idi na Tozox, gde ćeš naći Logic Emitter i pobunjenici ti više neće dosadivati. Obnavljanje oružja je na Weapons Dump, oštećenja nestaju na Repair Drone Docku, Impuls Speed se obnavlja na Energy Refinery. U galaksiji Vernen (64.67.72) možeš popraviti brod ulaskom u orbitu Vernena IV. Na Vernenu i možeš dobiti ZMX Device. U galaksiji Zersur (31.37.49) je Lepton Gun, u galaksiji Helilul (73.21.26) na planeti Helial V - Synchro Emitter za ubijanje Janitor robota. Galaksija Karnas (80.18.56), planeta Karnas V - Solar-scap Device za Solar System koji se sam ugradi u brod. Galaksija Perrien (4.31.70), Perien II - tamo je Chaff Emitter. Galaksija Vorrior (28.31) - Hot Shot Device, pojačavanje oružja, galaksija Gelok (53-69) - Quizzing trigger, protiv Library robota u galaksiji Puniok (68-65). Galaksija Remok (53-57) - ZMX Device za dešifrovanje Data Bank na Vernenu. Galaksija Mokak (50-52) - Soma Emitter, protiv Klingon i Romulan Centuriona, galaksija Cerak (52-55) - Synapse Bomb, uništava najbliže Klingonske brodove. Igra je gotova kad se skupi 25 predmeta i obidu svi sistemi u Carantine Zone.

STARQUAKE * CPC * Čim uđeš u prvi teletop idu u Quore i udi u sobu sa delovima. Značeš koje delove da uzimaš. Šifre za teletop: ANGLE, UPAZZ, SNOODY, VOREX, DULON, ELIXA, TALIS, ASCIO, INDOI, QUORE, ZODIA (zamka), AMBOR, RALIQ, KRYZL.

STEEL THUNDER * C-64 * Tasterom '<' stavljaj tenk u pogon, a s 'Commodore' uključuješ posadu. Kad ne voziš sam, tasterima '+', '-', 'CLR/HOME' izdaješ vozaču naredbe za kretanje.

STOLE ONE MILLION * ZX * Crveno-bele kase jedine imaju novac, ali ih ne obijaj pre nego što onesposobiš alarm. Obavezno zatvori vrata za sobom i ne prolazi često pored prozora jer te neko može primetiti.

STORMLORD * Rešenje prvog nivoa: Na početku idi levo do ključa. Pokupi ga, zaputi se desno, prodi kroz vrata (time gubiš ključ), skoči na platformu i ona će te odbaciti do prve figure devojke. Pokupi je, pa skoči na platformu koja je odmah od nje. Pošto te platforma odbaci idi desno, uzmi ključ, vrati se levo, skoči na platformu. Idi desno, pokupi devojku, vrati se levo, skoči na platformu. Idi desno, pokupi devojku (pošto prvo prođeš kroz vrata) i padni na platformu. Posle ponovnog leta platformom idi desno, ne prolazi kroz gornja vrata već nastavi desno. Kad ugledaš vrata, prodi ih i pokupi poslednju, petu figuru devojke. Sledi bonus nivo u kome je potrebno pokupiti što više kapijca koje nastaju pucanjem u leteće demone.

STREET CRED FOOTBALL * ZX * Na početku idi korak desno, pa pravo prema protivniku i nastavi da ga tako guraš sve dok mu ne otmeš loptu.

STRIKE FLEET * C-64 * Osnovne naredbe: 'I', 'W', 'I' - oružje; 'G' - top; 'T' - nišan; '1-4' - brzine; 'U' - sonar; 'R' - radar; 'A' - autopilot; 'V' - povratak u odeljenja za navigaciju i smer.

STRIKE FORCE COBRA * Cilj je pronaći i osloboditi naučnike. Kad se dva komandosa sretnu, može da se jedan popne drugom na ramena, kako bi savladali neke od prepreka. Alarmi se uništavaju pucanjem u skoku, a isto važi i za topove. Komandosi 3 ili 4 donose dodatno vreme. Ako kreneš napolje od prvih blindiranih vrata, saagneš se pritiskom na '-', udeš i baciš bombu na sanduk u uglu. * **ZX** *

Za obnavljanje energije služe paketići sa krstom. Blindirana vrata možeš otvoriti ili pogugom na zidu pored njih, ili stavši na ploču na sredini sobe. Sposobnosti komandosa navedene na početku nemaju nikakve važnosti. Robote uništavaj preciznim pogotkom bombe ili mećima. * **CPC** * Cilj je dobiti brojeve od naučnika, tako što ga guraš sve dok ti ne da broj. Tad ga možeš ubiti. Ti brojevi se smestaju u porozorčić u uglu ekrana. Svih devet brojeva čini šifru, s kojom ćeš proći kroz neka vrata i završiti igru.

STREET FIGHTER * ZX * Da ne bi učitavao sve ispočetka kad pogineš, uradi sledeće: kad kompjuter napiše PLAY TAPE, drži <SPACE>. Ekran će pocrneti, zatim napiši:
PAPER 7: BORDER 7: RANDOMIZE USR 32768
Igra će ponovo početi od prvog nivoa, mađa će sprajtovati tvog protivnika biti malo deformisani. Kad završiš prvi nivo, kompjuter će napisati:
0 OK 0:1
Opet napiši
RANDOMIZE USR 32768
I bićeš bez ikakvog učitavanja prebačen na sledeći nivo. Kad na ovaj način stigneš do nivoa na kome si poginuo, sprajtovi će se normalizovati.

STRIP POKER II * C-64 * U verziji Hotline-a, bag na petom ekranu umesto slike na ekranu pokazuje brojčane. Pritisni 'F1' i ukažeće se normalna slika.

STRIP POKER SPECIAL * C-64 * Posle jednog završenog deljenja, kada kompjuter uzima karte nazad, pritisni 'RUN/STOP'. Slika će se zamrznuti, potom pritisni 'RUN/STOP' i 'RESTORE' i pojaviće se uobičajeno READY. Izlizaš program, i menjaš ga po želji. Ako ga izmeniš, izbriši liniju 10 i startuj ponovo igru. Ovo radi u nekih 70% slučajeva.

STUNT BIKE SIMULATOR * ZX * Pritisnom na 'O' prelaziš na sledeću disciplinu.

SUBWAY VIGILANTE * ZX * Okreni se leđima prema kraju ekrana i drži pucanje dok ne prebiješ sve.

SUMMER GAMES * Hurdles, pokrećeš trkača u stazi 1, pomeranjem džojstika levo-desno. Prepone preskačeš pucanjem (pritisni i drži malo pre prepone). * **CPC** * Skok s motkom, džojstik povučeš nadole kod petog-šestog slova u svom potpisu. Obavezno izaberi USA.

SUN BURST * C-64 * Sa misije na misiju prelazi se držeći tastere 'V', 'B', 'N'.

SUPER DRAGON SLAYER * ZX * Drvo koristi samo pri preskakanju prve rupe, za ostale koristi svetloplave kocke.

SUPER HANG-ON * ZX * Maksimalnu brzinu postižeš kad pri brzini od 280 km/h pritisneš 'M' i držiš.

SUPER SNAKE SIMULATOR * C-64 * F pločica služi za prelazak u sledeći nivo.

SUPER TRUX * ZX * Na pitanje Unlimited time? ne treba pritisnuti 'Y', već 'A'.

SUPERSPORTS 1 * CPC * Ne gadjaj maćke.

SWORD SLAYER * ZX * Čim dotakneš protivnika, drži tastere za desno, gore i pucanje (udarac mačem u glavu) sve dok ne izgubi energiju.

T

TAI PAN * ZX * Cilj je sakupiti 6.000.000 dolara. Mornare pribavljaš tako što nađeš tolgaju i mlatiš pijane prolaznike. Na put nikad ne kreći bez mape i teleskopa i nikad ne kupuj više od dve kutije hrane, jer ostatak gubiš ulaskom u luku. Kad isplivatiš, sve zavisi od novca. Ako ga imaš dovoljno, kreni u Nagasaki. Kupi za 65.000 dolara žad koji u jugozapadnim lukama košta 86.000 dolara. U Sasebu svila košta 41.000 dolara, a u Japanu 35.000. Švercovi iz Makaoa, Fošana i Guangcua nude robu za 54.000 dolara, a to isto možeš prodati Japancima za 60.000. Da bi uopšte plovio, treba da znaš da koristiš jedra. Ako stojiš, moraju biti na najnižem položaju, ako maneveiraš – na sredini, a ako si na otvorenom moru – na najvišem položaju. Na području izvan karte vetrovi postaju prilično nepogodni. Tajfuna naj-

više ima u jugozapadnim delovima mora. Kad pozajmiš novac, kupi klipce, posadu, nekoliko sanduka hrane, dulad i nešto municije za muskete. Idi u Warehouse i kupi što više čaja. Izadi, zatim se vrati i pokušaj sa prodajom – dobićeš 20-30.000 dolara više. To ponavljaš dok ne dobiješ željenu svotu. Za prelazak na neprijateljsku palubu gadaš brod topom, sve dok on ne ostane da stoji u mestu. Pritisni <SPACE> za prebacivanje na početnu sliku i približi se neprijateljskom brodu, okreni mu se bočno. Kompjuter će te onda sam prebaciti na neprijateljsku palubu. Ako te ne prebaci odmah, pritisni pucanje i opet <SPACE> i sačekaj. * **ZX** * Čim dobiješ pare kockaj se za 5.000 dolara na tamnoplavu kockicu. Sigurno dobijaš.

TANIUM * ZX * Za besmrtnost idi u gornji desni ugao.

TARGET RENEGADE * ZX * Pri upisu imena posle igre, samo pritisnij 'CAPS SHIFT' i 'O' dok se igra ne startuje od nivoa na kojem si je završio. Za učitavanje nivoa bez igranja pogledaj CABAL.

TEAM SPORTS * C-64 * Kad igraš protiv kompjutera, koristi Kanadu u fudbalu, a SAD u odbojki i vaterpolu. U vaterpolu najlakše postižeš gol tako što usmeriš džojstik prema protivničkom голу, držiš ga tako sekund-dva i pritisneš pucanje.

TECHNOCOP * C-64 * Od 5. nivoa vožnja kola je otežana, zato pre nego što kola krenu nemoj davati gas već skreni sa puta i prodi između drveća. Nastavi da voziš van puta gde te ništa ne ometa. Kad dođeš do razbojničkog skrovišta uspori i vrati se na put.

TEST DRIVE * C-64 * Ferrari najbrže skreće i najbrži je, dok najbolje ubrzanje ima Lotus. Funkcije tastera: 'D' - stalni prikaz menjača, 'V' - brojni prikaz brzine, 'O' - isključenje automatskog menjača, 'S' - isključenje zvuka, 'P' - pauza.

TEST DRIVE II * ZX * Kad dođeš do benzinske pumpe, zaustavi auto između dve linije, što bliže pumpi. Kompjuter će ti dati osnovne podatke o prethodnoj vožnji. Ovo važi samo za disketnu verziju.

THE DETECTIVE * C-64 * Kao detektiv treba da otkriješ ubicu u zamku, tako što sakupiš 10 dokaza (predmeti koji pored sebe imaju malo slovo E). Treba ih staviti u posebne ometnice koje su u fioci u tvojoj sobi. Prvi dokaz je kravata koju ćeš naći prerađom Dinglovog tela. Kod njega je ključić za otvaranje tašne u Dinglovom stočiću. U njoj je još jedan dokaz (neka ucenjiivačka poruka). Odmah za tim strada i Doktor. Nož kojim je ubijen je u krevetu kuvarice. Pored kuvaričine sobe je i Gabrijelina, koja je sledeća žrtva. Kod nje ćeš naći četvrti dokaz – špric kojim je ubijena. Tu je i medaljon koji je zaključan. Ključević za zaključane sobe su u Bentljevoj sobi, tj. u njegovom sakou koji je u ormanu. Ovim ključevićima otvara se soba pored Bentljeve, tj. radna soba. U stolu su dnevnik, meci za pištolj, otvarač za pisma i pritiskač za papir. U pritiskaču ćeš naći ključić za otvaranje profesorove sobe, ali tek kad ga razbiješ tekićem koji je u drvenoj kutiji u kuhinji. U kuhinji je i nož, koji oči-to služi za sečenje nečeg (pošto postoji takva naredba). U profesorovoj sobi, u ormariću, su njegov testament i sveska u kojoj je plan dvorca. Plan otkriva tajne prolaze u kuhinji i spavaćim sobama. Negde u ovim prolazima je verovatno i Sintija. U sobi sa kaminom je slika iza koje je sef koji se otvara kombinacijom 21031919. Posle izvesnog vremena naći ćeš bombu u svom krevetu koja eksplodira ako pokušaš da je otvoriš. Uzmi je i ostavi na neko drugo mesto. U majstorovom krevetu je puška za slonove koju (pošto postoji takva opcija) verovatno treba upotrebiti u nekoj situaciji. Zločini i ostali događaji ostvaruju se tek kad se stvore potrebni uslovi za to. Ne treba gubiti vreme u praćenju osobe za koju se zna da je sledeća žrtva, jer se ništa neće dogoditi dok ubica i žrtva ne ostanu sami. Pasaži na levoj strani kuhinje na dnu. Tražiš ih pomoću ikone sa lupom. U podrumu (Cellar) naći ćeš u kutijama šrafceger i iskorišćenu kreditnu karticu. Pronjaškač malo ove sobe, tu je još jedan prolaz, za izlazak. Napolje se može izaći i iz pisaaće sobe (Drawing Room) ako pratis liniju poda. U Revrendovoj sobi je prolaz koji vodi u majstorovu sobu.

THE DUET * ZX * Cilj je uzeti dokumente i onda ući u nešto nalik cvetu. Dokumenti su u žuto-zelenim kutijama, uzimaš ih pucanjem u kutiju i pokupiš ono što ostane iza nje. Na višim nivoima ima i lažnih kutija, samo je jedna prava. Ako dođeš do kraja igre, a na nekom nivou nisi pokupio dokumente, vraćaš se da ih pokupiš.

THE FURY * ZX * Kada se ispiše Locked pritisni 'O' i naći ćeš se u meniju.

THE VINDICATOR * C-64 * Rešenja anagrama: Amanda Barlow, Dave Collier, Dawn Drake, Ivan Horn, James Higgins, Jehn Meegan, Jonathan Dunn, Julian Ritman, Kane Valentine, Mark Jones, Mark Owens, Martin McDonald, Mike Lamb, Miles Rowland, Paul Owens, Simon Butler, Steve Wahid. Šifra za drugi nivo je VALSALVA MANOEUVRE, a za treći EUSTACHIAN TUBES.

THEATRE EUROPE * CPC * Šifra za nuklearno oružje je MIDNIGHT SUN. Obavezno uključi Reflex System da bi uzvraćao neprijatelju. Sa Varšavskim paktom se najlakše pobeđuje.

THRONE OF FIRE * ZX * Kad te napadne neprijateljski vojnik ili princ, pritisni pucanje i pravac u kome se nalazi neprijatelj. Ne puštaj ove tastere dok ne izgubi svu energiju.

TRACK SUIT MANAGER * ZX * Izaberi reprezentaciju Engleske, i zatim za svakog protivnika koristi odgovarajuću taktiku:

protiv Italije:	protiv Brazila:	protiv Španije:	protiv Francuske:	protiv SSSR-a:	protiv Z. Nemačke:
attacking quick counter	attacking quick counter	attacking slow build up	attacking normal build up	attacking quick counter	normal slow build up
man to man	zonal marking	zonal marking	man to man	zonal marking	zonal marking
short passing	short passing	short passing	short passing	short passing	short passing
normal tackling	normal tackling	normal tackling	normal tackling	normal tackling	normal tackling
offside trap	offside trap	offside trap	offside trap	offside trap	offside trap
4-4-2	4-4-2	4-4-2	4-3-3	4-2-4	4-3-3

Opcija DATA učitava snimljenu poziciju. * **ZX** * Tok utakmice se ubrzava držanjem džojstika nagore.

THROUGH THE TRAP DOOR * ZX * Zelena bombona Berku daje mogućnost da skače, crvena mu nakratko daje krila. Bombone se koriste tako što ih Berk uzme, pa baci.

THRUST * ZX * Pritisni pauzu i otkucaj S-O-M-A-N-Y-W-O-M-E-N. Kad budeš spreman, pritisni 'S' i preći ćeš na sledeći nivo.

THUNDER BLADE * C-64 * Pritisnom na 'F3' podešavaš brzinu helikoptera.

THUNDER CATS * ZX * Za korišćenje letelice staneš na sredinu letelice i klekneš (pucanje + dole), a zatim naglo ustaneš.

THUNDER FORCE * C-64 * Čoveka u letelici na kraju zone ne možeš ubiti golim rukama. Pronađi neko od oružja.

THUNDER HAWK * C-64 * Šifre za ulazak u nivoe: 2. BACK ROOM, 3. CANARY, 4. FUNPOLE, 5. OO ERR, 6. NOT ARE, 7. OBVIUSE, 8. STEVE, 9. CHANNEL, 10. BANANA, 11. RELIEF, 12. ZONE ZZZ, 13. MISHUN, 14. FLOPPIES, 15. POWER ON, 16. BUG KILL, 17. BAG - nema dalje.

THUNDERBIRDS * ZX * Alan može da gura kolica ako ih podmaže pištoljem za podmazivanje koji mu daješ na početku. * **ZX** * Pokupi Brejnsom sav alat i stavljaj ga kod lifta. Kad prebaciš sve, Brejns će popraviti lift.

THUNDERBLADE * ZX * Otkucaj CRASH kada se pojavi slika iz filma 'Plavi grom'. Kad pritisneš 'H' slika flešuje kao znak da štos pali. Da bi prešao na sledeći nivo, pritisni 'UNDO' na ST-u, ili 'HELP' na Amigi. * **ZX** * Pritisni '2' za opciju sa džojstikom i tastaturom, na pritisni 'G' i 'O' zajedno. Pritisni 'ENTER' za prelazak na sledeći nivo.

TIME FIGHTER * ZX * Pritisnom na <SPACE> određuješ početni nivo.

TITAN * C-64 * Tasterom 'F7' prelaziš na sledeći nivo.

TITANIC * ZX * Cilj prvog dela je pronaći ostatke Titanika u prostoru od 16 x 6 ekrana. Šifra za drugi deo je SUSIE. Na drugom nivou prvo prebaci prekiđač iz On u Off položaj, otvoriće ti se novi prolazi. Zatim treba da nađeš TNT, i da sa njim dođeš do sefa i uzmeš dokument. I prekiđač i TNT su na najnižem spratu broda, ali je prekiđač u levoj, a TNT u desnoj polovini. Radioaktivnu zonu ne treba prelaziti jer je to slepi put. Dobro je skicirati mapu i paziti na kiseonik i municiju. Jedan od mogućih puteva: 2 desno, 2 dole, 2 levo, 2 dole, 1 desno, 1 dole, 3 desno, 1 gore, 1 desno, 1 gore, 1 desno, 1 gore, 1 desno, 1 levo.

TOBRUK * CPC * S tri jake jedinice kreni po neprijateljskoj teritoriji i uništi mu sve gradove. Pali skoro uvek. * **ZX** * Posmeraj jedinice tako da nijedna ne bude ni na svom, ni na prethodnom položaju neke druge jedinice, neprijateljsko bombardovanje neće imati nikakvog efekta.

TOM & JERRY * C-64 * Predmete bacaj na Toma tako što se popneš na predmet, povučeš džojstik nadole i pritisneš pucanje. Kad baciš kuglu ili čekić, probaj da pratiš Toma, tako ćeš imati više vremena nego ako ti maćak pobegne u drugi ekran.

TOMAHAWK * ZX * Tipkom 'C' treba izabrati oznaku H između B i T. Ona se nalazi u donjem desnom uglu ekrana i predstavlja bazu.

Tipkom 'N' moguće je birati između 4 baze. Prema kružnici pored sličice helikoptera određuje se pravac prema najbližoj bazi. Na indikatoru, na kojem se inače nalazi udaljenost cilja, prati se udaljenost baze. Iznad baze treba zaustaviti helikopter i spustiti ga. Ukoliko je sletelo pored baze, možeš tipkama 'Z' i 'X' za smer i džojstikom napred za brzinu dovesti helikopter na bazu.

TOTAL ECLIPSE * ZX * Svaki ulaz u piramidu ima crveni hodnik. U oba hodnika na levom zidu je česma na kojoj možeš popuniti zalihu vode u svako doba.

TOTAL ECLIPSE II * ZX * Kad uđeš u sobu u kojoj se spušta plafon, okreni se nalevo i idi do kraja sobe, zid će se spustiti, popni se na njega i udi u otvor.

TOUGH GUYS * C-64 * Uključi oba džojstika i počni igru samo s jednim likom. Kad pogineš, upotrebi drugi džojstik, nastavljaš tamo gde je poginuo prvi igrač.

TRAP DOOR * ZX * Da bi ljubičasti letiči stvor izbačio jaje, stavi tiganj na vrata (poklopač) podruma i sačekaj da se stvor približi. Povuci polugu u zidu i tiganj će pogoditi stvor. On će ispuštiti jaje, potrući se da namesti tiganj da jaje padne u njega. Učini tako još dva puta, zatim isprži jaja. Zeleno čudovište koje bljuje vatru smlavi velikim crvenim tegom (uradi to tek pošto u kazanu isprži buljavu stvorena što plivaju u jezercu sluzi). Izvadi plavo-belu kesicu iz žutog suda u kuhinji i saspi njen sadržaj u saksiju. Odatle će izrasti oči. Sačekaj da porastu i otpadnu.

TRASHMAN * ZX * Unesi kao svoje ime FUCK ME.

