

Svet

11/96

KOMPJUTERA

CENA 10 DINARA

Najbolja mesta na Internetu

**Encarta 97, Disney World,
Red Shift 2**

**DTK Pentium Pro 200 MHz,
Spacewalker FX i VX**

**Adobe Photoshop 4.0,
Kai Power's Goo...**

Nove igre za Amigu

KNJIGE?

Sajmovi u Frankfurtu i Beogradu

YU ISSN 0352-5031



9 770352 503009

150 DEN, 300 SIT, 6.80 DEM
56 ATS, 6.80 CHF, 35 SEK

Computer

Dream

RACUNARI

486 &

pentium
P R O C E S S O R

dodatna oprema
komponente
multimedija

CASIO

digitalni adresari

NOVO !

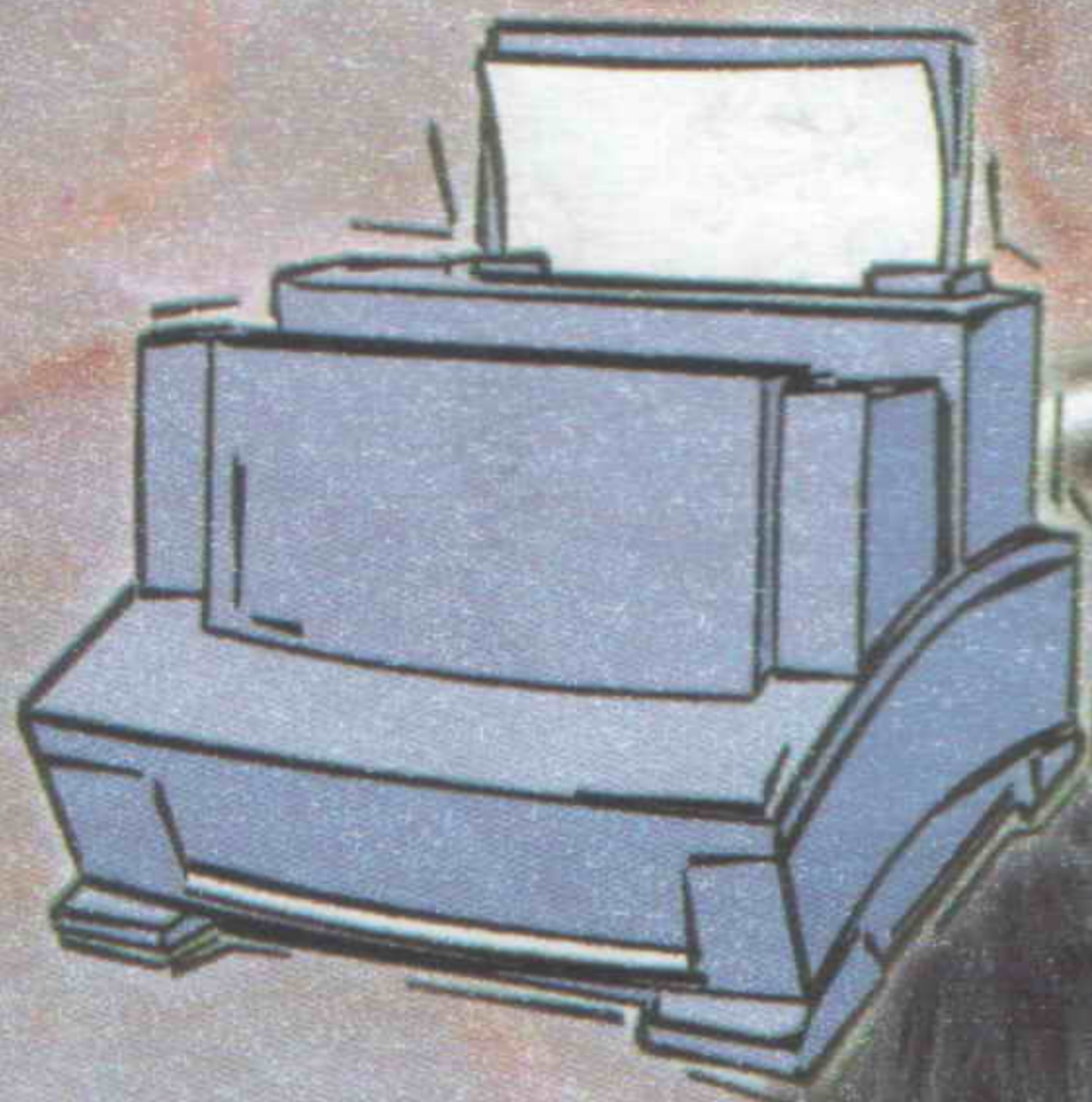
Prodaja CD originala:

ENCARTA 97

BRITANICA

CINEMANIA 97

GRAND PRIX 2



ŠTAMPAČI

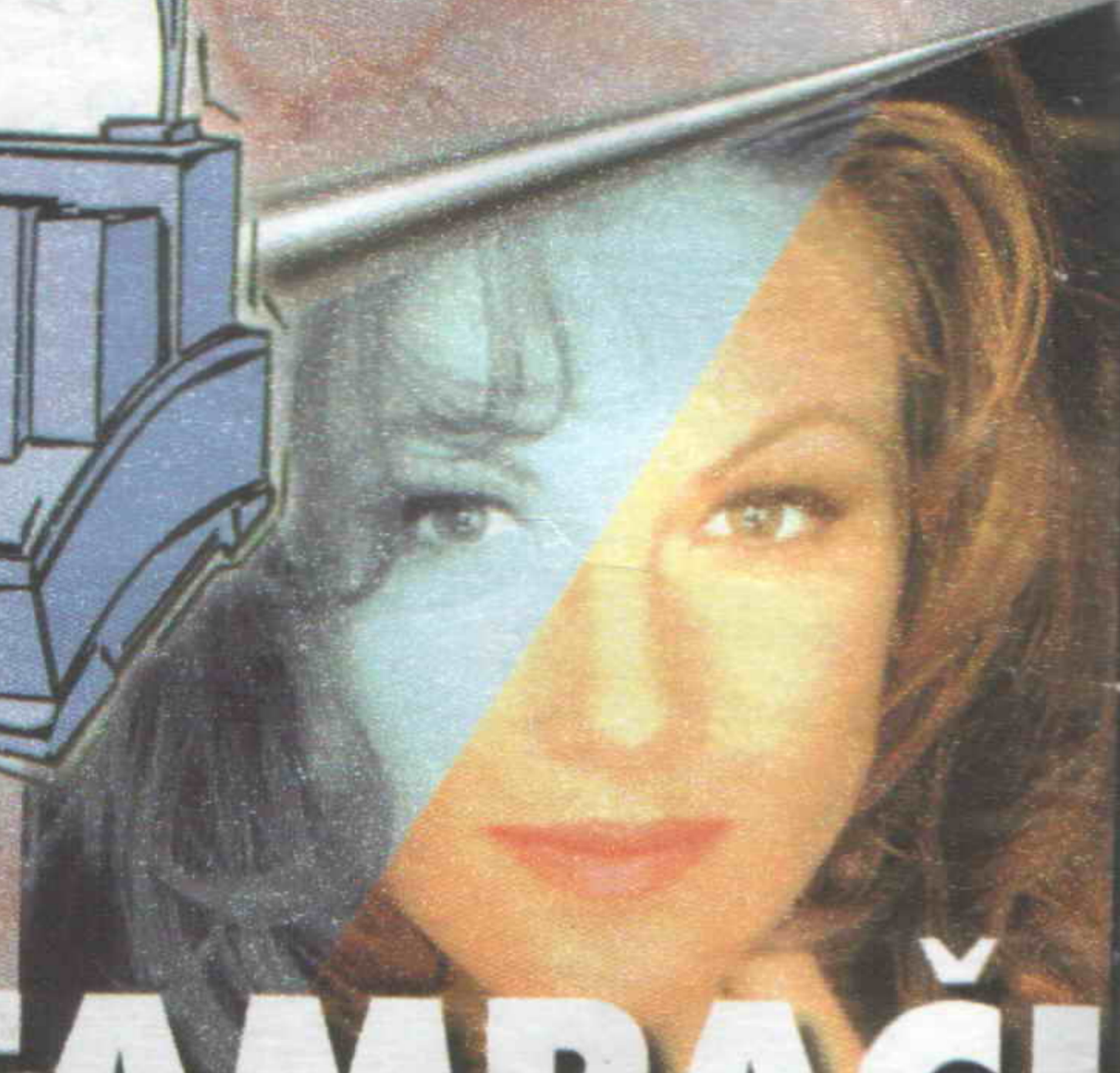
SHOP: Nemanjina 4

OFFICE: Đorđa Jovanovića 9/III

Tel/Fax: 011/3226-303, 3226-323, 3224-221

hp HEWLETT
PACKARD

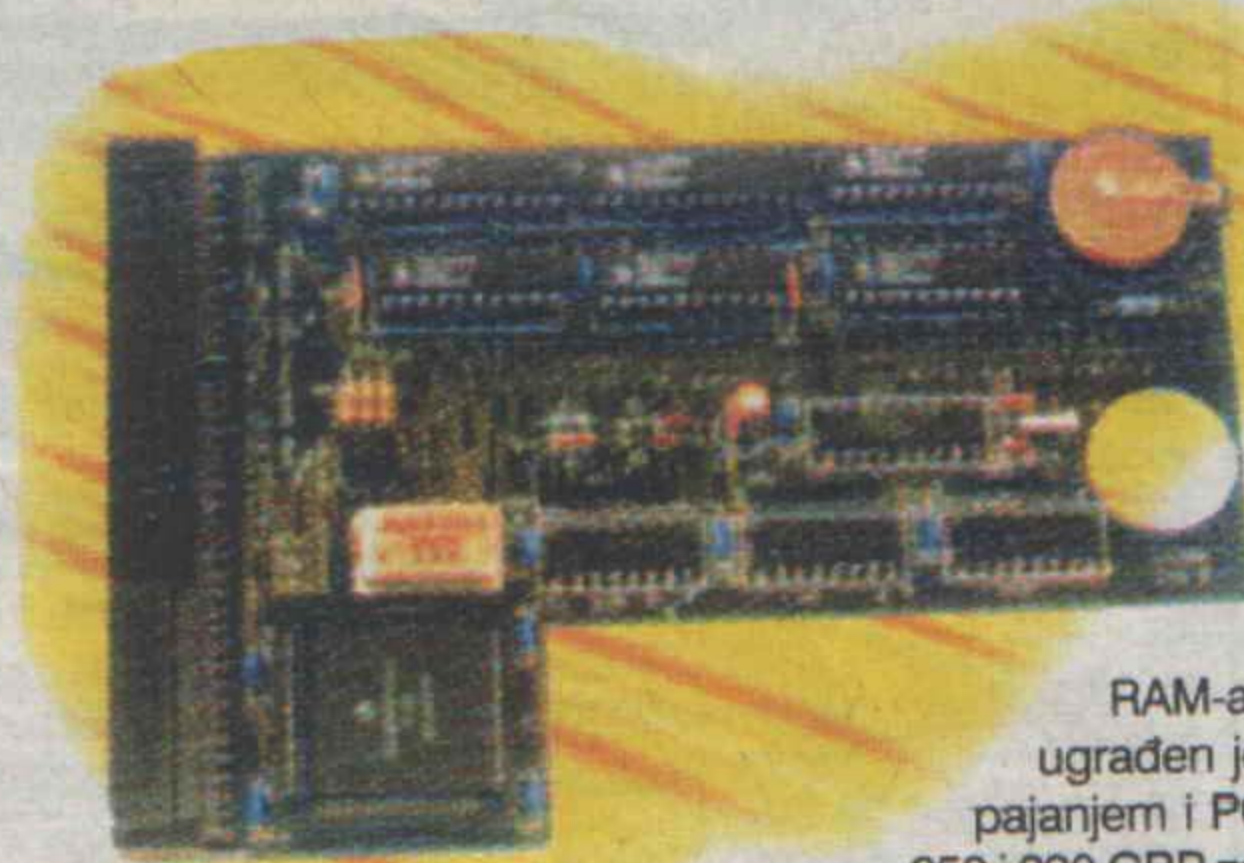
EPSON



Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

JVC četrnaestobrzinski CD-ROM drajv

Japanski JVC najavljuje novog brzinskog rekordera među CD-ROM drajvovima, koji ostvaruje ni manje ni više nego četrnaestostruku(!) brzinu u odnosu na prvobitnu konvencionalnu brzinu čitanja. Reč je o transferu većem od 2100 KB/s što je, priznaćete, velika brzina i za mnoge hard diskove. Uređaj je zasnovan na JVC-jevom mehanizmu koji koristi novi bešumni motor bez četkica, svodeći nivo vibracija na najmanju moguću meru. Do kraja godine drajv će zapljusnuti Zapadnu obalu SAD, a za narednu 1998. godinu planira se invaziona isporuka od milion jedinica mesečno. (ns)



Magnum kartice

Još jedan proizvođač periferija za Amigu izbacio je novu generaciju turbo kartica za Amigu 1200 baziranih na procesorima 68040 i 68060 na frekvencijama od 40 i 50 MHz. Kartice se 72-pinski SIMM-ovima proširuju na maksimalnih 32 MB

RAM-a. Podržavaju *Kickstart ReMapping*, ugrađen je sat-kalendar sa baterijskim napajanjem i PCMCIA su kompatibilne. Cena je 250 i 330 GBP za 68040 na 25 i 40 MHz i 500 GBP za 68060 na 50 MHz, a za SCSI-II interfejs treba dodati još 80 GBP. (ap/žm)

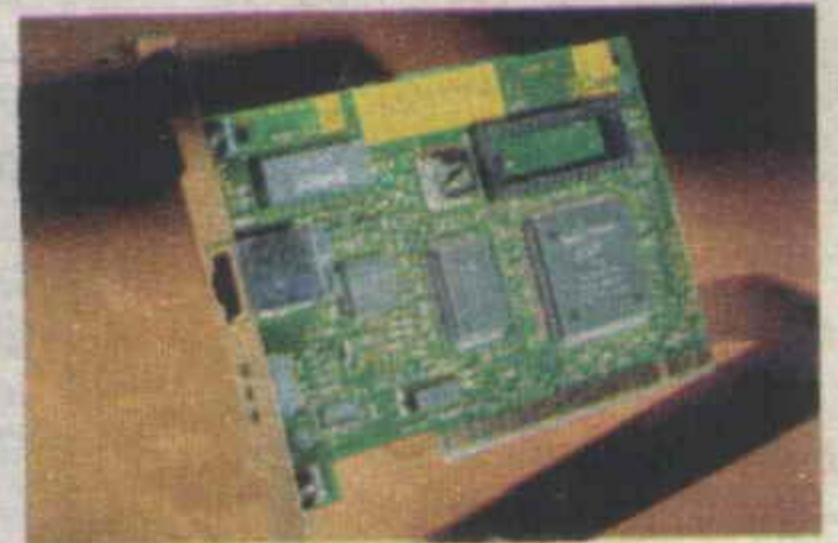
Ricoh MV310 - duplo zadovoljstvo

Novi faks/fotokopir mašina iz firme „Ricoh“, MV310 našla se na britanskom tržištu po ceni od 2350 funti. Predstavnicima za štampu pomenute firme tvrde da je mašina namenjena ljudima koji se bave kućnim biznisom, kancelarijskim sekretaricama i malim radnim grupama zbog naprednog rukovanja dokumentima i specijalnim dizajnom koji koristi visokokvalitetan laser za štampanje. U osnovnu memoriju staje 45 stranica dokumenta, poseduje automatski „hranilac“ (feeder) papira koji prima veličine papira do B4 formata. Ravni dizajn mašine korisnicima pruža simultano slanje faksa, kopiranje i skeniranje iz knjiga/dokumenata zbog multitasking opcije. Štampanje i kopiranje je u rezoluciji od 600 dpi, sa 10 stranica u minutu. (bb)



3Com Fast EtherLink XL

Poboljšanja koja ovu karticu čine poželjnijom od konfekcijskih su brzina od 100 Mb/s, *Dynamic Access*, i odlični *PACE (Priority Access Control Enabled)* drajveri. „3Com“ je obezbedio na desetke funkcija za smanjenje troškova održavanja i optimizaciju mreže. Pomenuti drajveri omogućavaju individualno konfigurisanje prioriteta određenih tipova podataka koji saobraćaju na mreži. Tako je omogućeno besprekorno funkcionisanje aplikacija za paralelni saobraćaj glasovnih, podatkovnih i video podataka (tipa *Live Share Plus*). *Interactive Access* je tehnika kojom se proračunava saobraćaj na mreži, uslovi pod kojima dolazi do opterećenja uz trenutne savete za optimizaciju performansi. U igri je još i podrška za novi *Virtual LAN* standard koji omogućava da mrežna kartica komunicira sa drugim karticama i ostalom mrežnom opremom. Cena kartice je 165 USD. (ns)

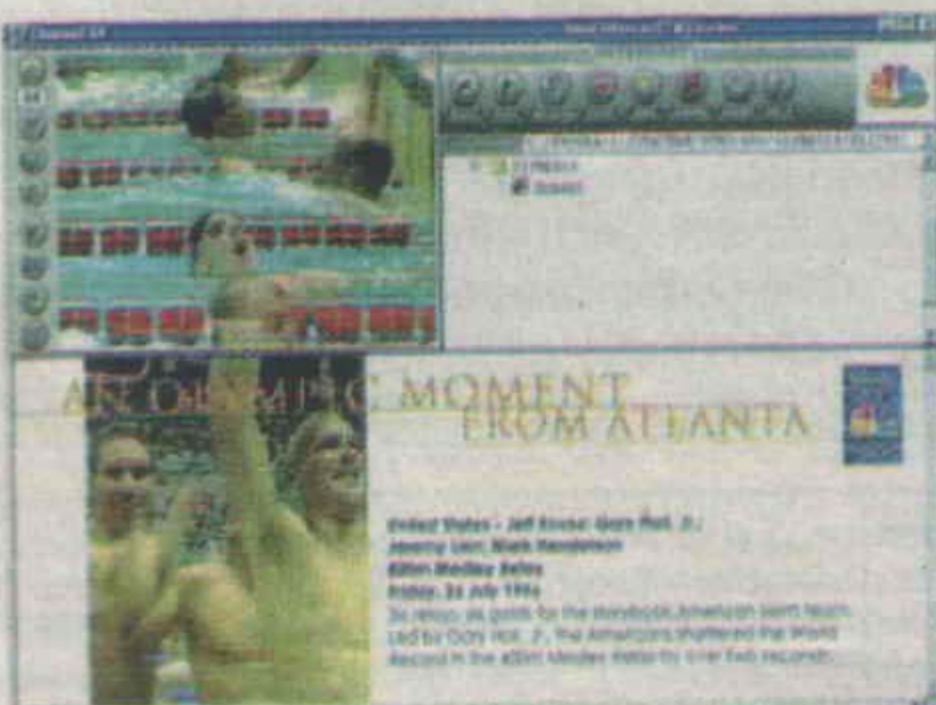


Zbližavanje PC-a i TV-a

Novi TV sistem *Intercast*, predstavljen prošle godine od strane „Intela“, omogućava primanje računarskih podataka zajedno sa regularnim televizijskim ili kablovskim signalom preko neiskorišćenog dela TV signala koji je vidljiv na „zamrznutim“ TV slikama kao taman horizontalni pojas. Ovo omogućava emitovanje Web podataka kroz TV signal četiri puta većom brzinom od trenutno

najbržih modemskih veza. Sve što je korisniku potrebno jeste kartica vredna oko 150 dolara, a zauzvrat dobija dodatne informacije o sadržaju programa koji gleda: uz košarkaške utakmice dobijaju se i veze ka WWW stranicama na kojima se može naći statistika igrača i timova, a uz vesti stranice na kojima se nalaze podaci o ličnostima, mestima ili događajima o kojima se govori.

Intercast tehnologiju za sada podržavaju TV mreže CNN i QVC, a popularna muzička televizijska stanica MTV, zajedno sa svojim vlasnikom „Viacomom“, planira lansiranje 24-časovnog kablovskog kanala „M2: Music Television Channel“ koji će korisnicima pružati simultano gledanje muzičkih spotova na konvencionalnim PC platformama i praćenje podataka vezanih za spotove preko WWW. Druge velike kuće u SAD koje će *Intercast* tehnologiju koristiti u bliskoj budućnosti su NBC i „Turner Broadcasting“. (bb/sp)



Sony CSD-88EE

Proizvod koji stiže iz korporacije „Sony“ je novi osmo-brzinski CD-ROM CSD-88EE. Transfer podataka od 1,2 MBit/s i vreme pristupa od 160 ms omogućavaju glatko gledanje animacija, igara, videa i slušanje muzike. CD-ROM pruža potpunu podršku MPEG 2 video standarda koje podržavaju jedino DVD (*Digital Versatile Disc*) drajvovi. Pri kontinualnom transferu podataka CSD-88EE koristi manje od 30 posto procesorskog vremena. Drajv čita većinu današnjih CD-ROM izdanja i potpuno je AT-API kompatibilan. Cena mu je oko 115 funti. (bb)



Prve banke u Cyberspaceu

Jeste li nekada razmišljali kako bi bilo zgodno da umesto čekanja u dugim redovima na šalterima banaka, neku transakciju obavite iz udobnosti svoje radne sobe, preko svog personalnog kompjutera? Nema gubljenja vremena na putovanje do banke, otvorena je 24 sata dnevno i ne može vas dočekati kiselo lice blagajnika sa komentarom: „Nema novca“. Nemojte se

prerano radovati - za sada tako nešto postoji samo u SAD. Ali i to je dobar znak; dobićemo i mi, valjda, za koju godinu neku Cyberbanku. Pogledajmo, za početak, kako to oni rade.

Za sada su tri velike američke banke otvorile svoje Internet službe: „Bank of America Home Banking“, „Security First Network Bank“ i „Wells Fargo Online Banking“. Preko ovih službi možete da proveravate stanje računa, vršite prenos novca, uplaćujete razne dažbine, čak i da podnosite zahtev za kredit. Nema čekanja od po mesec dana da biste saznali koji su vam čekovi proknjiženi i da li ste u minusu, sva tri servisa daju vam stanje vašeg računa istog dana kada dođe do promene. Vrhunska softverska zaštita obezbeđuje potpunu sigurnost vaših uloga i poverljivost podataka, omogućujući vam čak i da otvorite račun bez fizičkog dolaska u banku. Postoji samo jedna stvar koju u ovakvoj banci ne možete da uradite, a to je da dobijete

na ruke svežanj novca, mada se kažu radi i na tome.

Ovaj bankarski probaj na internet omogućen je nedavno donetim američkim federalnim propisima, mada je pedesetak banaka i ranije davalo mogućnost modemske povezivanja sa lokalnim filijalama iz nekog od specijalizovanih finansijskih programa kao što su *Quicken* ili *Microsoft Money*. Ali, sada vam, zahvaljujući Internetu, više nije potrebno nikakvo iskustvo u radu sa finansijskim programima - dovoljno je da se ulogujete na www.bankamerica.com i susrešćete se sa menijima koji i potpune laike sistematično vode kroz svaku bankarsku proceduru. Iako svi servisi nude približno iste opcije, korisnički interfejs „Bank of America“ je intuitivniji, i uvek su vam pri ruci linkovi koji vas brzo prevode iz jedne procedure u drugu.

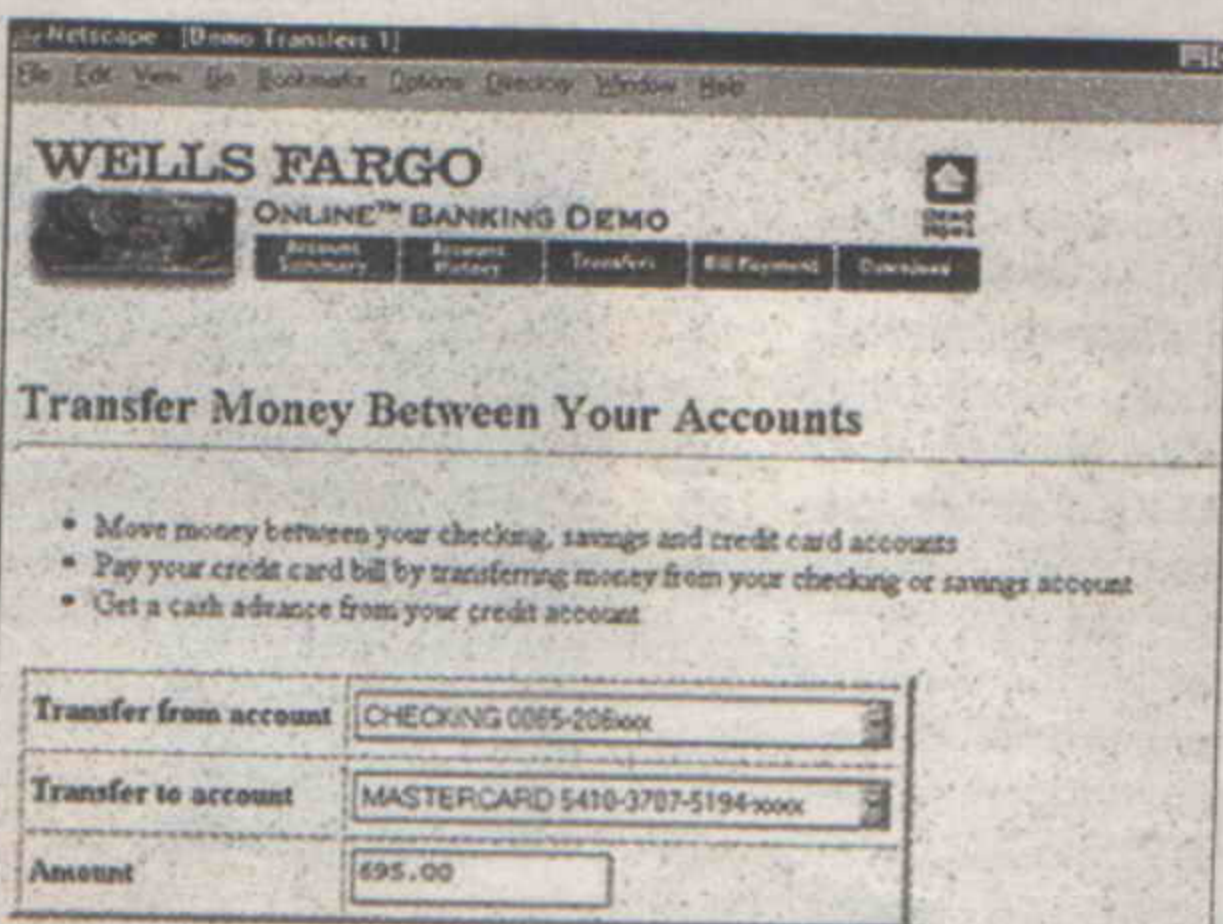
Za usluge ove vrste „BoA“ uzima proviziju od 6,50 USD mesečno, plus 4,50 USD za obradu čekova, ali ako potpišete ugovor da vam se plata uplaćuje direktno na

račun ove banke, usluge su besplatne, što vam u proseku uštedi nekih 170 USD godišnje. Ukoliko želite natenane da analizirate svoje finansijske transakcije, možete fajl sa podacima da izvezete u formatu koji je kompatibilan sa Quick-en-om ili MS Money-jem.