TRIVIAL PURSUIT * ZX * Uvek odgovoraj potvrdno.

TURBO BOAT SIMULATOR * ZX * Ne moraš obilaziti ceo nivo da bi prešao na sledeći, samo pokupi kockicu (kugle uništava) koju je bacio najbliži avion, vrati se i ponovo se iz početka. Preći ćeš na sledeći nivo sa malim oštećenjima.

TURBO ESPRIT * ZX * Nemoj pucati u gangsterska kola već ih udaraj s leđa. Posle 4-5 udaraca gangsteri će zaustaviti auto i predati se. Tako dobijaš 4 puta više poena.

TUSKER * C-64 * Na prvom nivou pištolj je neupotrebljiv bez metaka. Možeš ih naći na lokaciji na kojoj se u donjem desnom uglu nalazi drvena kutija. Korak po korak kreći se prema njoj i saginji se, dok ne dobiješ metke. The Desert. Za ulazak u šumu namesti pomoću 'U' sliku časovnika i na 'T' sliku sablje (pošto nađeš te predmete), stani ispred šume iznad pećine i počni da mlatiš sabljom. Napravićeš prolaz u šumi. Kad dođeš do čudovišta u šumi namesti sliku kiseline i klekni (<SPACE>) pored lanaca kojima je zarobljeno čudovište. Lanac će se prekinuti, čudovište će odšetati a tebi je omogućen prolaz za kraj nivoa. Treći nivo, za sprečavanje blokiranja katetne verzije prilikom ulaska u hram, kad se nađeš ispred ulaza, pojavice se pred tobom čuvar hrama, a s leđa će te napasti neandertalac. Nipošto ne udaraj čuvara, već pusti da te neandertalac umlati: Kad se podigneš, oba lika će nestati i možeš da uđeš u hram.

U

ULISES * ZX * Kotrljajuće kamenove koji padaju sa neba treba da pogodiš osam puta, s velikom preciznošću. Veliku provaljuju na kraju igre preskačeš bez pomoćnog konopca, samo skoči precizno kako bi se Odisej uhvatio za kamenu bistu.

ULTIMA RADIO * ZX * Na početku pritisni 'A' i 'D' za besmrtnost.

UNTRAX * ZX * U ulozu si robota koga spuštaju na neprijateljsku bazu u svemiru, da uništi tri reaktora koji je održavaju u životu. Baza predstavlja lavirint pun robota. Preko zidova se ne može preći, ali se može pucati preko njih. Energiju gubiš od metaka i sudara sa robotima, a živote od rakete koja se pojavljuje ako duže ostaneš na istom mestu. I od neuspelog instaliranja bombe. Bombe su negde u lavirintu, možeš odjednom nositi samo jednu.

V

VAMPIRE * ZX * Protiv vampira pritisni 1, 2, 3, 4 i 5 odjednom.

VENOM STRIKES BACK * U trećem od četiri teleporta, kod VALKYR omogućava prebacivanje daleko od starta. Ali, posle teleportovanja od oružja ti ostane samo Backlash. Da bi to izbegao, osim koda VALKYR otkucaj i kodove TRANSMOGRIFY, pa MAYHEM i PETALS OF DOOM. Sad se teleportuj uz pomoć četvrtog teleporta. Bićeš prebačen na isto mesto kao i trećim teleportom na maloprednji način, ali ćeš sad imati i Lifter. * C-64 * Za ulazak u teleport koji direktno vodi na drugi nivo, stani u njega i pritisni pucanje. Pri unošenju koda ne treba iza imena ostaviti tačkice. * ZX * Pri prelasku u nivo koji se nalazi na Mesecu treba držati uključenu Penetrator. Kad pređeš u taj nivo Penetrator će biti stalno uključena i neće se trošiti.

VICTORY ROAD * ZX * Čudovišnu glavu u hramu i na kraju svakog nivoa ubijaš bombama (ako ti ponestane lasera). Isto važi i za zidove na četvrtom nivou - drži se desne strane i gađaj zid bombama. Bombe se aktiviraju dužim držanjem pucanja.

VIGILANTE * Pritisni <SPACE> za vršetak nivoa.

VISITORS * C-64 * Iz prve prostorije ćeš izaći kad svi znakovi u dnu ekrana budu isti.

VIXEN * C-64 * U obliku lisice skupljaj samo bele dijamante.

W

WASTELAND * Verzija koja kruži Jugom ima dobru zaštitu. Da bi se moglo igrati moraju se napraviti kopije oba diska (4 strane) pomoću Utility naredbe u donjem delu ekrana (Backup). Nikako startovati igru ako se ovo ne uradi, jer će uništiti originale. Treba igrati samo sa kopijama.

WATERPOLO * C-64 * Udarce iskosa i iz neposredne blizine braniš tako što golmana usmeriš prema protivničkom igraču i držiš pucanje. Lob braniš tako što u momentu kad se lopta nađe iznad golmana povučesh džojstik prema голу i pritisneš pucanje.

WEREWOLVES OF LONDON * U ulozu si čoveka na koga je bačeno prokletstvo - sa izlaskom meseca, postaješ vukodlak. Jedini spas je da nađeš potomke čarobnjaka koji su na tebe bacili čini i da ih uništiš. Kad se približiš nekom od njih, u donjem delu ekrana će za svetleći krst.

WHERE TIME STOOD STILL * ST * Trči (pravac + pucanje) dok ne izgubiš nekog iz družine. Idi u neprijateljsko selo, u kome ćeš primetiti nestanak svog prijatelja. Produži na istok, do hrama. Tamo ćeš naći izgubljenog prijatelja koga žrtvuju pripadnici neke mrčne sekte. Zato brzo pokupi dragulj i sekta odustaje od svog nauma, naravno da bi im vratio svetinju. Dirk je ekspert za izumrlje jezike pa će ti prevesti sve što Indijanci kažu. Pakete otvaraš nožem ili otvaračem, pa ćeš obnoviti više energije nego obično.

WOLFMAN * ZX * Pošto se piratska verzija sastoji iz tri dela, evo načina za promenu lokacija: snimi poziciju u prvom delu i možeš se naći na lokaciji istog broja u drugom delu, bez obzira što dotle nisi stigao. Za treći deo to ne važi, pošto je potrebna šifra. Pokušaj isto i sa ostalim igrama Roda Pajka (DRACULA, FRANKENSTEIN, JACK THE RIPPER).

WONDER BOY * Kad stigneš do džina na kraju svakog nivoa, uzmi čekić i približi mu se tako blizu da te lopta preskoči. Kad izbacis loptu, skoči i u vazduhu ga gađaj čekićem, pošto mu je samo glava ranjiva. Posle je najbolje biti blizu njega dok ne izbacis sledeću loptu, i sve ponoviti dok mu ne otpadne glava. Najlakše je ako se držiš taster za pucanje (ne „auto-fire“) jer se tako dobija na brzini i na visini skoka.

WORLD GAMES * ZX * Barel jumping, za preskakanje svih dvadeset buradi, zaleti se, i pre nego što se pojavi zastavica pritisni pucanje. Takmičar će poskočiti i nastaviti da klizi. Nastavi da mrdaš džojstik levo-desno do zastavice. Takmičar će nastaviti da klizi i prolaziće kroz burad. Kad bude blizu kraja, stisni pucanje i drži ga.

X

XENON * C-64 * Pritisni 'C', 'U' i 'B' za istovremenu igru dva igrača. * ST * Korišćenje tastera: 'F3' - stop, 'F4' - prelazak na sledeći nivo i 'F10' - kraj igre. Kada ti ponestane energije, pritiskom na 'F4' prelaziš na sledeći nivo, a energija se puni do vrha. Dešava se da

posle nekoliko pritisaka na 'F4' energija prestane da se smanjuje - dobijaš besmrtnost.

Y

YABBA DABBA DOO * ZX * Za kaću su potrebne 32 stene. Krov i dimnjak postavljaj pomoću dinosaurus.

YIE AR KUNG-FU * C-64 * Drži pritisnuto gore + pucanje. Tim udarcem možeš pokositi sve protivnike do sedmog, ali malo se pričuvaj i četvrtog.

YES, PRIME MINISTER * ZX * Cilj je da nastaviš predsednički mandat za dežavljanjem većine glasova tokom prve nedelje, tako što daješ pravilne odgovore na pitanja. Na početku se nalaziš u svom kabinetu. Svaki objekat u sobi ima svoje značenje:
leva fioka - spisak sastanaka i Bernardovi saveti
desna fioka - lične poruke
polica na zidu - isečci iz dnevne štampe
sef (iza zastave) - rejting (početni i trenutni)
vrata - ulazi u kabinete pomoćnika ili salu za sastanke
časovnik - „pomeraj“ vreme do nekog važnijeg događaja
telefoni - komunikacija sa pomoćnicima.

YOGI BEAR * C-64 * Zavaravanje protivnika - pucanje i džojstik nagore (istovremeno) - logi se pretvara u žbun.

Z

ZAK McCracken * Cashcard, ili kreditnu karticu izvući pocepanim tapetom koji skidaš sa zida. Ako te uhvate vanzemaljci i stave u mašinu za ispiranje mozga, stavi na glavu šešir i naočare, pa će vanzemaljci pomisliti da je zatvorio svog prijatelja i pušticu te napolje.

1943. * ZX * Izaberi igru za dva igrača, pusti da jedan od njih (nikako oba istovremeno) izgubi svu energiju. Avion bez energije počće da gori, ali neće pasti na zemlju. Sa ovakvim avionom ne možeš se pucati, ali možeš koristiti kao štit.

3D STARFIGHTER * ZX * Leti ovim redom: Daton, Belnar, Ganta, Alpha, Ganta, Alpha, Sanast, Crako, Daton, Flerin, Daton, Nexis, Sanast, Terrat, Flerin, Crako, Ganta, Sanast, Ganta.

4X4 OFF-ROAD RACING * C-64 * Delovi za kupovinu u Auto Marketu, po važnosti: Gasoline, Spare parts, Battery, Motor Oil, Coolant, Trans, Fluid, Tire, Water, Map. Uzmi što više sitnih rezervnih delova

720° * Komande: 'Q' - levo, 'W' - desno, 'J' - skok, 'K' - napred, 'L' - kočenje. U park možeš ući samo ako imaš ulaznicu. Na početku igre imaš tri ulaznice, a vožnjom po parkovima i osvajanjem nagrada i poena dobijaš još.

САМО ДОДАТНА ЕКСПРЕС ДВЕ НОВИНЕ У ЈЕДНОЈ

САМО ЕКСПРЕС

ПОНЕДЕЉОМ: Све о спорту у специјалном спортском додатку

УТОРКОМ: Додатак о малом привредном уводу вас у свет бизниса

СРЕДОМ: Све о аутомобилизму

ЧЕТВРТОМ: Додатак посвећен практичној и савременој жени

ПЕТОМ: Напреднији РТВ програм за наредних седам дана

СУБОТОМ: Решење за мале проблеме нуди вам специјални додатак „Мали огласи“

Само **ЕКСПРЕС** поклања две новине у једној **ЈЕР „ЕКСПРЕС“ ДАЈЕ УВЕК ВИШЕ**

НЕДЕЉОМ: Недељна ревија* објављује све важније догађаје из претходне и најављује врхуне догађаје наредне недеље

THE BEST TRADE WITH THE BEST

KEFALO SOFT

011 DUŠAN 4444-858 LJUBE VUČKOVIĆA 22/13 11000 BEOGRAD

KFS - Jedini pravi izvor svih programa za Amigu u Jugoslaviji. Kao i uvek do sada Vaš pouzdani distributer svih najnovijih i najboljih programa za Amigu nudi Vam samo najsvežija imena iz crackerskih radionica širom Evrope. Najbolji programeri za Vas pišu source codeove. Besplatan katalog Proverite!

AMIGA DEMONSTRIRA

Mnogi poznavaoци programiranja svoja prva znanja primenili su na pravljenje introa i demoa. U početku su introi i demoi bili kratki programi koji su prikazivali sposobnosti programera, dok su u poslednje vreme toliko napredovali da po kvalitetu izrade, kako sa programerske strane, tako i sa grafičke, uveliko prevazilaze i neke od komercijalnih igara.

Za ovu, specijalnu priliku ponovo smo pregledali većinu Amiginih demoa koji su do sada pristigli.

Odabrali smo nekoliko, koji su na nas ostavili najveći utisak. Pokušaćemo da vas zagolicamo i nateramo da se potrudite i nabavite ih, a možda i sami napravite nešto slično.

Šta su demoi

Demoi predstavljaju logički nastavak introa. U početku introe su pisali hakeri piratskih grupa, koji su ih stavljali ispred piratskih kopija igara; predstavljali su najbolju reklamu za grupu koja je prva uspešla da nabavi igru i da je proširi po svetu. Kasnije, kako su hakeri sve više upoznavali svoje komputere, i introi su postajali sve bolji i bolji, da bi uskoro po kvalitetu izrade daleko prevazišli i igre. Naravno, pored kvaliteta, introi su počeli da prevazilaze igre i po dužini, tako da se pojavio problem nedostatka prostora na disketi. Gde snimiti igru? Problem je rešen tako što igra uopšte nije ni snimljena, i tako je nastao demo.

Ranije su demoe radili pojedinci, ali sada ih, pišu i timovi od po nekoliko ljudi. Tu spadaju programeri, grafički majstori i muzičari, i svi se trude da naprave nešto još nevideno



Slika 1

i time pokažu konkurenciji da su i dalje najbolji.

Iz tog nezvaničnog, tihog rata, koji vlada među piratskim grupama, u pokušavanju da dokažu ko je bolji, izrodili su se mnogi kvalitetni demoi.

NorthStar & FairLight

Nekada su NorthStar i FairLight bile dve švedske piratske grupe, sada su ujedinjene i predstavljaju najjaču i ujedno i najbolju piratsku grupu u Švedskoj, a takođe zauzimaju jedno od boljih mesta i u svetu. Ranije su radili za Commodore 64, ali kasnije, kako je Amiga dobijala sve više pristalica, i oni su prešli na Amigu.

Sada sa ponosom kažu kako su do sada napravili preko 50-ak introa i demoa za ovaj računar.

Poslednje ostvarenje NorthStar & FairLight-a koje je stiglo u Jugoslaviju jeste kompilacija njihovih najboljih introa i demoa, pod nazivom MEGA DEMO 3.

Od desetak kvalitetnih introa i demoa, koji sačinjavaju MD 3 pokušali smo da izdvojimo one najinteresantnije.

Već na samom početku jedno veliko iznenađenje. Možda vas, laički gledano, neće iznenaditi i oduševiti prvi intro, kada se po slici, koja se kreće gore-dole, pomera 50-tak loptica, obrazujući elipsu. Ako se malo bolje zamislite i udubite,

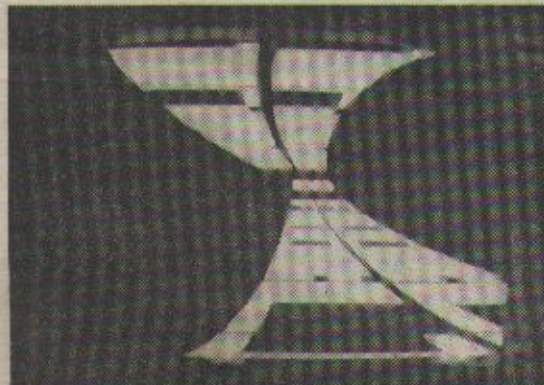
primetićete na koje je sve stvari pazio programer pri pisanju ovog introa. Nemojte se nervirati ukoliko shvatite da ne znate na koji način rade neki delovi programa, odnosno, ako nemate ni ideju kako biste vi to napravili (slika 1).

Mahoney & Kaktus

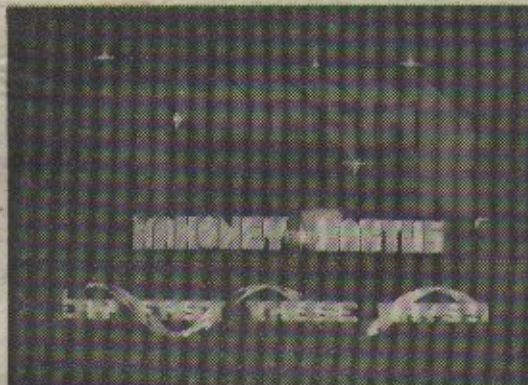
Na istoj kompilaciji često se kao autori pojedinih delova pojavljuju Mahoney & Kaktus. U vreme kada je raden MD 3 oni su tek bili primljeni u NorthStar, ali to im nije smetalo da, zahvaljujući svom znanju zauzmu jedno od vodećih mesta

Njihov prvi demo, koji su, kako sami kažu, napravili posle mesec dana od posedovanja Amige, odnosno nakon dve nedelje od kupovine knjiga o Amiginom hardveru, jeste BLUE. Demo predstavlja izuzetan spoj mašte i programiranja. Grafički čak, može se reći, nedovršen, ovaj demo se probio zahvaljujući dobro usaglašenim programerskim trikovima, zvuku i idejama. Ekran je pun skrolova, u dnu ekrana tri različita skrola prave svojevrsne petlje, dok se loptica odbija od granica ekrana. Možda opisani demo i nije neka novina, ali je utisak koji ostavlja impresivan.

Već sledeći radovi istih autora, SCROLLY i SCROLLY 2 (slika 2) predstavljaju prava mala programerska divljanja. Pogledajte samo način na koji je napravljen scroll teksta. Zašto da bude prosto, kad može komplikovano? Ali, nemojte misliti da je to sve. Nakon izvesnog vremena, isti autori su se ponovo pojavili sa novijim idejama, što se najbolje vidi u demou koji se nalazi kao uvodni na drugoj disketi (slika 3). Da li ste samo primetili skrol, oko koga se uvija sledeći? Istovremeno, senka sa jednog skrola vidi se na drugom, i obrnuto! I to je sve, ukoliko zanemarimo sliku u pozadini,



Slika 2



Slika 3



Slika 4



Slika 5

koja, možda kvari opšti utisak o ovom demou.

Za kraj, ostavili smo, po našem mišljenju, najbolji demo, Mahoney & Kaktus-a na kompilaciji MD 3 (slika 4). Naziv demoa nismo uspeali da saznamo, ali možemo vam reći da će vas oduševiti jednostavnost, a u isto vreme i kompaktnost ovog demoa, koji predstavlja izuzetan spoj kvalitetne grafike, dobre ideje i dobro osmišljene i doradene muzike.

Atom

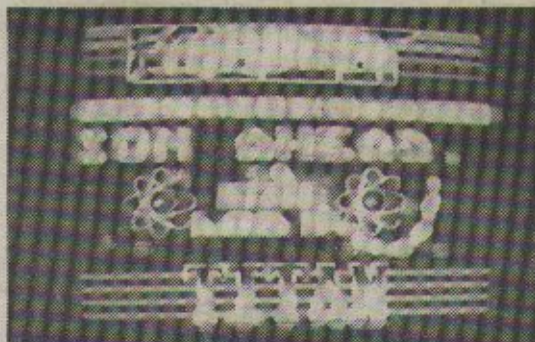
Pored Mahoney & Kaktusa, svojim kvalitetnim demoima istakao se i Atom. Njegove demoe sa kompilacije MD 3 (slike 5 i 6) lako je prepoznati u gomili drugih: taj sklad boja, jednostavnost prikaza, obilje kretanja sprajtova, bobova... Na ekranu ne postoji objekat koji se na neki način ne pokreće ili ne učestvuje u opštem utisku.

Prvi Atomov demo sačinjavaju samo jedan skrol, efekat pretapanja slike i zvezdice koje se kreću. Pitajte se, šta je tu novo? Skrol kao skrol, ali vidi se da je to uradio Atom! Nema ni previše šarenila, ni skakutanja, lelujanja i sličnih „jeftinih“ efekata. Ali nije sve ni monohromatsko, bez živosti. Sve je umereno, skladno i prijatno. A tek zvezdice! Prave zvezdice, a ne samo tačkice koje se kreću

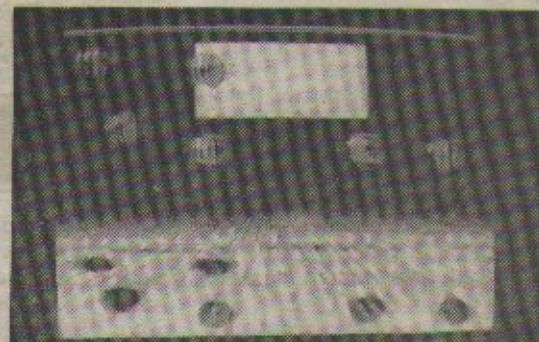
sleva nadesno. Da li ste nekada gledali uvodnu špicu filmske kompanije Paramount Pictures? Sećate li se zvezdica koje kruže? E, tako isto, ali naravno mnogo bolje izgledaju zvezdice i u Atomovom demou.

Drugi Atomov demo je mnogo komplikovaniji od prvog. Gomila sprajtova i bo-

introom i jednom RAY TRACING animacijom. Celebrandil je svojim radom i znanjem zaslužio da ga pomenemo. Intro koji je napisao specijalno za MD 3 prikazan je na slici 7 i sa sigurnošću možemo reći da je pisan uz korišćenje TV-a, a ne monitora. Kako smo do tog zaključka došli ostaje za sada tajna, ali verujte nam na reč



Slika 6



Slika 7

bova u svakom trenutku menjaju smer kretanja i oblik. Ta luda kretanja prosto vas ostavljaju bez teksta! Titan, autor muzike, i ovaj put je dao sve od sebe i napravio zaista izvanrednu pratnju Atomovom programerskom umeću.