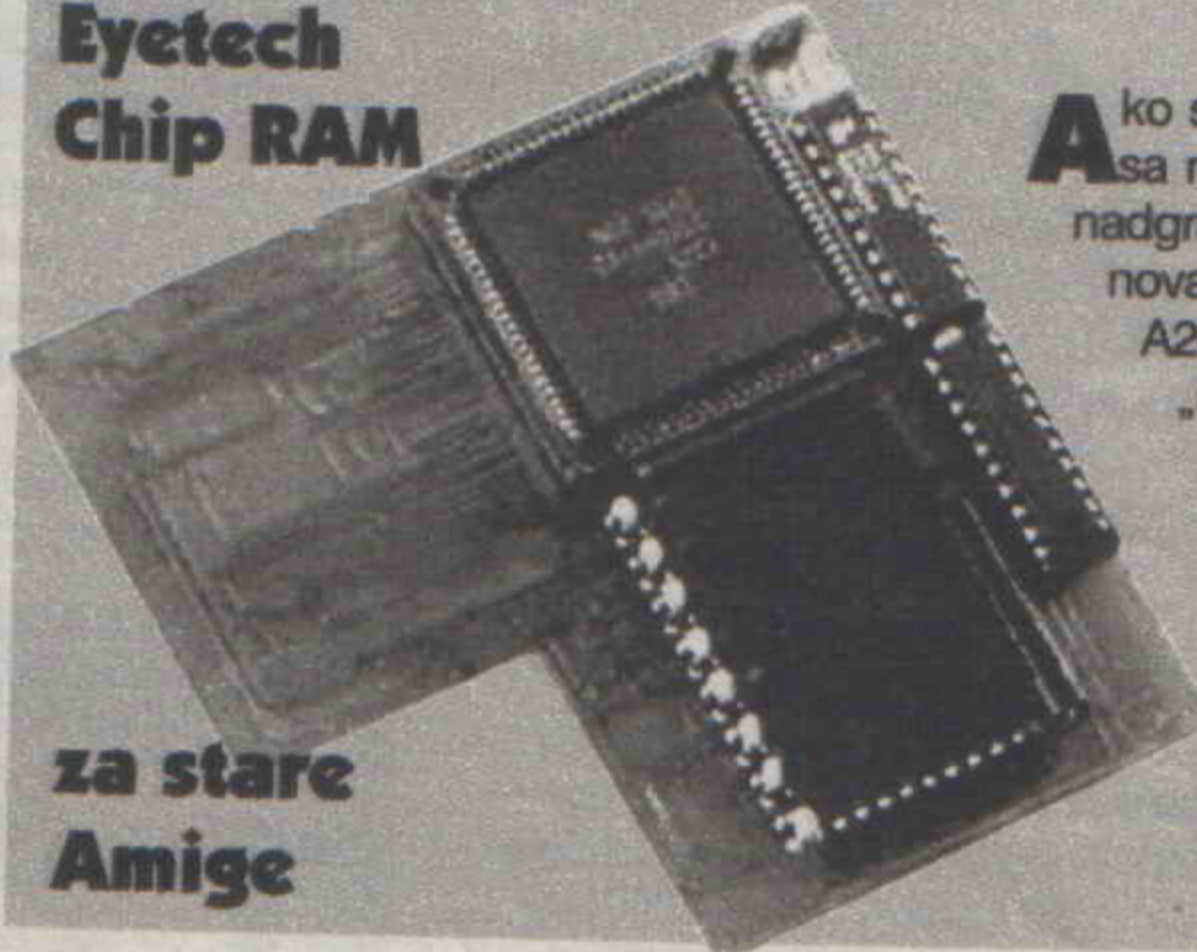
„Security First Network Bank“ (www.sfnb.com) je, zapravo, prva prava virtuelna banka na svetu. Pošto ne poseduje fizičke filijale u koje možete ušetati, čak ni

zgrade, ni administrativni aparat, troškovi poslovanja su joj minimalni, tako da svoje usluge može da ponudi povoljnije od bilo kog klasičnog konkurenta. Ona omogućava otvaranje računa sa ulogom od samo 100 USD, ne naplaćuje proviziju, u startu daje besplatno 200 čekova, kreditnu karticu (ukoliko vam je kredit odobren) i mogućnost plaćanja 20 računa mesečno elektronskim putem. Ovaj web server omogućava vam ne samo izvoz vaših podataka u formatu za finansijske pakete, već i uvoz vaše obrade iz njih.

Web sajtovi sva tri bankovna sistema odlikuju se prefinjenim grafičkim dizajnom. „SFNB“ je bogatiji opcijama od preostala dva, ali traži i više vremena za upoznavanje. Prava ušteda koju ćete ostvariti obavljajući bankarsko poslovanje preko Interneta doći će zbog činjenice da ćete imati manje čekova bez pokrića, i manje prekoračenja dozvoljenih iznosa na kreditnim karticama. Pitanje je samo - kada će to i za nas postati stvarnost? (av)



Eyetech Chip RAM



za stare
Amige

Ako ste ponosni vlasnik neke stare Amige 500 sa megabajtom memorije, vaši problemi oko nadgradnje su rešeni. Iz firme „Eyetech“ stiže nova ploča za sve stare ECS sisteme (A500, A2000) koji će promeniti „Fat“ *Agnus* čip u „Fatter“ bez potrebe da vlasnik nadgradi svoju mašinu u AGA sistem. Na ploči se nalazi „Fatter“ *Agnus*, 2 DRAM čipa i DIL (*Dual-In-Line*) konektor. Pored ova dva megabajta memorije, DIL konektor se povezuje sa Gary čipom i dodatnim adresnim linijama da bi iskoristio dodatni megabajt *Chip RAM*-a. Cena ploče je 130 funti. (bb)

Informacije za rubriku „Hard/Soft scena“ dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampe. Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da njima ne raspolažemo. Spremi smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cena i uslovi prodaje) i adresu, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacija. Naša adresa: Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.



Labtec Quick Sound

Ako vam se čini da je snalaženje među mnogobrojnim programima za podešavanje zvučnih parametara suviše komplikovano, niste jedini. Za korisnike PC-a kojima izbor preko miša nije dovoljno fleksibilan način da kompjuteru saopšte sve što se tiče zvuka, imaju alternativu uobičajenu u *Quick Sound* tastaturi. Na ukupno dvadeset i jednom tasteru smeštene su dugmići za klasična i podešavanja - intenziteta zvuka, balansa, basova, visokih tonova, izbora kanala na koji se podešavanje odnosi (*Line, CD, Midi, Wave* i *Master*), uz kompletne komande za rukovanje CD plejerom. U slučaju opasnosti pritisnite taster *Mute*, ili tražite da vam vrate vaših 40 USD. (ns)

Sledeći Office paketi

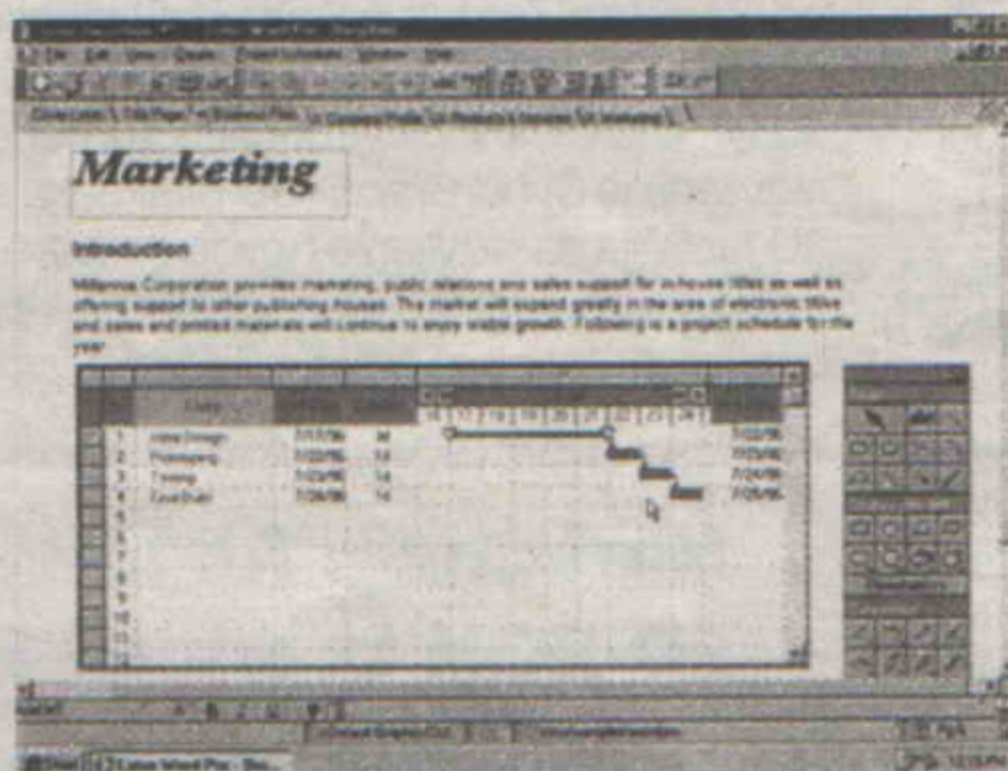
Zašto bi iko kupovao (ili, u našem slučaju, instalirao) ceo *Microsoft Office* ili *Lotus SmartSuite* ako će realno koristiti samo jednu ili dve aplikacije u njemu? Softverske kuće su izgleda „ukapirale“ da određenom profilu korisnika treba i određen tip integrisanog paketa, pa će sledeće verzije nuditi u više aranžmana: kućni, poslovni, profesionalni, razvojni itd.

„Microsoftov“ *Office 97* trebalo bi da startuje u najmanje četiri ovakva aranžmana, a najbitniji dodatak je *MS Outlook*, lični organizator koji korisniku treba da pomogne da organizuje svoje podatke i uskladi svoj rad sa radom svojih kolega. Akcenat je bačen i na Internet, pa je sada moguće praviti HTML fajlove ili slati e-mail iz bilo koje *Office* aplikacije, a dokumente je moguće gledati i iz *Internet Explorera*. Trebalo bi i da je usavršen sistem za prepoznavanje pitanja na engleskom jeziku, pa se pitanja mogu kucati umesto pretraživanja obimnog *Helpa*.

„Lotus“ radi praktično istu stvar, ali gleda da težište sa *Notesa* prebaci na *Word Pro*, čineći njega središtem razmene informacija u okviru jedne radne grupe. Uvedena je i filozofija komponenata, tako da se postojeći sistem kasnije može jednostavno nadogra-

điti dodatnim aplikacijama ako se za tim ukaže potreba. Komponente će se distribuirati u vidu apleta (sitnih programa zavisnih od neke veće aplikacije, obično WWW klijenta, koja im obezbeđuje radno okruženje) pisanih po *ActiveX* standardu, Microsoftovoj ideji o *de facto* Internet standardu. Probne verzije se već mogu skinuti sa <http://www.lotus.com>.

„Corel“ u celu stvar uvodi radikalne zahvate. Njihov *Office/V* je grupa od pet Java apleta (tekst procesor,



tabelarni kalkulator, grafikoni, crtanje i prezentacije) koji se pokreću iz bilo kog WWW čitača koji poseduje podršku za Java jezik. Sami apleti imaju mogućnosti programa iz *PerfectOffice* paketa, ali su neke manje korišćene opcije izbačene. Ono što impresionira je da je ceo paket velik samo 620 KB (!!!), tako da će to nesumnjivo privući kupce sa relativno slabim mašinama. Takođe, aplete sada ne morate ni imati kod kuće. Pretpostavljamo da će se kupovinom dobijati i nalog na „Corelovom“ serveru odakle ćete moći da ih koristite sa bilo kog Internet računara. Ideja se čini revolucionarnom, ali ipak treba sačekati i videti kako će se situacija odvijati. (sp)

Directory Opus 5.5

Iz firme „GPSoftware“ na tržište je stigla verzija 5.5 najpopularnijeg fajl-menadžera za Amigu. Posle dvanaest meseci aktivnog razvoja, operaciona snaga i korisnost programa je znatno uvećana. U novoj verziji je integrisana *OpusFTP* funkcija pomoću koje se pristupa bilo kom Internet siteu iz *Opusovih* listera. Za ikone i fajlove napravljeni su specijalni pop-up meniji. Listeri sa fajlovima se mogu posmatrati preko ikona. Podržava *Cybergraphics* standard (uveden od firme „Phase 5“), dok preko *Magic Workbench*a i sličnih sistema vrši kolono mapiranje gedžeta i ikona. Uveden je novi interni CLI koji korisniku pruža mogućnost testiranja novouvedenih komandi i *ARexx* skripti. Za one koji žele više informacija Internet adresa je: www.livewire.com.au/gpsoft/. (bb)



U OVOM BROJU

AKTUELNOSTI	
Internet u Jugoslaviji	7
Novi provajder - Sezam Pro	7
PRST NA ČELO	
Kompjuteri bez programa	9
NA LICU MESTA	
Beogradski salon knjiga	10
Frankfurt Book Fair	11
BITE '96.	14
PRIMENA	
Kompjuteri u avijaciji (3):	
Sistemi za navigaciju	15
IMMGI Beograd:	
Kompjuterizovana genetika	17
CeDeTEKA	
Encarta 97 Encyclopedia	12
Young Pocahontas	12
Walt Disnet World Explorer	12
Lost Treasures Of The World	13
Vivaldi: The Four Seasons	13
Red Shift 2	13
TEST DRIVE	
DTK Pentium Pro 200 MHz	21
Spacewalker FX i VX	23
GA-586 ATV	24
FX, HX ili VX	24
Vuego BX (Acer)	25
Gold Star GCD-R580B	25
Multimedia Speakers 203B	26
Realtek PCI Ethernet	26
SIS 6202	27
Diamond Viper Pro Video	27
TEST RUN	
Adobe Photoshop 4.0	28
Kai Power's Goo	29
Superbase 95	30
Caligari Truespace 2.x	31
GIF Construction Set	32
Norton Commander 95	33
PD KUTAK	
Multi Booter 95 4.0	34
Virus Workshop 6.3	34
Dialog Killer 1.2	34
Scrambler 1.0	34
Windows Command Line 7.8	34
KOMUNIKACIJE	
Jednostavni HTML editori	35
Autostoperski vodič kroz Internet	36
Blue Wave (2)	37
Novosti na SETNetu	38
I/O PORT	40
IZLOG	
Vodič kroz Internet*	42
DOS za neupućene*	42
Paskal za srednje škole*	42
SVET IGARA	65

HP LaserJet 6P/6MP

Još od svoje četvrte serije laserskih štampača Hewlett-Packard zadržava rezoluciju štampe od 600 tpi, ali zato poboljšava ostale karakteristike ovih uređaja. Tako jedan od prvih modela iz serije „6“ poseduje brži procesor, brzinu štampe od 8 stranica u minutu, vreme od kada se uključi do odštampane prve strane od samo 19 sekundi, a rukovanje uređajem je još jednostavnije nego kod ranijih modela.

LaserJet 6P ima ugrađene printerske programske jezike *HP PCL 6* sa 45 fontova i *PostScript Level 2* (u modelu MP) sa 35 fontova. Dodatni fontovi isporučuju se na disketama, zajedno sa čitavom hrpom drajvera i pomoćnih programa.

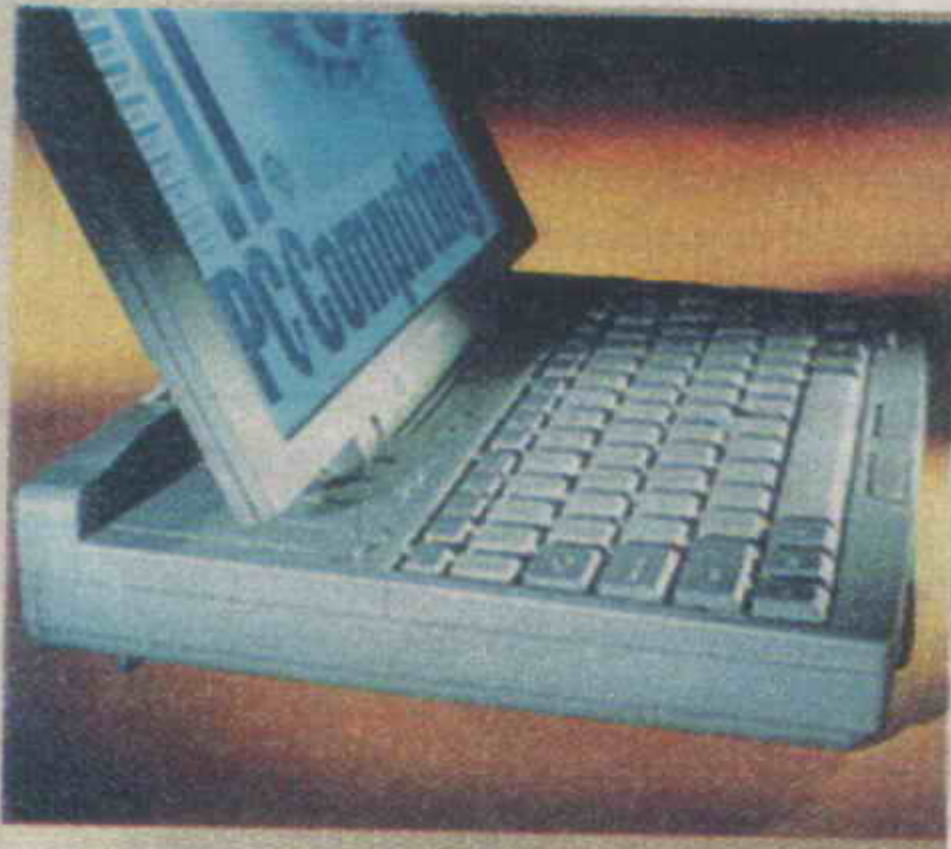
Štampač poseduje dva paralelna, jedan infracrveni i jedan *LocalTalk (Macintosh)* priključak, uz opciju priključenja *JetDirect* kartice preko koje se priključuje



direktno u lokalnu mrežu. Kao i obično, posebno su na raspolaganju proširenja memorije, dodatne kasete za papir i drugi dodaci. (ts)

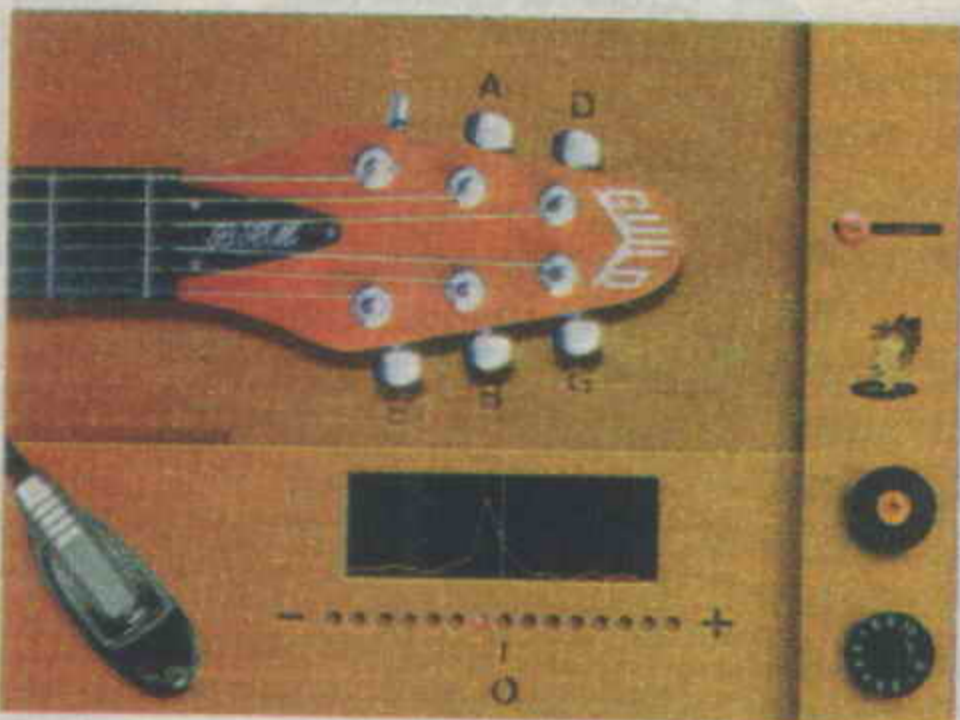
Hitachi M-133T

Pentium multimedia notebook koji dolazi iz „Hitachija” radi na 133 MHz i poseduje šestobrzinski CD-ROM. U izmenljivom ležištu može se umesto CD-ROM-a ubaciti 3,5-inčni flopi drajv, ali nažalost ne i dodatna baterija, koja pored ugrađene nikl-metal hibridne baterije, postaje potrebna već posle par sati rada. Mali ugrađeni zvučnici puštaju 16-bitni zvuk, a interni 28.800 modem odlično može poslužiti za uspostavljanje telefonske veze sa svetom. Preko mrežne kartice moguće je „elektronsku svesku” (notebook, prim. aut.) povezati na bilo koju LAN mrežu preko 10baseT adaptera. Konačno, ugrađeni IrDA omogućava i povezivanje preko infracrvenog komunikacionog interfejsa. Ekran je dijagonale 11.8 inča, LCD sa aktivnom matricom. Nedostaje prostor za odmor zgloba, a može zasmetati i bučan ventilator. Stvar je, naravno, skupa - 5500 USD. (ns)



Garden Encyclopedia 2.0

Baštovanski CD kuće „Book That Work” je doživeo svoju drugu inkarnaciju. Sadrži informacije o preko 1500 baštovanskih vrsta, uključujući povrće i drveće. Saveti oko izbora biljaka uzimaju u obzir klimatske uslove kao i afirmacije korisnika (boju, veličinu, dob cvetanja itd.). Neizostavni rekordi u uzgajanju biljaka su dokumentovani do detalja video klipovima o uzgajanju biljaka. Nije zaboravljen ni Internet (*Go Online*) sa mnoštvom linkova na srodne prezentacije. (ns)



Classic Rock Guitar, Volume 1

Da li da pohađate neku „Školu gitare” (i za to platite) ili da nekog prijatelja koji ume da svira kumite i molite da vas uči? Možda je jednostavnije da nabavite CD-ROM sa

gornjim naslovom uz pomoć kog možete da naučite da svirate osam popularnih rok kompozicija od Bitlsa do Bob Dilana. Učenje svake pesme odvija se kroz četiri lekcije: „Music” predstavlja samu kompoziciju, dakle ono što ćete eventualno na kraju lekcije znati da izvedete i sami; „Chords” prikazuje glavne akorde korišćene u pesmi i rad prstiju potreban za to (hvatovi); „Lessons” su vežbe u kojima se naučeni akordi slažu u deonice, i objašnjavaju termini kao što su ritam ili prelazi; a „Words” pomaže da se reči pesme uklope sa naučenom muzikom. Ovaj CD-ROM nije namenjen potpunim početnicima, ali onima koji su već malo odmakli u tehnici može pomoći u „skidanju” ovih osam i drugih pesama. (ts)

Phase 5 CyberVision 64/3D

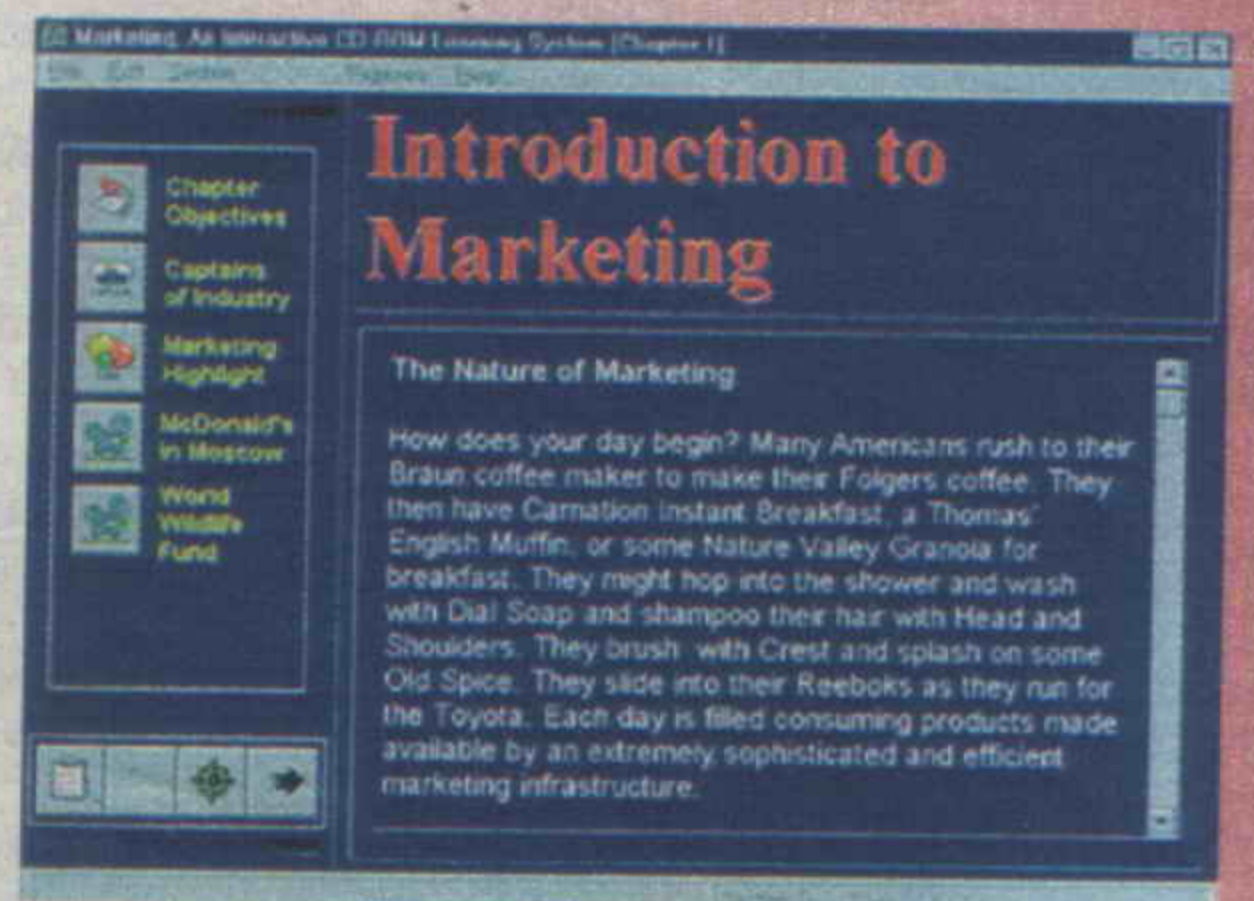
Firma „Phase 5”, veliki proizvođač Amiginih periferija uskoro izbacuje na tržište novu generaciju grafičkih kartica. CV 64/3D je dizajnirana za rad sa Zorro II ili Zorro III slotovima unutar Amiga 2/3/4000(T) ali i Amigama 1200 u Tower verzijama sa Zorro II. Srce sistema biće novi S3 Virge grafički čip sa moćnim 3D performansama. Za potrebe kartica razvijena je CyberGraphX 3D biblioteka sa velikim brojem kompleksnih 3D funkcija za razvijanje novog softvera. Na kartici je ostavljeno mesto za dodavanje MPEG dekodera i preklopnika za biranje signala na video izlazu (original Amigin ili CyberVision 64/3D). (ap/žm)