Celebrandil

Momak koga nikako ne smemo preskočiti. Iako je na MD 3 zastupljen samo jednim

(razmislite, pa nam se javite sa odgovorom). Naravno, to nema nikakve veze sa samim introom, koji krase izuzetna animacija optica, senke, pokretanje pozadina; ni zvezde nisu ravnodušne, već i one pripomažu stvaranju opšteg utiska o ovom introu.

DeathStar

Evo i jednog demoa koji nam stiže iz Finske. Već na samom početku nov i do sada

Trancom i Victory Team

Da ni naši programeri nisu mačji kašalj dokazuju i demoi koje nam oni šalju. Sada ćemo ih samo pomenuti, a u sledećim brojevima ćemo ih i detaljnije opisati. Demoi su delo domaćih grupa C.C.S, The Bug-Busters, (slika 9) HackStyle...

Preko jugoslovenske grupe Victory Team, koja je, inače, član TransComa, dobili smo neke od najnovijih demoa. Nećemo se upuštati u njihovo opisivanje, ostavićemo to za sledeću priliku. Pomenućemo samo demo Filled Vector. Autor ovog demoa slobodno može da se prihvati i pisanja neke komercijalne vektorske igre, tipa Star Glider.

Ovaj tekst je, kao što primećujete, isključivo „Amiga-orientisan“ i služi kao uvod u seriju prikaza Amiginih demoa.

Predrag BEĆIRIĆ
Emin SMAJIĆ



Slika 8



Slika 9



CASTLE MASTER

CASTLE MASTER je do sada najbolja FREESCAPE igra, bar je tako reklamiraju. Pogledajmo o čemu se tu zaista radi.

Možete da birate da li ćete biti princ i u tom slučaju tražite princezu, ili ćete biti princeza i u tom slučaju tražiti princa. Pošto to odaberete, vaš lik se izdvaja, a drugi biva pokupljen nekim kandžama i odvučen u zamak večnosti. Preostalo je samo 24 sata da spasete voljeno stvorenje. To ćete učiniti tako što ćete prevrnuti napopake čitav jedan zamak, što neće biti nimalo lak posao.

Kada igra počne nalazite se na startnoj lokaciji koja se zove Divljina, što ćete pročitati u traci na dnu ekrana, gde će vam inače kompjuter servirati različita obaveštenja. Dobro je uvek znati gde se nalazite za lakšu orijentaciju, a možete i da izradite mapu (i pošaljete svom omiljenom časopisu)

Najpre treba ući u zamak. Primitićete da je oko njega iskopan jarak s vodom po kojoj pliva trougao. Naravno, reč je o ajkulinom peraju. Zato dodite do glavnog ulaza u zamak

IGROMETAR

VERZIJA % 65

AMIGA

CASTLE MASTER

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

(odmah ga vidite, ali je most podignut) i pucajte u mali crni kvadrat koji se nalazi pored mosta. Most pada i vama je otvoren prolaz u zamak. Glavna caka u FREESCAPE igrama je bila i ostala ista: kako osvajati teren (potpuno različito od ragbija, verujte).

Pošto uđete u zamak primitićete nekoliko osnovnih objekata koje treba zapamtiti. Pre svega tu je zastava, koja i nije toliko važna, ali treba reći da u nju nikako ne treba da pucate, bar ne na početku igre zato što ćete tako osloboditi zle duhove i neće vam biti prijatno. Dalje, tu je jedna mala zgradica u samom dvorištu zamka, gde se na jednom ulazu nalazi neko skladište a na drugom ulazu je štala; funkcija ovih prostorija

mi je trenutno nejasna. Dalje, u dvorištu se nalaze dva ulaza u zid zamka, kojima ćete u stvari ući u splet hodnika, atrijuma i prostorija po tornjevima.

Još par saveta početnicima: koristite oprobane fazonu u igrama ovog tipa sa provlačenjem ispod prepreka, gađanjem rupica u zidu ili dodirivanjem objekata ili vrata jer ćete na taj način najlakše prolaziti prostorije. Možete prvo da odredite da li ćete trčati, hodati ili puzati (RUN, WALK ili CRAWLING mod) i to na taj način što ćete kursorom (upotrebite miša) kliknati po levoj strani ekrana gde se nalaze tri polja namenjena upravo ovoj selekciji. Isto to dobijate pritiskom na R, W ili C na tastaturi. Dalje, možete malo da zagledate šta ste do sada u igri uradili ili pokupili, koji vam je status i kako stojite sa energijom: kliknite na naslov igre, u vrhu i dobićete preglednu tabelu sa još nekim opcijama. Ako kliknete na neku od stvari koje se nalaze u dnu ekrana kompjuter će vam samo reći o kom je pokazivaču reč (na primer HEALTH za zdravlje tj. energiju). Pucate tako što postavite kursor negde na sliku i opalite. To isto možete uraditi i džojstikom samo što u tom slučaju možete da opalite samo pravo, na mesto gde se nalazi jedan mali krstić Time ujedno postizete i centriranje kursora. Levim dugmetom miša pucate (određenje: bacate neko kamenje) a desno dugme je za pružanje ruke prema nekom predmetu. Ako posegnete za hranom ona će biti pokupljena i energija raste, a ako pružite ruku, recimo, prema baklji, čućete jedno „AAARGH!“ a energija će se smanjiti, i zato ne gurajte nos tamo gde mu nije mesto.

Šta sve možete naći u zamku? Možete naći neke kutije po zidovima koje kada otvorite (desno dugme) daju na ekranu papirić koji bi trebalo da vam ukaže na to šta da radite, obično u vidu zagonetke.

To može biti velika pomoć u toku igre. Dalje, nailazićete na razna vrata, koja takode otvarate pritiskom na desno dugme. Pazite, u nekim prostorijama se gubi jako puno energije samim ulaskom unutra, na primer u Toplim kupatilima ili u prostoriji gde neka čudovišna kombinacija psa i zmaja čuva posmrtno ostatke nekog Igora; ima tu svega i svačega. Baklje nećete dirati, kao što smo se već dogovorili.

U suštini treba po zamku kupiti neke ključeve koji će vam pored snalazljivosti otvarati prolaze u igri. Njih kupite takode desnom rukom ali su oni obično skriveni negde; jedan ćete na primer naći pokraj bunara (dotaknite bunar) u dvorištu zamka. Pazite da u bunar ne upadnete!

Kretanje je urađeno na standardan način, džojstikom, a možete se kretati i uz pomoć ikone za kretanje u donjem desnom uglu displeja ispod ekrana u kome se odvija igra. Tu se takode nalazi i oko koje služi da pogledate naviše ili naniže, što se postiže klikanjem po strelicama kod oka.

CASTLE MASTER ne donosi ništa novo u odnosu na stare FREESCAPE igre i ne vidim čak ni nikakav napredak u grafici. Stvar vadi atmosfera, koja je inače uvek sjajna u igrama ovog tipa, zahvaljujući doziranoj akciji i mističnoj muzici, kao i dobrim komentarima s vremena na vreme („You hear a SCREAM!“).

Goran MILOVANOVIĆ



U.S.S. JOHN YOUNG

Ovo je nova simulacija ratnog broda. Na početku igre će se pred vama ukazati osnovni meni. Prva opcija za kojom ćete posegnuti je NAME, i u njoj možete uneti novog igrača ili koristiti svoje već upisano ime, koje će se snimiti na disketu samo u slučaju da pod tim imenom završite neku misiju i zabeležite pozamašan skor. Sledeća opcija bi trebalo da

IGROMETAR

VERZIJA % 53

AMIGA

U.S.S. JOHN YOUNG

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

bude MISSION SELECT, koja će vam ponuditi četiri misije. Među njima je najlakša napad na konvoj, zato predlažem

**DAMAGE REPORT:
STRUKTURA BRODA
OVLAŠ OŠTEĆENA...**


da počnete sa njom. Kada odaberete misiju preostaje vam da odredite neku od četiri poznate geografske lokacije za odvijanje misije (par zaliva i mora) i da li će misija biti noćna ili dnevna. Kad ste sve to sredili idite u glavni meni i tamo kliknite na **START GAME**. Opcijom **RESUME GAME** ćete verovatno u bliskoj budućnosti učitavati nove misije. Naime, ova simulacija je predviđena za korišćenje **DATA** diskova.

Konkretna igra počinje objašnjenjem šta u misiji treba da uradite, tj. koliko čega treba da uništite za završetak. Posle toga sledi malo menjanja diske i naći ćete se na komandnom mostu (**BRIDGE**) ratnog broda. Sa desne strane nalazi se veliki radar; u centru ste vi a od vas polazi crta koja u stvari predstavlja vektor kretanja broda. Tu je i pokazivač kursa u stepenima. Pored radara se nalazi kormilo sa veoma jasnim komandama koje se nalaze na samom ekranu i dostupne su kurzoru, krajnje desno se nalazi pokazivač „Speed“ koji pokazuje brzinu i koji takođe kontrolišete (namestite kurzor na njega i vucite miša gore dole sa pritisnutim levim dugmetom). Tu su i dve važne brojke, ljudstvo i hrana.

Od opcija sa leve strane prva opcija je **TORPEDO**. Omogućava punjenje torpeda cevi (četiri raspoloživa komada) i da iz njih lansirate torpeda (četdeset raspoloživih komada, ne zavisi od cevi iz koje ih lansirate). Podešavate ugao lansiranja torpeda i birate iz koje ćete cevi lansirati torpe-

do; u blizini su i pokazivači za metu, odnosno njena udaljenost, brzina i kurs. Sledeća opcija se takođe tiče naoružanja i nosi ime **GUN/MISSILE**. Imate kontrolu nad kompjuterski samonavodenim raketama brod-brod i nad topovima iste namene. Postoji mali panel na kome možete da uključite i isključite rakete što praktično znači da uđete u mod za lansiranje i izadete iz njega. Kada uđete u mod za lansiranje pojavljuje se mali nišan koji treba postaviti na brod (koji mora biti u vizuelnom dometu) i dobijate zvučni signal koji znači da treba da ispalite raketu („fire“). Raketa 100% pogada brod ako ste dobro nišani. Što se gađanja topom tiče tu imate pokazivač nagiba cevi i nišan; nije dobro iskorišćen.

Sledeća opcija može biti veoma bitna u toku borbe sa podmornicama. To je opcija **DEPTH CHARGE** u kojoj imate na raspolaganju osam „mina“ kako ih program naziva; to su inače dubinske bombe. **DAMAGE REPORT** je opcija koja će vam reći kako stoji struktura broda (a loše je ako je imalo oštećena) i da li su oštećeni neki delovi broda; imate lep prikaz broda iz dve perspektive i spisak svih bitnih celina koje mogu biti oštećene.

NAVIGATION je jako značajna opcija. Imate prikaz vremenskih uslova (premda oni i ne utiču bitno na igru) i veliki radar koji vam pokazuje šta se sve nalazi oko vas, bez vektora. **MOTOR CONTROL** opcija vam omogućava da uključite ili isključite pojedine stepene motora (ukupno četiri). Tu se takođe nalazi i radio kojim možete da stupite u vezu sa bazama. Menjajte frekvenciju sve dok ne stupite u kontakt sa njima, a onda ćete dobiti dalja uputstva kao i sledeću frekvenciju emitovanja poruke. Ovo je značajna stvar u igri, obratite pažnju.

AREA MAP je jasna – daje mapu područja u kome se odvija misija pri čemu ste vi crna tačka, sitne bele tačke su katkad mine a katkad usamljeni brodovi, dok je bela fleka nešto na šta bi trebalo da obratite pažnju. **PORT CONTROL** je opcija koja vam je dostupna samo kada ste u luci (čuvajte se plićaka!) a **ABORT GAME** je prekid misije.

U. S. S. **JOHN YOUNG** zaista nije ni izdaleka onako dobar kao što su recimo **DESTROYER** ili **STRIKE FLEET**, ali se da igrati. ■

Goran MILOVANOVIĆ

NORTH SEA INFERNO

Zaštićeno mrakom, jedno se mišićavo telo izvuklo iz malog čamca i počelo da se penje po metalnoj konstrukciji platforme. Zadatak: osloboditi taoce i izvući se živ. **NORTH SEA INFERNO** vas stavlja u ulogu tog mišićavog momka koji ima zadatak da oslobodi taoce penjući se po divovskoj platformi, tamaneci zločeste teroriste.

Opremljeni ste pištoljem „automatik kolt“, kalibra 45 i ograničene količine municije. Svog junaka pratite sa strane (kao u **HAWKEYE-u**). Animacija njegovih pokreta nije baš naročita. U izvršavanju misije ometaju vas Arapi sa „stolnjacima“ na glavi i drugi teroristi kojima je jedini posao da vas utamane. Ispod glavnog



Obično se iza vrata nalazi dodatna municija, energija ili oružje koje Boža automatski pokupi. Potrebno je rasturiti sva zelena vrata dok ne pronađete karticu potrebnu za otvaranje sivih vrata koja do sada niste mogli otvoriti. Dakle, sada sve iznova, ali se iza sivih vrata nalaze i taoći koji vas



ekrana u kojem se odvija radnja nalazi se ekran na kojem su prikazani podaci o količini preostalih života, municije, broju taoća koje treba osloboditi i preostalo vreme za izvršavanje misije.

Počinjete na dnu ogromne platforme od 22 sprata. Tek se se popeli na prvi sprat, kad pred vas izleti terorista mašući „uzi“ mašinkom. Precizno plasiran pogodak, i terorista pada unatrag dok mu iz rupe na prsima šiklja krv.

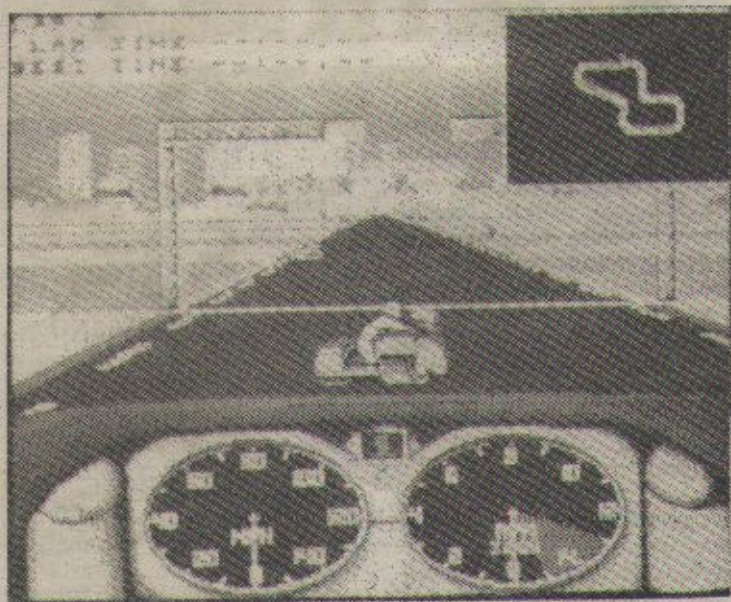
Cilj igre je vrlo jednostavan: naš junak (koga ćemo zvati Boža) treba da se probije do vrha i oslogodi sve taoce. A kako to? Jednostavno! Dovedete Božu ispred zelenih vrata i povucite palicu prema sebi. Boža će ostaviti bombu ispred vrata i ona će eksplodirati.

željno iščekuju. Katovi su međusobno povezani stepenicama i lestvama, a kroz sredinu platforme prolazi lift koji možete koristiti. Platforma u stvari predstavlja lavirint, i biće vam potrebno puno vremena da ga rešite. Neprijatelji su naoružani mitraljezima, ali ih retko koriste. No, nemojte se radovati pre vremena, jer možete upasti u baražnu vatru, a otuda se nećete izvući živi.

Igra u stvari predstavlja klon igara **HAWKEYE** (čak i Boža podseća na junaka iz te igre – telo puno mišića i duga, masna, crna kosa) i **MISSION ELEVATOR** i nije ništa posebno, ali malo kasapljenja priglupih terorista nije na odmet (pogotovo kada se nema šta raditi). ■

Dominik LENARDO

COMBO RACER



Još jedna igra iz plejade simulacija vožnje motora. Ovog puta vozite motor sa prikolicom tj. niste sami na vrućem asfaltu, jer se pored vas nalazi balansero.

Staza je solidno, i u neku ruku jednostavno urađena. Jedna od zanimljivosti je, svakako, to što je staza prepuna tunela, koji su prilično dugački i strašno asociiraju na one austrijske (oni koji su putovali do Minhena znaju o čemu je reč). Izletanje sa staze je moguće, a pri povratku na istu neophodno je obratiti pažnju na nezgodne stečke krajputaše (Obelikse, Obelikse...).

Komandna tabla i komande su uobičajene, znači brzinomer i obrtomer u prvom planu. U gornjem desnom uglu ekrana nalazi se lokator (sprava koja vam omogućava da vidite svoj trenutni položaj i nailazeću konfiguraciju puta), a diljem ekrana je raspoređena i druga propratna ikonografija. Sve u

IGROMETAR
%
BODOVA 55
AMIGA

COMBO RACER

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

svemu igra je pravljena po meri onih igrača koji žele da se vozikaju do mile volje i koje će ovo osveženje svakako obradovati.

Oni koji su nestrpljivi neka preskoče vežbanje (practice) i neka se vođeni besmrtnom parolom „LIVE TO RIDE - RIDE TO LIVE“ upuste u okršaj sa sudbinom.

Svakako, da bi se vaša mašina pokrenula za početak je ubacite u prvu, a posle... ko preživi - neka priča.

Emin SMAJIĆ



BLUE ANGEL '69

Programeri firme „Magic-Bytes“ ponovo su napravili jedan originalan program. Stvar se sastoji u sledećem: tabla je podeljena na 64 polja (8 x 8), a na svakom polju napisan je broj od 1 - 11. Jedan igrač trebao bi da pokupi crvene, a drugi ljubičaste pločice.

Ukoliko igrači pokupe pločicu svoje boje pribraja im se broj poena koji su napisani na pločici. Ako uzmete pločicu protivničkog igrača oduzimaju vam se bodovi. Dakle, pogađate, treba tako planirati strategiju da dobijete što više bodova, a da vaš protivnik bude prisiljen da pokupi vašu pločicu i izgubi bodove. Sama stvar bila bi bez veze da nije uvedeno još i par „poboljšanja“: naime, igru automatski gubi onaj koji pokupi poslednju pločicu u nekom redu, ukoliko je imao još neki izbor! Pobjednik je, naravno, onaj ko sakupi više poena.

Uvodni meni pruža mogućnosti izbora protiv koga ćete igrati (kompjuter/prijatelj(ica), kao i biranja čime upravljate (miš, džojstik, tastatura), da li ima muzike, zvučnih efekata itd... Posebnu „draž“ daje mogućnost određivanja vremena za razmišljanje i težine nivoa (easy, med, hard). Međutim, najlepše dolazi na kraju: ukoliko želite da ova igra stvarno bude „na sreću“ (iako je raspored na svakom novom nivou izabran po sistemu RANDO-

IGROMETAR
%
BODOVA 93
AMIGA

BLUE ANGEL '69

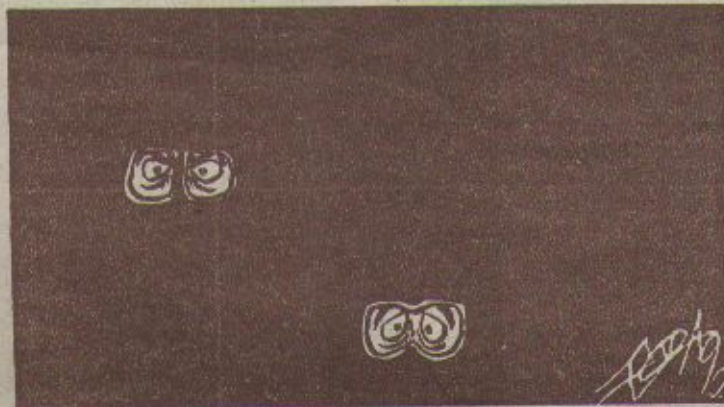
IDEJA	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
GRAFIKA	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
ZVUK	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
ATMOSFERA	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MIZE) možete uključiti opciju HIDE-MODE (četiri puta pritisnite četvorku u glavnom meniju). Ukoliko je opcija izabrana, tokom igre gledaćete samo red u kojem se možete micati, što znači da NE VIDITE PLOČICE KOJE PROTIVNIK MOŽE UZETI POSLE VAŠEG POTEZA! Ukoliko imate strpljenja, okušajte se u ovoj disciplini.

Još par saveta. Naravno da ćete uvek pokušati dobiti pločicu s najvećim brojem u redu. Ukoliko vam vreme za razmišljanje nije ograničeno, razmislite. Možda je Amigina taktika bolja: ona će ponekad, naime, uzeti pločicu s jedinicom, samo zato da biste vi bili prisiljeni da uzmete njenu pločicu u nekom redu (jer vaših više nema) i izgubite bodove...

Grafika je digitalizovana, što znači - odlična, a isto važi i za muziku. Igra s takvom idejom još se nije pojavila na kompjuterima!

Dario SUŠANJ



SECURITY ALERT

IGROMETAR

VERZIJA %

C-64 80



SECURITY ALERT

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

Bliska budućnost: nezaposlenost, besparica, inflacija. Većina ljudi je siromašna i podređena onim bogatim, čiji se imetak nalazi u ogromnim tvrđavama koje čuvaju specijalni roboti. Vi ste u ulozi lopova i zadatak vam je da ispraznite sve sefove u tim tvrđavama.

Ovo je zanimljiva arkadna avantura dobre grafike, malo lošije animacije i odlične ideje. Sigurno ćete se zapitati zašto dobre ideje, kada je ta ideja iskušana u puno igara? Tako je, ali u tim igrama nisu postojali infracrveni zraci, fotočelije, sklopke, dugmad, gomile pomoćnog alata, roboti, ubice itd, itd...

Podela ekrana: glavni deo u kojem se odvija radnja; u gornjem desnom uglu je ekran na kojem se ispisuju poruke, zatim količina novca koju ste kupili, bodovi i vreme koje vam je preostalo za ispunjenje zadatka; ispod tog ekrana se nalaze tri strelice koje služe za rotiranje sobe. Sobu možete zarotirati za 90, 180 ili 360 stepeni. Između strelica je znak kojim menjate pogled na svog junaka (sa strane ili odozgo);

tu je još i mapa na kojoj ste označeni vi (bela tačkica) i roboti (siva tačkica); na samom dnu ekrana je prostor u kojem se pojavljuju trezori, brave, prekidači (zavisno od toga na šta naiđete); desno je prostor na kojem se nalaze predmeti koje nosite.

Princip igranja je sledeći. Motajte se po lavirintu dok ne pronađete sef u zidu, dodite do njega i pritisnite pucanje, pa će se u donjem delu ekrana pojaviti uvećana slika sefa. Sada možete koristiti predmete koje imate da biste otvorili sef, to su najčešće ključ ili kartica. Dakle, kliknite na predmet i odvedite ga do slike sefa i pritisnite pucanje. Ako ne upali sa tim, probajte s nekim drugim predmetom.

Osim sefova postoje još i ormarici koji se lagano otvaraju i nakon toga se pojavljuje prekidač, sklopka ili slot. Dovedite „ruku“ na taj predmet i pritisnite pucanje. Ovo najčešće služi da se u određenoj sobi isključi alarm i onesposobe roboti. Brave na vratima otvarate isključivo ključem, a slotove otvarate karticama. Kada otvorite sef, iz njega možete uzeti predmet samo ako ga zamenite nekim svojim predmetom. Zato morate puno kombinovati da biste se izvukli bogati.

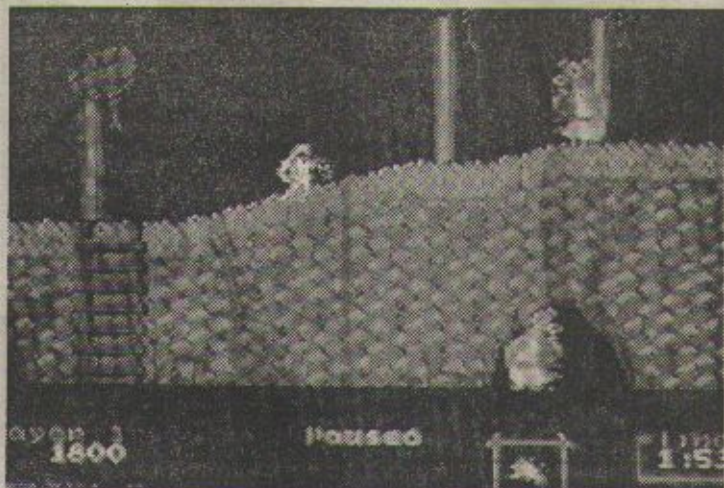
Ako u nekoj sobi aktivirate alarm, roboti će odmah pojuri na vas, i ako vas uhvate, sprovedu vas u zatvor i oduzmu vam sav plen. Kada pronađete naočari možete ih iskoristiti da biste videli invracrvene snopove i zaobišli ih. Ako pritisnete pucanje i povučete palicu nadole, vaš junak će leći i puzati, a pucanje i palica gore će vam omogućiti da skaćete.

Kada se zasitite pljačkanja morate pronaći veliki beli ključ i njime otvoriti izlazna vrata. Roboti su glupi i kreću se po ustaljenom šablonu, ali kada aktivirate alarm odmah će vas napasti.

Svog junaka kontrolišite iz ptičije perspektive, jer je pogled sa strane nepregledan i otežava igranje.

Na kraju, ugodno vam pljačkanje.

Dominik LEONARDO



GHOULS' N' GHOSTS

Nakon tri godine od prvog dijela GHOSTS' N' GOBLINS, firme „US Gold“ i „Capcom“ odlučile su se za nastavak.

Zaplet? Ma ko pita za zaplet, molim vas!!! U prvom delu igre oslobodili ste svoju devojku; ne sumnjam da je ona opet nestala, te opet treba da se pokažete na delu.

Gornje 3/4 ekrana zauzima radnja, a u dnu su samo neki neophodni podaci: broj života (4), vreme (2.30) i oružje koje imate.

Grafički je igra mnogo doteranija od prvog dela. Dodate su razne uzbrdice, ruševine kula i slično, a muzika je ostala mistična kao i pre.

Na početku imate 4 života, i gubite ih na isti način kao i u GHOSTS' N' GOBLINS tj. prvi put izgubite samo odeću, a zatim i život, što praktično znači da vas smetala smeju doći 8 puta. Autori su uveli i kredite kojih imate 2, što znači da možete nastaviti od onog mesta gde ste stali u prošloj igri. Inače, kad izgubite život, morate krenuti od početka postavke, tako da su krediti od koristi samo ako izgubite sve živote na nekom od viših nivoa.

Igra u verziji za Amigu zauzima 2 diskete, a na „tržištu“ se mogu pronaći verzije za 1MB i 512K, pa pazite šta i gde kupujete.

Derio SUŠANJ

IGROMETAR

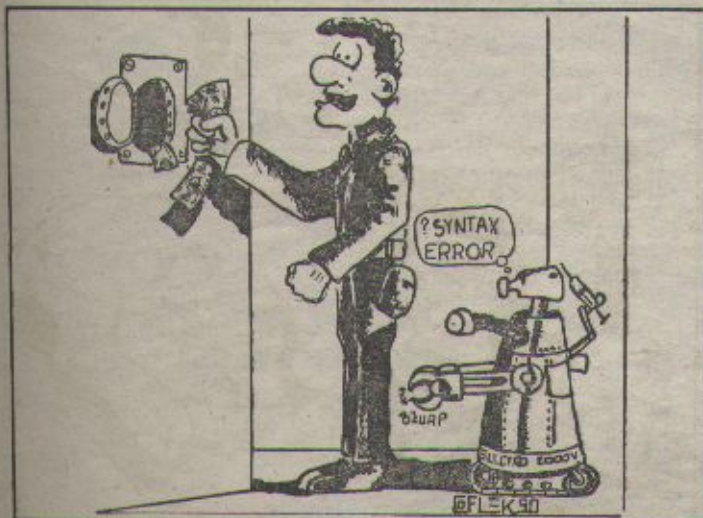
VERZIJA %

Amiga 78



GHOULS' N' GHOSTS

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





THE SEVEN GATES OF JAMBALA

Svaki mladi čarobnjak nakon dvanaest godina učenja mora dokazati svoje sposobnosti, i to tako što treba da živ i zdrav izađe iz Džambalinog lavirinta. Međutim, Dravion, jedan od kandidata, dospeo je na taj ispit malo prerano, valjda zbog svađe sa učiteljem. Jedina šansa da izađe iz lavirinta je da pronađe sve delove čarobnog štapića...

Džambalin lavirint sastoji se iz sedam gradova koji su povezani prolazima, a prolazi opet hodnicima.

Na početku igre vi se, u ulazi Draviona, nalazite u prvom gradu. Ako malo prošvrljate ustanovićete da u njemu, ima sedam kapija, po čemu je igra i dobila ime. Za ulazak u jednu od tih kapija potreban je ključić koji ćete naći negde u okolini. Ulazite tako što povučete palicu prema dole (tako kućate).

Sada se nalazite u jednom od sedam prolaza od kojih samo jedan vodi do drugog grada. Prepoznaćete ga po čudovištu - čuvaru, koje se pojavljuje kad stignete do kraja prolaza. Prolazi su puni mušica, osa, nekih zelenih bodljikavih čudovišta, kao i sitne gamadi koju ne možete uništiti. Ako pogodite jedno od tih stvorenja dobijate čekić, neko „pucačko sredstvo“, dodatni život ili - ništa.

Čekić služi za sakupljanje novaca i ostalih svaštarija koje su zakopane kao i štapić. Sakupljate ih tako što se sagnete i lupate čekićem po zemlji iz koje iskaču novčići ili nešto drugo.

U prolazima postoje i vrata u kojima možete kupiti mogućnost jačeg skoka, pucačka sredstva, vetar, vatru, informacije. Nemojte nikada pozajmljivati novac jer ćete ispasti magarac.

Igra se odvija sleva nadesno i povratak natrag ulevo nije moguć (osim u gradovima) ali su zato prolazi povezani hodnicima sredini i vratima na kraju prolaza, osim ako taj prolaz ne vodi u drugi grad.

Kada pronađete deo štapića i snabedete se jačim skokom (bez njega je nemoguće pobe-

điti prvog stražara) i jačim pucanjem, dodate do onog prolaza koji vodi u drugi grad i idite udesno sve dok se ne pojavi čudovište i uzvikom vas ne izazove na dvoboj. Nakon nekoliko pogodaka začuje se eksplozija: čudovište je savladano, a vi ste u drugom Džambalinom gradu.

Na početku igre imate pet života koje gubite ili padom u

vodu ili kada izgubite svih pet kapsula snage (nalaze se između ekrana za igru i donjeg dela, između dveju zmajevih glava; tu su još i bodovi, novac, životi i sektor). Njih gubite pri dodiru s neprijateljem, jednu ili dve, zavisno od jačine neprijatelja.

Ovo je još jedna od tri-skači igara, izvršno izvedena. ■
Silvio i Andrej ŠTEFANAC

LEE ENFIELD SPACE ACE

Ti, da baš ti si svemirski as Li Anfild, a zanimanje ti je - laserski snajperista. Potrebno je da, kroz nišan gledajući, elimišeš, na svakom nivou, po 16 što ljudi što robota (a ima i jedan dinosaurus).

Igra je slična programu PROHIBITION. Za određeno vreme pronađi onog ko hoće da te se reši i smakni ga, tačno ciljajući. Kad se neko ustremi na tebe čučeš piskav zvuk, i tada prati strelicu sa strane ekrana da bi pronašao neprijatelja. Kada strelica nestane to je znak da se na tom delu ekrana nalazi protivnik. Dobro pogledaj gore i dole, jer se neprijatelj mimikrijom dobro prilagodio okolini, pa kada ga neđeš namesti ga na nišan i pucaj dvaput, za svaki slučaj.

Izbor meta je veliki: leteći roboti, vojnici skriveni iza „paravana“, neprikriiveni strelci, Tiranosaurus Rex i ostali. Ako si NOVICE imaš 10 sekundi vremena za rešavanje svoje sudbine, kao AMATER - 5 sekundi, a kao SPACE ACE - 3,5 sekundi. Kad ne uspeš da

IGROMETAR

100% 60

LEE ENFIELD SPACE ACE

100.00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1000.00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10000.00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
100000.00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ubiješ protivnika za određeno vreme, gubiš jedan od 6 štitova (šta misliš, šta se dešava kada izgubiš sve štitove?).

Kada pobiješ sve živo na tom nivou, prebacuješ se pred ulaz u neku kupolu ispred koje skakuće ogromna loptica-skočica. Pogodi je nekoliko puta da bi se smanjila, ali samo kad dođe ispred vrata. Kada to rešiš, upadaš u lift koji te nosi u viši nivo gde su pozadina i raspored igrača drugačije raspoređeni. Sada imaš vremena za gađanje, pa kreni odmah na puškaranje.

Srećno, Svemirski Asu! ■

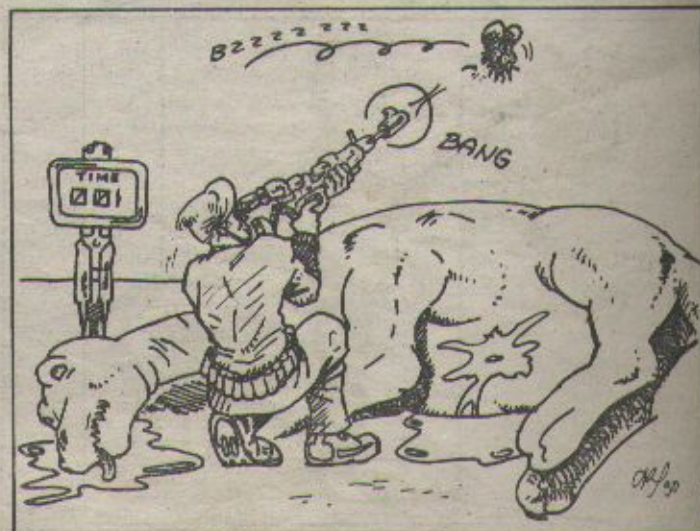
Milivoj KOSTIĆ

IGROMETAR

100% 75

SEVEN GATES JAMBALA

100.00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1000.00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10000.00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
100000.00	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



POGOTRON

IGROMETAR

BRZINA % **63**

HERZIJAH Sinclair Spectrum

POGOTRON

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

Evo još jedne igre za ljubitelje svemirskih brodova, puca- nja i slično. Rađena je na prin- cipu starog, sada već legendar- nog JET PAC-a. Sličnost je u tome što morate prvo da sasta- vite svoj brod, napunite ga benzinom i onda pobegnute sa grozne i užasne planete na ko- joj caruju zloba i nedrugar- stvo.

Vaš brod se sastoji iz šest de- lova koje treba naći na „sim- patičnim“ planetama i sve ih sastaviti na mestu odakle ste počeli nivo. Kad naidete na neki deo broda on će zatrep- tati i moći ćete lako da ga uočite. Još nešto: pri sastavljanju bro- da – imate levi i desni deo koji spajate. Prvo sastavljate levi pa onda desni deo. Dakle, uzme- te deo broda, padnete na levi deo, pa uzmete drugi deo i padnete na desni deo polja itd.

U ulozi ste astronauta koji skače na takozvanom „pogo- su“ (ako ste igrali POGOS- TICK OLYMPIAD, znaćete šta je to, a ako niste, shvatićete šta je to kada ga vidite – suviše je komplikovano objašnjavati). Visinu skakanja možete pode- šavati sa GORE, DOLE, ali se ne možete spustiti na zemlju i militi. Takođe možete podeša- vati dužinu skoka sa LEVO i



DESNO. Na nekoliko nivoa se nalaze milioni neprijatelja (krugovi, prstenovi – skakuću isto kao i vi, topovi koji pucaju i horizontalno i vertikalno itd.). U celoj igri imate samo jedno pomagalo – obnavljač energije. On je predstavljen u vidu dva metalna dela poveza- na isprekidanim linijama. Kada se isprazni, nestaje ispreki- dane linije i znaćete da je neu- potrebljiv (na svakom nivou imate najmanje dva obnavlja- ča).

Ekran je podeljen u dva podjednaka dela. U gornjem se odvija radnja igre, a u do- njem se nalaze broj života, energija (predstavljena verti- kalnom skalom), broj nivoa i planeta na kojoj se nalazite (1. nivo – ALTRON, 2. nivo – VI- DIOTRAX, itd.). Savet za prva dva nivoa: krećite se najniže što možete, a skaćite samo ka- da treba da obnovite energiju. Kockice sa znakom F i L skup- ljajte, jer vam obnavljaju municiju. Ubijajte neprijatelje što više možete, jer za bodove kas- nije dobijate i nagradne živote. Između svaka dva nivoa imate i bonus nivo na kome ne može- te izgubiti život, već samo mo- žete dobiti nagradne poene. Tako recimo, između prvog i drugog nivoa, bonus nivo se sastoji u ovome: kad napustite prvu planetu, dolazite u svemir i tamo vas napada ogroman robot koji baca gadne rakete na vas. Iz bilo kog pravca da su poslate rakete će se uvek kretati prema vama. Ali, niste ni vi maćji kašalj, pa robotu uzvraćate udarce. Ako ne us- pede da ga uništite pre nego što on uništi vas, nikom ništa (ne gubite život), odlazite na drugu planetu, a ako uspete – dobijate „bonus score“, iliti mnogo, mnogo bodova.

Posle dugog lutanja po sve- miru brod vam se kvari i mora- te da se prinudno spustite na prvu (ne)poznatu planetu na koju naidete (a ona je, slučaj- no, puna neprijateljski raspo- loženih „malih, zelenih“). Pri sletanju ste rasturili brod na proste činioce, tako da morate ponovo da ga sastavljate, punite gorivom itd.

Grafika nije ništa posebno, ali je zato muzika odlična. Uvodnu melodiju zviždukao sam non-stop tri-četiri dana.

Vladimir PECELJ

U.S.S. OCEAN RANGER



Igra nije „friška“, ali su se mnogi čitaoci javljali sa pozivi- ma u pomoć u rubrici „A šta da radim...“ zbog problema u njoj. Detaljan prikaz je pred vama.

Zajedno sa svojim brodi- ćem, od miline zvanim „U.S.S. Ocean Ranger“, usred II svet- skog rata, krstarite nepoznatim arhipelagom ne biste li prona- šli neprijatelja. „Morska konzerva“ kojom upravljate je laki razarač. Opremljen je posebnim kompjuterima koji poma- žu u navigaciji i komandova- nju. Maksimalna brzina broda je 55 čvorova ili 101,96 km/h. Brod je opremljen specijalnom „Šnajderovom“ elisom za ok- retanje broda u mestu za 180 stepeni. U brodski rezervoar može stati 8000 litara goriva, a brod poseduje i rezervni tank za gorivo od 1500 litara.

IGROMETAR

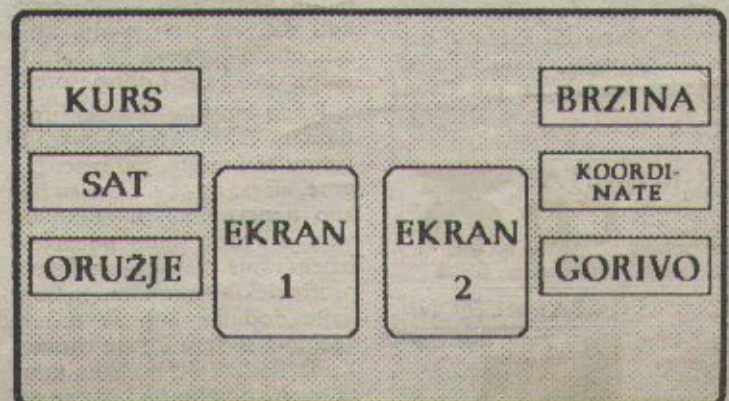
BRZINA % **63**

HERZIJAH C-64 Spectrum

U.S.S. OCEAN RANGER

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

Brod poseduje razne vrste oružja, koja se upotrebljavaju u zavisnosti od vrste objekta koji se gađa. Pri pritisku na taster 1, u stanju pripravnosti je posada najmoćnijeg oružja na brodu – topa kalibra 76 mm. Taster 2 priprema za upotrebu protivavionske projektila tipa „morski vrabac“, a taster 3 – u pripravnosti su lju- di na oružju tipa harpun-pro- jekttil. Za uništavanje podm- ornica koriste se dubinske bom- be (taster 4).



Komandni most je opremljen klasičnim instrumentima (slika). Na ekranima 1 i 2 koriste se sledeći instrumenti: radar srednjeg dometa, mapa i trenutni položaj broda i neprijateljskih baza na njoj, informacije o vrstama oružja, statistika o broju ispaljenih hitaca, pogled ispred broda i provera da li ima neprijatelja u neposrednoj blizini. Za određivanje instrumenta koji će se prikazati na ekranima 1 i 2 koriste se kursorski tasteri.

Na komandnom mostu se pored navedenih instrumenata nalaze ekrani koji pokazuju kurs, trenutno vreme (uz put, u 22h pada mrak), oružje koje je spremno za upotrebu, trenutnu brzinu (u čvorovima), koordinate vašeg položaja i koliko goriva je ostalo u glavnom rezervoaru.

Sa komandnog mosta može se baciti pogled na sve četiri strane broda: pritiskom na F1 gledate napred, pritiskom na F3 - levo, na F5 - desno i F7 - unazad.

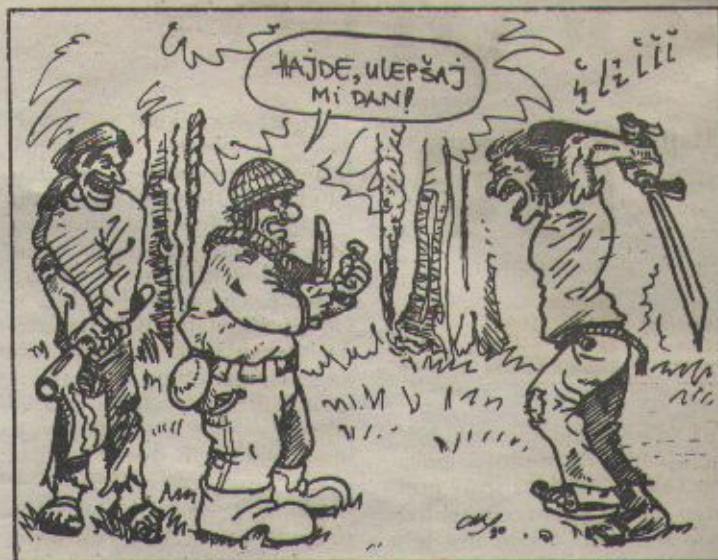
Podaci iz kompjutera dobijaju se pritiskom na tastere između <+> i <inst/del>. Taster <+> otkriva koliko vam je uništen brod, tzv. DA-

MAGE, tasterom <-> se dobijaju kompas, pravac kretanja broda i prednji pogled. Da biste rasporedili ljude na brodu, pritisnite taster 0. Ljude možete raspoređivati tako da budu u svojim kabinama, da rade za kompjuterom, da budu pored oružja, da rade pored motora broda ili u kuhinji. Taster <CLR/HOME> prikazuje mapu sa pravcem i pozicijom broda, a pritiskom na <INST/DEL> dobijate mapu sa koordinatama. Iz sobe sa kompjuterima vraćate se na komandni most pritiskom na taster sa strelicom levo.