Corel Click & Create

Da se pravljenje multimedijalnih prezentacija ne bi pretvorilo u mukotrpno pisanje skriptova, pobrinuo se „Corel” svojim novim proizvodom u kome se cela prezentacija pravi prostim dovlačenjem delova na određena mesta u prezentaciji. Sa programom se dobija sijaset sličica, zvukova i animacija, a po rečima stranih kolega za oko 700 dolara nudi isto što i „ozbiljniji” i mnogo skuplji paketi. Nedostaje mu mogućnost editovanja video animacija ili zvukova, kao i opcija da se prezentacija distribuira preko Interneta, ali to nimalo ne umanjuje njegovu privlačnost za korisnike koji žele odmah da se bave izradom prezentacija, bez potrebe za programiranjem. (sp)



Marketing: An Interactive CD-ROM Learning System



Ako se bavite modernim poslovanjem, znanja iz oblasti marketinga (makar i minimalna) praktično su neophodna, a interaktivni medij omogućava mnogo zanimljiviji i kvalitetniji način učenja. CD-ROM pod gornjim naslovom američke kuće „Dryden Press” predstavlja prošireno izdanje istoimene knjige ovog izdavača koju su napisala dva univerzitetska profesora. Pored tekstualnog, teorijskog dela, sadrži i primere novinskih oglasa, radio i TV reklama, rečnik termina i, uopšte, omogućava mnogo bolji uvod u materiju kojom se knjiga bavi. (ts)

Pravila igre

Po pitanju korišćenja Interneta na ovim prostorima vlada priličan kaos - čini se da su Savezni organi preuzeli na sebe zadatak da uvedu malo reda

Sredinom septembra održana je sednica Saveta za informacijski sistem Privredne komore Jugoslavije koja je bila posvećena našem efikasnijem povezivanju u Internet. O čemu se zapravo radi saznali smo u razgovoru sa zamjenikom predsednika Saveta PKJ i direktorom Računskog centra Univerziteta u Beogradu, prof. dr Zoranom Jovanovićem.

Po onome što smo tom prilikom saznali, može se zaključiti da su državne institucije shvatile značaj uvođenja Interneta i sada predstoji posao definisanja mnogih pravnih regulativa i uvođenje više reda u hijerarhijskoj organizaciji „.yu“ domena. Na pomenutoj sednici Privredna komora Jugoslavije je predložena za neku vrstu zaštitnika „.co.yu“ domena od eventualnih monopolističkih poteza. Za administratora „.yu“ domena proglašen je Savezni zavod za informatiku, dok je za administratora domena akademske mreže („.ac.yu“) zadužen Računski centar Univerziteta u Beogradu.

Da sve ovo neće ostati samo na papiru, govori i podatak da odnedavno Savezni organi koriste akademsku mrežu za izlaz na Internet. Međutim, pored gorepomenutog saveta na saveznom nivou, formirana je još jedna komisija koja je zadužena za reorganizaciju mreža na državnom nivou.

Reč je o „Radnoj grupi za Internet“ pri Saveznom ministarstvu za razvoj nauku i životnu sredinu. Grupa je sačinjena sa ciljem da reši problem administracije „.yu“ domena, i to pre svega za vladine i akademske institucije. Koordinator grupe je dr Zoran Čukić, pomoćnik saveznog ministra za razvoj, nauku i životnu sredinu, dok je njegov zamjenik Miloško Lazić, zamjenik republičkog ministra za nauku. Članovi radne grupe su i Slobodan Jelić, zamjenik republičkog ministra za nauku, prof. Radomir Vukasović, pomoćnik ministra za nauku i prosvetu Crne Gore, prof. Toma Dragojević, prorektor univerziteta u Beogradu, prof. Sreten Škuletić, prorektor Univerziteta Crne Gore, Milan Topalović, direktor savezne uprave za radio veze, Nikola Marković direktor Saveznog zavoda za informatiku, Branislav Skulić, pomoćnik direktora Uprave za zajedničke poslove republičkih organa Srbije, Branimir

Gvozdenović, pomoćnik sekretara za razvoj Crne Gore i prof. Zoran Jovanović, direktor Računskog centra Univerziteta u Beogradu i predsednik savezne tehničke komisije koja je zapravo radno telo ove radne grupe, a sastavljena je uglavnom od direktora raznih računskih centara.

S obzirom na količinu reči upotrebljenih za opisivanje funkcija članova radne grupe, očekuje se da se uskoro uvede red u „.yu“ domen i da se tačno definišu uslovi za dobijanje

potrebnih dozvola, kako bi rad provajdera postao u potpunosti pravno regulisan.

U razgovoru sa prof. Jovanovićem saznali smo da se početkom sledeće godine očekuje da Akademska mreža konačno uspostavi sopstveni satelitski link sa inostranstvom. Time će biti i drastično povećan kapacitet veze, što će omogućiti veći komfor svima koji koriste Internet preko „.ac.yu“ domena.

Inače, ovih dana je u RCUB stigla jedna Netra. Reč je o računaru kompanije „Sun Microsystems“ koji je specijalizovan za upravljanje mrežom (što se i naslućuje iz samog imena), pa će se uskoro koristiti u tu svrhu i za podizanje određenih zaštitnih mehanizama na mreži (tzv. firewall), što bi trebalo da doprinese stabilnijem funkcionisanju mreže.

Dušan DINGARAC
(dingo@galeb.etf.bg.ac.yu)

Novi provajder - Sezam Pro

Od početka novembra Jugoslavija dobija još jednog Internet provajdera

Za razliku od onih koji su uspostavili vezu sa inostranstvom i sada prodaju usluge u našoj zemlji, novi provajder će vezu sa Internetom ostvariti preko jednog od aktuelnih provajdera i dalje prodavati usluge krajnjim korisnicima. U svetu je ovakva „preprodaja“ sasvim normalna stvar i, kako stvari sada stoje, uskoro će krenuti i kod nas nudeći, veći izbor i niže cene.

Dakle, dobro poznati BBS sistem „Sezam Pro“ rešio je da od početka novembra omogući svojim korisnicima potpuni Internet pristup, naravno uz doplatu. Tada će proraditi iznajmljivane linije kapaciteta 128 Kbit/s do ovdašnjeg „EUneta“, dok će iznajmljena linija do Akademske mreže ostati aktivna. U planu je i uspostavljanje direktne linije do „BeoTelNet-a“, kako bi pristup „Sezam Pro“ sistemu sa svih odredišta tekao punom brzinom.

Obzirom na dosadašnju vezu „Sezam Proa“ sa Akademskom mrežom, korisnici ovog sistema su mogli da razmenjuju e-mail sa inostranstvom (uz mesečnu kvotu od 3 MB) i da pristupaju sistemu preko telnet servisa. Od 1. novembra korisnicima se pruža mogućnost uspostavljanja PPP

veze, a ako se dodatno doplati moguće je korišćenje svih Internet servisa uz povećanje kvote za e-mail na 6 MB.

Za stare korisnike koji se pretplate do 31. oktobra promotivna cena iznosi 11 DEM mesečno tokom narednih godinu dana, dok za sve ostale iznosi između 20 i 30 DEM mesečno, u zavisnosti od perioda na koji se pretplaćuju. Navedene cene podrazumevaju 90 minuta dnevno pristupa Internetu (45 minuta po pozivu) i sve mogućnosti lokalnog sistema sa kvalitetnim konferencijama i dobrom bazom programa. Naravno od sada će na sistemu „Sezam Pro“ biti moguće komercijalno oglašavanje kao i postavljanje komercijalnih i ličnih Web prezentacija. Cene za firme su 60% veće od cena za pojedince (plus porez), ali su i e-mail kvote veće.

S obzirom da „Sezam Pro“ poseduje 26 telefonskih linija za pristup sistemu, kao i da su cene sasvim konkurentne u odnosu na druge provajdere, ovaj sistem predstavlja zanimljiv izbor. Ako ste zainteresovani navratite svakog

dana od 9 do 23 časa u „SezamCafe“ u Skadarliji pa se, uz osveženje, pobliže raspitajte o svemu.

D.D.

SEZAM^{PRO}
On-line

DSL - 51 MBit/s telefonskom linijom

Porast količine saobraćaja i broja korisnika Interneta, kao i sve veće količine multimedijalnih podataka, uslovljavaju potrebu za poboljšanjem infrastrukture Mreže, ali i postizanje što većih brzina prenosa na postojećim vezama. Nova tehnologija pod nazivom DSL (Digital Subscriber Line) neka je vrsta pandana ISDN linijama, obzirom da takođe koristi postojeće telefonske linije (ali sa četiri žice, kao u SAD naprimer). DSL postojeću liniju deli na tri zasebna kanala: jedan ostaje za obične telefonske razgovore, drugi je za upload (podaci od korisnika) brzinom od 16 do 640 Kbit/s, a treći za download (podaci prema korisniku) brzinom od 1,5 do 9 Mbit/s, koja bi u budućnosti mogla da dostigne i teorijski maksimum od 51 Mbit/s. Prema trenutnim proračunima, cena instalacije potrebne opreme stajala bi oko 500 USD po liniji, a mesečna naknada za pristup Internetu od 30 do 500 USD. (ts)

Internet Explorer 3.0 za Windows 3.1 i UNIX

Izbacivanje sve popularnijeg Explorera za (sada već vrlo stari) Windows 3.1 je vrlo muder potez „Microsofta“. Kao što mi ovde vrlo dobro znamo, još uvek postoji veliki broj slabih mašina, sa samo 4 MB RAM-a. Sada je vlasnicima ovakvih računara omogućeno da iskoriste sve mogućnosti koje Explorer nosi u verziji 3.0. Istovremeno, program se pojavljuje i u verziji za računare pod UNIX operativnim sistemom. „Ret pretraživača“ i dalje traje. (ts)

SC4133pci

486DX5 133 MHz

RAM 8Mb - 60ns

FD 1.44 Mb, HARD DISK 1.3 Gb

KONTROLER PCI IDE

VIDEO PCI SVGA 1Mb

14" SVGA KOLOR LOW RAD.

MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

1290

SC5133pci

Pentium 133 MHz

RAM 16Mb - 60ns EDO

FD 1.44 Mb, HARD DISK 1.6 Gb

KONTROLER PCI IDE

VIDEO PCI SVGA 1Mb

14" SVGA KOLOR LOW RAD.

MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

1890

SC5166pci

Pentium 166 MHz

RAM 16Mb - 60ns EDO

FD 1.44 Mb, HARD DISK 1.6 Gb

KONTROLER PCI IDE

VIDEO PCI SVGA 1Mb

14" SVGA KOLOR LOW RAD.

MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

2140

SC6200pci

Pentium Pro 200 MHz

Uskoro

SPECIJALNA PONUDA
za čitaoce „Sveta kompjutera“

5% POPUSTA

za donosioca kupona iz broja 11/96
(ili čitavog primerka časopisa)

GENIUS SUTLIĆ & Mikrodizajn

DISKOVI	HARD DISK IDE 1.3 Gb / 1.6 Gb / 2.1 Gb	360 / 410 / 510
	HARD DISK SCSI 2.1Gb / 2.1 Gb WIDE SCSI	740 / 1090
	FD 1.44Mb	50
	CD 6x SPEED / 8x SPEED IDE / FD 1.44Mb	180 / 200

PLOČE	PCI 486 DX5-133MHz, 256Kb, EIDE+I/O	210
	PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 133MHz, 256Kb, EIDE+I/O	660
	PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 166MHz, 256Kb, EIDE+I/O	910
	PCI 586p PENTIUM PRO, INTEL 200MHz, 512Kb, EIDE+I/O	Uskoro

Distributer **Genius** proizvoda

KARTICE	PCI SCSI Adaptec 2940 / 2940 ULTRA WIDE SCSI	400 / 600
	ETHERNET NE2000 / PCI NE2000 / PRINT SERVER	50 / 60 / 270
	Robotics SPORTSTER 14.4Vi / 28.8	180 / 350
	INT. FAX MODEM 14400 / 28800 MNP5	90 / 180
	SOUND BLASTER 16bit / 44kHz stereo	75
	AKTIVNI ZVUČNICI 60W	65

**CENE SU U
STALNOM PADU.
PROVERITE!**

SVGA	VIDEO PCI TRIDENT 9440 / S3 TRIO 64+ (1Mb)	60 / 70
	DIAMOND STEALTH 2001 2Mb	220
	DIAMOND VIPER PRO 2Mb	280

Garancija dve godine

KOLOR MONITORI	14" PHILIPS 14C	440
	14" PHILIPS 14B	490
	15" DAEWOO	690
	15" PHILIPS 15B	740
	15" PHILIPS 15A	790
	17" DAEWOO	1290
	17" PHILIPS 17B	1490
	17" PHILIPS 17A	1790
	21" DAEWOO	3250
	21" PHILIPS 21B	3800
	21" PHILIPS 21A	5400

ŠTAMPACI	hp HEWLETT PACKARD LaserJet 5L, 600dpi	920
	hp HEWLETT PACKARD LaserJet 5P, 600dpi	1720
	hp HEWLETT PACKARD LaserJet 4V (A3)	3990
	EPSON Stylus 820	380
	EPSON Stylus 1000	980
	EPSON Stylus COLOR II (A4)	650
	EPSON Stylus XL PRO (A3)	2450
	EPSON LX-300 / LQ-300	290 / 390
	EPSON LQ-570, 24 pin, A4	690
	EPSON FX-2170, A3	1050
EPSON LQ-2070, 24 pin, A3	980	

Deset godina iskustva

RAZNO	MEMORIJE SIMM 8Mb / 16Mb EDO	90 / 200
	MINI TOWER 200W / TASTATURA YU,US	70 / 30
	Genius GRAFIČKI TABLET 12x12 / 12x18	440 / 640
	Genius MIŠEVI (modeli: šareni, optički, bežični, scroll)	20 do 100
	Genius SKENER ScanMate Color, 800 dpi	290
	SKENER ColorPage SP-2 2400 / HR 4800	1090 / 1390

Kosovska 32/I, 11000 Beograd

Tel: 011/332-607, fax: 011/345-126

Radno vreme: od 9 do 17h

Microsoftovi poslovi

Pošto se pričalo da će „Microsoftove“ akcije pasti na berzi, firma je objavila podatak da je ukupan profita porastao za oko 50 posto. Neto zarada za poslednjih godinu dana iznosi 8,67 milijardi dolara. Kalkulacije za sledeću godinu ipak predviđaju u prvoj četvrtini godine sniženje cena „Microsoftovih“ paketa, zbog troškova lansiranja MSNBC interaktivnih televizijskih vesti. Ugovor o osnivanju ovakve futurističke televizije postignut je između „Microsofta“ i američke televizijske mreže NBC. U svakom slučaju, kompanija je svakim danom sve veća, a Bil Gejts je prvi na listi svetskih milijardera magazina „Forbes“. Njegovo bogatstvo je procenjeno na 18 milijardi dolara. (bb)

750 000 korisnika Microsoft Exchangea

Na jednom skupu u Ostinu, kompanija „International Data Corporation“ iznela je činjenicu da preko 750000 ljudi koristi usluge Microsoft Exchange Servera u svakodnevnom poslu. Od pojave ovog servera na tržištu (a pojavio se kao deo Windowsa 95) 125 nezavisnih proizvođača izbacilo je na tržište proizvode koji koriste usluge ovog servera. Microsoft Exchange server ima podršku za e-mail, faks, grupni i samostalni rad, rad sa bazama, deljenje dokumenata između korisnika i slično. (mm)

Network computer vs. Personal Computer - 0 : 1

Na skupu održanom u Orlando na kome su se sastali rukovodnici firmi „Apple“, „Electronic Data Systems“, „Digital Equipment Corp.“ i „Gateway 2000“ glavna tema je bila sudbina Net PC-a, odnosno viđenje iste iz više perspektiva. San o lokalnom kompjuteru koji vezan preko mreže crpi sve podatke sa udaljenog servera, gotovo bez lokalne radne memorije, odnosno sa minimalnim resursima i cenom od 500 do 1500 dolara, usaglasili su se na tom skupu, nikada neće ugroziti PC tržište.

Pored svih napora koje ulažu borci protiv „Wintela“ (sindrom dominacije Windowsa i Intela) predvođeni IBM-om i „Oracleom“ stanje se neće promeniti u korist Net PC koncepta. Komunikaciona infrastruktura (ako izuzmemo korisnike ISDN-a) je suviše spora da bi podnela dodatno opterećenje koje bi nastalo kada bi se velika većina samostalnih PC korisnika preorijentisala na NetPC. S druge strane nedostaju uslovi na tržištu PC opreme koji bi podržali proizvođače da se okrenu Net PC-ima. Gateway nikako ne uspeva da obezbedi funkcionalnu jedinicu (osakačeni PC u njihovom slučaju) koja bi se uklopila u cenu od 999 USD, ali se nadaju da će uskoro moći da se uklope u tu cenu i da ponude svoju verziju Net PC-a.

Utočište i perspektivu za Net PC koncept, zaokruženo je na sastanku, okupljeni su videli u velikim kompanijama koje bi za potrebe svoje firme, umesto skupljih PC radnih stanica koristile Net PC inteligentne terminale i na velika vrata uvelo velike servere i platformski nezavisan softver. (ns)

Rusija i kompjuterski kriminal

Na Rusija nije poštedena hakerskih upada. Kako je zvanično objavljeno, tokom 1995. godine registrovano je ukupno 185 upada u kompjuterske sisteme. Prema saopštenju Odeljenja za borbu protiv privrednog kriminala pri Ministarstvu unutrašnjih poslova, hakeri su ukrali 250 milijardi rubalja, što je 4,7 miliona dolara. Saopštenje se završava rečima da je „elektronska krađa“ u porastu. (ds)

Kompjuteri bez programa

Na kompjutersko tržište vraćaju se terminali. Doduše, sada se to zove NC (Network Computer), ali neodoljivo podseća na stari koncept „glupih“ terminala priključenih na veliki računar; samo ovog puta to nije jedan veliki računar, već velika mreža malih i velikih računara.

Na istoj ovoj stranici možete pročitati zašto čitava stvar sa NC-om ne napreduje gigantskim koracima. Možda bi u ovom trenutku bolju produ imale kućne multimedijalne mrežne mašine kao što je Gateway Destination, ali su zbog tehnologije koju koriste preskupe. Problem sa NC-om je druge vrste. Makar bio i duplo jeftiniji od kompletnog računara, NC mašine se još neko vreme neće kupovati. Jednostavno, na mreži nema dovoljno sadržaja koji bi opravdali njegovu kupovinu. Da bi radio bilo šta, što nema veze sa Internetom, makar da napiše obično pismo, vlasnik NC-a još uvek mora da uz NC koristi PC. Šta će mu onda NC?

Medutim, može se zamisliti situacija u kojoj će i NC biti dovoljan. U ovom broju možete pročitati i vest o „Corelovom“ Office/V paketu. Stvar je zaista radikalna novina - ne toliko po svojim osobinama, koliko kao najava promena koje dolaze.

Zašto bismo uopšte držali programe na disku svog računara, kada ih možemo startovati sa servera firme koja ga je proizvela? Program, ili samo mala rutina nekog programa, prebaci se u memoriju našeg računara i izvršava. I tako svaki put.

Čitav koncept donosi mnoge prednosti i proizvođačima softvera i njihovim korisnicima.

Za nekoliko trenutaka bilo koje parčeta softvera na Zemlji biće dostupno. (Ako ga platimo, naravno.) Drugo, uvek možemo imati najnoviju verziju softvera onog trenutka kada ga firma stavi na svoj server. (Opet, ako doplatimo.) Treće, nećemo morati da plaćamo delove softverskih paketa koje ne bi koristili.

Na kraju, u idealnom slučaju, to znači da nam hard disk treba samo

Strahovito brzo širenje „mreže na mrežama“ zaustaviće se kada i poslednji računar na planeti bude povezan sa ostalima. Ali i mnogo ranije od tog trenutka desiće se promene kojih nismo ni svesni

da bi na njega snimali svoje dokumente, tj. ono što sami kreiramo, ili čak ni to - zakupićemo parče diska na nekom serveru i tamo držati svoje stvari. Vrlo je verovatno da bi podaci tamo i bili sigurniji, sa redovnim bekapovanjem itd. I tako dolazimo do Network Computera; tada je zaista dovoljan.

Sa druge strane, distribucija softverskih paketa (bukvalno mislim na kutiju sa disketama ili CD-ovima i uputstvima) postaje nepotrebna - program dobijamo preko Mreže, uputstva su takode u elektronskom obliku (pa ćemo eventualno, štampati šta nam treba). Drugo, tačno će se znati ko koristi koji program (pa čak i pojedinačne opcije). Računari priključeni u mrežu i sada tačno „znaju“ ko, kome, čemu i koliko puta pristupa.

Ono što sada smatramo kupovinom programa (ako stignemo da se podsetimo šta je to uopšte) izgledaće potpuno drugačije. Pre svega ponuda će biti raznovrsnija, jer će biti mnogo jednostavnije formirati paket programa za specifičnu grupu korisnika, prema njihovim interesovanjima i platežnim mogućnostima.

Dostupnost programa na Mreži daje i potpuno novo značenje terminu kao što su Beta verzija ili shareware, a naročito „piraterija“? Prst na čelo...

Tihomir STANČEVIĆ

Elektronsko osveženje

Na ovogodišnjem Sajmu knjiga predstavljen je i veliki broj izdanja iz oblasti računara - novitet predstavljaju domaća elektronska (CD) izdanja

Domaći izdavači su sve brži u praćenju najnovijih softverskih trendova - neki objavljujući dela domaćih autora, a neki prevodeći strana ostvarenja. „Mikro knjiga“ je od noviteta ponudila nove prevode iz serije „.... za neupućene“ a pošto je na sajmu u Frankfurtu potpisala ugovore sa nekim stranim izdavačkim kućama o prodaji knjiga na stranim jezicima kod nas, na štandu je bilo i dosta takvih izdanja, ali i dva računara povezana na Internet. Razlog za ovo potražite na <http://www.mikroknjiga.com>.

Noviteti iz CET-a su prevodi svetskih kompjuterskih bestselera („Delphi“, „CorelDRAW! 6“, „Windows 95“), kao i informacija da će i ova izdavačka kuća ubuduće nuditi naslove u pretplati. CET je takođe postao distributer izdanja „Microsoft Pressa“, a moguće je kupiti i disketu sa bazom knjiga koje se mogu nabaviti kod ovog izdavača.

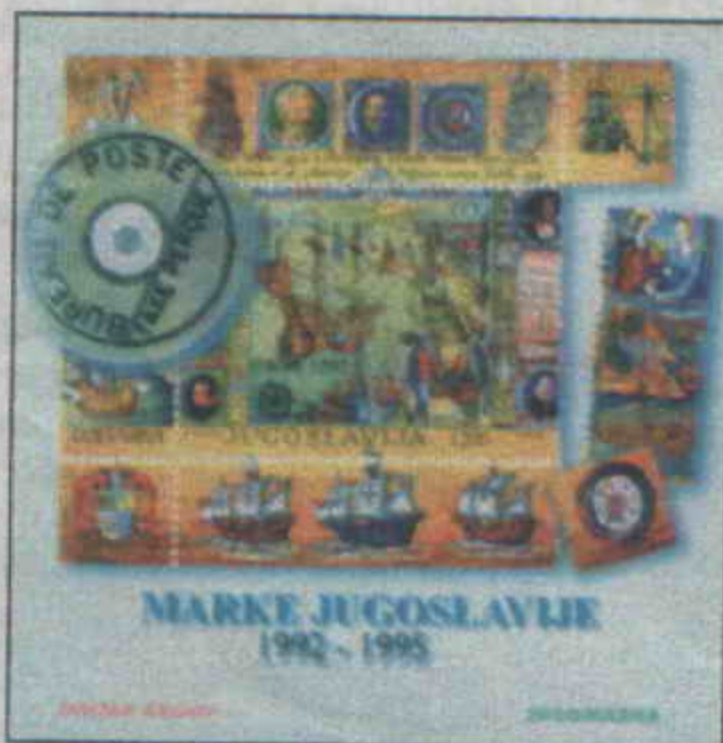
„Tehnička knjiga“ je za Sajam pripremila dva noviteta „MS Word 7“ i „Excel 7“, dok je „Vinča“ pripremila „Auto CAD 13“ (u dva toma), „Word 7.0“ i jednu novu knjigu o UNIX-u. „Kompjuter biblioteka“ je predstavila „Bukvar programiranja“. Od knjiga u pripremi izdvojili bismo naslove „Godine digitalnog življenja“ i „Internet izdavaštvo“. „APP Systems“ je ponudio „Office 95“ i „Internet“, a u pripremi je i knjiga o programskom jeziku Java.

Za one koji više vole originalna inostrana izdanja, na Sajmu je bilo vrlo zanimljivo jer su se prodavci strane literature zaista potrudili da dopreme sveže naslove. Ove knjige su, naravno, skuplje nego u inostranstvu i to od 10 do 40 posto. Kod većine uvoznika mogli su se naći i strani računarski časopisi.

Agencija za marketing i propagandu „YUgo“ organizovala je prvi put kod nas prodaju knjiga preko Interneta. Ako vas zanima, pogledajte adresu <http://www.beonet.yu>.

CD-ROM izdanja

„Narodna biblioteka Srbije“ i firma „Spektrum“ predstavile su gotovo završen projekat „Srpskog ilustrovanog psaltira“ na CD-ROM-u. Ovaj izuzetni spomenik srpske kulture koji se čuva u Minhenu u potpunosti je prebačen u elektronski oblik. Ostaje još da se uradi odgovarajuća prateća muzika, tako da se očekuje da



Mata Pižurice. Pored standardnog vizuelnog kontakta sa sadržajem, korisnicima ovog izdanja dostupno je više stotina tonskih zapisa, naglasaka, izgovora i dijalekata, a i pretraživanje je znatno olakšano. Nadamo se da je ovim tek započeta serija sličnih izdanja koje bi trebala da ima svaka školska, ali i kućna CD-teka.

U sličnom tonu je i izdanje koje priprema „Laboratorija za računarsku tehniku“ instituta

početkom naredne godine bude dostupan širem krugu korisnika. U planu je da ovo delo bude dostupno i preko Interneta. Prema najavama, cena CD-a će biti samo 100 dinara. Pored ovog CD-a „Narodna biblioteka“ je prikazala još dve publikacije: o Novom Sadu (povodom 150 godina no-

vosadske „Gradske biblioteke“) i Ivanjici (bibliografija moravičkog kraja o doprinosu Moravičana srpskoj nauci i kulturi).

„Matica srpska“ i „Zavod za udžbenike i nastavna sredstva“ iz Beograda, uz pomoć „Društva za informatički inženjering INES“ iz Sombora, izdali su „Pravopis srpskoga jezika“ na CD-u. Praktično je reč o multimedijalnom izdanju „Pravopisa srpskog jezika“, autora Mitra Pešikana, Jovana Jerkovića i

„Vinča“. Reč je o nekoj vrsti bukvara na CD-u. Podsetimo da je iz iste kuće ranije izdato nekoliko višejezičnih elektronskih publikacija na disketama o područjima Jugoslavije pod zaštitom UNESCO-a, Vuku Karadžiću i Nikoli Tesli.

„Centar Group“ je predstavio projekat pod nazivom „Interaktivna Srbija“, koji podrazumeva da do 1998. godine bude završeno 100 CD-ROM izdanja. Veći deo ovih diskova biće multimedijalna izdanja publikacija „Jugoslovenske revije“. Za sada je završeno sedam diskova od kojih ćemo izdvojiti „Nikola Tesla - fotoalbum“, „Marke Jugoslavije od 1992-1995“, a od izdanja koja uskoro treba da ugledaju svetlost dana „Hazarski rečnik“ Milorada Pavića, kao i „Telefonski imenik SR Jugoslavije za 1996/97. godinu“ na 9 (!?) diskova (možda će biti sa slikama svih pretplatnika - prim. ur.).

„Politika“, Ekonomski fakultet Univerziteta u Beogradu i „Savremena administracija“ predstavili su prvu multimedijalnu enciklopediju na srpskom jeziku. Reč je o „Ekonomskoj i poslovnoj enciklopediji“ na CD-u, koja obiluje grafičkim prikazima i statističkim tabelama, kao i pretraživanjem sadržaja po različitim kriterijumima. Ovo izdanje je sačinjeno na osnovu papirnog izdanja enciklopedije iz 1994. godine i sadrži 5000 odrednica, više od 500 animacija, slika i grafika, kao i preko 10000 ključnih reči iz 43 oblasti ekonomije i poslovanja.

Jugoslovenski ogranak kompanije „Kompas“ počeo je sa mesečnim izdavanjem CD-a koji sadrži podatke o preko 10000 firmi sa područja SR Jugoslavije. Svi podaci su u HTML formatu, tako da se CD može koristiti na bilo kojoj platformi.

Na Sajmu smo od CD-ova našli i enciklopediju „Britanica“, koja za jugoslovensko tržište košta 480 USD! Firma „Gutenberg & Byte“ nudi „Longmanova“ CD izdanja za učenje engleskog jezika koji su posebno zanimljivi za decu. Na grčkom štandu mogao se naći CD na engleskom jeziku o istoriji olimpijskih igara. Napravljen je povodom 2800 godina prvih antičkih atletskih igara, a podržan je od strane grčkog Olimpijskog komiteta.

Novi trendovi

Masovnije elektronsko izdavaštvo je prijatno osveženje 41. salona knjiga u Beogradu. S druge strane, dolaskom Interneta i Windowsa 95, domaći izdavači starih dobrih knjiga utrkuju se da pokriju sve oblasti od šireg interesa, što čitaocima donosi veći izbor kvalitetne računarske literature. Međutim za one koji žele više od običnog korišćenja računara preostaje nabavka inostranih izdanja što, na sreću, postaje sve jednostavnije i jeftinije.

Dušan DINGARAC



Hartija (još) trpi

48th FRANKFURT
BOOK FAIR
2-7 OCTOBER
1996



Najveći i najznačajniji poslovni
susret izdavača, knjižara
i svih onih kojima knjiga
znači nešto u životu

Specijalno za „Svet Kompjutera“

Frankfurt, oktobra
ve godine frankfurtski sajam knji-
ga je, na površini preko 10 puta ve-
ćoj od sajma u Beogradu, okupio
5426 izdavača. Predstavila se i tr-
govala izdavačka industrija koja,
nažalost, kao i sve u devedesetim,
više podseća na zombizam čiji je jedini cilj što br-
že okrenuti novac, bez obzira o čemu se radi.
Izražen je trend da se „gađaju“ najniži ukusi pu-
blike. Sve ostalo je sekundarno. Ovaj pre svega
unosan biznis je prošle godine u svetu „okre-
nuo“ preko 15 milijardi dolara.

Ali ne cvetaju ruže baš u svim sektori-
ma izdavačke delatnosti. To se pre svega
odnosi na foto-monografije, one malo
ozbiljnijeg dokumentarno-istorijskog tipa,
koje polako ali sigurno umiru. Ne toliko
zbog loše produkcije, koliko zbog malog
profita koje donose i dugog perioda koji je
potreban da se uloženi novac vrati.

Elektronski medij

Iako su postojale odvojene hale sa stva-
rima koje nisu vezane za papirnu produ-
kciju, skoro svaki veći izdavač iz Evrope ili
SAD nastupio je predstavljajući zajedno
klasične knjige i CD-ROM izdanja. Prvi uti-
sak koji se nameće pri poseti tih štandova
jeste da ih je CD-ROM izdao. To priznaju i
sami izdavači.

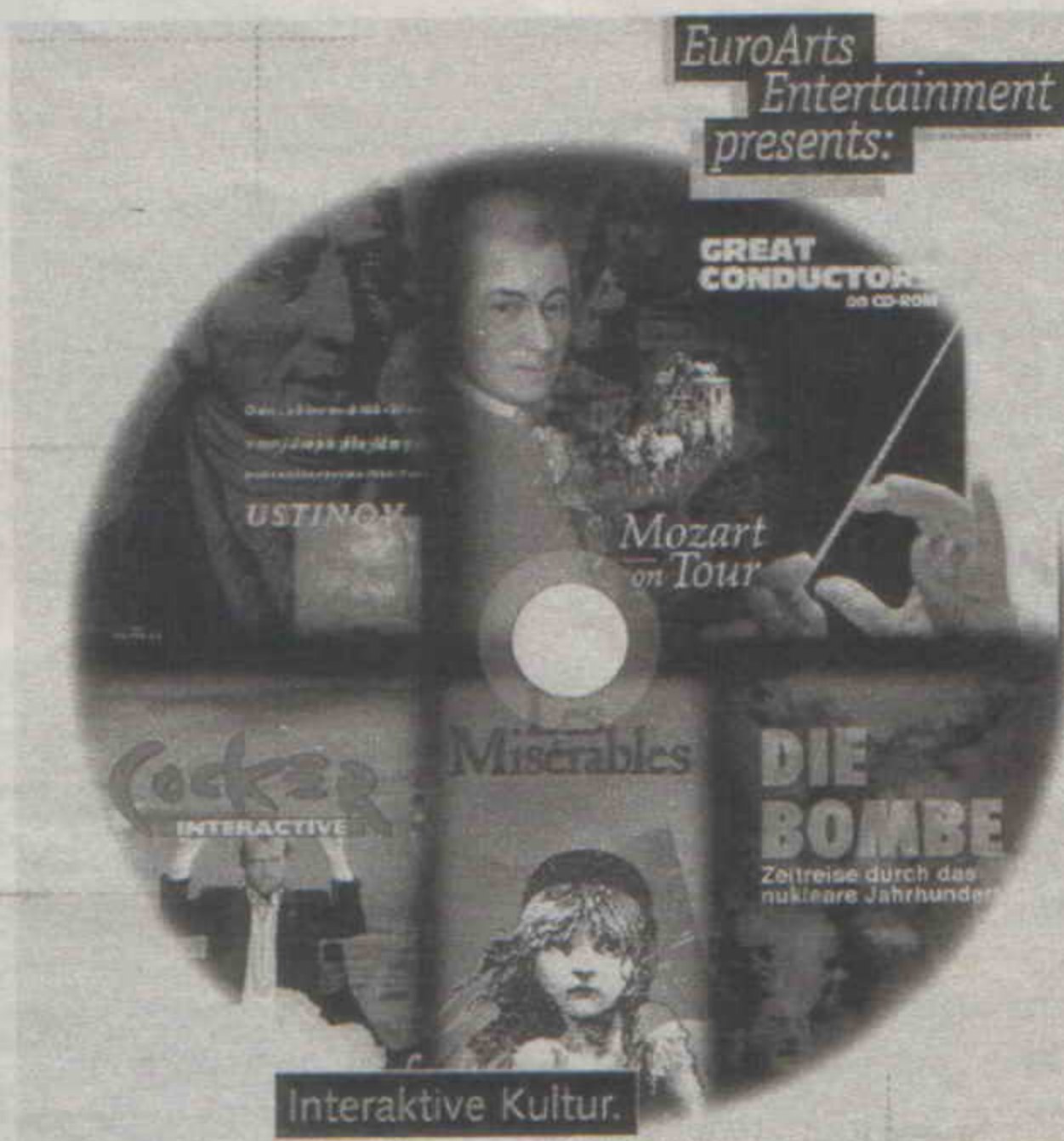
Verovatno očekujući enormne profite,
vrlo brzo su se našli u nebranom grožđu.
Ako se izuzmu enciklopedijska izdanja,
CD-ROM će vrlo teško naći put do kupa-
ca. Dva su razloga za to. Prvo, jednoličan
dizajn izdanja, a drugi, možda još gori,
nerazumevanje mogućnosti novog medi-
ja od strane okoštale izdavačke birokratije ko-
ja je apsolutno sve svela na sistem „uložena
novčana jedinica puta pet - to je posao“.

Najtragičnija stvar vezana za CD-ROM je sva-
kako njihova prodajna cena. Mada daleko jefti-
niji u produkciji od recimo foto-monografija, oni
premašuju njihovu cenu za čak dva do tri puta.
Bez obzira na sve, prosečna cena od 100 DEM za
iole ozbiljnije CD-ROM izdanje je više nego bezo-
brazna. No, tržište će ih opametiti.

Poznati naslovi

„Brittanica“ (koja je, ugrid, američka kompa-
nija sa sedištem u Čikagu) nije donela neke veli-
ke novosti. Čekaju pojavu DVD formata, pa će tek
onda da upotpune sadašnje izdanje koje zbog
ograničenog prostora sadrži samo 10 procenata

fotografija i crteža iz papirnog izdanja. Na pita-
nje zašto ne snize cenu svog CD ROM-a na, reci-
mo, 20 DEM i time postanu pristupačni svako-
me, odgovor je da njihova zaštita protiv piratisa-
nja radi besprekorno, pa je cena od skoro 2.000
DEM, koliko košta CD „Brittanica 2.0“ pokrila
njihove produkcijske troškove. Ne verujem da su
u celom svetu prodali više od par hiljada koma-
da. Možda ni toliko. (Autor ovog teksta jednosti-
vno nije imao srca da im kaže kako je u Beogra-
du piratsku „Brittanicu“ nabavio za samo 20
DEM.) Zaista šteta za nešto što je toliko bolje da
je poređenje sa „MS Encartaom“ ništa drugo do
uvreda.



Na štandovima tajvanskih CD-ROM izdavača
su najzastupljenija bila interaktivna izdanja sli-
kovnica koje su više nego šarmantne. Tu je CD-
ROM zaista našao svoje mesto. Američki izdava-
či CD-ROM izdanja se skoro i nisu pojavili na saj-
mu, tako da je teško steći utisak kakva je u celi-
ni slika u ovoj oblasti izdavačke delatnosti. Pre
svega što su specijalizovani sajmovi kompjuter-
skog softvera i hardvera možda bolja mesta za
predstavljanje.

U jednoj od hala smo gotovo slučajno nale-
teli na maleni izložbeni prostor beogradske
firme „Center Group“. Imali su ukupno osam
izloženih naslova. Međutim, posetioci nisu
mogli da ih pregledaju jer do tog trećeg dana
sajma, udarnog dana sajma kada se sklapa
većina poslova, nisu imali računar.

Internet

Najveći interes je svakako izazvao nezaobila-
zni Internet, odnosno WWW. Provajderi poput
„EUNeta“ i „America Online“ su imali zapažene
štandove, a klinci i poslovni ljudi su u *cyber caf-
feima* surfovali po Internetu.

Izdavači vrlo stidljivo prelaze na ovu vrstu de-
latnosti, jer su u velikoj dilemi kako da srede
problem autorskih prava kao i kako da stvore
profit od toga. Dodatan problem predstavlja ma-
la brzina prenosa podataka, još uvek primitivni
editori HTML dokumenata, kao i sama ograniče-
nja HTML jezika.

Većina promocija je bila na nemačkom
jeziku koji je potpisniku ovih redova po-
malo nerazumljiv. Opšti je utisak da ipak
u Evropi Internet neće zaživeti skoro, jer
neverovatna „alavost“ evropskih izdava-
ča neće skoro omogućiti dobre sadržaje.
Izgleda da im je matematika velikih bro-
jeva nepoznata, a to je jedan od razloga
koji Ameriku drži još uvek daleko ispred
ostalih.

Prema procenama upućenih, Internet
biznis će krajem 1998. godine biti „te-
žak“ preko osam milijardi dolara, što na-
dmašuje cenu i same „Mreže svih mre-
ža“. Nove tehnologije koje omogućavaju
izuzetne brzine prenosa preko običnih
telefonskih linija, predstavljaju gigant-
ski korak u kompjuterskim komunikaci-
jama i verovatno će označiti kraj ISDN-a.

Softver za izdavače

Najveće novosti koje po kojima će se
pamtiti jesen 1996 dolazi iz „Adobea“.
Pre svih tu je novi *Photoshop* u verziji 4.0
koji je svoju premijeru imao krajem se-
ptembra na sajmu „Fotokina“ u Kelnu. Tokom

oktobra na par različitih lokacija u Evropi biće
predstavljen *PageMaker* u verziji 6.5. kao i alat
za kreiranje WWW dokumenata *PageMill 2.0*,
koji barata frejmovima i tabelama bez editova-
nja HTML koda iz nekog drugog editora. *Acrobat*
je spreman u verziji 3.0. Svakako bi trebali da
pomenemo i *Adobe Type manager 4.0* koji je već
doživeo svoju promociju na jesenjem „COMDEX-
u“ i pobrao nepodeljene simpatije i komplimen-
te. O svemu tome pronačićete ponešto već na
stranicama ovog broja.

Tek sada je postalo više nego jasno da spaja-
nje „Adobea“ i „Aldusa“ nije bio samo trik za
uklanjanje konkurencije, već je zahvaljujući to-
me drastično unapređen proizvodni program.

Kamenko PAJIC

YOUNG POCAHONTAS



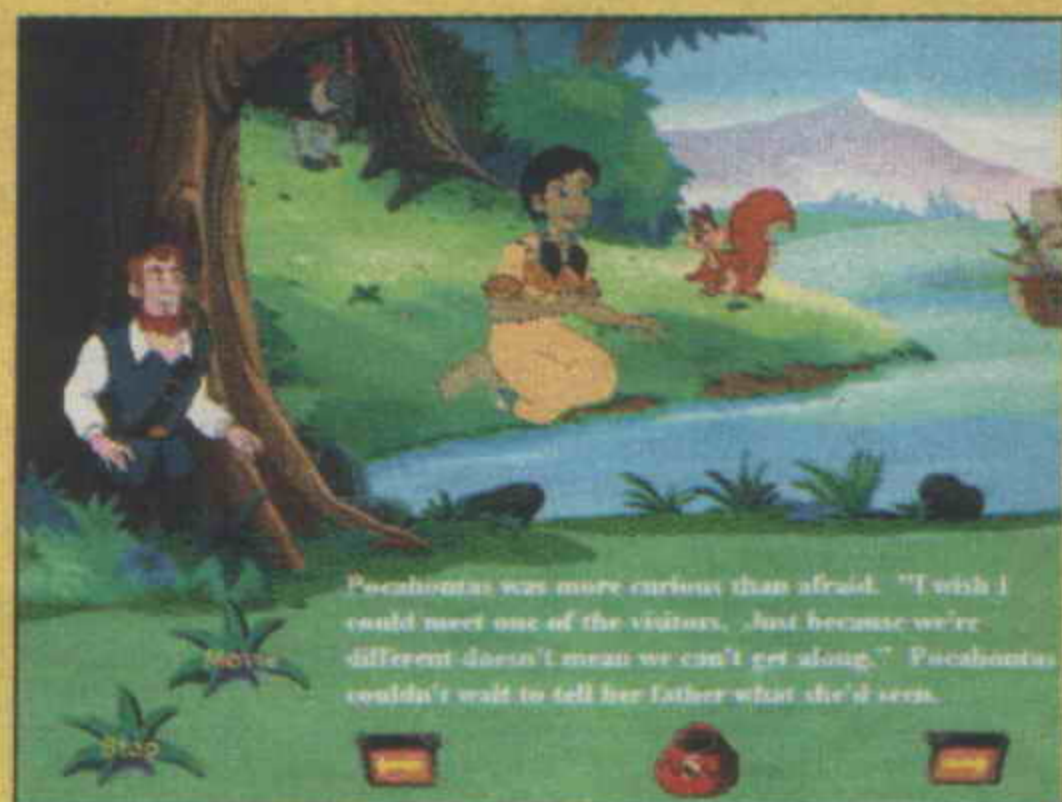
Legenda o Indijanki Pokahontas i engleskim moreplovcima uspešno je predstavljena „Disneyevim“ dugometražnim filmom. Pa ipak, antirasistička poruka priče ostavlja znatan potencijal za eksploataciju. U prilog toj tvrdnji ide CD *Young Pocahontas* u izdanju firme „UAV Corporation“, koji nosi malo izmenjenu priču u odnosu na originalni scenario.

CD je namenjen deci srednjeg uzrasta, pa je i Pokahontas prikazana kao desetogodišnja devojčica, koja kroz druženje sa prirodom i životinjama upoznaje svet oko sebe. Večiti sukob dobra i zla i neki problemi odrastanja su okosnica priče sa ovog simpatičnog CD-a.

Najznačajniji deo diska je animirani film koji, bez prekida, traje čitavih pola sata. Radi se o ozbiljnom, profesionalno urađenom crtaču sa puno humora i tri kratke muzičke numere. U „Disneyevskom“ stilu sadrži celu priču o maloj Pokahontas, kapetanu Smitu i zlom Vraču. Da biste potpuno razumeli dijaloge potrebno je tek osrednje poznavanje engleskog jezika, s obzirom da su korišćeni samo jednostavnije reči.

G.JOKSIMOVIĆ

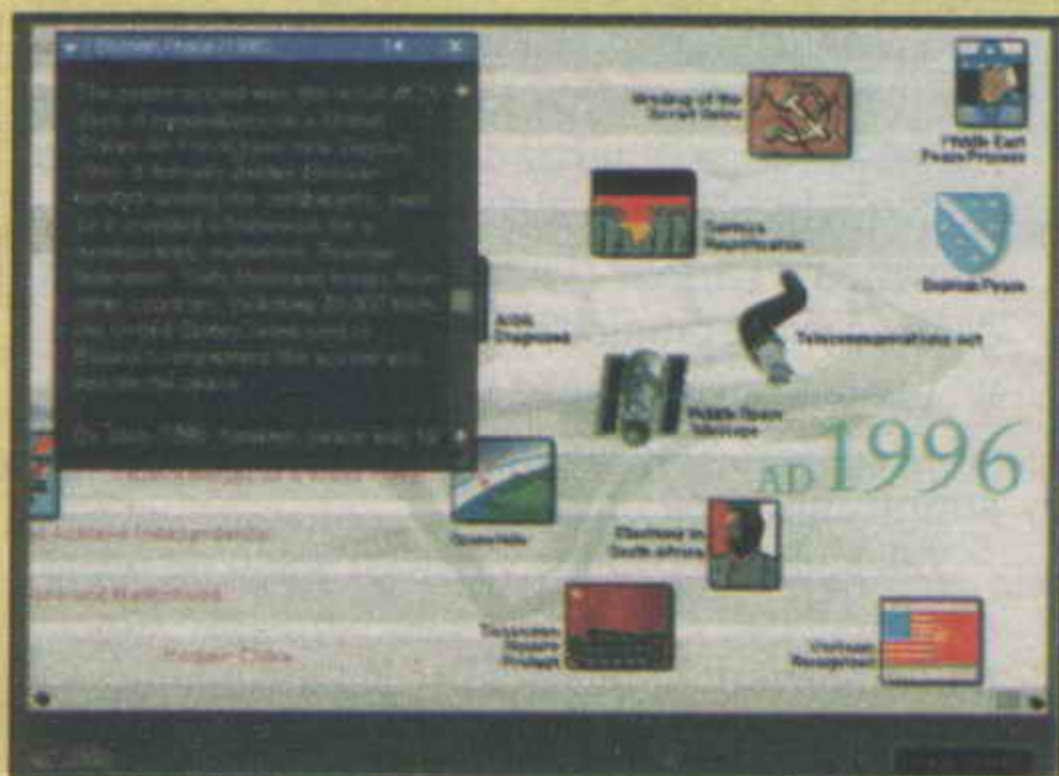
CD-ROM ustupio „Espro“



Najpoznatija među opštim CD enciklopedijama, „Microsoftova“ *Encarta*, pojavila se u izdanju za 1997. godinu (prethodila joj je *Cinemania 97*). Na vizuelnom planu nismo zapazili neke radikalnije promene. Korisničkim interfejsom dominiraju nenametljive tamne nijanse, pa se celokupna pažnja posmatrača fokusira na sadržaj (tekst, slike, zvuk, tabele i animacije). Iz **Home Screena**, koji igra funkciju uvodne strane, može se doći do svih informacija vezanih za način korišćenja *Encarte* i njen sadržaj. Biblioteka pojmova je obogaćena za oko 6000 termina, pa sada broji tačno 31.108 pojmova čija pretraga je olakšana podelom na više različitih oblasti (nauka, umetnost i dr.). Naša zemlja se konačno našla na spisku međunarodno priznatih država i predstavljena je u sasvim zadovoljavajućem obimu (sa zastavom i himnom). U program je inkorporiran i zanimljiv rečnik termina koji se, sem posebnom opcijom, može aktivirati i dvostrukim klikom na nepoznatu reč. **Media Features** je ostao najinteresantniji deo enciklopedije i sadrži više korisnih potprograma dovedenih do funkcionalnog i estetskog savršenstva. Uz enciklopediju će se uskoro pojaviti i novo izdanje *World Atlasa* sa preko milion ucrtanih i obrađenih lokacija širom Zemlje. Nova *Encarta* omogućava direktnu vezu sa Web stranicama Interneta, odakle se besplatno mogu preuzimati mesečni update fajlovi (sve to, naravno, pomoću *MS Internet Explorera 3.0*, čija se instalacija nalazi na istom disku). Za one koji su spremni da prežale dva CD-a, tu je i *Encarta Deluxe Edition*, znatno bogatija informacijama i multimedijalnim prezentacijama (više slika, zvuka, animacija...).

G.J.

CD-ROM ustupio „MB Soft“



THE WALT DISNEY WORLD EXPLORER

U periodu od početka 1963. do 1. oktobra 1971. godine, preko 8.000 ljudi radilo je na izgradnji najvećeg zabavnog parka na svetu, čuvenog „Diznilenda“ (zauzima više od 47 kvadratnih milja). Ove godine, „Disney Interactive“ je prvi put izbacio CD-ROM koji sadrži pregršt informacija o ovoj zemlji iz mašte svakog klinca. *The Walt Disney World Explorer*



je predivni multimedijalni vodič kroz floridski „Diznilend“, ali i mnogo više od toga. Na lak i brz način doći ćete do brojnih informacija koje se tiču ne samo Parka, već i velikog **Waltera E. Disneya**, zatim kompanije „Disney“, njenog istorijata i budućih projekata. Sem informacija koje smo pronašli čitajući raznu literaturu, na CD-u se mogu naći mnoge manje poznate činjenice, intervjui sa samim Diznijem i osobljem i još mnogo toga.