Pošto naučite da baratate ovim tasterima, možete da se latite džojstika i vrlo lako predete misije koje su vam na raspolaganju. Cilj igre je uništiti pomorske baze koje su na mapama obeležene sa P i S. Tu vas mogu očekivati avioni, ratni brodovi ili podmornice, sve neprijateljski nastrojeno. Kada uništite ove baze, ili kad vam ponestane goriva, morate se vratiti u vašu bazu obeleženu sa H (od HOME PORT).

Igra je vrlo laka i brzo se završava. Ali bitno je da ste vi postali kapetan LADJE!

Dušan STOJČEVIĆ



Posle ovoga dolazi međunivo u mraku, a posle njega se ponovo probijate kroz džunglu, ali ovaj put tu su asfalt i

železnički čvorovi, a još kasnije biće i nekoliko jezera koje morate preplivati. Što će reći - ista igra, drugo pakovanje. ■

Milivoj KOSTIĆ

COSMIC SHERIFF

COSMIC SHERIFF je prva „Dinamic“-ova igra sa pucaњem kao kod OPERATION WOLF-a. Grafika je krupna, puna lepih boja. Međutim, prevladavaju tamni tonovi, posebno tamno plava, što je karakteristično za mnoge Dinamicove igre, a veoma je nezgodno za igranje jer se teško razaznaju detalji. Cilj je uništiti dve velike bombe u svemirskoj stanici.

Prostor za kretanje je na sredini ekrana, skor je u gornjem desnom uglu, životi su predstavljeni brojem pored zvezde i nalaze se gore levo, vreme je označeno pored slova T, a broj

neuništenih bombi je u donjem levom uglu. Prinudeni ste da ostanete u jednom ekranu dok strelice koje se nalaze oko glavnog ekrana ne pozelenje. Tada pucajte na strelicu koja pokazuje pravac u kome želite da idete i naći ćete se u sledećem ekranu.

Neprijatelja ima tri vrste: Male letelice koje se pojavljuju kada se neka vrata otvore. Samo lete po ekranu i potpuno su bezopasne.

Humanoidi koji se pojavljuju pored buradi, sanduka i pucaju na vas a lako ćete ih uočiti po crvenim pištoljima.

Kosmonauti koji prolaze kroz vrata, trče po sobi i pucaju iz crvenih pištolja, nose lako uočljive zelene čizme.

Pucanje je animirano kao u drugom delu SAVAGE-a. Nišan možete pomerati svuda po ekranu, ali je vaš pištolj „pametn“ pa pristaje da opali samo ako su na nišanu neprijatelji, strelice ili dodaci.

Najvažniju stvar u igri predstavljaju uređaji sa brojanicama. Ne nalaze se na svakom ekranu i mogu se uništiti samo kad počnu da trepuću. Tada ih pogodite onoliko puta koliko označava broj na njima i raspašće se.

Sada ide ono glavno: kada uništite brojanik otvaraju se

S.A.S. COMBAT MISSION

U ulozi ste neustrašivog i na tuče uvek spremnog komandosa, vojnika S.A.S. jedinice. Ovo je igra u kojoj se puno ne razmišlja već se samo kupe bodovi i troši višak energije igrača.

U prvom delu igre krećete se nadesno. Sidite da biste ušli u tenk. Sada vam niko ništa ne može, osim bombe koja vam uništava vozilo. Idite gore i pokupite RAPID FIRE. Sada možete brže da pucate, pa ne štedite municiju. Kada budete naišli na prugu, stanite na određenu razdaljinu pa bacite

bombu da biste uništili voz koji tuda prolazi. Ako ga dignete u vazduh dobićete 750 poena. Sada možete da krenuti nagore, pa to i učinite. Uz put uzmite bonus-život (EXTRA LIFE) koji će vam kasnije zatrebati.

Kada stignete do kraja nivoa prelazite u međunivo. Krećete se u GREEN BERET stilu po nekakvoj pustari, dočekujući neprijatelje na nož. Kada vam sa leve i desne strane naiđu neprijatelji nemojte čekati da vam prvi pridu, idite odmah do onog iza vas, sredite ga pa dočekajte i onog ispred.

Kada završite masakr upadate u COMMANDO-nivo. U njemu se krećete, naravno, nagore, ali po mraku. Fore su iste kao u prvom nivou, tako da vam je važno samo pucaње i izbegavanje metaka, bunkera i protivničkih bajoneta. Sakupljajte dodatke koji se nalaze većinom sa leve strane ekrana. Kada dođete do početka mosta bacite bombu da biste se rešili nepozvanih na brvnu.

IGROMETAR
% 58
VERZIJA Sinclair spectrum
S.A.S. COMBAT MISSION

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

IGROMETAR
% 68
VERZIJA Sinclair spectrum
COSMIC SHERIFF

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



vrata iza kojih se nalazi ili srce ili slovo T ili bomba ili puška. Puška ne služi ničemu, bomba je glavni cilj i morate je uništiti, srce daje još jedan život, a T udvostručava vreme. Kada vreme istekne igra je gotova, bez obzira koliko vam je života ostalo. Ako upucate srce ili T ulazite u podnivo i tu morate pogoditi tri zvezde koje se

brzo kreću iz raznih pravaca da bi predmet bio upotrebljen: ako samo jednom ne uspete - propali ste.

Igra zahteva užasno brze reflekske. Iako je solidno izrađena, uz ekran će duže zadržati samo manijakalne pucače.

Danijel ZLATKOVIĆ

LIVINGSTONE

II

Ovom igrom, nastavkom legendarnog LIVINGSTONE I PRESUME, „Opera Soft“ konačno postaje dostojan protivnik španskom „Dinamic“-u. Zaplet je jednostavan: naš junak, čuveni avanturista i istraživač dr Livingstone, treba da preživi sve opasnosti džungle. Grafika je fantastična, likovi su ogromni, obojeni su mnoštvom boja i neverovatno dobro animirani, pa vam se čini da gledate dobar crtač.

Igra, koja se inače sastoji iz dva programa, u suštini izgleda kao i prvi deo. Imate ista oružja, samo bolje animirana, i slične prepreke. Bumerang koristite za pokretanje tajnih po-



luga, motku za preskakanje raznih opasnih mesta, bič za eliminisanje protivnika izbliza, a bombe za uklanjanje skačućih neprijatelja. Posebno se treba čuvati majmuna, jer će vam, kada vas dotakne, „ukrast“ ono što držite u ruci (i zato pazite šta držite u ruci!). Još jedan od kvaliteta ove igre (kada je Spectrum u pitanju) je što se ekran skroluje, a ne prelazite iz sobe u sobu, kao u prvom delu.

Ova igra pruža puno uzbuđenja i nije za one koji se lako nerviraju, jer ćete i pored velikog broja života često čitati „GAME OVER“!

Danijel ZLATKOVIĆ

drugačije je predstavljena. Krećući se, prolazite kroz lude pejzaže nego Alisa u Zemlji čuda.

Neprijatelje možemo podeliti u tri grupe: prizemni, mirujuć i leteći. U svakom nivou neprijatelji su drugačije prikazani. Prizemne predstavljaju voda i ajkula u prvom nivou, naelektrisani stubovi i provalije u ostalima. U prvom nivou saleću vas magneti koji vas svojom privlačnom silom vuku pravo u ajkuline čeljusti... U sledećim nivoima tu su leteći usisivači, čekići, reflektori koji vas jure kablovima... U celoj igri jedinu pomoć imate od čvrstih podloga, a to su šarene kocke, vodovodne cevi, hamburgeri nabodeni na džinovski šiljak, džinovski cvetovi itd.

To je sve što treba da znate o prvom delu igre, a sada prelazimo na drugi deo za koji, začudo, nije potrebna šifra. Kada učitate drugi deo nemojte odmah započeti igru već sačekajte da započne uvod koji će vas prijatno iznenaditi. Sada se takođe krećete desno, ali ste budni i stojite na čvrstom tlu. U ovom delu Gonzales prolazi sve moguće opasnosti Divljeg Zapada. Na početku



obavezno pokupite pištolj, nož i municiju. Nemojte mnogo skakati jer tada trošite mnogo energije. Pištolj je efikasniji od noža, ali ga koristite samo u najvećoj nuždi, na primer, kada vas napadnu Indijanci, jer nećete često nailaziti na pakete municije. Sve vrste životinja ubijajte isključivo nožem. Stegne, provalije i usnule kauboje preskačite (pre skoka uhvatite zalet da bi vam skok bio duži). I ovaj deo se odlikuje fantastičnom crnohumornom animacijom.

Sigurno ćete dugo uživati uz ovu igru, pa je zato obavezno nabavite.

Danijel ZLATKOVIĆ

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Negde pedesetih-šezdesetih godina veka zavlada je prava manija jeftinih knjiga i, naročito, filmova na temu napada raznih vrsta čudovišta na Zemlju ili pak na neku od njenih hipotetičnih kolonija. Ova igra kao da je rađena po nekom od tih filmova.

Na početku bićete upoznati sa situacijom preko par mnogo lepih slika (u fazonu stripa) i biće vam objašnjeno kako treba da se šatlom prebacite na planetu x udaljenu od Zemlje n svetlosnih godina i da tamo uništite sve robote-pobunjenike koje je neka nama nepoznata rasa naterala da rade protiv zemljana. Na planeti se nalaze još i naučnici koji su primorani da rade na proizvodnji novih ubilačkih robota i neki Dr čije ime nije bitno a koga ćete

i STORMLORD-a i sastoji se iz dva dela.

Pošto Gonzales mnogo voli da spava, u prvom delu se nalazimo u njegovom snu. Na desnoj strani je prostor u kojem se odvija igra, levo je lepo nacrtani zidni sat. Ispod brojanika je vaš skor i rekord, a na klatnu su životi, kojih imate čak deset. Ispod svega ovoga spokojno spava Gonzales. Osnovni cilj u prvom delu je da odskakujete po čvrstoj podlozi što više desno. Skokove i smrt prati dosad nevidena animacija, smrt svakog protivnika

IGROMETAR

VERZIJA % 80

AMIGA

E. F. T. P. O. T. R. M.

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

IGROMETAR

VERZIJA % 65

SINCLAIR SPECTRUM

LIVINGSTONE 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

GONZZALEZZ

Firma „Opera-soft“ napravila je odličnu igru. Naš junak ovog puta je Gonzales, debljuškasti i bosonogi Meksikanac. Igra je neka vrsta mešavine THING BOUNCES BACK

IGROMETAR

VERZIJA % 83

SINCLAIR SPECTRUM

GONZZALEZZ

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

takođe morati da spasete i vratite na Zemlju u jednom komadu. Toliko o zapletu.

Igra je urađena u 3D maniru. Perspektiva je kosna (setite se KNIGHT LORE, GREAT ESCAPE i sl.) tako da je sve u igri maksimalno pregledno i zaista uvek znate gde ste i na čemu ste. Nažalost, malo su zabrljali skrol - urađen je tako da se vi nalazite ne skrinu koji

je stacionaran, a kada dodete do neke njegove ivice nastupi brzi skrol na tu stranu tako da su vam uvećane šanse da se izgubite. Grafika je predivna: nema tu ničega revolucionarno novog ali su sprajtovi (ima ih gomila!) i okolina urađeni tako sočno da vam dođe da ih pojedete. Ipak, robote nemojte jesti već pucajte na njih („fibre“).

Na početku nivoa biće prikazana mapa onog dela fabrike robota na kome ćete se trenutno naći. Cilj je pokupiti što više radnika za računarima i mašinama i uništiti što više računara i mašina za proizvodnju robota.



Vaših neprijatelja ima konstantno puno na ekranu i veoma su inteligentni (mahom vas prate i ne pucaju nasumice već „nišane“) i da ih ima mnogo vrsta. Nema svrhe opisivati ih, uočićete nekoliko osnovnih, koji se uglavnom razlikuju po brzini i snazi, tj. razornoj moći. Broj pogodaka koji ste primili ne možete tačno da vidite ali na skrincićima u dnu ekrana je pokazatelj kad ćete zaginuti. U igri mogu da učestvuju dva igrača (obojuca se uključuju u igru pritiskom na dugme palice) i to dosta olakšava put, a princip je isti kao u GAUNTLET-u: jedan igrač ne može da napusti skrini dok to ne učini i drugi igrač.

Naravno, roboti nisu jedini problem. Tu su i nekoliko kugli koje se motaju levo-desno po ekranu i ako pređu preko vas bude „splasht!“. Takođe ima i nekih ludih poluga koje rotiraju u nadi da će vas zakačiti jednim svojim krajem kao i šiljci koji ulaze i izlaze iz zidova – obično na mestima gde je prolaz najuži.

Da biste prešli neki deo fabrike, koji se u stvari tretira kao nivo igre, potrebno je pređete sve njegove podnivoa tj. sprat prodete kroz tunele za ventila-

tove. Spratovi nisu povezani liftom i nisu poređani kao u zgradama, već su to u stvari „platforme“ različitih visina koje se nadovezuju jedna na drugu a između njih je prolaz – merdevine ili pokretne stepenice. Pokretne stepenice aktivirate tako što pokupiti neke radnike usput, jer ako ih sve (ili bar 80%, nije strogo definisano) ne pokupite, ne možete upaliti pokretne stepenice. Paljenje istih zavisi i od uništenja nekih mehanizama – jednostavno uništite sve što vidite...

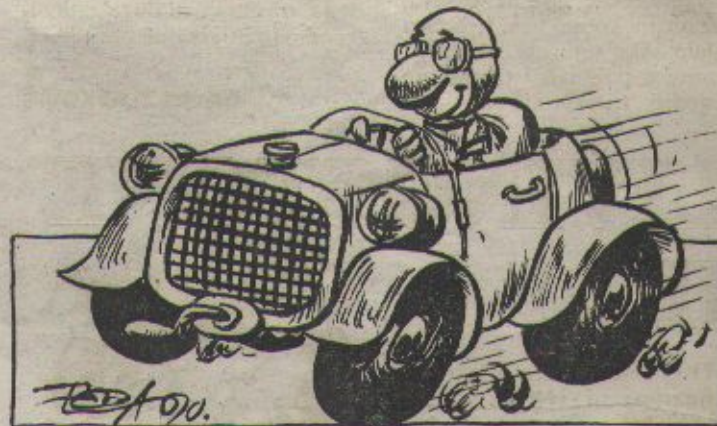
Između nekih platformi nalazi se mali bonus nivo. Potrebno je da, vozeći spejs-šatl (malo manji od američkog)

či za rukom, a onda će spoznati šta znači pet robota sa laserima i jedan čovek u uglu...

U zadnje vreme se nije pojavila ovako dobra arkadna

avantura, kao da ste napravili 3D IMPOSSIBLE MISSION i umesto čuvenog saltoa ubacili lasersku pušku.

Goran MILOVANOVIĆ



HOT ROD

Kako smo već odavno navikli, kad neka igra dobro prođe na tržištu, konkurencija odmah napravi (manje ili više uspešnu) kopiju, ne bi li se i oni „ogrebali“. HOT ROD je verzija SUPER CARS-a, ovaj je opet verzija SUPER SPRINT-a, koji je konverzija sa „Sega“-ine arkadne mašine. Dakle pred nama je jedna „verzija konverzije“, iz čega proizilazi sledeće pitanje: ponestaje li autorima mašte (kojom, uzgred budi rečeno, nikad nisu preterano obilovali – setite se da je svojevremeno jedan kompjuterski časopis objavljivao scenarije maštovitih ne-programera namenjene nemaštovitim programerima!), što bi bio težak udarac nama igračima, jer ko će hteti da igra neku 21. verziju SCRAMBLE-a?

Šalu na stranu, HOT ROD je simpatična igra („Za razliku od tebe, davežu“) – glas iznerviranog čitaoca). Vozite mali trkački auto i trkate se sa još 3 takmičara koje može da kontroliše kompjuter ili vaše društvo. Upravljanje je kao i u svim igrama ovog tipa, levo i desno služe za okretanje u smeru kazaljke na satu i suprotno, a pucanje je gas. Od osvojenog mesta zavisi koliko ćete novca dobiti a on će vam itekako biti potreban da dokupite delove. Savetujem da čim skupite dovoljno para kupite REAR ENGINE sa kojim ćete biti skoro duplo brži od ostalih. Pošto svi igrači moraju da budu na istom ekranu, ukoliko previše zaostanete, kompjuter će vas automatski prebaciti malo unapred. Često do cilja postoji

IGROMETAR

VERZIJA % 55

HOT ROD

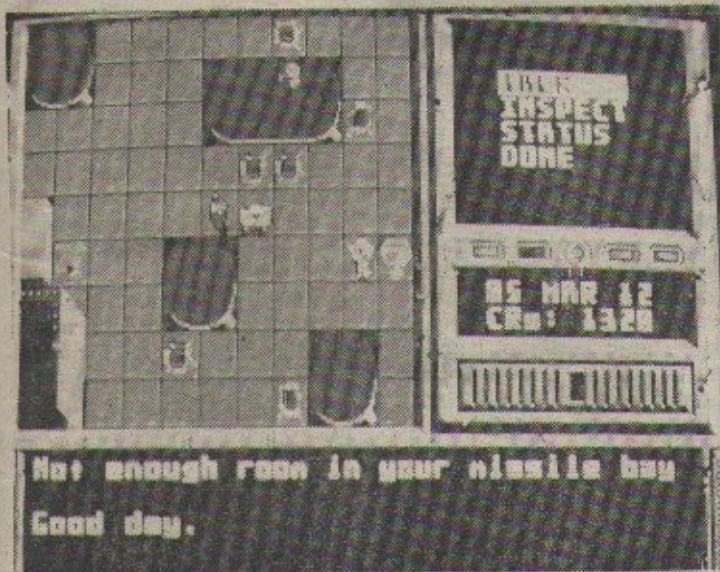
IDEJA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GRAFIKA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ATMOSFERA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

nekoliko puteva, a onaj kojim idu ostali ne mora da bude najkraći, zato eksperimentišite. Novina u igri (u odnosu na SUPER CARS) su i prepreke: vozila iz suprotnog pravca, željeznička pruga koja se, neznao kako, prostire preko staze a tu su i razna blata, bare, kamenjari i slično. Ukoliko poželite možete isključiti muziku (M), a pauzu uključujete sa P a deaktivirate sa pucanjem. Grafika je dobra, a posebno su lepo urađene kupovina i dodela pehara. Ukoliko nemate „trener“ verziju trudite se da sakupljate flešujuća slova P jer vam donose dragocenu finansijsku dopunu. Nemojte mnogo da lutate i odugovlačite jer su vreme i gorivo ograničeni. Nivoa ima oko 30, a zatim krećete iz početka mada su boje malo promenjene pa verovatno, kao ni ja, nećete odmah primetiti da ste tu već bili.

To bi bilo otprilike sve, a ključak je sledeći: ukoliko nemate HOT ROD, ne plaćite i ne pomišljajte na samoubistvo – nije strašno. Sa druge strane ako ste ljubitelj ove vrste igara, nabavite je i lepo se zabavljajte.

Aleksandar CONIĆ

SPACE ROGUE



Šta dobijete kada u ELITE dodate popunjenu 3D grafiku, obilje različitih brodova, asteroidna polja i svemirske postaje? Dobijate igru SPACE ROGUE (svemirski usamljnik) koju je napravila firma „Origin system“

Sa svojom trgovačkom flotom krstarite svemirom i zarađujete za život. Pri povratku s jedne planete nailazite na mali svemirski brod koji šalje signale za pomoć. Vi ste se dobrovoljno javili da ispitajte brod i odlazite do njega. Dok ste vi na malom brodu, gusari su napali vašu flotu i uništili je. Ne preostaje vam ništa drugo nego da brodom krenete na najbližu planetu. Pritiskom na tipku N prebacujete se na navigacioni panel, odaberite opciju CHAR, namestite kurzor na željeno mesto i pritisnite pucanje. Sada uzmite opciju

IGROMETAR
% **90**
VERZIJA **C-64**

SPACE ROGUE

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

HELM koja vas odvodi na željeno mesto.

U vašem sistemu se nalaze SPACE STATION i OUTPOST. Na tim mestima možete kupovati i prodavati robu, oružje, rakete, itd. Idite na SPACE STATION i pronađite Orilliana. Ako kod njega ispravno odgovorite na pitanja dobićete pilotsku dozvolu. Odgovori su:

- 1) 3.26
- 2) TYPE 0
- 3) F = m * a F = + m * a
- 4) pritisnite pucanje i napišite TO IMPERIUM.

Na stanici možete kupiti dodatno naoružanje i štitove ili robu za trgovanje. U baru možete razgovarati s likovima koji će tražiti neke usluge. Kada kupite dovoljno robe idite na OUTPOST i prodajte robu, pa kupite novu koju ćete prodati na STATIONS. To ponavljajte sve dok ne opremite brod za borbu. Kada ste u brodu možete koristiti ove tipke: < + > ubrzanje; < - > usporavanje (ili vožnja unatrag); tipkom C možete gledati vaš brod spolja; N - navigacija; T tasterom dobijate koordinate broda ili stanice u blizini, a strelice pokazuju gde se on nalazi.

Ispod glavnog ekrana nalazi se manji u kojem možete očitati

ti brzinu, stanje štitova, lasera itd. Ako tipkom T odaberete neki drugi brod možete očitati njegove podatke. Postoji još tipki koje imaju svoje značenje, ali morate malo eksperimentisati da biste otkrili sve.