Snalaženje u programu ne predstavlja nikakav problem, ali savetujemo da za početak izaberete **Tour** opciju, klikanjem na cepelin koji se kreće glavnim ekranom (mapa Parka). Kvalitet audio i video zapisa je vrhunski. Jedino što smo očekivali, a nismo videli, jesu video klipovi iz crtača. Za uživanje u ovom programu trebaće vam računar baziran najmanje na 486/50 procesoru, uz 14-27 MB prostora na disku i CD-ROM drajv dvostruke brzine.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

CD-ROM ustupio „MB Soft“

LOST TREASURES OF THE WORLD

Nema čoveka u kome ne tinja avanturistički duh. Taj Indijana Džons u nama drži nas kraj TV ekrana uvek kada krenu reportaže „National Geographicsa“ i „Discovery Channela“. Sa CD-ROM izdanjem *Lost Treasures of the World* opasni svet tragača za blagom seli se u udobnost naših domova.

Čovek koji stoji iza najvećeg dela projekta je jedan od najpoznatijih lovaca na blago, **Sten Grist**, koji je tokom pet godina sakupljao i sistematizovao materijal za ovu publikaciju. Iz glavnog menija, preko opcije **Meet Stan** na najbolji način se upozna sa sadržajem CD-a, tematikom i nekim Stenovim putopisima sa naracijom koju prate fotografije sa lica mesta.



Ostatak diska nudi opcije za pretraživanje preko 53.000 različitih dragocnosti širom planete, od kojih su 5.000 dokumentovane i praćene mapom na kojoj je označena približna lokacija. U dokumentaciji su i osam lokacija sa naših prostora (primetićete zastarelost mape koja prikazuje staru SFRJ).

Tu su i posebni odeljci koji govore o prirodi posla lovca na blago: alatima, tehnikama, etičkim problemima, zakonskim peripetijama, bibliografijama poznatih ličnosti iz sveta avanturista, a i priče o najpoznatijim otkrivenim dragocenostima. Sve je u obliku teksta koji može biti praćen rečju, slikom ili animacijom. Utisak kompletnosti ovog diska nijednom prilikom nije došao u pitanje.

G. J.

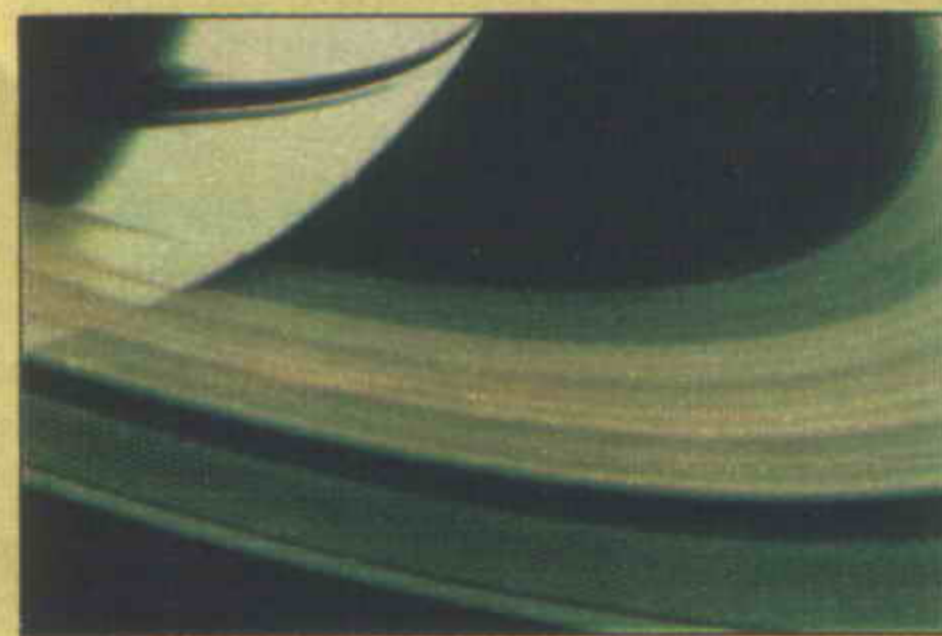
CD-ROM ustupio „Extreme Plato“

RED SHIFT 2

Firma „Maris Multimedia Ltd“ je napravila sjajan posao. Za razliku od prethodne verzije, *Red Shift 2* je pravo otkrovenje. U verziji 1.5 koja je neko vreme kružila Beogradom bilo je puno bagova, nedovršenih opcija, nedostajalo je ažurnijih podataka, a uz sve to rad je bio jezivo spor.

Nova verzija nije donela ništa revolucionarno, ni po pitanju korisničkog interfejsa, ni po pitanju ponuđenih opcija. Sve je to uglavnom postojalo i u prethodnoj verziji, samo nije funkcionisalo. Doduše, dodato je nešto malo šminke ovde ili onde, ali ono što je najbitnije – sve opcije funkcionišu zadovoljavajuće brzo.

Red Shift 2 poseduje pozamašnu bazu astronomskih termina što je izuzetno korisno, pogotovo astronomima amaterima. Ipak, osnovna uloga ovog programa je planetarijum. Broj objekata koje poznaje *Red Shift 2* daleko nadmašuje broj onih koje možemo da vidimo golim okom. Orijentacija je lagana i opremljena svim koordinatnim sistemima. Ovo vam omogućava da, recimo, za tren oka pronađete sve planete i njihove satelite unutar Sunčevog sistema, a zatim jednim klikom miša dobijete detaljne informa-



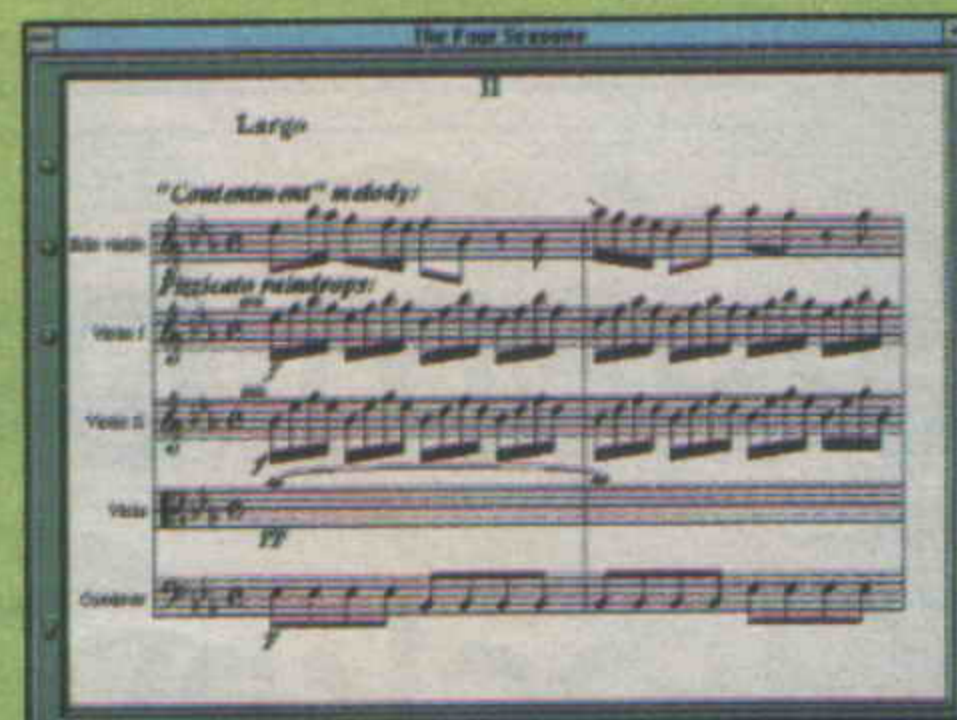
cije o pojedinim objektima. U istom prozoru možete doći i do sasvim pristojne baze vrlo interesantnih i kvalitetnih fotografija, snimljenih po raznim svetskim centrima za istraživanje kosmosa.

Jedna od vrlo interesantnih opcija je i posmatranje najpoznatijih svemirskih misija. Broj misija je impresivan, a mogu se posmatrati sa bilo kog objekta u Sunčevom sistemu ili iz samih letilica. Putanje i orbite brodova čije misije posmatrate iscrtavaju se željenom brzinom, što vam pomaže da steknete pravi utisak o nezamislivoj veličini prosora koji nas okružuje.

U *Red Shiftu* ćete naći detaljne mape Zemlje, Meseca, Marsa i Venere. **Tutorials** filmovi objašnjavaju osnovne astronomske pojmove. Sem ove opcije studentima je namenjena i opcija **Guided Tours**, koja omogućava kvalitetne uvode u oblasti astronomije. Pored svega ovoga *Red Shift 2* ima i mogućnost izračunavanja konjukcija, kao i pomračenja Sunca i Meseca. Sem golih brojki, datuma i tačnog vremena kada se ove pojave događaju, možete ih i videti na svom ekranu.

Stevan JOSIMOVIĆ
CD-ROM ustupio „Media City“

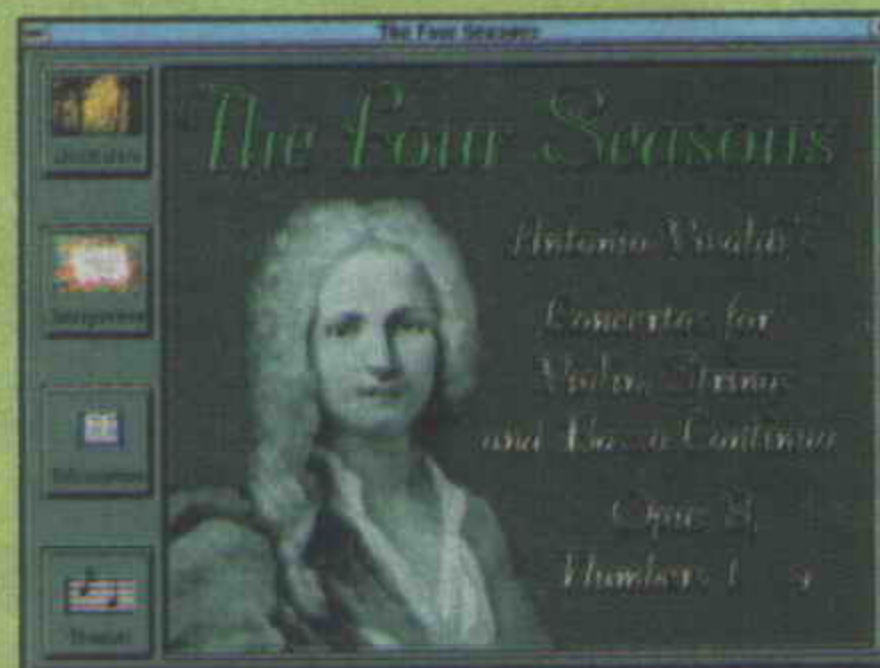
VIVALDI: THE FOUR SEASONS



Godina kulture je bila i prošla, resorno ministarstvo je potrošilo ogromne pare na reklamu i propagiranje trajnih kulturnih vrednosti, ali sve to izgleda nije mnogo vredelo – Mica „Trofrtaljka“, Buba „Petarda“ i „umetnice“ sličnog kalibra i dalje nas posredstvom javnih medija obilno zasipaju šundom i kičem (O tempora, o mores!). Srećom, prava umetnost ne živi samo jedno leto, za nju godine ne predstavljaju balast i to je ono što je razlikuje od trenutnih modnih hirova.

Prošla su skoro tri veka otkako je čuveni italijanski kompozitor Antonio Vivaldi napisao svoje životno delo – četiri koncerta za violinu i orkestar (Opus 8) koji se zajedničkim imenom nazivaju „Četiri godišnja doba“. Ovaj popularni ciklus, koji se danas nalazi na repertoaru svakog vrhunskog violiniste, spada u tzv. programsku umetničku muziku, u ovom slučaju baziranu na sonetima koje je sam kompozitor napisao u slavu prirode (programska muzika je izražajni stil u muzici kojim se „pričava“ neko književno delo).

Vivaldi sigurno nije mogao ni da sanja da će generacije na pragu novog milenijuma imati prilike da njegovu muziku otkrivaju na nov način – putem sprave zvane kompjuter. Kompakt disk *The Four Seasons* pripada seriji „Multimedia Music Books“ kompanije „Technology Dynamics Corporation“ i predstavlja lep pokušaj da se mladáni vlasnici kompjutera koji su odrasli uz tehno-dens ritam upoznaju sa baroknom muzikom i Vivaldijevim stvaralaštvom. Pored sva četiri violinska koncerta koji se mogu slušati i na običnom CD plejeru, na ovom disku se nalazi još 21 MB kompjuterskih podataka koji u slici i reči opisuju Vivaldijev životni put, daju opšte informacije o violini, orkestru i muzičkoj formi kao što je koncert, objašnjavaju okolnosti pod kojima su nastala „Četiri godišnja doba“ itd. Međutim, verovatno najlepša karakteristika ovog diska jeste mogućnost simultanog slušanja pojedinih koncerta i praćenja teksta na ekranu monitora koji do detalja objašnjava šta je kompozitor želeo da kaže određenom solo ili orkestarskom partijom. Na taj način postiže se ono najvažnije – razumevanje muzike koja se sluša.



The Four Seasons nije na nivou „Microsoftovih“ enciklopedija, ali ipak zaslužuje da se nađe u rukama svakog ljubitelja umetničke muzike. Naravno, ne bi bilo loše da ga pogledaju i „folkeri“ – možda za koji pedalj promene svoj ukus.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Extreme Plato“



Sajam bez pljeskavica

bite '96
1st BELGRADE IT EXPO

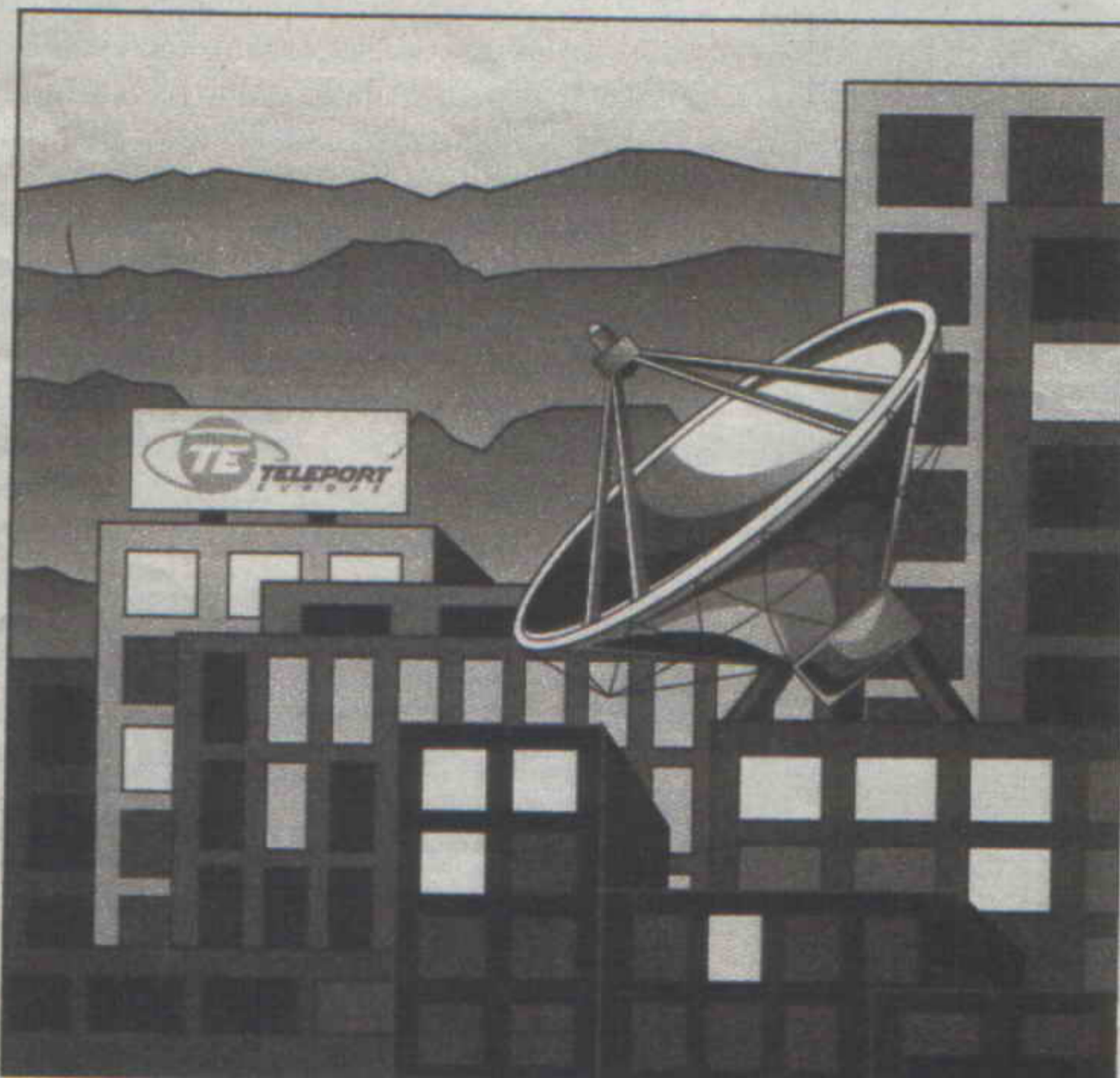
Prvi međunarodni sajam kompjutera, komunikacije i radio difuzije prikazao je drugačiji pristup organizaciji sajamskih manifestacija

Na Beogradskom sajmu je od 2. do 5. oktobra održan prvi poslovni sajam posle višegodišnjih sankcija. Kada se kaže poslovni sajam to podrazumeva da je ulaz bio dozvoljen samo punoletnim građanima koji su uz to bili i pristojno odeveni (nisu se zahtevale kravate već ulaz nije bio dozvoljen u sportskim patikama). Za one koji nisu imali pozivnicu ili propusnicu (koju je bilo vrlo lako dobiti, ali ne na sajmu) ulaz je koštao čitavih 35 dinara. Da je sajam zaista bio na poslovnom nivou govori i podatak da je posle registracije svaki posetilac dobijao identifikacioni bedž sa svojim imenom i nazivom firme koju predstavlja kao i da na čitavom sajmu nije mogla da se kupi pljeskavica.

Paralelno sa BITE '96 održavao se i BIRE '96 prvi međunarodni sajam regradnje infrastrukture SR Jugoslavije. Organizator ovih manifestacija, koje su bile smeštene u delu hale 14 Beogradskog sajma, bile su dve specijalizovane firme za organizaciju sličnih izložbi, britanski „International Trade & Exhibitions J/V Ltd.” i beogradski „BelExpo”. Manifestaciju je podržalo Savezno ministarstvo za trgovinu, a sponzorisali „British Airways” i beogradski hotel „Hyatt Regency”.

S obzirom da je jedan od organizatora bila strana kompanija, na ovim manifestacijama je bilo stranih firmi koje do sada nisu imale predstavnike u našoj zemlji. Ipak, do kraja sajma najveći deo njih se pridružio većini koja je izabrala svoje ovdašnje partnere.

Po nazivu manifestacije jasno je da su računari činili samo deo izloženih eksponata, a da je većinu činila telekomunikaciona oprema. Međutim u novije vreme računari i telekomunikacije su nerazdvojni pojmovi, pa se može reći da su na neki način svi štandovi bili u nekoj vezi sa računarima.



Na štandu „Alcatela” nije bilo izloženih eksponata već samo par propagandnih panoa i jedan mali prospekt. Naravno poslovni ljudi željni saradnje bili su dobrodošli, a oni valjda već znaju šta francuski telekomunikacioni gigant nudi. Na štandu „Ericssona” bila je sasvim suprotna situacija, jer je bio izložen reprezentativni deo proizvodnog programa sa posebnim mestom za novi mobilni telefon GH 388. Ovaj mališa, težak jedva 200 grama, pored zavidnih telefonskih mogućnosti, nudi i prenos podataka i faks poruka na 9600 bps, a „Ericsson” za njega nudi čak dvadesetak različitih dodataka. Obzirom da je ovaj švedski telekomunikacioni gigant (prvi u svetu po broju mobilnih sistema) na sajmu potpisao ugovor sa domaćim „MobTelom” o uvođenju GSM mobilnih telefona, sasvim je moguće da uskoro vidite GH 388 u ruci nekog domaćeg biznismena ili kao dodatak nekog laptopa dok se vozite „Beovozom”, jer 15. oktobra je započela sa radom prva GSM centrala kod nas.

Domaći „Digit”, koji godinama zastupa „Digital”, ponudio je različite sisteme bazirane na Alfa procesorima, ali je bila izložena i jedna NT stanica sa softverom za upravljanje i nadzor mreže iz jednog centra. Inače „Digit” nije bio jedini sa ovakvim rešenjem, jer su i druge firme koje se bave mrežama imale slična rešenja („Ericsson”, „Vucom”...).

Nemačka kompanija „Teleport Europe” prikazala je svoju ponudu u oblasti satelitskih komunikacija. Ova kompanija je, iako nastala pre samo pet godina, već prisutna u preko 40 zemalja sveta. U svojoj ponudi ima sve vrste satelitskih veza uključujući i računarske veze. Ukoliko se njima obratite sa željom da postanete Internet provajderi, mogu da srede sve što se tiče tehni-

ke, pa vama ostaje samo da pribavite dozvole (*Samo!? - prim. ur.*). Zanimljiva mogućnost za Internet preko satelita je mogućnost ostvarivanja asimetrične veze (naprimer, 64 Kbit/s u jednom, a 2 Mbit/s u drugom smeru) ukoliko je osnovna namena linka preuzimanje podataka u klasičnoj klijent-server arhitekturi (veoma podseća na domaće veze jer uglavnom svi korisnici koriste Web koji na mali zahtev odgovara sa velikom količinom podataka dok ostatak Interneta od nas preuzima male količine podataka).

Na štandu „Unis Elkos Tima” bili su izloženi UPS-ovi italijanske kompanije „Sicon”. Ono što razlikuje ovu ponudu od ponude drugih kompanija koje prodaju UPS-ove su modeli velikih snaga. Dok je uobičajena ponuda UPS-ova snage od 250 do 600 VA „Sicon” nudi uređaje do 600 KVA! Zato i ne čudi podatak da ova kompanija osigurava kompletnu telekomunikacionu mrežu Italije.

Veliko interesovanje posetilaca izazvala je jedna mašina nalik na laserski štampač koja se nalazila na štandu podgoričkog „ELMAG-a”. DataCard izraelske proizvodnje za par desetina sekundi štampa željenu sadržinu na plastičnoj kartici veličine kreditne kartice. Štampa je u punom koloru sa zaštitnom folijom, a ono što sistem čini zanimljivim je mogućnost da se sa druge strane kartice nalazi magnetna traka ili bār kod. Na taj način je moguće uz odgovarajuću kameru i računar vrlo brzo napraviti identifikacione propusnice sa slikom osobe koje u automatizovanom sistemu očitavanja mogu imati višestruku namenu. Ukoliko vam se ne isplati da kupujete ceo sistem (sa kamerom, računarom i softverom košta oko 12000 DEM) „ELMAG” je spreman da izradi kartice po ceni od 5 do 7 DEM za komad.

BITE ima sve izgleda da tokom narednih godina preraste u ozbiljan poslovni sajam, a da bi to uspeo potrebno je da bude više izlagača iz vanevropskih zemalja, posebno iz Severne Amerike i sa Dalekog istoka.

Dušan DINGARAC

Sistemi za navigaciju



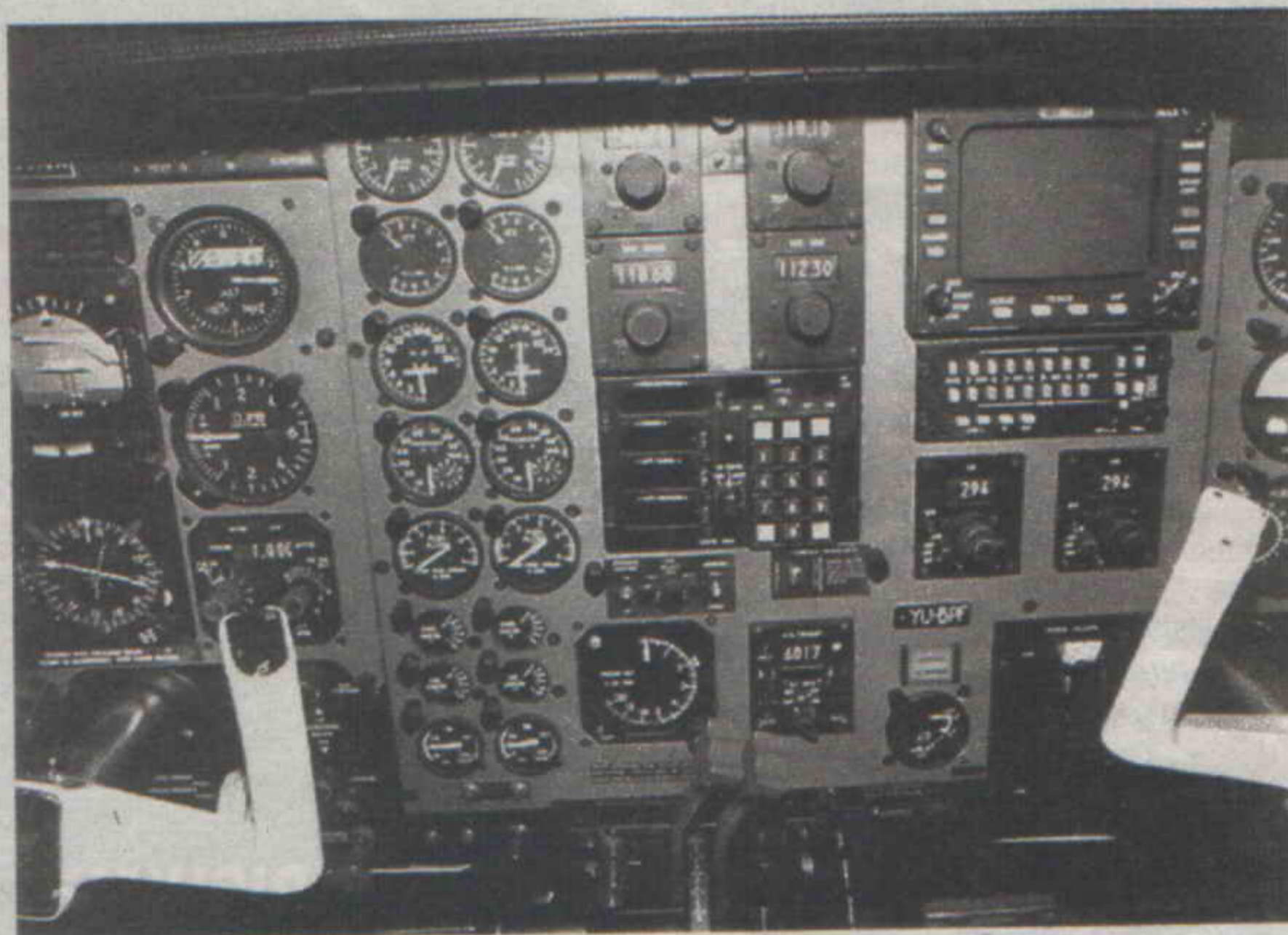
Čak i na 12000 metara visine ne može se pobeći od kompjutera



Kada su se prvi avioni vinuli u nebo, tadašnji piloti, a verovatno ni konstruktori nisu slutili kakvi sve problemi vezani za navigaciju mogu da nastanu. Prvi komercijalni letovi na iole dužim rutama podigli su zavesu i prikazali nedaće koje su počele da se javljaju. Tako su JAT-ovi piloti na legendarnom avionu DC-3 morali imati vizuelno pamćenje na kome bi im pozavideo i Džems Bond.

Da malo objasnimo ovaj problem. Ako želite da se od tačke A do tačke B krećete najkraćim mogućim putem i znate da linija koja spaja tačku A sa tačkom B ima kurs 240, a pretpostavite da se duž te putanje ne nalazi nikakva prepreka - stvar je u redu. Podignite se sada na par hiljada metara i pokušajte da se krećete po toj putanji. Stvari se komplikuju zbog vazдушnih strujanja koja vas nose levo ili desno. Vi možete po kompasu pratiti pravac (tzv. heding) 240 do mile volje, ali ako vas vetar pomera stalno u neku stranu do tačke B nećete stići nikada! Potrebne su korekcije pravca koje se, ukoliko ne postoji nikakav drugačiji instrument (a u vreme aviona DC-3 nije postojao), mogu vršiti isključivo vizuelno, na osnovu zemaljskih repera. Neko će reći da to nije teško, pogotovo ako se nekoliko puta preleti tom istom rutom. Međutim, ako se u obzir uzmu oblaci, loša vidljivost i hiljade drugih problema, postaje jasno da pilot koji želi da leti po vizuelnim reperima (takozvani VFR let - *Visual Flight Rules*) mora biti u stanju da se orijentira videvši u sekundu neku kuću na zemlji. A šta raditi ukoliko se ni jedan reper ne vidi ni u jednom trenutku?

Do ovog odgovora došli smo uz pomoć ljubaznih instruktora JAT-ove pilotske akademije u Vršcu.



Istorija navigacione opreme

Prvi navigacioni uređaj ADF (*Automatic Direction Finder*) koji se može nazvati i „radio kompasom“ napravio je veliki pomak napred u kvalitetu aero-navigacije. Razlika između ovog uređaja i standardnog magnetnog kompasu je u tome što njegova kazaljka pokazuje u pravcu radio-predajnika na koji je podešen ADF prijemnik. Izvor radio-signalu za ADF mogu biti profesionalni radio-farovi (*NDB - Non Directional Beacon*) ili bilo koja druga radio-stanica čija je lokacija tačno poznata pilotu, a nalazi se u opsegu 200 do 1750 kHz. Nije bio redak slučaj da su piloti leteviši ka Beogradu svoj ADF podešavali na frekvenciju Radio Beograda ili Studija B. Problem sa ADF-om, koji je definitivno revolucionarni pronalazak, javlja se pri jakim električnim pražnjenjima (munjama) pri kojima dolazi do greške u kursu koji kazaljka pokazuje, a takođe je poznat i „obalski efekat“ pri doletu sa mora na obalu kada greška može biti i do čitavih 30 stepeni. Bez obzira ne neke mane, ADF je i da-

nas jedan od osnovnih navigacionih instrumenata u avionima.

Nekoliko godina posle puštanja radio-kompasa u opticaj pojavio se novi, još revolucionarniji instrument - VOR (*VHF Omnidirectional Range*). Predost ovog instrumenta nad ADF-om je u tome što visokofrekventno područje (108-118 MHz) obezbeđuje „imunost“ na vremenske nepogode, a preciznost pokazivanja instrumenta je izuzetno velika. Predajnik na zemlji emituje dva radio-signalu koji se međusobno fazno razlikuju, a ta fazna razlika je tačno određena za svaki stepen kruga u odnosu na pravac sever-jug, i pokazuje pilotu na kom radijalu se tačno nalazi. Pomeranjem kompasne ruže VOR-a pomoću dugmeta OBS (*Omni Bearing Selector*) pilot saznaje svoj tačni radijal, tj. kurs u kome treba da leti da bi stigao do VOR-a.

Pojavom ADF-a i kasnije VOR-a stvorili su se svi uslovi za pojavu novog načina putovanja kroz vazduh - takozvanog kontrolisanog instrumentalnog ili IFR (*Instrument Flight Rules*) letenja. Zahvaljujući tome noćno nebo je sada is-

to tako ispunjeno avionima kao i dnevno, uslovi loše vidljivosti više nisu prepreka za avione i, uopšteno govoreći, bezbednost putnika u vazdušnom saobraćaju podigla se na zavidan nivo.

Ceo skraćeni uvod u osnovne navigacione uređaje aviona bio je neophodan kako bi se shvatila problematika u kojoj su danas kompjuterski sistemi za navigaciju našli veoma široku upotrebu. Generalno posmatrano, u današnjim letelicama postoji veliki broj računarskih sistema, ali mi ćemo se danas pozabaviti sa četiri tipa uređaja koje smo mogli videti u JAT-ovoj floti: ER navigacija, inercijalna navigacija, satelitska navigacija i Omega navigacija.

ER-NAV navigacioni sistem

ER-NAV navigacioni sistem, koji je prvi kompjuterski navigacioni uređaj, omogućuje pilotu izuzetno skraćivanje rute. O čemu se zapravo radi?

Uprošćeno govoreći, ukoliko pilot treba da leti od tačke A do tačke B, a VOR predajnik se nalazi u tački C, pilot bez ikakvih teškoća leti na ovoj ruti. Međutim ukoliko je potrebno leteti između dve tačke koje nisu određene VOR predajnikom, ER-NAV stupa na scenu. U kompjuter se ukucavaju parametri nekog obližnjeg VOR-a, udaljenost željene tačke od VOR-a, i radijal na kojem se ta tačka nalazi, nakon čega računar kreira imaginarni, takozvani *Fantom VOR*. Na osnovu *Fantom VOR*-a pilot bez ikakvih problema leti na toj destinaciji.

Ovaj sistem je ugrađen u avion *Cesna 310* koji se koristi za obuku pilota u JAT-ovoj pilotskoj akademiji, a nešto savremenija varijanta ugrađena je i u *Piper 31* koji je osnovni avion JAT-ove taxi avijacije i koji omogućuje najkomformnije

stizanje putnika do svih destinacija u Evropi.

Omega navigacioni sistem

Omega navigacija spada u vrstu radio-navigacije. Na Zemljinoj površini postoji izvestan broj predajnika čiji radio-talasi „prekrivaju“ celu površinu naše planete. Poseban kompjuterski prijemnik u avionu obrađuje podatke koje dobija putem radio-talasa i na osnovu njih proračunava tačnu poziciju letelice, na osnovu čega je moguće dobijanje i svih ostalih podataka vezanih za kurs kojim se treba kretati da bi se stiglo do željene destinacije.

Ovim sistemom opremljen je ATR 72, koji spada u klasu najsavremenijih aviona JAT-ove flote po zastupljenosti kompjuterske opreme u kokpitu, o čemu će biti više reči u nekom od sledećih brojeva.

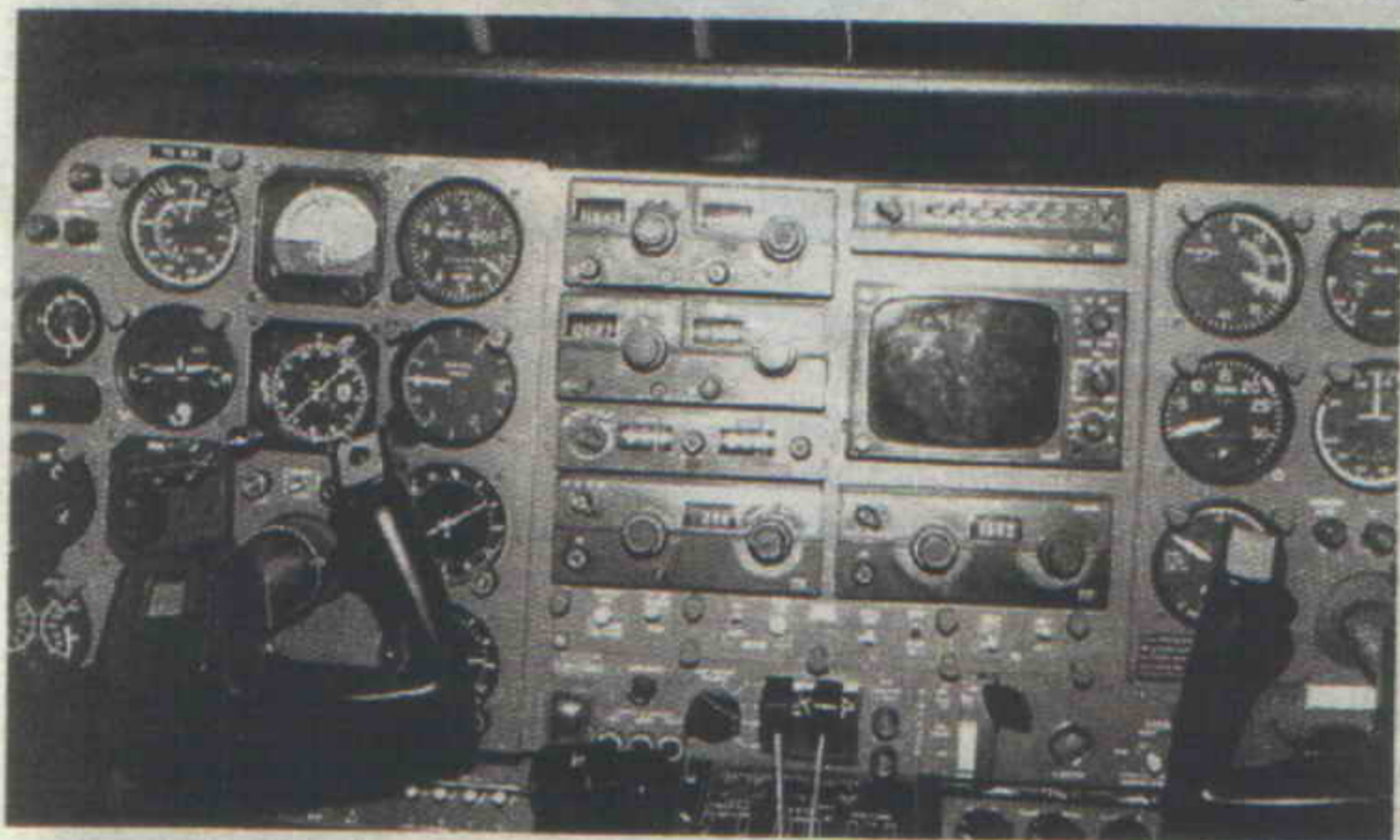
Satelitski navigacioni sistem

Satelitska navigacija dobila je na izuzetnom značenju kada se pojavila potreba za otvaranjem izvesnih avio-puteva na mestima na kojima nije bilo moguće postaviti zemaljske repere uređaje, a takvih avio-ruta ima prilično u Africi. Sistem je baziran na 24 satelita

Ti sistemi su veoma pouzdani, međutim, problemi mogu nastati ukoliko se dogodi neke havarija na njima. Sistem inercione navigacije nije zavistan od bilo kakvih repernih uređaja. Reč je o izuzetno složenom žiroskopskom sistemu koji je povezan sa moćnim računarnom kome se daju podaci o geografskoj širini i dužini tačke iz koje se poleće i tačke u koju se doleće. Na osnovu njih kompjuter daje podatke pilotu u kom kursu treba da leti. Radi što bolje preciznosti, inercioni sistem se obično sastoji od tri identična podsistema čije rezultate centralni računar upoređuje i konačno daje finalni kurs po kome se rukovodi pilot. O preciznosti ovog sistema govori i činjenica da nakon letanja koje traje šest ili sedam sati, greška koja se javlja ne prelazi jedan metar.

Ovim sistemom opremljen je JAT-ov DC-10 i Boeing 737, koji osim navigacionih sistema poseduje i kompjuter koji organizuje let i koji koristi informacije od navigacionih uređaja. Računar tako dobijene podatke povezuje sa karakteristikama aviona i kontroliše sisteme u njemu. Reč je *Flight Management Systemu* o čemu ćemo takođe pisati narednom prilikom.

Opšte je poznato da je avionski saobraćaj na prvom mestu top liste



koji šalju informacije avionskom računaru o položaju u odnosu na svaki od njih na osnovu kojih kompjuter proračunava tačnu poziciju letelice u prostoru. Za ovaj proračun potrebno je koristiti podatke dobijene sa tri satelita. Ukoliko se koriste podaci dobijeni sa četiri satelita, moguće je izračunati i tačnu visinu letelice.

Inercioni navigacioni sistem

Sistemi za navigaciju koje smo do sada pominjali podrazumevali su postojanje repernih uređaja na zemlji (radio farovi i sl.) ili navigacionih satelita u orbiti oko Zemlje.

najbezbednijih prevoznih sredstava. Jedan od bitnih elemenata sigurnosti letenja sigurno je i činjenica da u svakom trenutku pilot mora znati tačnu poziciju svog aviona. Iako je i bez postojanja kompjutera u kokpitu lokacija uvek bila poznata, sigurno je da je ubacivanjem ovih sprava na to mesto još više povećana bezbednost vazduhoplovstva. Ako se ima u vidu da pojedini tipovi aviona imaju sve nabrojane sisteme, jasno je zbog čega je vazdušni saobraćaj na laskavom prvom mestu po pitanju sigurnosti.

Tekst i fotografije
Relja JOVIĆ

PRESTANITE DA KUPUJETE KOMPJUTERE

JEDNOM STE PLATILI PUNU CENU I ZAŠTO BISTE TO RADILI PONOVO!

VASEM KOMPJUTERU JE POTREBAN



JEDAN ORIGINALNI



SADRŽI:

- ✓ Zamenu postojećih (zastarelih) delova novim
- ✓ Besplatan BackUp sadržaja diskova
- ✓ Besplatna optimizacija računara:
 - hardverska
 - na nivou BIOS-a
 - softverska (akceleratoraska)
 što pojačava performanse do 60%
- ✓ Besplatna ugradnja hardvera
- ✓ Besplatna kozmetika hardvera
- ✓ Garancija na ugradjene delove 1 god.
- ✓ Obezbedjen servis 10 god.
- ✓ Servis za firme 24^h dnevno

UP grade technologies

Paunova 67 Bgd tel: 011 66 85 86

Kompjuterizovana genetika

**Efikasna upotreba računara na primeru
Instituta za molekularnu genetiku
i genetičko inženjerstvo u Beogradu**

Nedavno je autor ovog teksta imao priliku da radi u laboratoriji za genetiku Centra za molekularnu biologiju pri Univerzitetu Ilinoju u Čikagu. Ono što je tamo moglo da se vidi (široka upotreba laboratorijskih kompjutera u različite svrhe, visok stepen automatizacije...), podstaklo nas je da proverimo kako stvari stoje u Beogradu.

Posetili smo renomirani Institut za molekularnu genetiku i genetičko inženjerstvo (IMGGI) i razgovarali sa **dr Miroslavom Konstantinovićem**, „sivom eminencijom“ ovog instituta po pitanju kompjutera, koji je Internet-surferima sigurno poznatiji kao glavni i odgovorni urednik „Radio Mileve“ (bilten za naše ljude u inostranstvu) koju možete „slušati na frekvenciji“ <http://www.yurope.com/news/mileva>. Rezultate razgovora imate priliku da pročitate u nastavku teksta.

Šta je IMGGI

Ako biste upitali običnog prolaznika koja ustanova se nalazi u ulici Vojvode Stepe 283, većina bi (bar oni koji su gledali film „Mi nismo anđeli“) navela frizersku školu. Međutim, široj javnosti nije znano da se u istoj zgradi nalazi poznati Institut za molekularnu genetiku i genetičko inženjerstvo, deo svet-ske mreže *ICGEB* (*International Centre for Genetic Engineering and Biotechnology*) sa sedištem u Trstu.

Genetika je biološka disciplina u kojoj se poslednjih decenija najviše napreduje, kako u naučnom, tako i u tehničko-tehnološkom pogledu. Zbog gotovo svakodnevnih promena neophodno je da se stalno bude u toku i održava korak sa svetom. Tokom prethodnih godina pod sankcijama, samo zahvaljujući upornosti i dovijanju zaposlenih u Institutu, ova ustanova je zadržala stari rejting, pa danas i dalje predstavlja stožer molekularno-bioloških istraživanja u našoj zemlji.

Kompjuterska podrška

Svaka laboratorija na Institutu ima barem jedan kompjuter, kao i nekoliko zajedničkih u biblioteci. Odnedavno su svi povezani u mrežu, a obezbe-

đen je i pristup Internetu. Sem za pisanje radova, E-ma-ila, korišćenje CD udžbenika i priručnika, kao i drugih uobičajenih stvari (igranja nema - direktorka strogo zabranila!), računari se koriste i u neke svrhe koje običnom smrtnom korisniku ni ne padaju na pamet, a u genetici se sreću svakodnevno.

Usluge kompjutera najčešće se koriste za pretraživanje baza podataka sekvenci (poretka osnovnih jedinica polimera) DNK, RNK i proteina i njihovog međusobnog poređenja (tzv. „poravnavanje“ sekvenci - *alignment*). Nekada na kompaktnim diskovima, danas se podaci o sekvencama nalaze dostupni na mreži (*GenBank - Los Alamos, EMBL - Heidelberg...*). Kakva je praktična



korist od ovoga? Naime, nekada su se sekvence (dužine i do nekoliko hiljada nukleotida ili amino-kiselina) poravnavale ručno što je odnosilo dane, a poređenje dobijenih sekvenci sa drugim laboratorijama u svetu spadalo je u domen ličnih kontakata i sreće. Sada je proces neverovatno ubrzan, a možete odmah saznati da li se još neko na planeti (npr. u Zimbabveu) bavi sličnom problematikom i stupiti sa kolegama u kontakt.

Geni na ekranu

Na području genetike i srodnih oblasti postoji obilje korisnog i zanimljivog softvera. Kada se tome doda i ono što postoji na Internetu...

Još u paleolitu informatičke ere (dakle pre petnaestak godina) računari su počeli da se upotrebljavaju i u okviru fundamentalnih nauka. Na udaru kompjuterizacije prvi su se, logično, našli fizika i matematika, ali se tom trendu isprva stidljivo, a onda punom parom, priključila i genetika.

Danas se aplikacije iz ove oblasti mogu grubo svrstati u četiri kategorije:

1. Programi za kontrolu automatizovanih procesa (od sekvenciranja i sinteze makromolekula, pa sve do regulisanja

uslova života eksperimentalnih životinja u uzgajalištima). Ovaj aspekt primene računara je visoko specifičan i zavisi od konkretnih zahteva istraživanja, tako da neće biti detaljnije opisan (obaška što bi bilo izuzetno dosadno).

2. Alatke neophodne za obradu i sređivanje eksperimentalnih rezultata.

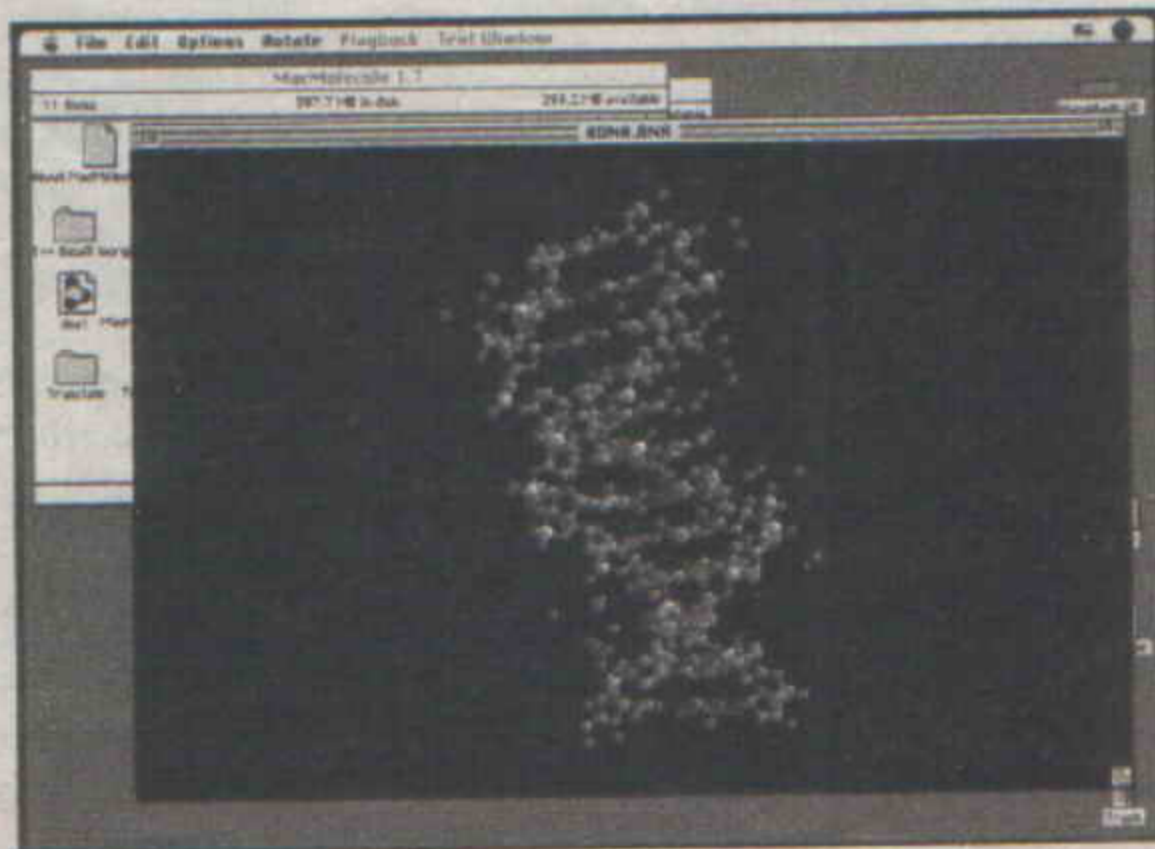
3. Baze podataka

4. Multimedijalni udžbenici, priručnici i druga literatura direktno vezana za genetiku i srodne oblasti.

Prva primena računara u genetici bila je u oblasti obrade podataka dobijenih u različitim laboratorijskim istraživanjima. To nije nipošto čudno, ukoliko se uzme u obzir da se po pravilu radi sa makromolekulima (DNK, RNK, proteini) koji se sastoje od više stotina, pa sve do nekoliko milijardi osnovnih jedinica građe (nukleotidi, amino-kiseline). Čak je i samo ispisivanje redosleda ovih građivnih elemenata problem, upoređivanje više makromolekulskih lanaca već predstavlja mučenje, a eventualno predviđanje 2D i 3D strukture molekula spada u domen naučne fantastike.

Naravno, sve je bilo prepušteno ličnom entuzijazmu samih istraživača ili njihovih prijatelja koji su se razumeli u programiranje. Iz tog doba (sredina osamdesetih) potiče i gomila malih programa koji su rešavali poneki od problema molekularne genetike, u zavisnosti od potreba i afiniteta laboratorije za koju su pravljani. Iz mnoštva se posebno izdvajaju „MUFOLD“ i njegovi „blizanci“ „PCFOLD“ i „RNKFOLD“ (izašli iz programerske radionice čuvene „Cold Spring Harbor“ laboratorije čiji je šef nobelovac James D. Watson, zaslužan za otkriće 3D strukture DNK koji predviđaju sekundarnu strukturu makromolekula u zavisnosti od njihovog sastava. Treba spomenuti i „SDSE“ (Simulation of DNA Sequence Evolution) i „Resenzym“ (program za pronalaženje mesta sečenja restrikcionih enzima u datoj nukleotidnoj sekvenci).

Iako korisni, mali programi su predstavljali samo parcijalno rešenje (na primer, šta ako istraživač hoće istovremeno da upoređuje sve nivoe strukture makromolekula i još pride gleda stepen evolutivne sličnosti između njih?), a zbog korišćenja ra-



Pentium Multimedia Notebook

11,3" SVGA TFT, aktivni kolor
 11,3" SVGA Dual Scan
 Rezolucija 800 X 600
 2 Mb Video memorije

ZVUČNA KARTICA, 16 bit
 zvučnici, pojačalo, mikrofon
 i audio izlaz za zvučnike



Osnovna ploča
 sa 256 Burst Cache

Portovi:
 RS-232, 16550
 PS/2 mouse port
 VGA port
 EPP/ECP printer port

PCMCIA:
 - dva slota Tip II
 - jedan slot Tip III

FDD 1,44

Ni-MH baterija izmenljiva
 sa FDD i/ili CD-ROM-om

CD ROM 4X

HDD 810 MB

Doli studio

	Pentium 133/DS	Pentium 133/TFT
LCD	11,3" Dual Scan Color	11,3" Activ Matrix Color
VGA	2 MB	2 MB
RAM	16 MB	16 MB
HDD	810 MB	810 MB
FDD	1,44	1,44
CD-ROM	4X	4X
Baterija	Ni-MH	Ni-MH

15.900 Din.

18.500 Din.

Opcije • PCMCIA Fax Modem 14400 • HDD 1,1 GB • RAM 32 MB

Isporučka odmah!

ŠUTLIĆ Bul. Revolucije 259 Tel. 419-277

Pored „jurenja“ sekvenci, preko mreže se mogu dobiti i svi naučni radovi iz oblasti koja interesuje istraživača (najpoznatija firma za ove usluge „Entrez“ je nedavno zbog velikog broja podataka odustala od izdavanja updateovanih CD-a i svojim mušterijama omogućila da preko Interneta obavljaju posao).