Nećemo opisivati celu igru, zadržaćemo se na jednoj upečatljivoj sekvenci. Elem, oko velikog tankera zuje 3-4 mala gusarska broda i gađaju ga laserima. Sve je perfektno napravljeno: laserski snopovi gusara, eksplozije na trupu tankera koji je već ozbiljno oštećen. Ulazite u bitku i obarate jednog gusara. Na vrhu ekrana ispisuje se poruka glavnog gusara koji vam psuje sve po spisku i obećava da će vas zasigurno uništiti. Gusari vas napadaju, a tanker u pozadini hvata zalet za hipersvemir. Pošto su vas dobro iscrpili, gusari se spremaju da vas unište, ali vi bežite u meteorsko polje gde letite između stotina i hiljada malih i velikih meteora (još jedan fenomenalan efekat).

Borbe sa gusarima su vrlo realne i napete. Kada poželite da pristanete u neku od stanica, prvo se u navigacionom delu približite određenoj stanici, a onda je tasterom T pronađete. Kada stignete sasvim blizu, smanjite brzinu i „udarite“ u stanicu - sada ste unutra. Veoma je važno da se ne zalećete velikom brzinom i da ne pucate u blizini.

Kada ste u stanici, pratite svog čovečuljka odozgo, a nove prostorije se otkrivaju kada uđete u njih (kao u RANARAMA-i). U stanici, pritisnom na

pucanje dobijate novi meni u koji daje spisak robe i omogućava da razgovarate s likovima. Konverzacija se vrši biranjem jednog od ponuđenih odgovora. Likova ima stvarno puno i svaki vam želi nešto reći i nešto zatražiti, a neretko i prodati: „Hej, hoćeš da kupiš travu“ sa Kaladana, obara s nogu. Garant!“ Pri razgovoru budite ljubazni i proći ćete dobro.

Svoj brod možete opremiti gomilom raznih dodataka, od nuklearnih projektila do stereo opreme. Možete skupiti bagru istomišljenika i vozati ih oko po svemiru. Stanje broda, opreme i osoblja možete pogledati ako izaberete navigacioni panel i kliknete na STATUS.

Na žalost, vreme je za „ali“. Da, u ovoj igri „ali“ je vrlo veliko: prvo sam pola sata tražio tipku kojom se snima status i kada sam je konačno pronašao, slika se blokirala, disk je zaurao u agoniji, ali sam na kraju dobio poruku da je status ipak snimljen (jupi!). Resetovanje, ponovo učitavanje. Sada dolazi najpodliji deo: računarski postavljeno pitanje new/old game? Ja sav sretan pritisnem O, a računar hladno uzvraća pitanjem koje glasi: „Koja se reč nalazi u tom i tom redu te i te stranice uputstva za igru?“ Urlilik, agonija, plač...

Da bi se igra duže igrala potrebno je stalno snimati status, a ovim niskim udarcem to je onemogućeno. Ako neko od čitalaca poseduje lozinku neka je obavezno javi „Svetu kompjutera“. Ipak, i pored ovoga, igra je odlična i treba je imati.

Dominik LENARDO ■

BATTLETECH

Čega biste se više uplašili - opasnog „Don't push me“ Ramba, ili, takode opasnog, 30 metara visokog, 80 tona teškog borbenog robota Battlemaster? Eto, ispostavilo se da će i naši vrlj potomci razmišljati na isti način, što znači da se svi budućí ratovi odvijaju isključivo između hodajućih skalamerija zvanih Mech, natrpanih gomilom lasera i sličnih poljoprivrednih alatki.

Ovakav razvoj događaja je imao dve posledice - prvo, Rambo, raznorazne nindže, tenkovi, Rusi i ostale nakaze su prešli u kategoriju plašenja

IGROMETAR
% **90**
VERZIJA **ST**

BATTLETECH

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

dece do tri godine; drugi, kada je svet pun zaraćenih strana (u budućnosti se to ne zove blok već kuća) čija je glavna preokupacija totalno uništenje protivnika - što, u principu, znači svih ostalih kuća - malkice je



teško postići neki naučni napredak. Drugim rečima, "Mech" je vrhunac tehnologije zadnjih desetak vekova.

E, sada na scenu stupate vi, po imenu Džeremaja, po prezimenu Jangblad, i po zanimanju balavac. Vaš tatko je nadaleko poznati „pilot“ Mecha, Džejson (ali ne Donovan) i vi se u nežnoj dobi od 18 godina odlučujete da podete njegovim stopama.

Vaša igra počinje u tzv. Citadeli, tvrđavi kuće Stajner koja istovremeno služi i kao centar obuke mladih pilota. Na početku bi bilo dobro da prošeta- te unaokolo i zapamtite raspore- znu zgrada – ovo će kasnije biti važno. Krenite na jugoistok baze i uđite u trening centar – tu ćete dobiti vašu prvu od

ukupno sedam misija čiji je cilj vaše kulturno-političko uzdi- zanje. Pametni kakve vas je bog dao, odmah shvatate po- entu koju ću sada izložiti u skraćenom obliku: „Udri ih ni- sko, ubij ih, i tako sve do slave“. Ura!

Prva misija: sa jednim od ponuđena tri Mecha otrčati u jugoistočni kraj vežbališta i što brže se vratiti. Ovdje upotrebite Mecha po imenu Locust, jer je najbrži. Kada završite sa ovom misijom najbolje je odmah se vratiti u deo baze sa spavaoni- com (Barracks) i malo odspava- ti. Kada se probudite ne obra- čajte pažnju na poziv, već malo pogledajte rubriku zvanu Credits u donjem levom delu ekrana – primetićete da se po- vremeno povećava. Sada idite u komunikacioni centar (seve- roistok) i naći ćete se u nekoj vrsti svemirske berze. Uložite sve što imate u firmu NasDiv. Izadite napolje, prošetajte, i kada dobijete još para, ponovi- te proceduru. Ovo radite sve dok se na računaru ne nađe oko 200 kredita. Sada sledi svojevrstni test strpljenja – jed- nostavno ugastite monitor i os- tavite kompjuter da radi. Posle nekog vremena, vaš račun će porasti toliko da vam obezbedi neku ozbiljniju kupovinu. Krenite u oružarnicu i kupite tzv. Inferno – radi se o igračkici koja predstavlja hibrid između bacača plamena i bazuke i mo- že vrlo lepo poslužiti u slučaju da vas neprijatelj zatekne van vašeg Mecha. Sada kupite i ok- lop – preporučujem Heavy Inv. Suit – i ponovo se uputite u trening centar.

Druga misija: pronaći gomi- lu otpadaka (radi se o jednom

vrlo lošem pilotu i njegovom Mechu. Sada znate šta i vas čeka. Doneti ostatke dotičnog natrag u bazu. Uzmite Mecha po imenu Chameleon jer ima ruke.

Treća misija: borba! Ni pilo- ta. Dobro, možda i nije prava borba, ali barem ima pucanja. Uzmite Chameleona jer ima najteže naoružanje, setite se našeg motoa, i raspalite!

Četvrta misija: ovog puta neprijatelj uzvraća udarac! Dobro, možda se radi samo o grupi starih robota – čistača naoružanih kopljima i noževima, ali ipak... Uzmite Chameleona i izgazite ih (bukvalno!).

Peta misija: ono pravo. Na- pada vas neprijatelj klase Lo- cusc. Držite se gustih šuma ili, još bolje, stanite u neko jezero jer se Mech tako neće pregre- vati. Koristite samo oružja koja su u dometu neprijatelja, jer pucanje u prazno takode greje. Kada pobedite idite u bar (Lo- unge) i popričajte sa Rickom Atlasom. Daće vam nešto veoma korisno.

Šesta misija: ista kao i pre- thodna, sa neznatnom pojedino- šću da vas napadaju dva Lo- custa. Oh, Captain, my Capta- in...

Sedma misija: ili tri Locus- ta, ili četiri Jennera – vrhun- skih robota kuće Kurita. Ako se sretnete sa ovima, neće vam puno trebati da shvatite da se ne radi ni o kakvoj vežbi već o pravoj pravcotoj invaziji: zgra- da pored vas biće izbombardo- vana, energetske ograde će ne- stati, a vi ćete se naći licem u lice sa četiri najgadnija robota univerzuma.

Sada treba napraviti prvi oz- biljniji izbor: želite li da se uz

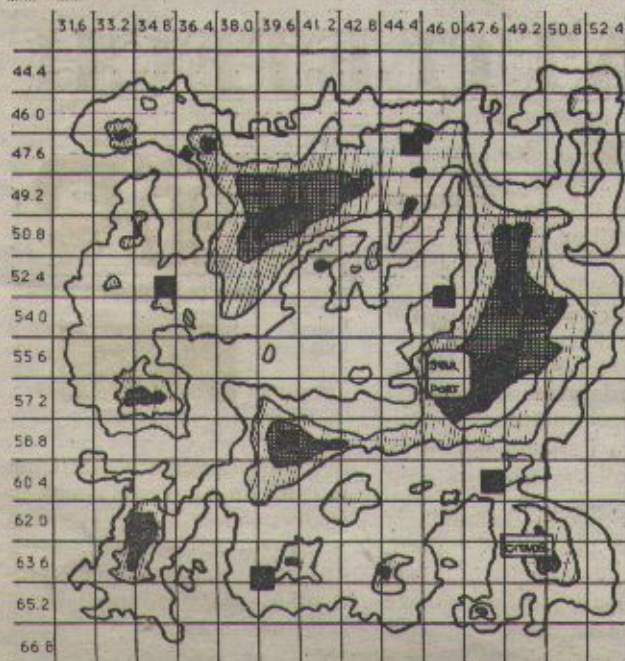
do prolaza u severozapadnom delu ruševina koji će vam omogućiti da napustite Citade- lu. Čim u tome uspete izaberite opciju Flee i bitka je iza vas.

Ako vam je Mech u iole bo- ljem stanju moći ćete da izdrži- te borbe sa neprijateljima koje ćete povremeno sretati, iako se to u ovom delu igre ne prepo- ručuje. Krenite u Starport. Kad- a uđete (Mecha morate osta- viti u garaži) krenite u prodav- nicu odeće: radi se o maloj zgradi blizu jezera. Čim skine- te uniformu postajete manje upadljivi, te će se i napadi smanjiti. Uđite u Inaugural Hall i saznaćete da se tu spre- ma svečanost u čast novog Ku- rita Guvernera. Prošetajte ma- lo i vratite se unutra. Srešćete čoveka koji će vam se predsta- viti kao prijatelj vašeg oca i pripadnik elitne grupe Stajner pilota po imenu Crescent Haw- ks. On će vam predati disk na kojem se nalazi poruka od va- šeg oca, misteriozno nestalog na početku invazije.

Pobijte vojnike koji će vas napasti i krenite u Comstar, pa povucite 150 kredita. Sa ovim parama krenite natrag u gara- žu i platite čuvarima, i sazna- ćete da i vaš novi prijatelj ima Mecha – zgodnu mašinu po imenu Commando. Sedite sva- ki u svog Mecha i prošetajte malo okolinom izbegavajući bitke, pa se vratite u Starport. Sada ćete verovatno imati po- prilično kredita na računaru. Po- vucite sve osim oko 1000 kre- dita pa krenite u radionicu (Mechit-Lube) i popravite oba Mecha. Raspitajte se za cenu poboljšavanja Rexovog Mecha (Chameleon se na žalost ne može poboljšavati) i, ako imate dovoljno para, poboljšajte ga koliko je moguće.

Upišite se na kurs tehlike (apprentice) jer će vam ovo omogućiti da skupljate neošte- ćene delove sa uništenih Mec- hova i kasnije ih prodajete. Ako pokušate da kupite CD- player u obližnjoj prodavnici saznaćete da ih više nemaju, ali ćete se istovremeno setiti da ste imali jedan, i da je verovat- no još uvek u Citadeli. Sada kupite oklop i naoružanje za Rexa pa se vratite u Citadeli. Disk je oštećen u pucnjavi, ali već znate ko ga može popraviti – izvesni pronalazač koji živi u pronalazačevoj kolibi. Da, ži- vot je pun iznenađenja...

Sada krenite u grad severo- istočno od Starporta i oslobodi- te Crescent Hawka koji je u zatvoru. Uzmite njegov Mech (potrebno je isprobati nekoli- ko dok ne pronađete pravog)



BATTLETECH

- Lokacije raznih gradova
- ◆ Pronalazačeva koliba
- The Star League cache
- ▨ Šuma
- ▩ Prašuma
- Pustinja

A.P.

neki prigodni poklič („Banzai- ii...“, „Muertee...“) zaletite na mskog neprijatelja, ili ćete po onoj Vukovoj „Bjeganova maj- ka ne kuka“ potražiti neki real- niji izlaz. Prvo pravilo drugog rešenja glasi: ne ulaziti u bor- bu. Čim ograde nestane potra- žite prolaz nalevo, podesite, is- ključivo, veliki laser na najbli- žeg protivnika, pređite na op- ciju Run i bežite... Ako budete imali sreće verovatno ćete stići

RETALIATOR

RETALIATOR (engl. to retaliate - izvršiti odmazdu, vratiti milo za drago) je najnoviji „Oceanov“ program, igra koja je, verovali ili ne po stranim revijama dobila ocene da nijedna prosečna ocena nije ispod 95%. To se desilo svojevremeno samo STARGLIDE-R-u II.

RETALIATOR je simulacija letenja u koju su uključena dva hipotetična aviona, koji su oba u fazi razvoja, i oba američko vazduhoplovstvo razvija za svoje potrebe. Na početku igre bićete zamoljeni da unesete svoje ime u supermodernu bazu podataka koja uključuje digitalizovane fotografije pilota kao i sistem za proveru rukopisa (u stvarnosti, naravno). Zatim će se od vas tražiti da odaberete neko od četiri područja nad kojima ćete obavljati svoje misije. Pa bacimo pogled na ratišta:

EUROPEAN BATTLEGROUND: stara priča, zakačili su se NATO i Varšavski Ugovor, pa su Rusi krenuli svojim tenkovima (oko 7000 dotičnih) prema granici, a vi treba da pokušate da ih zaustavite u osvajanju zapadne Evrope dok se Ameri ne mobilizuju iz SAD.

AMERICAN DESERT: Amerikanci sve svoje nove avione u razvojnoj fazi testiraju nad poligonima koji se nalaze u pustinji Nevada i u Kaliforniji. Ovo područje je čisto trening poligon.

MIDDLE EAST CONFLICT: par arapskih zemalja se posvađalo oko nafte, pa Amerikanci reaguju da ne bi došlo do obračunavanja konvencionalnim raketama (što je inače postalo veoma popularno u toku jednog rata na Bliskom istoku).

PACIFIC SCENARIO: neprijateljska flota pokušava da zablokira američke baze na Pacifiku od kojih je jedna i ona čuvena na Solomonskim ostrvima. Ne preterano zanimljiv reljef (moooooore) ali povremeno sa sjajnom grafikom (brodovi).

Kad obavite izbor ratišta prelazite na glavni meni. U glavnom meniju se nalaze sledeće opcije: povratak na početak, povratak na izbor ratišta, učitanje pilotskog dnevnika, pregled nečijeg pilotskog dnevnika, kontrola misije i Zulu Alert (ova vas opcija stavlja

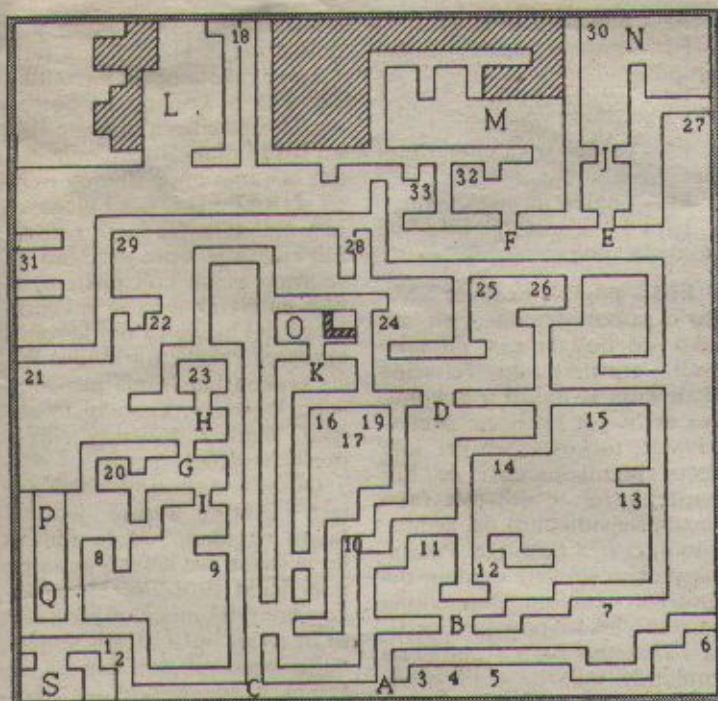


u neku nepredviđenu situaciju, rušenje aviona, napad jata MIG-ova i slično).

Pritisakom na 7 ulazite u kontrolu misije, što je najvažniji meni u RETALIATOR-u. Prva opcija (Select plane) nudi vam da izaberete avion na kojem ćete obavljati svoje zadatke. Vreme je da se upoznamo sa pticama koje možete koristiti u RETALIATOR-u:

1) **LOCKHEED F-22:** ovaj avion u stvari još nosi oznaku YF-22, zato što je još u toku razvojna faza, a Y je prefiks koji u američkom vazduhoplovstvu označava razvojni model. YF-22 je u podmakloj fazi razvoja. Radi se o tzv. „stealth“ avionu, što otprilike znači da je - nevidljiv. Kako? Tako lepo, građen je od takvog materijala čija struktura lomi radarske zrake u unutrašnjost samog materijala, tako da avion na radaru daje mali ili nikakav odraz. Od ovakvih aviona razvijen je F-117A, sa ne baš uspešnim rešenim problem „nevidljivosti“. Inače, F-117A se već nalazi u operativnoj upotrebi (50 komada koji se nalaze u jednoj taktičkoj komandi vazduhoplovstva u srcu Nevada). Pošto F-22 još nije gotov, „Oceanovi“ programeri su malo zvirnuli u umetničke vizije ovog aviona (koje se mogu naći po stranicama raznih vazduhoplovnih časopisa), malo su iskombinovali sa maketom F-19 (poznatom po aferi da se maketi, navodno, potpuno nevidljivog američkog lovca F-19 koja se našla u prodavnici igračaka u Engleskoj, a lovac treba da bude razvijen do 2000.) i dobili nešto što će valjda ličiti na F-22 kad se pojavi.

2) **GRUMMAN F-29:** to je ono sa krilima unapred. Ovaj avion, ma koliko čudno izgledao, svojom specifičnom aerodinamikom uspešno rešava jedan od glavnih problema vazduhoplovstva, treperenja krila (u žargonu: baf krila), koje se javlja tako što slojevi vazduha



The STARLEAGUE Cache

Šifre za vrata

A: R1,B3,Y5
B: R2,B7,Y18
C: R15,B14,Y11
D: R13,B31,Y4
E: R25,B33,Y10
F: R28,B24,Y16
G: R29,B12,Y6
H: R20,B27,Y22
I: R17,B19,Y4
J: R8,B9,Y21
K: R30,B23,Y32

M
D
A
Z
P
A
:
V
P
:
A
:
P
:
P

L-Hyperpulse
M-Hyperpulse
switch
N-Mech parts
O-Star map
P-Tajni prolaz
Q-Phoenix
S-Ulaz

A.P.

pa ponovo sedite svaki u svog robota. Sada se prošetajte unokolo i u raznim gradovima posećujte Mecht-Lube i Bolnice. Uz malo sreće pridružite vam se još dva borca - jedan je doktor a drugi mehaničar. Obavezno upišite mehaničara na kurs tehnike i doktora na medicinski seminar kako bi postali vrhunski stručnjaci. Doktoru kupite jedan Field Surgery Kit. Ovde vam se može desiti prilično neprijatno iznenađenje: jedan od članova družine se može pokazati kao izdajnik. Ako se to desi, u prvoj bici će biti ubijen, a vi mu pronađite dostojnu zame-nu. Kada kompletirate grupu, sve opremite teškim oklopima i Inferno-ima, a sve Mechove poboljšajte do maksimuma. Sada krenite u pronalazačevu kolibu - kada na sva pitanja bude odgovoreno pronalazač će se pojaviti i popraviti disk, i reći vam reći nešto detaljnije o

lokaciji tzv. Star League Cache, tajnog skladišta Zvezdane Lige pilota prepunog delova za Mechove. Tu je još nešto - vaš otac je baš tamo i nestao. Sada se uputite tamo, i udite.

Mapa pokazuje sva vrata, terminale i ostale stvari važne za završetak igre. Pažljivo skupljajući kodove otvorite sva vrata, pronađite delove i udite u zvezdanu mapu. Ovde dodirnite sledeće planete: Pesht, Benjamin, Skye, Ryerson, Kathil, Achener. Dobićete beli kod na terminalu kod merdevina. Prođite kroz tajni prolaz i ispitajte Mecha vašeg oca. Uključite Hyperpulse Generator, pa posetite i sam Hyperpulse.

Uz ovako isrpne podatke završetak igre ne bi trebalo da predstavlja problem. Još jednom smo dokazali našu divovsku premoć (po pitanju inteligencije) nad šporetima i ostalim kućanskim aparatima. ■

Vladimir PAVLOVIĆ



koji se nagomilavaju na krilima prilikom leta velikim brzinama klize ka ivicama krila i padaju sa njih, što dovodi do već navedenog poremećaja krila. Treperenje krila užasno povećava čeonu otpor vazduha pri letu i stvar turbulencija iza krila, što opet jako ometa let aviona. Jedno rešenje koje se nametnulo je bilo beskonačno krilo koje iz objektivnih razloga nije realizovano, ali su se zato konstruktori GRUMMAN-a uhvatili u koštac sa razvijanjem krila unapred, kojim su jednostavno obrnuli smer kretanje vazдушnih slojeva po krilu i tako donekle eliminisali baf krila.