Automatizacija

Vrhunski domet računari ipak dostižu kada je u pitanju automatska kontrola nekih laboratorijskih procesa koji inače bespotrebno oduzimaju puno vremena i živaca. Zbog nešto smanjenih mogućnosti da se za vreme sankcija „prošvercuje“ potrebna oprema, u IMGGI se na ovom planu ostalo na predratnom nivou. Naime, pre 8-9 godina nabavljen je *DNA Synthesizer* (model 381 A) - sa potpunom softverskom podrškom koja se instalira na PC, mada se komande mogu izdavati i direktno sa komandnog panela. Ova aparatura rešava ogromne tehničke probleme vezane za sintezu DNK. Naime, ogromna aparatura, veličine trosobnog stana, zamenjena je mašinom koju bi neupućeni posmatrač lako zamenio za mikro-

talasnu pećnicu. Dužina veštačkog lanca koji se može dobiti višestruko je povećana, mogućnost greške je smanjena, kao i vreme potrebno za ceo proces.

Posebno interesantno je da se u okviru programa za kontrolu sinteze nalazi i opcija za genuzu tonova u zavisnosti od toga koji se nukleotid (osnovna jedinica građe DNK) upravo ugrađuje u sintetski lanac. S obzirom da su mogućnosti sinteze ograničene samo maštom eksperimentatora, može se slobodno reći da četiri tona (upravo je toliko nukleotida) određuju sudbinu sveta.

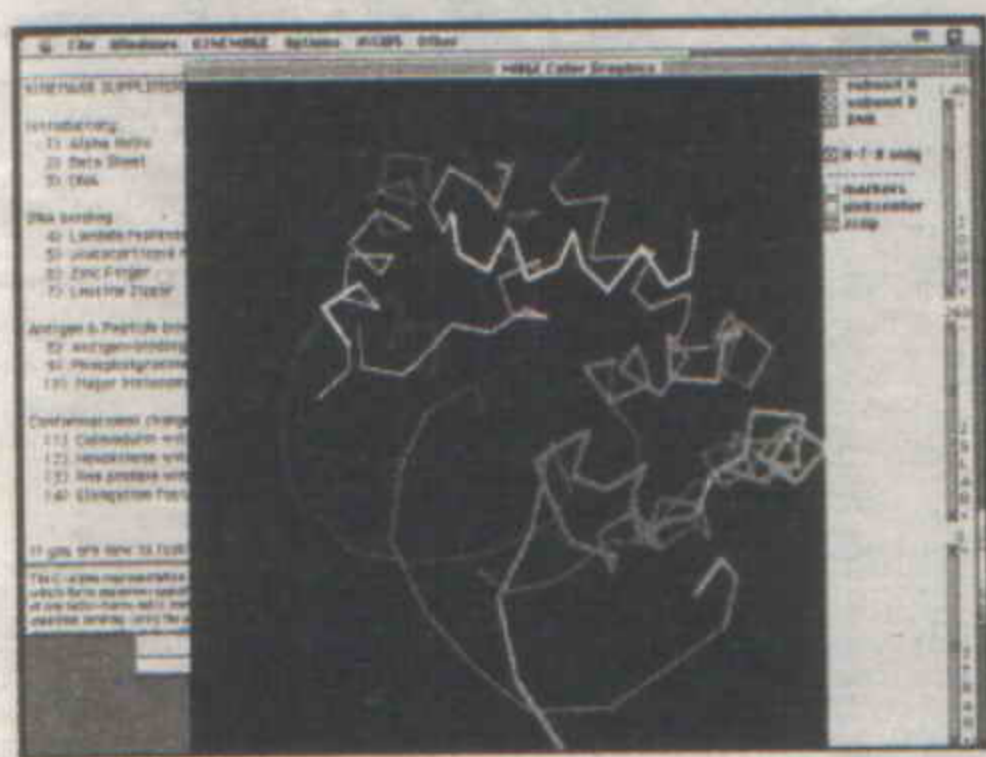
Epilog

Posle svega viđenog, možemo samo da odamo priznanje Institutu na naporu da se ostane u glavnim svetskim tokovima, što su, bar na

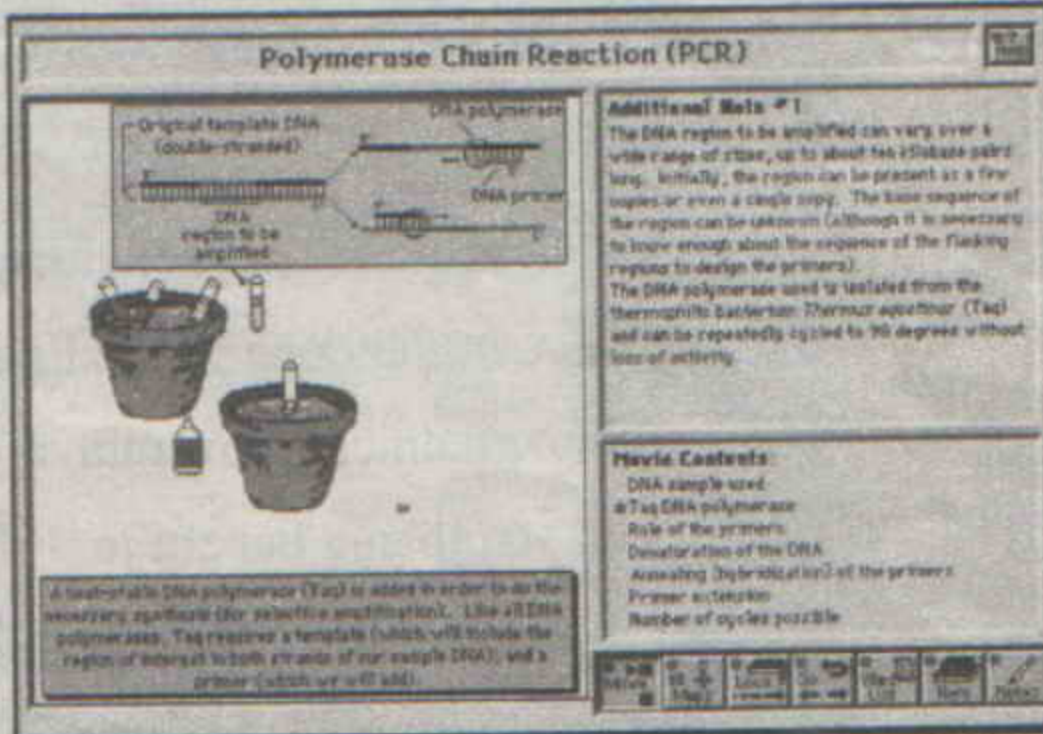


primeru primene kompjutera, umnogome uspeli. Naravno, treba im poželeti da nastave tako, u šta ne treba sumnjati jer konkretni planovi već postoje, ali prevazilaze ambicije ovog teksta.

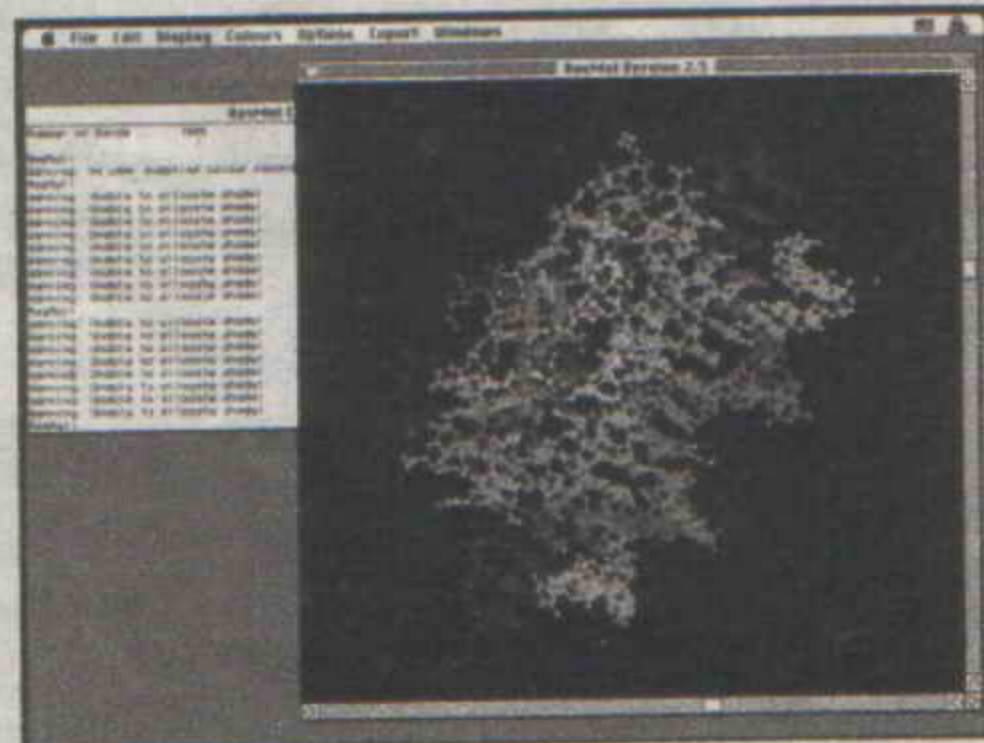
Viktor TODOROVIĆ



Kinemage



Hyper Cell 96



RasMol

zličitih formata zapisa podataka pretio je da nastane pravi kaos zbog nekompatibilnosti - desilo bi se da se rezultati iz jedne laboratorije ne mogu pročitati u drugoj. E, onda se krajem osamdesetih pojavilo rešenje u vidu programa „PC Gene“ (i „Gene Works“, njegovog šarenijeg dvojnika za Macintosh) koji je predstavljao kompilaciju preko osamdeset odabranih malih programa iz svih oblasti od interesa za eksperimentatora. I dan danas većina laboratorija ima ovaj program, iako je svojevremeno bio izuzetno skup (između 5 i 6 hiljada dolara), a danas je prevaziđen uvođenjem Internet servera koji obavljaju isti posao mnogo brže i za mnogo manje novca. Ipak, ovaj program je predstavljao prekretnicu, jer je u sebi objedinio sve standarde zapisa informacije o makromolekulima (čak je uvedeno da se redosledni subjedinica mogu unositi iz običnih DOS editora, što je ubrzavalo posao), omogućavao je pravljenje i pretraživanje baza podataka (osnov današnje Mreže), podržavao je i najegzotičnije zahteve korisnika po pitanju usluga koje su se tražile od njega (već spomenuto softversko kontrolisanje procesa u istraživačkim ustanovama), sve u svemu predstavljao je pravo blago u vreme kada je stvoren.

Danas, pored obuke mladog kadra, „PC Gene“ ima samo arheološku vrednost - njegovu ulogu su preuzeli već pomenuti serveri koji međusobno stalno razmenjuju podatke, tako da je svejedno kome ćete pristupiti.

U prethodnom tekstu pomenuli smo značaj raznoraznih baza podataka za istraživanja u oblasti biologije makromolekula. To je bilo jasno i mnogo ranije, ali nije postojao način da se ogromne količine podataka smeste na ograničene prostore HDD i FDD-ova. Tek sa razvojem CD tehnologije nastaje prava revolucija; hiljade svezaka ispunjene suvopamim podacima, po kojima je bilo potrebno riti satima da bi se iskopala neka značajna sitnica, zamenjene su elegantnim laserskim diskovima. Mnoge kompanije koje su imale osećaj za biznis zgrnule su silne pare prodajući podatke na novom digitalnom medijumu (poput „SwissProta“, „MedLine“...). Ipak, danas se odustalo i od CD-a (poslednje izdanje „Entreza“ zaprema čak njih šest, a prvo je pre samo nekoliko godina izašlo na svega dva), jer je i na ovom planu Mreža preuzela primat. U potpunom „user-friendly“ maniru možete tražiti sekvencu koja vas interesuje, ili pomoću ključnih reči (key words) pretraživati biblioteke naučnih radova koji vas zanimaju. Mogućnosti su ogromne, treba samo sedeti za računar i Nobelova nagrada dolazi sama od sebe...

Većina ljudi koji se bave naukom obično počinju kao studenti koji provode vreme bubajući iz udžbenika, zatim nastavljaju kao istraživači stalno prelistavajući te-

hničke priručnike i časopise sa najnovijim radovima, da bi naposljetku završili kao uvaženi profesori od kojih se očekuje da pišu nove udžbenike, priručnike, i sve drugo potrebno za dolazeću generaciju istraživača. Nije stoga iznenađujuće što se najšarenija i najprimamljivija multimedijalna izdanja iz oblasti genetike upravo odnose na pomoćnu literaturu koja treba da namami naivčine i zarazi ih virusom bavljenja naukom (teška, neizlečiva bolest, sa neizvesnim ishodom).

Iz mnoštva ostvarenja izdvojili smo dva koja, svako na svoj način, odskaku od proseka. Prvo dolazi pod misterioznim imenom „Kinemage“, a predstavlja dodatak „Bibliji molekularne biologije“, knjizi Brusa Albertsa (Bruce Alberts) i saradnika „Molecular biology of the cell“ (ko god se izdaje za genetičara, a nije čuo za ovu knjigu, ne verujte mu!). Reč je o zbiru ilustracija iz same knjige, ali u 3D formi, sa mogućnošću rotiranja, uvećavanja, izdvajanja pojedinih delova molekula u odnosu na druge i svih ostalih igrarija koje hartija ne trpi. Ovaj program čini knjigu (inače veoma teško štivo na preko hiljadu stranica) mnogo prijatnijom za čitanje.

Drugi program imenom podseća na neku od „Microsoftovih“ enciklopedija, ali sva sreća te samo podseća ... Naime, radi se o programu za PC i Macintosh „Hyper Cell 96“, možda ne najkompletnijem, ali svakako najlepšem vodiču u svet ćelijske i molekularne biologije (kao i pridruženih eksperimentalnih tehnika) za studente i postdiplomce. Na jednostavnom i svakome razumljivom jeziku (naravno, ukoliko engleski svrstavate pod razumljive jezike), uz mnoštvo na momente veoma duhovitih animacija i slika, program polagano obučava budućeg istraživača za praktičan rad, ali i teoretska razmatranja problema. Program zaista predstavlja užitak, kako za laika, tako i za 'ozbiljnog' naučnika, i može se smatrati putokazom za dalje osavremenjavanje nastave na fakultetima najnovijim tehničkim dostignućima.

Teško je reći kako će se stvari na polju povezivanja kompjutera i genetike odvijati u narednih nekoliko godina, jer bi neka nova naučna (npr. uspešno spajanje živog i neživog i kreiranje 'veštačke' inteligencije) ili tehnička (uvođenje optičke tehnologije u široku upotrebu) revolucija sigurno dovela do krupnih promena u odnosu ovih naizgled udaljenih svetova neorganske i organske materije. Ipak, možda nekakav znak (pored puta) predstavlja i sve veća uloga kompjuterske Mreže u genetskim istraživanjima. Poređenje sa nervnom mrežom se samo nameće, a još kada se zna da se cela suština računarstva i genetike vrti oko iste stvari - informacije, onda spoj ove dve oblasti deluje potpuno normalan, a rezultati njihovog susreta od sudbinske važnosti za Čovečanstvo.

V. T.



 **HEWLETT
PACKARD**

Nova serija štampača HP DeskJet 690 sa PhotoRet tehnologijom.
To će biti pravi doživljaj za čitavu porodicu.

Postoji mit o tome da se štampačem ne može dobiti potpuno verna slika. Zahvaljujući spoju novih tehnologija, HP DeskJet 690 zauvek ruši taj mit. HP PhotoRet - *Photo Resolution Enhancement Technology*, omogućava štampu na nivou fotografije. RealLife Imaging System obezbeđuje najživlje boje i najoštrije crne otiske u svetu inkjet štampača. ColorSmart tehnika automatski podešava odnose boja. Najvernije boje dobijate jednostavno ubacivanjem našeg foto-kertridža sa tri komore. Foto-kertridž, koji radi u sprezi sa standardnim kolor kertridžom, sadrži crno mastilo na bazi boje, svetlu nijansu magenta i cijan mastila. Rezultat su štampane slike sjajnih preliva, na nivou fotografije. Ali to nije sve! Serija HP DeskJet 690 može se pohvaliti listom dodatnih pogodnosti dužom od *brontocefaloihtiosaurusa* od glave do

pete. Možete štampati na različitim materijalima, od običnog i recikliranog papira do razglednica i koverata, a mogućnost štampanja banera je jedinstvena u ovoj klasi. Sa 5 crno-belih i 2 kolor strane u minutu, brži je od udarca zmajevog repa. Da bi slike bile oštrije od zmajevih zuba, najbolje je koristiti HP potrošni materijal: papir, foto-papir, folije i mastila.

Zato, zaboravimo mitove. HP DeskJet 690 će zaista papiru udahnuti nov život. Za detaljnija obaveštenja pozovite autorizovane distributere HP:



CHS,

Vladimira Popovića 6,
Genex Apartmani,
Novi Beograd,
tel/fax 2222 060.

OnLine Computers,

Bulevar Nikole Tesle 42a,

Novi Beograd, tel/fax: 692 493, 694 498,
696 417.

HP ŠTAMPAČI. DA PAPIR RADI ZA VAS.

DTK-Pentium Pro 200 MHz

Proizvod sa potpisom poznatog dalekoistočnog proizvođača

U redakciji smo ovog meseca imali mašinu čije nominalne karakteristike zaslužuju pun respekt - kompjuter u koji su ugrađene komponente koje danas predstavljaju poslednju reč PC tehnologije (barem većina njih) - naš prvi Pentium Pro 200 MHz. Reč je o proizvodu sa potpisom poznatog dalekoistočnog proizvođača DTK.

U elegantnom big tower kućištu stigla je mašina opremljena sa dva Seagate hard diska od po 2 GB, od kojih je jedan prenosivi (u fioci), 64 MB memorije, 8-brzinskim CD ROM-om Sony CDU 311, grafičkom kartom nepoznatog porekla baziranom na danas najpopularnijem čipu S3 Trio 64 V+, mrežnom kartom, zvučnom kartom OPTI 16, i unutarnjim UPS uređajem. Ova konfiguracija opremljena je 15-inčnim DTK monitorom, tastaturom sa klikom i lepo oblikovanim mišem. Na prvi pogled, impresivna celina, koja nudi ogromne mogućnosti u praktično svakoj oblasti primene. Ali, da vidimo šta je zaista unutra, i kako to radi.

Uključivanje kompjutera je rutinska operacija - treba samo pritisnuti jedno dugme. Ali, izgleda da se DTK pentium pro ne slaže s nama. U više navrata je zahtevao da se nakon uključivanja pritisne i reset da bi se normalno podigao sistem. Pogledali smo u bios i nismo mogli pronaći uzrok ovoj misterioznoj pojavi. Doduše, ovo je deo iz dana kada su obični Pentiumi bili poslednji krik tehnike i kada su bili egzotični putevi uklapanja hardvera da bi se postiglo da to „čudo“ radi kao švajcarski sat. Danas su obični Pentiumi preboleli sve dečije bolesti i jednako besprekorno kao i kvalitetne 486-ice.

Distributer nam je dao punu slobodu da ovaj Pentium pro softverski iskonfiguriramo po svom nahodjenju, tako da smo na njega instalirali najispitaniju verziju Windowsa 95 koju imamo i nešto pratećeg softvera, na čelu sa Adobe Photoshop-om 3.0.5, za koji smo zaključili da bi bio glavni praktični test jedne ovako moćne konfiguracije. Međutim, već pri instalaciji Windowsa, DTK mašina je počela da zbunjuje Plug &

Play interfejs sistema, tako da se prvi krug instalacije završio sa „viškom“ IDE kontrolera koji su se međusobno sukobljavali, kao i bez detektovane zvučne kartice koja je sigurno bila fizički prisutna. Upotrebili smo svoje iskustvo (i priložene diskete sa drajverima) i doveli IDE kontrolere u red. Moram priznati da nismo očekivali ovoliko nesnalaženja Windowsa u standardnom postupku instalacije, s obzirom na činjenicu da ploča ne deluje nimalo egzotično: bazirana je na Intel FX 441 čipsetu, reviziji danas najrasprostranjenijeg čipseta na Pentium pro pločama, FX 440. Možda je indikativna činjenica da je na ploči AMBios, koji se na pentium pločama pokazao skloniji problemima od AWARD-a, te se u novije vreme ređe sreće. Bilo kako bilo, instalacija je ipak uspešno obavljena, i sistem se podigao.

W95), kao i brzinski zaostatak u testovima grafičkih operacija čak i u odnosu na Pentiume na 133 MHz koje smo nedavno imali.

„Seagatovi“ diskovi od 2 GB pokazali su odlične performanse i predstavljaju jednu od jačih strana ove konfiguracije. Sa vrednošću od 1280 u diskmark 96 testu, pokazuju skoro duplo bolje rezultate od proseka na Pentium pločama, što su kasnije i potvrdili u praksi izuzetno efikasnim swapovanjem sadržaja koje je Photoshop pohranjivao na disk. Sony CDU 311 je CD ROM u koji se uvek možete pouzdati i predstavlja odličnu dopunu ovom duetu.

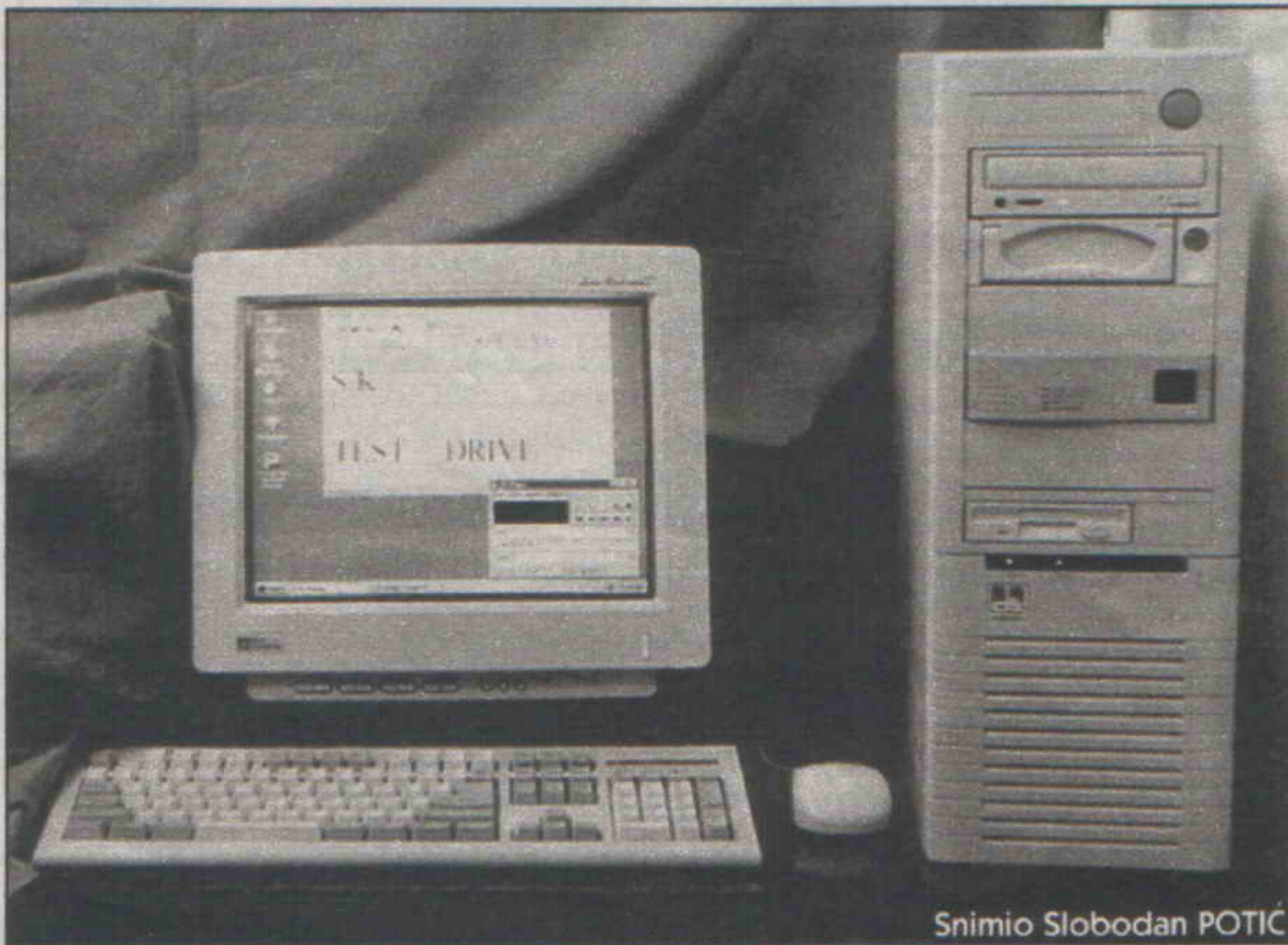
Procesor je pokazao očekivanu brzinu u 32-bitnom modu, skoro duplu (541) u odnosu na Pentium na 133 MHz, ali u 16-bitnom modu vrednost od samo 358 što se moglo pretpostaviti s obzirom na činjenicu da Pentium Pro ostvaruje superiornost u odnosu na Pentium samo u 32-bitnim instrukcijama.

Ako pretpostavimo da će najizgledniji kupci za ovakav kompjuter biti ljudi koji se profesionalno bave pripremom za štampu ili grafičkim dizajnom, logično je da ovi uz njega očekuju izuzetno kvalitetnu tastaturu. Klik tastature koja je priložena sigurno je bitno iznad proseka koji se kod nas prodaje za nekoliko desetina maraka, mada smo videli i klik tastature sa mnogo ugodnijim i egzaktnijim hodom, a da nije reč o legendarnim IBM-ovim. No, bez obzira što klik na ovoj DTK tastaturi deluje malo veštački i kao da krije membranu, daleko je od tastature na kojoj je neugodno raditi - daćemo joj

prelaznu ocenu. Što se miša tiče, njegov oblik jako prija i dobro leži u ruci, kretanje mu je precizno, a tasteri deluju korektno. Koliko je trajan, pokazaće vreme.

I 15-inčni monitor zadovoljava najviše zahteve. Na dijagonali ekrana nije nimalo zakinjuto, kako se često dešava na monitorima od „15-inča“, a slika je oštra, mirna, sa dobrim balansom boja (da smo imali neku grafičku karticu iz profesionalne klase, bila bi još bolja). Dobro podnosi sve uobičajene frekvencije osvežavanja ekrana, a geometrija slike se podešava digitalnim tasterima.