Kada odaberete avion treba izabrati i misiju. Opisi svih misija nalaze se u priručniku koji dobijate uz original RETALIATOR-a, ali ne i uz kopiju.

Posle odabiranja misije odaberite bazu sa koje ćete poleteti (kao komentar na neprijateljske baze stoji UNSELECTABLE). Pređite na izbor oružja. Oružje nema svrhe analizirati pošto se radi o potpuno novom oružju koje se zaista razvija. Na primer, tu je ASRAM (Advanced Short Range Air-to-Air Missile, trenutno u poodmakloj fazi razvoja), i par krstarećih raketa (da li će ovi lovcu stvarno moći da ih pone su kao lovačko bombarderske verzije nije sigurno). Opis sva-

kog oružja dobijate kada ga izaberete.

Taster 6 vas vraća na glavni meni, 7 vam prikazuje skrin ratne situacije a sa 5 započinjete igru. Kada započnete misiju sledi par promena disketa, d biste se našli usred zaista dobro urađene pilotske kabine. Odmah ćete zapaziti tri displeja u dnu ekrana; oni su glavni deo komandne table. Zamerka: dok ste u F-16 COMBAT PILOT mogli da letite sa bilo kojom konfiguracijom displeja, ovde je za svaki displej vezano po tri skrini i ne možete napraviti baš svaku kombinaciju, što će se pokazati jako nezgodno, posebno u toku dogfight-a sa MIG-ovima.

Na prvom displeju se nalazi radar sa dometom 100 milja ali samo za prednju hemisferu aviona, tu je i systems ekran sa podacima o letu koje imate i na HUD-u (vidi FIGHTER BOMBER, S.k. 2/90) i weapons skrin na kome se nalazi broj preostalog naoružanja. Drugi displej ima sledeće skrinove: radar za prikaz vertikalne situacije (za borbu sa avionima), veštački horizont i, u početku prazan, skrin na kome vi posle lansiranja neke rakete pratite akciju iz pozicije senzora na vrhu bojeve glave - jako lepo i još više nerearno.

Na trećem displeju se nalazi radar za obe hemisfere sa dometom 20 milja, kompjuterski urađena mapa ratišta sa ili bez vektora leta. Ostale stvari na tabli ćete lako protumačiti, pošto se sve svodi na klasične pokazivače parametara leta, točkove, kočnice, flapsove, upozorenja za napad raketama i sl.

Evo sada pregleda komandi sa tastature: + = dodavanje gasa

- - - oduzimanje gasa
- 1 - menjanje skrinova na prvom displeju
- 2 - menjanje skrinova na drugom displeju
- 3 - menjanje skrinova na trećem displeju
- 4 - pogled iz satelita
- 5 - pogled iz ugla lansirane rakete
- 6 - pogled napred bez kokpita
- ESC - katapultiranje
- RETURN - menjanje oružja
- M - kontrola mišem
- K - kontrola tastaturom
- J - kontrola džojstikom
- G - uvlačenje/izvlačenje točkova
- B - kočnice
- F - flapsovi
- H - paljenje/gašenje HUD-a
- E - ECM (elektronsko ometanje protivničkih projektila)

- F1 - pogled iz kokpita
- F2 - pogled pozadi-veoma glupo urađeno
- F3 - pogled ulevo
- F4 - pogled udesno
- F5 - pogled iz satelita, drugi put
- F6 - pogled na jug
- F7/F8 - uveličanje bilo kog pogleda spolja

F10 - pogled na sever Nešto o samom letenju. Polećete tako što dodate gas, ali jako mali, otprilike do četvrtine skale koja se nalazi u kokpitu. Na taj način postižete preživljavanje točkova, jer pri iole većoj brzini točkovi će biti uništeni čim se odlepite (ako se uopšte odlepite) od zemlje. Isto važi i za flapsove. Poletanje je, kao što ćete uvideti, definitivno nerearno. Oba aviona izuzetno lako ispadaju iz težišta i izuzetno brzo reaguju na komande, tako da treba paziti prilikom bilo kakvih ozbiljnijih manevara.

Gađanje ciljeva takode nije niti dobro urađeno niti je realno. Naime, kod gađanja ciljeva na zemlji morate to da činite

čisto vizuelnom metodom, a to potiče još iz II Svetskog rata. Iako se raketa posle navodi na cilj, bilo bi korisno da postoji markiranje ciljeva ili nešto slično što bi olakšalo gađanje. Setite se samo onog divnog F-16 COMBAT PILOT-a i njegovih instrumenata. Gađanje vazдушnih ciljeva je lepše urađeno jer se svaki avion koji jurite markira na HUD-u i vaš je cilj da nišan poklopte sa markerom i lansirate raketu na avion. Posle svakog lansiranja pritisnite <backspace> kako biste obrisali marker dotičnog cilja i prešli na drugi.

Obratite pažnju na objekte u igri i grafiku uopšte: jednostavno nevideno! Mala zamerka je što se sve jaaaako uuuuuu-pori kada prolazite blizu nekog kompleksnijeg objekta, ali to ne kviri opšti utisak. Pogledajte samo raketne lansere na zemlji, brodove, tenkove i komandne centre!

Uživajte u RETALIATOR-u koji će vam doneti mnoštvo zabavnih časova. Mi čeka mo Dejva Maršala.

Goran MILOVANOVIC

COMMODORE

647128

STOP

M. BOBAN

11030 BEOGRAD 011/516999

IGRE KOJE SU PROSLAVILE C=64 I OMOGUĆILE MU DA GODINAMA BUDE NAJPOPULARNIJI KOMP.

IGRE ZA KOJE STE SIGURNO ČULI A NISTE USPELI DA IH NABAVITE

IGRE KOJE BI SVAKI VLASNIK COMMODORA MORAO DA IMA

<p>STRANA 001</p> <p>RAID OVER MOSCOW</p> <p>BEACH HEAD 1</p> <p>BEACH HEAD 2</p> <p>--attack</p> <p>--rescue</p> <p>--escape</p> <p>--battle</p> <p>AIR WOLF</p> <p>FORT APOCALYPSE</p> <p>WIZARD OF MAGE</p> <p>PHOENIX</p> <p>SEA WOLF</p> <p>COMMODORE</p> <p>KAMMO</p>	<p>STRANA 002</p> <p>SCRAMBLE MEN</p> <p>SUPER ZARKON</p> <p>ELITE</p> <p>TRANSFORMERS</p> <p>PERSEPOLIS</p> <p>INFILTRATOR 2</p> <p>GREEN BERT</p> <p>1942**</p> <p>MAR 2</p> <p>STRIKE FORCE CORR</p> <p>HORNET</p> <p>SOLDIER ONE</p> <p>SAMXON GAME</p> <p>TOP GUN</p>	<p>STRANA 003</p> <p>HUNCH BACK</p> <p>AZTEC CHALLENGE</p> <p>DIG DUG</p> <p>BURGER TIME</p> <p>PARAVE</p> <p>MINOR 2049</p> <p>SUIPER PEPELINE</p> <p>FROGGER</p> <p>CRAZY CONG</p> <p>MAGIC MIWER</p> <p>JET SET HILLY</p> <p>GALIGENS GOLD</p> <p>THE HOBBIT</p> <p>SPINOVY</p>	<p>STRANA 004</p> <p>TAPPER</p> <p>PV JAHARAMA</p> <p>CHINA MIHON</p> <p>GHOUSTRADERS</p> <p>MORTY WOLF</p> <p>DYKORIT DANE</p> <p>BOMB JACK</p> <p>MILLOW PATERN</p> <p>KAME</p> <p>BACK T.T. FUTURE</p> <p>FRIDAY THE 13TH</p> <p>LAZEY JUNG</p> <p>CAULDRON 2</p> <p>KAMMET BITAN 0</p>
<p>STRANA 005</p> <p>BRUCE LEE</p> <p>BOULBERDASH</p> <p>LODRUNNER</p> <p>MATCH POINT</p> <p>FOODRAI MANAGER</p> <p>STRIP POKER</p> <p>ROCK 'N BOLT</p> <p>GREENID</p> <p>ASTEROX END W.E.</p> <p>JACK THE RIPPER</p> <p>horoskop</p> <p>SNK SIMULATOR</p> <p>CHUCKIE EGG</p>	<p>STRANA 006</p> <p>STAR FIRE PONG</p> <p>SCALETRIC</p> <p>CROSSE ROAD RACE</p> <p>INT. KARATE 1</p> <p>STOP EXPRESS</p> <p>GIMPER TEST</p> <p>HONOLULU 3D</p> <p>MOON CREST</p> <p>PAPERBOY</p> <p>GHOUST 'N GOBLIENS</p> <p>FLIGHT SIMULATOR</p> <p>TABLE SOCCER</p> <p>LEADER BOARD</p>	<p>STRANA 007</p> <p>Simons basic 1,2</p> <p>helo 64*</p> <p>dynamic test</p> <p>easy script</p> <p>easy finance</p> <p>calculator</p> <p>address 64</p> <p>ucsd package</p> <p>tt cobol all</p> <p>copy 202</p> <p>koala painter 2</p> <p>nr. dixel</p> <p>graph 64</p>	<p>STRANA 008</p> <p>hg-01 simulator</p> <p>bsortkm</p> <p>sam recter</p> <p>profli assembler</p> <p>spectrom simulator</p> <p>bbc simulator</p> <p>art studio</p> <p>auto cad</p> <p>sprite maker</p> <p>sprite maker</p> <p>specic master</p> <p>video titles 64</p> <p>cca writer</p>

Komplete i pojedinačne programe možete naručiti poštom ili telefonom. GENA KOMPLETA sa KASATOM je 50 din.

Commodore

SB-SOFT, sve najbolje kasetne i disketne igre, pojedinačno i kompleti. Katalog besplatan. Tel. 011/130-684.

B-S SOFT C-64 stari i novi programi pojedinačno i u kompletima, katalog besplatan. Tel. 011/602-193, Pohorska 11/21, Novi Beograd.

COMMODORE +4, 116, 16. Najveći izbor programa snimam na kasete ili diskete. Tražite besplatan katalog. Darko Celocov, 7. maja bb, 43260 Križevci, tel. 043/842-170.

LEWIS 501: I ovaj mesec nudimo vam najnovije hitove. Cena je privlačna, među najnižima, 35,00 dinara po kompletu. Usluge su kvalitetne. Rok isporuke 3-7 dana. Imamo komplet januar, februar, mart, april i Super komplet 1 (sve igre iz aprilskog i majskog broja) i 2 (igre iz "Sveta igara"). Tel. 015/25-555 i 31-818. Katalog besplatan.

HAMMER SOFT - SVE ZA C64

Najnovije i stare disketne igre i uslužni programi. Preko 1500 strana kvalitetnog softvera. Preporučujemo: Pro Tennis Tour, Star Tresh, Die Hard, X-Out sve sa Amige.

Harver: kasetofon, palice, diskete 5.25, grickalice za diskete, klineri, kutije za diskete.

Zoran Mitrović, Milana Premasunca 20, 11090 Beograd, tel. 011/584-947.

MATEMATIKA

Originalni programi sa VII i VIII razred

na SONY ili TDK kasetama sadrže:

udžbenik, sbirku postupno rešenih zadataka i zadatke sa rešavanje na kompjuteru.

POKLON PAKET IŠKORISĆENJE

Sprezite prijatelji sa srednju školu,

osigurajte dobro predavanje za srednju školu

i obebedite dobru ocenu u osnovnoj školi.

SA GARFIELD BOJOM SVE JE LAKŠE

JEDINI PRAVI GARFIELD SOFT U JUGOSLAVIJI

Tel. **011/150-165** COMMODORE 64 GARFIELD SOFT

Radović Dragan, Jurića Gagarina 150/21 11070 Novi Beograd

M&S SOFT

je specijalno za specijalac spremio sledeće komplete: sportski, arkadni, ratni, akcioni, borilački, auto-moto, olimpijade kao i SPECIJALAC 7 (igre iz Sveta igara 7) i UNIVERZALNI (najbolje igre iz prethodno nabrojanih kompleta). Komplet sadrži oko 40 programa i cena jednog sa kasetom je 44 din. Prodajemo i POJEDINACNO programe.

M&S SOFT, III bulevar 130/+193, 11070 Novi Beograd, tel. 011/146-744.

DORZEL SOFT - C 64

Nudi vam mogućnost da sve naručite na jednom mestu, po povoljnim cenama, uz brzu isporuku i vrhunski kvalitet.

-Tematski kompleti: Auto-Moto trke, Avantura, Sport, Filmi i hitovi, Crteni, Strateški, Svet igara 7, Luna park...

-Kasetne igre: Penalty soccer, X-out, Ferrari formula one, Karate kid II, Fiendish Freddy, Galactic force...

-Disk igre: Damon's winter, Die Hard, Star Flight, Baby Jack, Pro Tennis tour, Sentinel, Formula one, Galaxia, TV Sport football, Laser sword III...

-Uslužni programi za disk i kasetu: Arica paint, Bios VI, P, Rhacody data base, Sogich, Cash 64, Future composer, Doko, Genri, Image writer...

Za kasetni katalog poslati 10 din, a za disk 5 din. Neodgovet molimo. P.Š.Š. Ivan, Gagarina 14/2 11000 Beograd, Tel. 011/181-992.

CHIP-SOFT

C64/128 kasetni kompleti, disketne igre, uslužni programi. Katalog besplatan. Tel. 024/45-023.

DISKETNI PROGRAMI = Valjevo's Computer Club = 014-22-162

Najnovije igre i stari megahitovi za Commodore 64. Najbolji uslužni programi. Diskete 'No Name' - 10 din, 'Precision' - 15 din. Palice za igru, grickalice za diskete. Besplatan katalog. Dejan Jurid, Hajduk Veljkova 38, 14000 Valjevo, tel. 014-22-162.

PAŽNJA!!!

C-64. Danas je preskupo kupovati svašta! Zato javite se!!! VAŠE ŽELJE SU NAŠE OBAVEZE!!! Izvršenje je BRZO, KVALITETNO i JEF-TINO! Biće sve kako vi želite, jer kod nas nema šta nema!!! (Najnovije hitove, originale, tematske komplete, komplet "Svet igara" - 7...) MI SMO SAMO ZBOG VAS NA TEL. 091/258-803 (Dimitar).

KOMODORCI!

Ako želite da osetite draž najlepših igara javite se Ars Soft-u: - preko 5000 igara za disk i kasetu; - uslužni programi za kasetu i disk; - diskete 5,25 za samo 12 din, i još mnogo toga samo za vas na jednom mestu brzo i povoljno. Uz prvu porudžbinu šaljem katalog. Ars Soft, Drugi bulevar 34/52, 11070 Novi Beograd, tel. 011/131-641.

S.B.S. & DEMON
Commodore 64

Petrovic Milan
Dragice Koncar 4/31
11000 BEOGRAD
011/4895-937

Lazovic Nbojisa
Nehruova 154/3
11070 N. BEOGRAD
011/157-167

Kod nas mozete dobiti:

- Najnovije kasetne i disketne igre
- Veliki broj uslužnih programa
- Uputstva za većinu uslužnih programa
- Garancija kvaliteta

Komplet kasete = 35 din + PTT
Moći tri kasete = komplet, ostavi besplatan
Jedna igra = 12 din, 5.25
BOX IŠKORISĆENJE

PRE DOLASKA OBAVEZNO SE NAJAVITE TELEFONOM!!!

MADONNA SOFTWARE COMPANY

C-64. Kod nas sve za vas! Disketni časopis COMMODORE NEWS, svi korisnički programi, a igre kao: DIE HARD, CIRCUS GAMES II, HOT ROD... stare su više od mesec i pol 1 disketa 11 din, 1 strana 6 din, i program 2 din. Tel. 016/47-105, Boban.

M&S SOFT vam i dalje stoji na raspolaganju sa oko 1000 disketnih i preko 5500 kasetnih igara. Snimanje je isključivo memorijski, pojedinačno i u kompletima. Imamo i prazne "no name" diskete (12 din.) i prazne SONY i TDK kasete od 60 minuta (35 dinara). Tražite besplatan katalog. Šest godina rada je garancija našeg kvaliteta. Uverite se! M&S SOFT, III bulevar 130/193, 11070 Novi Beograd, tel. 011/146-744.

ŠETKA IVAN
P. KRALJEVIĆA 17
54400 ĐAKOVO
(054) 843-604



PERIĆ ZORAN
N. DEMONJI 13
54400 ĐAKOVO
(054) 843-846

DISK IGRE:		
HOT ROD	(2D)	- BABY JACK
F. BIKE SIM.	(1D)	- CHAMBEST OF
TV S FOOTBAL	(2D)	- C. EURO
FIENDISH F.	(2D)	- STAR TRESK
X-OUT	(2D)	- DIE HARD (najgledaniji)
PINK PANTHER	(1D)	film u SADI SUPER !!! i
SECU RITY.	(2D)	puno novih programa.
GALACTIC F.	(1D)	ZOVITE NAS ODMAH!!!
FERRARI F1	(2D)	
METAPLEX	(1D)	
HEADWAVE	(1D)	
SPACE FIGHTER	(1D)	
BLACK TIGER	(1D)	
WEIRD DREAMS	(1D)	
STAR FLIGHT	(1D)	
P-47	(1D)	
CJENA:		
1 komplet = 40 din.		

NAJKVALITETNIJA YU grupa nudi NAJPOTPUNIJU DISK

ponudu igara sa najkvalitetnijom isporukom. Naša ponuda

za kasetofon je sigurno najkvalitetnija jer snimamo samo

na kasetama SONY I TDK. Osim toga pošiljke ćete dobiti

za 2-3 dana jer sve ide HITNO.

NE ČINITE GREŠKE ZOVITE NAS ODMAH.

KOMPLET 4
KEYFINDER
COWBOY KID
BOX MANAGER
B. TIGER (6pr)
FERRARI F1 (5pr)
P-47 (7pr)
GREAT COURT
NORTH SEA
QUAD2
CHESS CHAMP
ANTI
SPACE FIGHTER
VEGAS CRAPS
još 10-tak igara

KOMPLET 5
F. BIKE SIM. (5pr)
HOT ROD
PENALTY S. SIM.
THOMAS TANK ENG.
F. FREDY'S (6pr)
SEVURITYLEAT (5pr)
i još 20 novih igara

KOMPLET 6 sa novim igrama je gotov
TEMATSKI KOMPLETI
sastavljeni od najboljih igara



Commodore 64

TEL. 011/504-368

Commodore 64

COMPUTER CLUB

KASETNI KOMPLETI

komplet BR.69

(HITOVI MAJA)
 DAN DARE 3 !!!
 SUPER TANK
 CYBERWORLD
 WORLD CUP '90
 CASTLE MASTER
 3D PINBALL POWER
 WATERFALL
 CALIFORNIA DRIVER
 SOCCER SEVEN
 ICE TEMPLE
 BABY JACK !!!
 CASH & GRAB
 NINJA SPIRIT 1
 NINJA SPIRIT 2
 NINJA SPIRIT 3
 NINJA SPIRIT 4
 INTERNAT. SOCCER
 THE FOOTBALLER
 STRIKER
 SONIC BOOM 1
 SONIC BOOM 2
 SONIC BOOM 3
 SONIC BOOM 4
 STRIKER
 ASS. COURSE
 FANTASY SOCCER
 ROTATION/tetris 5
 OPER. THUNDERBOLD 1
 OPER. THUNDERBOLD 2
 OPER. THUNDERBOLD 3
 OPER. THUNDERBOLD 4
 OPER. THUNDERBOLD 5
 OPER. THUNDERBOLD 6
 OPER. THUNDERBOLD 7

komplet BR.68

(HITOVI APRILA)
 KARATE KID II
 THOMAS TANK
 PENALTY SOCCER
 GREAT COURT
 ROAD BURBER+3
 CHESS CHAMP
 PINK PANTER 1
 PINK PANTER 2
 PINK PANTER 3
 PINK PANTER 4
 FRANTIEC FREDDY
 -HIGH DIVING
 -TRAPEZE
 -KNIFE THROW
 -TICH TROPE
 -CANNON BALL
 -JUGGLING
 BONG
 JET SKI DOCK
 JET SKI LAKE
 SPACE FIGTER
 METAPLEX +
 GALACTIC FORCE 1
 GALACTIC FORCE 2
 BLAST BALL +
 KEY FINDER
 COW BOY KID
 X-OUT MISSION 1
 X-OUT MISSION 2
 X-OUT MISSION 3
 X-OUT MISSION 4
 X-OUT MISSION 5
 X-OUT MISSION 6
 X-OUT MISSION 7

komplet BR.67

(HITOVI MARTA)
 NORTH S. INFERNO
 DIZZY III +
 P-47 MISSION 1
 P-47 MISSION 2
 P-47 MISSION 3
 P-47 MISSION 4
 P-47 MISSION 5
 P-47 MISSION 6
 VEGAS CRAPS ++
 EXPLODING WALL
 PSYCHO HOPPER
 XERTY-X
 BLACK TIGER +1
 BLACK TIGER +2
 BLACK TIGER +3
 BLACK TIGER +4
 BLACK TIGER +5
 BLACK TIGER +6
 JACK BULLET +
 FLIMBO PREV.
 FERRARI F.ONE 1
 FERRARI F.ONE 2
 HEAT HAVE 1
 HEAT HAVE 2
 ISSUAR + 2
 FUTURE BIKE S. 1
 FUTURE BIKE S. 2
 FUTURE BIKE S. 3
 FUTURE BIKE S. 4
 FUTURE BIKE S. 5
 YETY ++
 RAINBOW ISLAND 1
 RAINBOW ISLAND 2
 SECURITY A. 1-5

DISK programi:

OPER. THUNDERBOLD ..1D
 CHESSMASTER 2100 ..1D
 TESTDRIVE 2/car d...1D
 NINJA SPIRIT1D
 GRAVE YARDAGE2D
 SONIC BOOM !!! ...1D
 STARTRASH1D
 IMPOSSAMOLE1D
 FRANTIEC FRADDY ...2D
 PRO TENNIS TOUR ...1D
 LASER SQUAD II + ...1D
 HOT ROD2D
 X - OUT2D
 PINK PANTER !! ...1D
 SPACE FIGTER1D
 GALACTIC FORCE1D
 TV SPORT FOOTBALL..2D
 SECURITY ALERT2D
 BALCK TIGER1D
 FERRARI FORMULA 0, 2D
 FUTURE BIKE SIM. ..1D
 RAINBOW ISLAND1D
 P-47-sa automata ..1D
 HEAT HAVE/accolade.1D
 WEIRD DREAMS1D
 SPACE HARRIER II ..1D
 USA CABAL1D
 X - MEN1D
 CHAMBER OF SHAOLI.1D
 WAR OF THE LANCE..2D
 CURSE OF BABYLON..2D
 NO/NEVER outside..6D
 WIZARZY 56D
 C.O.T. NET3D
 MYSTER OF T.MUMMY.4D
 BLUE ANGEL/avioni.1D
 BLUE ANGEL'691D
 AVOID NOID !!! ...1D
 OPER. NEPTUNE1D
 NO MERCY !!!1D

USLUZNI
 DATABASE MANAGER..1D
 DIGITEST+uputstvo.1D
 DEMON DEMO MAKER..2D
 CRIME DEMO MAKER..1D
 FUNTEX WRITER1D
 DARYL UTIL. DISK..2D
 WERID UTIL. DISK..1D
 EDDISON PRINT1D
 SOUND DISK 642D
 RENEGADE COPY1D

JEDNA DISKETA SNIMNJENA SA OBE STRANE 25 din

-OVO JE SAMO JEDAN DEO DISK PROGRAMA CELOKUPNU PONUDU MOZETE NACI U NASEM NOVOM MEGA DISK KATALOGU..

-ZA MEGA DISK KATALOG POSLATI 10 Din

RATNI komplet 1: PLATOON 1-4, GRYZOR, PREDATOR, COMMANDO II, ARMY MOVES, COBRA STALONE, FLING SHARK II...

RATNI komplet 2: RAMBO III, BUCHER HILF 19 P, BOOT CAMP 1-4, NATO ASSAULT, SPITFIRE new, USA BIONIC COMMANDO, AFTER BURNER USA, GERILA WARS...

AUTO-MOTO 1: SUPER HANG ON 1-4, SUPER CYCLE 1-2, ATV simulator, 924 T, ROAD BLASTER 1-3, ENDURO RACER...

AUTO-MOTO 2: TURBO OUT RUN II 1-4, POLE POSITION II, F-40 PURSUIT, TOKIO RACE, CHASE HQ 1-2, POWER DRIFT, 5TH GEAR, GRAND PRIX CURCUI 1-4...

SPORTSKI komplet 1: STREET S. SOCCER, GAME SET END MACH 19 III, BASKET MASTER, SKATE OR DIE, CALIFORNIA GAMES...

SPORTSKI komplet 2: TEAM SPORT 1-5, AUSSIAN GAMES, TROPHY SOCCER, 3D POOL, MAGIC J. BASKETBALL, PRO TENNIS, S. SPORT OF USA 1-4, RING SIDE-BOX...

BORILAČKI komplet: STREET FIGHTER 1-8, SHANGAJ KARATE 2 pr., LAST NINJA 1-5, KENDO, INT. KARATE 3, BARBARIANS...

BORILAČKI komplet 2: KENDO WARIORR, RING SIDE BOX 1-2, DOUBLE DRAGON II, LAST NINJA II, DRAGON NINJA, BUSHIDO, HUMAN KILL. MACHINE, SHINOBI...

NAJBOLJE IGRE '88: FOX STRIKE BACK, POLICE ACADEMY II, GIANA SISTERS, TRAZ GAME OVER II, MAD-MIX, ROY end ROVERS...

NAJBOLJE IGRE '89: SUPERMAN, TOM-CAT, CIRCUS GAME, 711-PUFFY'S saga, KICK OFF, METALBLOCK (3D tetris), TIME SCANNER 1-2, TOM end JERRY, BUFFALO BILL, THE mun...

SVEMIRSKI komplet: ARTAX, OZONE II, R-TYPE, SHADW FORCE 1-3, TASK 3, XENON, H.A.T.E., CYBERNOID II...

SIMULACIJE LETA: DOG FIGHTER F-16, GUN SHIP 2-3, ACE II, A.T.F. simulator, ACE OF ACES 1-6, ACRO JET II, AIR RELI, TOMA HAWK, S.F. HARRIER...

SVAKI KOMPLET MA OKO 40 IGARA I SADRZI TURBOPROGRAM ZA ŠTELOVANJE GLAVE KASETOFONA, SPISAK PROGRAMA, UPUSTVO I POKLON SKREEN NALEPNICU!!!

CENA JEDNOG KOMPLETA+KASETA (FX-C60) JE 41 DIN
NA SVAKA NARUČENA 3 KOMPLETA DOBIJATE ČETVRTI KOMPLET BESPLATNO !!!

DJORDJE NEDELJKOVIĆ, CRVENIH HRASTOVA 8/17, 11030 BEOGRAD, TEL 011/504-368

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

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

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

LUNA PARK	Dragon Ninja, Tiger Road, Led Storm, Double Dragon, Out Run, Prohibition, Heroicus, Penetrator, Rygar, ...	AVANTURISTIČKI	Mercenary, Total Eclipse 1 & 2, Postman Path, Joe Blade II, Andy Capp, Dynamic Duo, Joe Nebraska, ...
DRUŠTVENI	Tetris, Back 'Em, Dame, Risk, Pub Games, Splitting Images, Monopoly, Domina, Pinball Simul, Bally, ...	NAJBOLJE IGRE C64	Elite, Boulder Dash, Saboteur, Match Day II, West Bank, Super Test, Match Point, BMX, Spy Hunter, ...
SVEMIRSKI	Dread Nought, DNA Warrior, Canals of Mars, Pogotron, Arcade Classic, Silk Worm, Mega Nova, Uridian, ...	DUEL KOMPLET	Circus Attraction, Last Duel, Domina, Jet Bike Sim, Ninja Masacr, Ring Side, Serve & Volley, Space Killer, ...
AVANTURE	Hobbit, Vera Cruz, Valhalla, Temple of Terror, Wolfman, Spiderman, Side Walk, Run Away, Porno Adventure	AUTO-MOTO TRKE	Test Drive II, Super Trucks, Grand Prix Circuit, Wee Le Mans, 4+4 off Road Racing, Crazy Cars II, ...
STRATEŠKI	War in Middle Earth, Ocean Conquer, Crown Coy, Rome Barbarian, Up Periscope, Bizmark, J. Reb II, ...	SIMULACIJE LETA	F-18 Hornet, A.C.E. 288R, Stealth Mission, A.T.F., Project Stealth Fighter, The Jet, Top Gun, F-14, ...
UNIVERZALNI	Circus Games, Run for Gauntlet, Pasteman Path, New Cars, Incredible Sphers, Wonder Boy, Xenon, ...	NAJBOLJE IGRE '88	Tetris, Tom & Jerry, Robocop, Jordan vs Bird, Test Drive II, Renegade III, Waterpolo, Operation Wolf, ...
POČETNIČKI	Chuckie Egg, Bruce Lee, Phoenix, Miss Pacman, Lord Runner, Comandó, Boulder Dash II, Space Invaders, ...	FILMSKI HITOVI	Robocop, Superman, Predator, Simbad, Platoon, Red Heat, 807, Return of Jedi, Spitting Person, ...
BESMR TNI	Ball, Jackal, Gama Over, Shadow Force, Hard & Heavy Ninja Comandó, J. Pacman, Skate Board Simulator, ...	TIMSKI KOMPLET	Team Sport, Kick Off, Jordan vs Bird, Kenny Hughes Soccer, Emyly Hughes Soccer, ...
RA TNI	Operation Wolf, Arcade Flight Sim., Fernandez Mus Dia, Typhoon, Stalingrad, War Bringer, Sky Shark, ...	NAJBOLJE IGRE '89	Kick Off, Buffalo Bill, Crazy Cars 2, Indiana Jones 3, Passing Shoot Tennis, Shinobi, Time Scanner, ...
SPORTSKI	Mini Golf, Serve & Volley, Waterpolo, Daley Thompson O.C., Hockey, Vavarska olimpijada, Wheelchair Rally, ...	HIT. SEPTEMBRA 2	Running Man, 3 D Pool, Total Eclipse II, Super Pirates, USA Arcanoid 2, Kendo Warrior, Xips, ...
BORILAČKI	Renegade III, Ring Side, Dragon Ninja, Sweet Cr Box, Shinobi, Tehnic Knockout, Barbarian II, ...	HIT OVI OKTOBRA 1	Shinobi, Batman - the movie, Omni play basketball, Passing Shot, Time Runner, The Double, Xiss, ...
CRTANI FILM	Tom & Jerry, Rodger Rabbit, Mickey Mouse, Stanio & Olio, Road Runner, Garfield, Batman, Paja Patak, ...	HIT. NOVEMBRA 1	Strider, Basket manager, Tres & dixry, Nato BMX, Manophobe, Iron lord, Fight soccer, Aussie games, ...
AKCIONI	Tiger Road, Tehnocop, Danger Freak, Brave Star, Navy Moves, Last Ninja II, Hostages, Vigilante, ...	HIT. NOVEMBRA 2	Power drift, Pro tennis simulator, Cabal, Tuska, Ballistic, Digitizer, Jumping cubes, Dragon spirit, ...
OLIMPIJADA	Olimpijada Seul 88, Zimska Olimpijada 88, Atlanta World Games, Caveman Olympics, Summer Olympiad, ...	HIT OVI DECEMBRA	The Untouchables, Ultima Darts, Ghostbusters II, Father zmas, Shark 7, Bushido, Stunt experts, ...
KORISNIČKI	Ogroman broj najboljih uslužnih programa za C-64 writer-i, jezici, monitori, assembleri, kartoteke, ...	HIT OVI JANUARA 1	Ghost 'n goblins, Grid Iron, Mig 24 F-1 race, Chase HQ, Pipe dream, Turbo out run, Final tennis, ...
PORNO	Puno digitalizovanih slika, igranje pokera u svlač enje, švedska erotika, seks sou, Samantha Fox, ...	MATEMA.-ENGLÉS.	Preko 60 programa za učenje, vežbanje i usavršavanje znanja iz matematike i engleskog + rečnik
SAH	Battle Chess, My Chess II 3D, Chessmaster 2000, Collosus Chess 4.0, Profi Chess, Grand Master, ...	GRAFIČKO-MUZIČ.	Puno programa za crtanje, pisanje, komponovanje sa efektivnim skriningima.

HIT OVI MARTA 1	HIT OVI APRILA 1	HIT OVI APRILA 2	HIT OVI MAJA 1
SUPER OSWALD WORLD SOCCER KALEIDOKUBUS PUB TRIVA 1 - 2 SUPER LEAGUE 2 CHAMB OF SHAD USA CABAL 1 USA CABAL 2 USA CABAL 3 USA CABAL 4 USA CABAL 5 USA CABAL 6 USA CABAL 7 USA CABAL 8 TRITON SHIT PACK 5 SPACE HARRIER II CURSE OF BABVL MOTOBIKE RACE MAZEMANIA FAST FOOD METAPLEX AFTER THE WAR QUAD II MEGATROOPER	P47 MISSION 1 - 7 GRAND COURT TENNIS RAINBOW ISLAND 1 - 3 FERRARI F-1 RACE FERRARI F-1 PRACTICE HEAT WAVE 1 HEAT WAVE 2 A N T I SECURITY ALERT 1 - 3 ISSUAR JACK BULLETIN YETI SCRAMBLE SPIRIT BLACK TIGER 1 - 6 PSIHOHOOPER XERTYN - X NORTH SEA INF. DIZZY III FUTURE BIKE 1 - 5 EXPLODING WALL VEGAS CRAPS KRIPTON X - OUT KARATE KID II CHAMP CHESS	THOMAS TANK PENALTY SOCCER GRAND COURT TENNIS CHESS CHAMP ROAD BURNER KARATE KID 2 GALACTIC FORCE 1 GALACTIC FORCE 2 BLAST BALL PINK PANTHER 1 PINK PANTHER 2 PINK PANTHER 3 PINK PANTHER 4 KEY FINDER FAN W. DIZZY COWBOY KID X - OUT 1 - 8 BOING SPACE FIGHTER JET SKI 1 - 2 F.F. HIGH DIVING F.F. TRAPEZE F.F. TICHROPE F.F. CANNONBALL F.F. JUGLING	ASS. COURSE BABY JACK BRITISH SUPER LEAGUE CALIFORNIA DRIVE CASH & GRAB CASSTLE MASTER CYBERWORLD DAN DARE 3 FANTASTIC SOCCER ICE TEMPLE IMPOSSAMOLE 1 - 4 INTERNATIONAL SOCCER NINJA SPIRIT 1 - 4 OP. THUNDERBOLT 1 - 7 PINBALL POWER FUNTER CLASSIC ROTATION-TETRIS SOCCER SEVEN SONIC BOOM 1 - 5 STRIKER SUPER TANK THE FOOTBALLER WATERFALL WORLD CUP '90 BABY JACK

CENA jednog kompleta + C 60 kasete je 42 dinara. Snimamo na novim C-60 kasetama. PTT troškove snosi kupac. Telefon 011-421-355 je otvoren za Vaše pozive od 9-22 časa.

Beosoft, Gospodara Vučića 162, 11050 Bgd. 011-421-355
radno vreme: od 9 do 20 časova sem nedelje

Spectrum

HOSSE SOFT - SPECTRUM

TEMATSKI KOMPLETI: RATNI, SEXY, SPORTSKI, AUTO-MOTO, DRUŠTVENI, CRTANI FILM, FILMSKI.

NOVE IGRE: UNTOUCHABLES, GHOST BUSTERS 2, TEST DRIVE 2...

TEL. 011/778-044.

NUDIMO!!! - Preko 1800 igara i korisničkih programa na kaseti ili 3,5 disku. TAKOĐE POKE KATALOG besplatnosti sa preko 600 igara i uputstvom za unos i u SPEC-MAC sistem. - Garantujemo kvalitetnu uslugu, luk suzne omote, nezadovoljima povraćaj novca!!! **CLIPPER SOFT STUDIO**, tel. 018/22-791, adresa: ul. Obiljež venac 78/89, 18000 Nis.

TOP SOFT ima najbolje programe, najbolji kvalitet i najniže cene. Naručite besplatan katalog i iskoristite popuste. Pozovite 011/4886-546 i uverite se u naš kvalitet.

Dugasoft Spektrum 48/128k

Najnoviji programi u kompletima, pojedinačno, samo tu! besplatan katalog novih programa, Skoc kasete! *SUPER*

JUN * JUN * JUN *
Kompleti 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202

* veliki izbor hitova - spisak kompleta u Svetu Kompjutera za naj mesec i u Moj mikro za naj mesec !!!!!!!!!!!!!!!

NOVO * NOVO * NOVO * NOVO * NOVO *
TEMATSKI KOMPLETI od 66 do 80!

- EKS 66 - POKETI * EKS 67 - JUNACI FILMA 3' * EKS 68 - BORBE 4 *
- EKS 69 - AKCIJE 3' * EKS 70 - FUDBAL 3' * EKS 71 - STRATEGIJE 3'
- EKS 72 - PLATFORME 3' * EKS 73 - JUNACI CRTANOG FILMA 4 *
- EKS 74 - AUTO VOZAKJE (SIN) 3' * EKS 75 - AVIONI U AKCIJI 2 *
- EKS 76 - MENADZERSKE S. * EKS 77 - ZABAVA 2 * EKS 78 - BORBE 5 *
- EKS 79 - SIN-LETENJA 3' * EKS 80 - JUNACI CRTANOG F.I FILMA 5 *

!!! Zar jos niste postali clan Dugasoft kluba !!!!!
za clanove iznenadjenja i mesecne snicenja kompleta !!
Trazite obavestenja - nemojte da budete van trenda !!!
ZELITE IGRE IZ PRVOG IZVORA, SAMO IZVOLITE, TU SAM !!!
NEBOJSA ILIC, 21000 NOVI SAD, STERIJINA 17, TEL. 021/330-237.



Amiga

AMIGA - igre iz ovog broja, a i ostale, imamo sve. Cena 6 dinara. Radovan Zoric, Banijska 34, 26000 Pančevo, telefon 013/519-520.

AMIGABLAST

Iako nismo najveći, jeftino i kvalitetno prodajemo programe za vasu Amigu. (disk + program = 25 din)
Trazite besplatan katalog...

Tel. 042/77-673 (Mario),
Iv. naselje 46, 42240 Ivanec

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

HAMMER SOFT - SVE ZA AMIGU

IGRE: USS John Young, It's Came From Desert 2, Thargan USA, Grand National, Third Courier, Player Manager, Manchester United, Budokan New York Warriors.

USLUŽNI: Page Setter II, Pro Net, The Band Graphic Utility, Aztec C 5.0

HARDVER: Amiga verzija 1,2, Monitor 1084S, proširenje memorije, spoljni dray, TV modulator, diskete, kutije, klineri, Mouse pad.

Zoran Mitrović, Milana Premasunca 20, 11090 Beograd, tel. 011/584-947.

Pirat No1 SPECTRUMOVAC Pirat No1

Proverite zašto je baš jedan SPECTRUMOVAC u konkurenciji svih kompjutera izabran za PIRATA No1, i to četiri puta uzastopno. Proverite to narudžbinom kod nas i onda će vam biti jasno zašto smo baš mi najkvalitetniji, najbolji i najbrži, a što se cena tiče iste su kao i kod drugih: komplet je 21 dinar, pojedinačno je 4,2 dinara. Ne koristimo se trikovima (na dva naručena kompleta treći besplatno, plaćate samo kasetu - a koliko vam napločuju praznu kasetu). Kvalitet je zagarantovan, rok isporuke je 24 časa.

Kompleti 138-143: proverite njihov sadržaj!!

Komplet 137: Test Drive 2, Moonwalker, Kenny Dag, Soccer, Aquasqued...

Komplet 136: Hard Driving, Cont. Circus, BMX Ninja, P. Pat 2, Rally Cross...

Komplet 135: Power Drift, Frankestain Junior, Olly & Lisa 3...

Komplet 134: Ghostbusters 2, Gonzales 1,2, Score 3020, Droidz...

Komplet 133: F-19 Fighter, Pacland, Fighting Soccer, P. Delgado...

Komplet 132: Tom & Jerry 2, Foot, Of Year 2, Mr. Heli, Space Jack...

Komplet 131: Kick Off, Super Ski, Livingstone 2, Dinamite Duxt...

Komplet 130: Shinobi, Starglider 2, Tin Tin On The Moon, Hypeys 1, 2...

Sortirani kompleti: AUTO MOTO TRKE, AVANTURE, BORILAČKE VEŠTINE, RATNE IGRE 1,2, SPORTSKE SIMULACIJE 1,2, SIMULACIJE LETENJA 1,2, SAHOVI I DRUŠTVENE IGRE.

Kompleti USLUŽNI: 1, 2, 3, 4, 5, 6 i 7 sa oko 200 odabranih programa!!!

PREDRAG DENADIĆ, D. Karaklajića 33, 14220 Lazarevac, tel. 011/8121-208.

Pirat No1 011-8121-208 Pirat No1

Razno

ATARI ST, 1 MB, dvostrani disk, monitor, prodajem. Tel. 041/345-016.

SASHASOFT. Igre i programe za Amstrad i Commodore 64/128. Povoljno, besplatni katalogi. Aleksandar Mršić, Mlade Bosne 67, 71210 Sarajevo, tel. 071/622-019, 621-319.

HOMESOFT kvalitetne igre, programi za C64, PC, CPC 484. Besplatan mali katalog, veliki ilustrovani 30 din! C64, PC: Tel. 021/391-957, Stanoja Glavaša 81, CPC 464: Tel. 021/399-550, Kotorška 108, 21000 Novi Sad.

AMSTRAD

KOMPLETNA PONUDA ZA CPC RAČUNARE!

KOMPLETNA KASETA+PIT+30 DIN. (POJEDINAČNO 10R+3,5 DIN. VELIKI BROJ USLUŽNIH PROGRAMA I DISK IGARA, KATALOG)

JAGODIĆ NIKOLA
J. BIJELIČA 35
Tel. 011/466-895

GLEDIĆ MILOŠ
OML. BRIGADA 47
Tel. 011/159-156

Falcon F16 - Lords of the Dising Sun - Conflict Europe - Interphase - Drakken - Future Wars - Space Quest III - Lease & Lite Larry - The Krysta - Oil Imperium - Bloodwich S.E. C.S. Inc. & L. Indiana Jones - Interopt - Federation of Free Traders - Diesel Soccer - Conquer - Dragon's Breath - T. 29 Pilot - Devpac Assembler - CFA Basic - HiSoft Pascal

Originali

Originalan program na 2 diskete (+ upute)
jeftiniji je od piratske kopije kod ostalih!
Cena piratskog programa je samo 20 dinara po snimljeni disketi.

Rudy
(061)482285

Svet
gara

mini
poster

SLICK WOMAN



MANIA

FOR

THE

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

Beosoft

Commodore 64/128

11 000 Beograd
tel. 011/421-355

Gospodara Vučića 162