Kao što rekosmo, Photoshop je trebalo konačno da pokaže kako se ova mašina ponaša suočena sa vrhunskim profesionalnim zahtevima na polju obrade slika, hardverski najzahtevnijoj grani DTP-a. Radili smo u rezoluciji 1024x768 sa 16-bitnom paletom boja (65535). Ako zanemarimo nešto dubreta po ekranu koje nije bilo karakteristično za Photoshop, već za Windows uopšte, a verovatno je posledica nemogućnosti grafi-



Snimio Slobodan POTIĆ

S obzirom na pretpostavljenu namenu mašine, tip zvučne karte nije od većeg značaja, ali grafička karta svakako jeste. Čini nam se da je malo neprimereno da u ovako vrednoj konfiguraciji stoji jedna grafička karta koja, bez obzira na performanse čipa, spada u kategoriju najjeftinijih. Ako se već insistiralo na čipu Trio 64 V+, moglo se barem ići na neku kartu iz Diamond serije, koja bi garantovala da grafički adapter može da prati ostatak komponenti. Posledice ovakvog izbora su nedovoljna iskorišćenost kvaliteta sjajnog DTK monitora, pojavljivanje đubreta po ekranu u višim rezolucijama (korišćen je standardan „Microsoftov“ drajver iz

U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem računarskom tržištu. Ako smatrate da i Vi u svojoj ponudi imate zanimljiv proizvod, javite se (telefon/fax: 011/322-0552, T. Stančević, E. Smajić). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče uslova.

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji firme „ŠUTLIĆ GENIUS“ (486 DX5, 133 MHz, 16 MB RAM, Philips 14-inčni kolor monitor...). Zahvaljujemo se firmi „ŠUTLIĆ GENIUS“ na sponzorstvu ove rubrike.



Nova serija HP profesionalnih štampača daje vašem poslovanju otmen izgled



Da ste lisac, prednjačili biste u biznisu, obdareni inteligencijom, hitrinom i stilom, kvalitetima koji privlače pažnju stručne javnosti. Upravo te kvalitete poseduje i nova HP serija profesionalnih štampača.

HP DeskJet 820Cxi i HP DeskJet 870Cxi raspoložu tehnologijom za dobijanje savršeno vernih slika i besprekorno jasnog teksta. Boje su sjajne i živopisne i podešavaju se automatski. Uz to, oba štampača su brža od lisca na usijanom limenom krovu.

HP DeskJet 820Cxi, prilagoden sistemu Windows 95, štampa 6,5 crno-belih ili 4 kolor strane u minutu.

HP DeskJet 870Cxi, namenjen radu u mreži, štampa 8 crno-belih ili

4 strane u boji za jedan minut. Oba pružaju maksimum kada se koristi HP potrošni materijal: papir, folije i mastila.

Dakle, da bi vaše prezentacije, ponude i dokumenti izgledali inteligentno i šik, koristite novu HP profesionalnu seriju štampača koji na papiru prave otisak koji ostavlja utisak.

Za detaljnija obaveštenja pozovite autorizovane distributere HP:

OnLine Computers,

Bulevar Nikole Tesle 42a, Novi Beograd,
tel/fax: 692 493, 694 498, 696 417.

CHS, Vladimira Popovića 6,

Genex Apartmani,

Novi Beograd,

tel/fax: 2222 060.



HP ŠTAMPAČI. DA PAPIR RADI ZA VAS.

čke kartice da prati performanse matične ploče, pozdravilo nas je jedno zaglavlivanje sistema (verovatno ne treba prebrzo „špartati“ kroz menije). Na sreću, u daljem radu nismo imali sličnih problema. Radili smo sa slikama formata A4 u izuzetno visokoj rezoluciji od 600 tačaka po inču, koje su malo preveliki zalogaj za bilo koji običan sistem, ali jedan Pentium Pro sa 64 MB memorije bi morao dobro da ih podnosi. Ove slike nekompresovane zauzimaju nekih 90 MB radne memorije, što znači da se čak ni na ovoj konfiguraciji ne mogu obrađivati bez privremenog odlaganja podataka na disk. Pokazalo se da za primenu većine efekata Pentium Pro troši duplo manje vremena od konfiguracije sa „Cyrixovim“ procesorom na 120 MHz (tip 150+) sa duplo ma-

nje memorije (32 MB). Imajući u vidu da pomenuta konfiguracija mora čitavih 85-90% slike privremeno da odlaže na disk (za razliku od ove sa 64 MB koji mora da barata sa samo 30% na hardu) i da su merenja brzine hard diska na pomenutoj Cyrix konfiguraciji pokazala nekih 50% slabije rezultate, čini nam se da prednost koju je Pentium Pro pokazao nije dovoljna, pogotovo u svetlu enormne razlike u investiciji koju predstavlja nabavka jedne ovako jake konfiguracije.

Sve što smo rekli ne dovodi u pitanje reputaciju jednog takvog istočnog giganta kakav je DTK. Nesumnjivo je da je ova konfiguracija brza, a ne može joj se osporiti ni kvalitet većine komponenti. Ali ono što čini jednu konfiguraciju kvalitetnom, a to je njihova međusobna uskla-

denost, izgleda da je slabija strana ove mašine. Kao što ne možete točak od „juga“ da montirate na „mercedes“ i očekivati normalnu vožnju, tako ne možete ni grafičku kartu od 70 maraka staviti u konfiguraciju koja vredi hiljade maraka. S druge strane, izgleda da smo još uvek u vremenu kada je potreban izuzetan oprez u izboru matične ploče na kojoj je baziran Pentium pro sistem, jer izrada još uvek nije dostigla onaj stepen rutiniranosti kao što je slučaj sa Pentium pločama. Možda su DTK inženjeri mogli načiniti i srećniji izbor? Ali jedno je sigurno - ovo je najbolji Pentium pro koji smo videli do sada. Šta to znači, zaključite sami.

Aleksandar VELJKOVIĆ

Proizvod ustupio „Birostroj“

Spacewalker FX i VX

Svemirski šetači u srcu kompjutera

Shuttle 486 ploče bile su poznate po sjajnim performansama, uvek opremljene knjižicom sa atraktivnom naslovnom ilustracijom i gomilom nalepnica za kućište u stilu „Intel inside“, „Microsoft Windows“, kao i onih za obeležavanje portova na poledini. Sada nam se po prvi put pružila prilika da se sretnemo sa Pentium pločama istog proizvođača, kojima je ovoga puta dato ime *Spacewalker*.

Radi se o dva modela, oba su bazirana na Intel Triton čipsetu, prva na FX, a druga na VX varijanti. Spakovane u veoma atraktivne kutije sa inteligentno rešenim preklopom koji odvaja ploču od kablova i još uvek sjajne knjižice prepune nalepnica, već na prvi pogled oduju utisak solidnosti. VX ploča u prvi mah zbuñuje - naviknuti na ogromne Pentium ploče, koje su do skora zahtevale celu širinu kućišta, nikako nismo očekivali ploču veličine novijih 486, kvadratnog oblika. S druge strane, kada je

malo bolje zagledamo, svi elementi su sasvim komotno stali na nju, čak je predviđen prostor (verovatno na nekoj reviziji) za drugo DIMM (memorijsko) ležište. Zaista je nejasno čemu ploče koje imaju čitave ćoškove neiskorišćene štampe dezinirane mrežastim šarama.

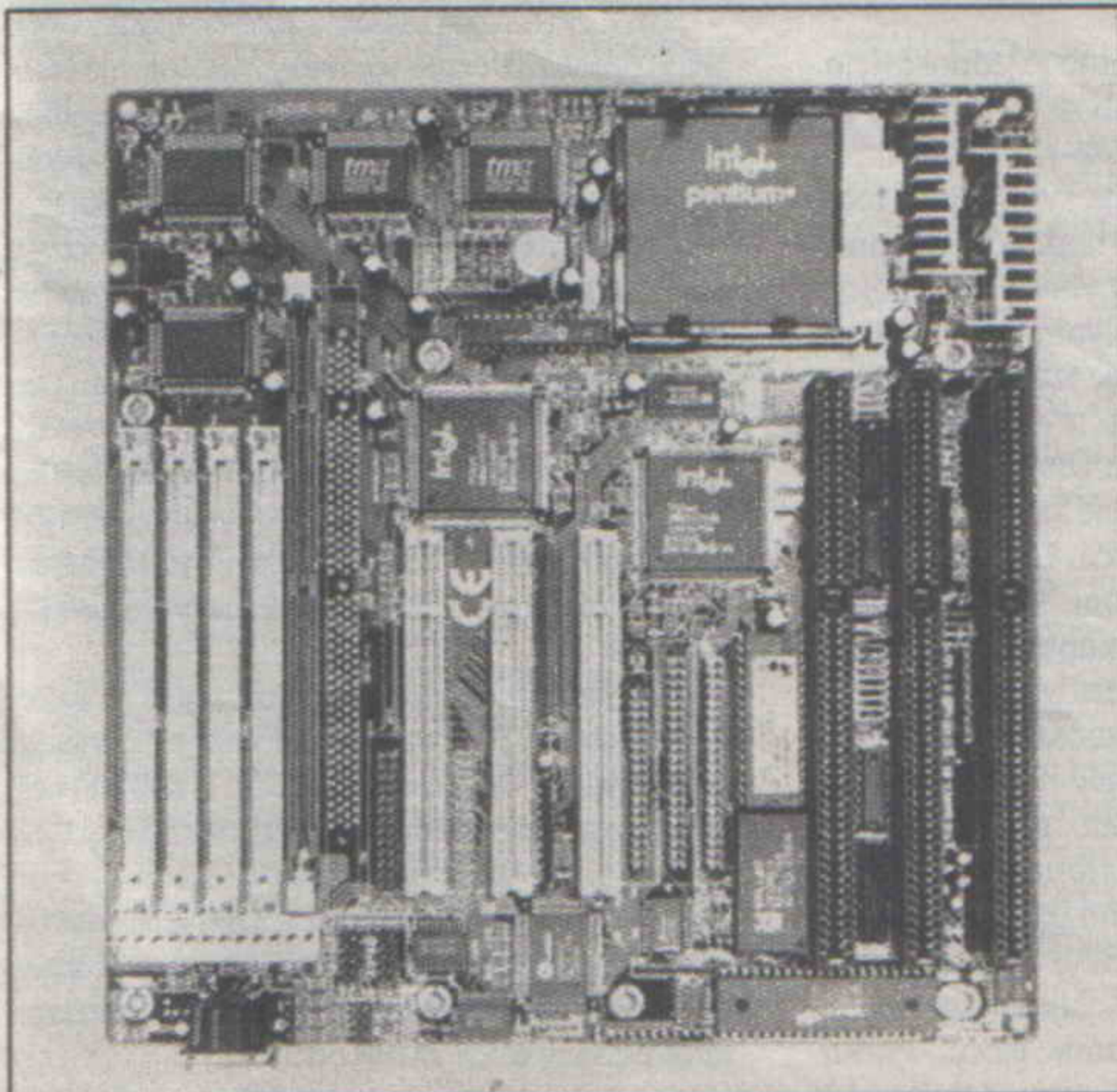
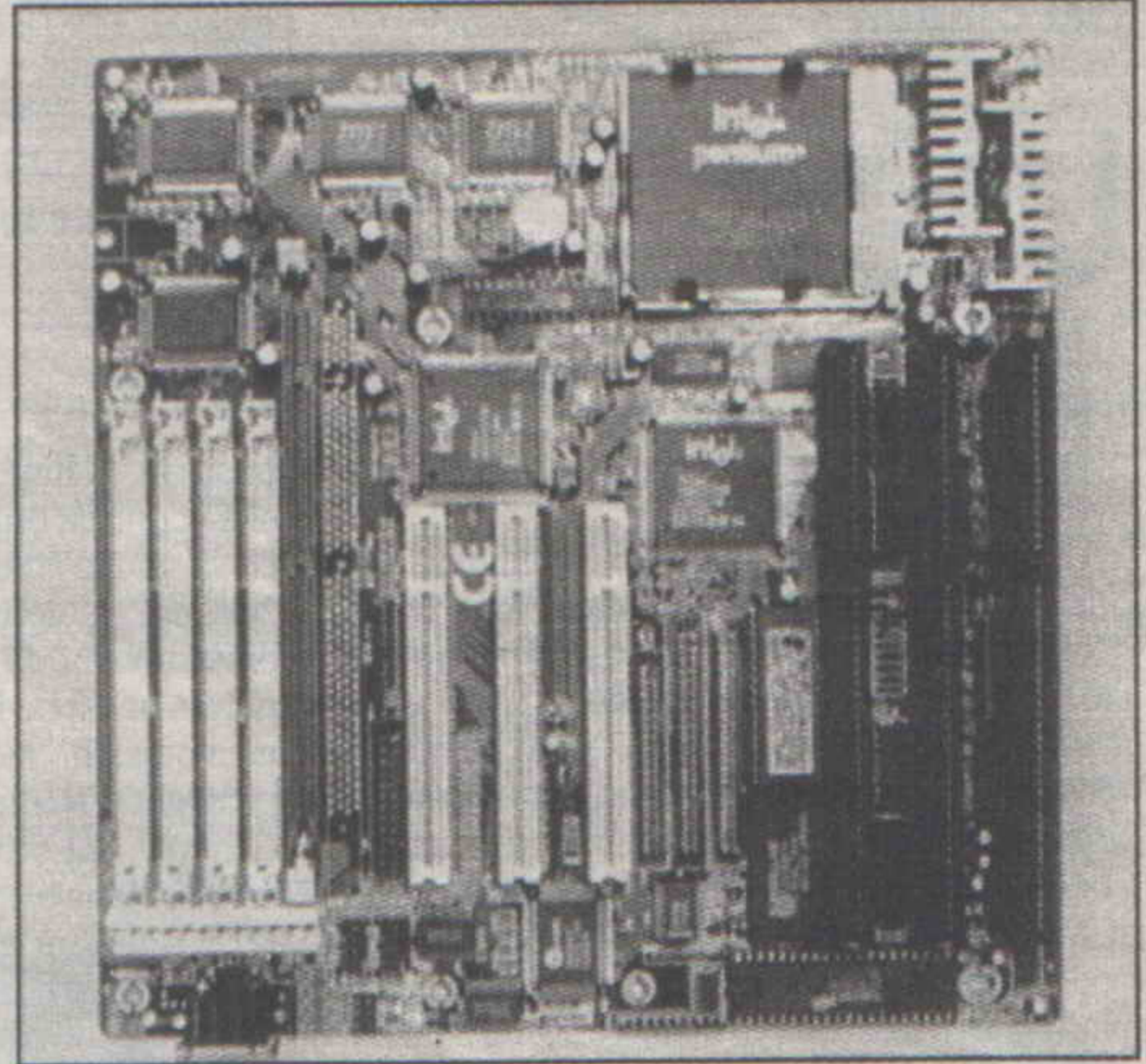
FX ploča evidentno spada u nešto stariju seriju od ovih koje dobijamo u poslednje vreme. Nema automatsku regulaciju voltaže, nema automatsko prepoznavanje tipa procesora, tj. drugačije se džampuje multiplikacija takta magistrale u zavisnosti od toga da li je korišćen Intel, Cyrix ili AMD procesor, a i raspon osnovnih taktova magistrale je poma-

lo egzotičan - sem već duže vremena standardnih vrednosti od 50, 60 i 66 MHz ubačen je i originalan takt od 40 MHz (za Cyrix na 80 MHz, koji se više ne proizvodi), a nedostaje u današnje vreme neophodan takt od 55 MHz. To, međutim, ne mora ništa da vam znači, ukoliko niste nameravali da uzmete baš Cyrix na 110 MHz. BIOS je Award-ov, sa opcijama gotovo identičnim onima iz najnovije serije, ali mu nedostaje mogućnost prepoznavanja CD ROM-a iz BIOS-a, i butovanja sistema sa istog. Doduše, trenutno ta opcija nema nikakvu primenu (još uvek nismo videli nijedan butabilan CD), ali u

perspektivi može postati korisna, pogotovu ako ZIP drajv, ili neki od konkurentskih uređaja počne da se proizvodi u internoj varijanti kao IDE uređaj, pa se to tehnološki tako reši da ga bios prepoznaje kao CD ROM. Onda biste, na primer, mogli da umesto praviljenja but diske, napravite but ZIP disketu, na čijih stotinak MB može da stane kompletan bekap operativnog sistema. Naravno, ovo je za sada sve u domenu pretpostavki, a vreme će ih potvrditi ili demantovati.

VX ploča zbog svojih kompaktnih dimenzija ima samo 3 PCI i 3 ISA slota i nema slot za proširenje keša (ima samo osnovnih 256 KB). Ovo ne mora biti hendikep, jer su zaista retki korisnici kojima treba više od 6 slotova. Pedantna izrada primećuje se po specijalnim džamperima sa produžecima koji su korišćeni na mestima gde bi klasični bili teško pristupačni, kao i po unikatnim, specifičnim kablovima samo za Shuttle (tj. Spacewalker), koji imaju po jednu zatvorenu rupu, tako da ih je nemoguće naopako orijentisati. Za razliku od FX ploče, ova je evidentno novije konstrukcije, jer je umesto arhaičnog takta magistrale od 40 MHz ubačen onaj od 55. Međutim, i ovde ne postoji mogućnost CD ROM buta iz BIOS-a.

Kada je reč o performansama, ove dve ploče pokazuju veoma slične rezultate, tj. relativno



konzervativne, barem u brzinskom smislu. Ali, teško da bismo to mogli nazvati hendikepom, pošto je zaostatak u testovima brzine procesora u odnosu na najbrže ploče jedva nekih 2-3%, dok im po stabilnosti u radu nema ravnih. Razliku u brzini sasvim sigurno nećete ni primetiti, a prozorčice koji objavljuju da je program pukao, a sa njim otišao i višerasovni rad, svakako ćete uočiti. VX ploča ima i jedan značajan plus, a to je brzina transfera diska, koja je ne-

kih 5% bolja od prosečnih vrednosti na ostalim Triton pločama.

Krajnji utisak o ovim dvema pločama je verovatno i utisak o trenutnoj situaciji na beogradskom tržištu uopšte: evidentno je da su trgovci naučili lekciju iz vremena kada se u trci za što nižom cenom svašta donosilo. Sada je sve više robe koja ima neko ime, a ono neminovno donosi i kvalitet. Shuttle je ime koje spada u višu srednju klasu, a ove dve ploče ga

ničim nisu degradirale. Naravno, postoje bolje ploče, ali postoje i one mnogo zvučnijih imena koje po performansama zaostaju za ovima. Ne verujemo da će bilo ko čija je konfiguracija bazirana na *SpaceWalker* ploči biti nezadovoljan.

Aleksandar VELJKOVIĆ

SpaceWalker FX ustupio „Reveto Co.”
SpaceWalker VX ustupio „Computer Dream”

GA-586 ATV

Jeftina GA ploča, ništa lošija od ostalih

U prošlom broju smo opisali dve GA ploče iz nove serije, koje su se pokazale dostojne reputacije firme „Gigabyte” iz najboljih dana. Ostao je još jedan model iz iste generacije - GA 586 ATV. Namera tvorca ove ploče je jasna - pojednostaviti konstrukciju, izbaciti sve nepotrebne elemente, kako bi cena krajnjeg proizvoda bila što povoljnija. Realizacija ove ideje je za čistu desetku.

Ovu ploču je najprimerenije porediti sa GA 586 VX, pošto je takođe bazirana na Intel Triton VX čipsetu. Postoji jedan suštinski konstrukcijski element razlike i jedan kozmetički. Prvi je nedostatak podnožja za 64-bitnu DIMM memoriju (poseduje samo 4 podnožja za SIMM-ove), a drugi što su umesto novouvedenih prekidača za podešavanje takta procesora zadržani džamperi. Međutim, po logici hardverskog i softverskog podešavanja, ove dve ploče se ne razlikuju. ATV ploča ima uobičajenih 256 kb osnovnog pipeline keša, dok se u predviđeni slot može dodati još 256, što čini 512. U tradicionalno opširnoj GA knjižici navode se rezultati koje je proizvođač dobio testirajući ploču sa 256 i 512 KB keša, iz čega proističe da razlika u performansama nije nimalo zanemarljiva - oko 7%. Mi, nažalost, nismo dobili dodatni keš modul, pa nismo mogli da proverimo ove navode.

U nesumnjivo pedantnoj izradi GA ploča oduvek nam se dopadao jedan detalj, a on je i ovde

prisutan. Naime, većina proizvođača memorijska podnožja orijentiše tako da se moduli umeću sa gornje strane (u slučaju vertikalnog položaja ploče). Većina mini tower kućišta je tako projektovana da ploča gornjim krajem gotovo naleže na ispravljač, u kom slučaju je umetanje memorijskih modula u najviši slot skoro nemoguće. Međutim, sa GA pločama, uključujući i ATV, taj problem nemate jer se memorije umeću s donje strane ležišta. Ali postoji i jedan detalj koji nam je uvek smetao, a vezan je za nedostatak plastičnih ležišta za HD i FDD konektore. To nije veliki trošak, a drastično olakšava nabadanje kablova i eliminiše mogućnost da se promaši jedan red, što je posebna pogodnost kada vam je kućište tesno, pa i ruka jedva prođe do konektora, a kamoli pogled pored nje. Čudi nas kako GA projektanti u sveopštoj pedanteriji uporno previđaju ovaj detalj.

Podešavanje BIOS-a izuzetno je jednostavno - *Chipset setup* sa samo 4 stavke (!) je nešto što nije viđeno još iz vremena 386-ica. „Nasviravanje” setupa, tj. minimiziranje svih stanja čekanja i odabir najkraćih memorijskih ciklusa, čak i na tradicionalno osetljivom procesoru na 133 MHz nije izazvalo nikakvu nestabilnost u radu, tako da slobodno možemo reći da se i ova pridružuje krugu visoko pouzdanih ploča. U radu se pokazala odličnom, kako u DOS-u, tako i u Windowsu, a rezultati brzinskih testova pokazuju da nimalo ne zaostaje za VX pločom iz prošlog broja.

Izvanredan odnos cena - kvalitet - performanse, čini ovu ploču jednim od najpoželjnijih izbora ukoliko za malo novca želite da dobijete što više od jedne Pentium ploče. Praktično, za FX cenu dobijate VX

mogućnosti, doduše, bez opcije širenja DIMM memorijskim modulima. Ali s obzirom da ih još nismo videli na našem tržištu, možda i ova generacija ploča bude zastarela pre nego što DIM-ovi postanu standard.

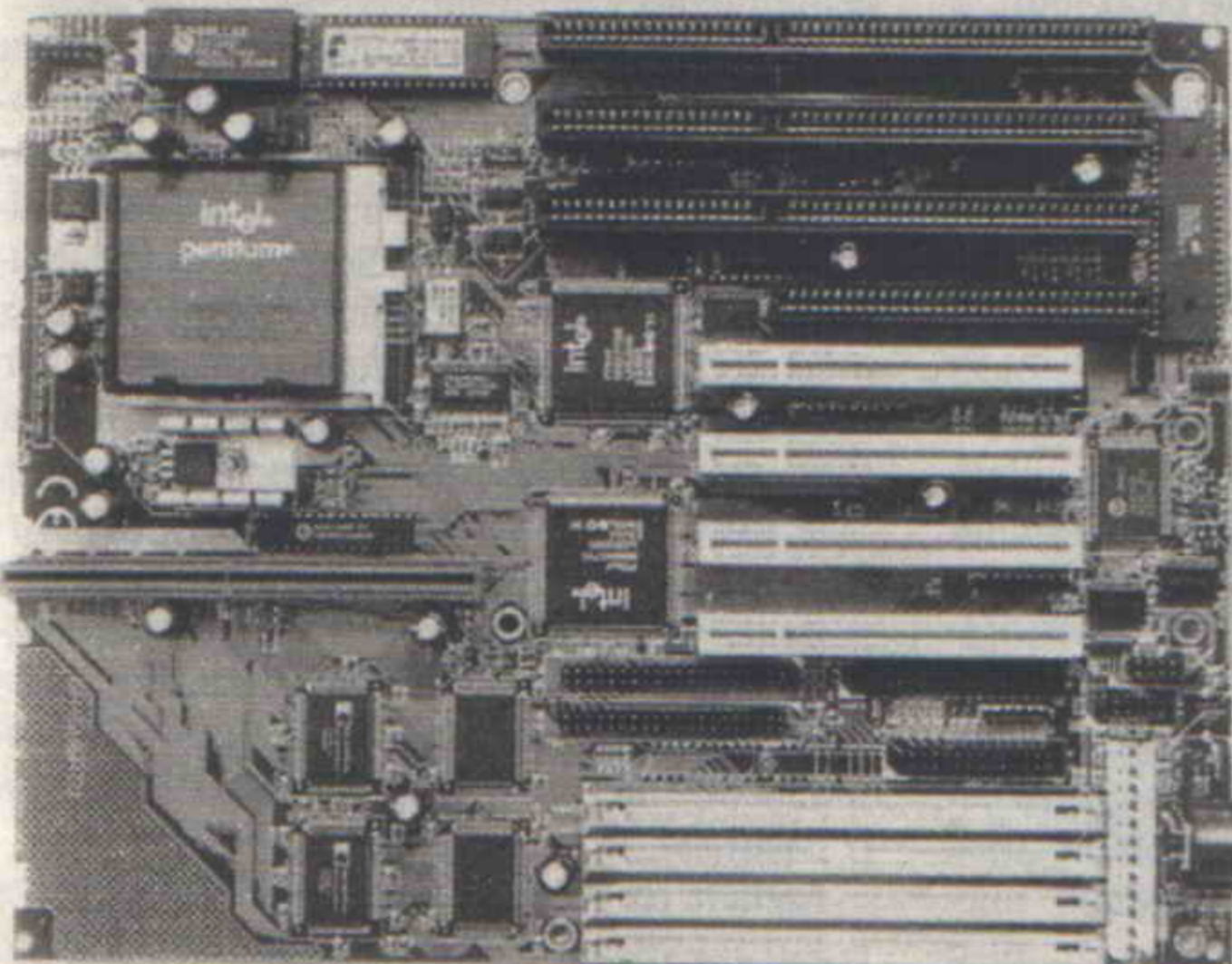
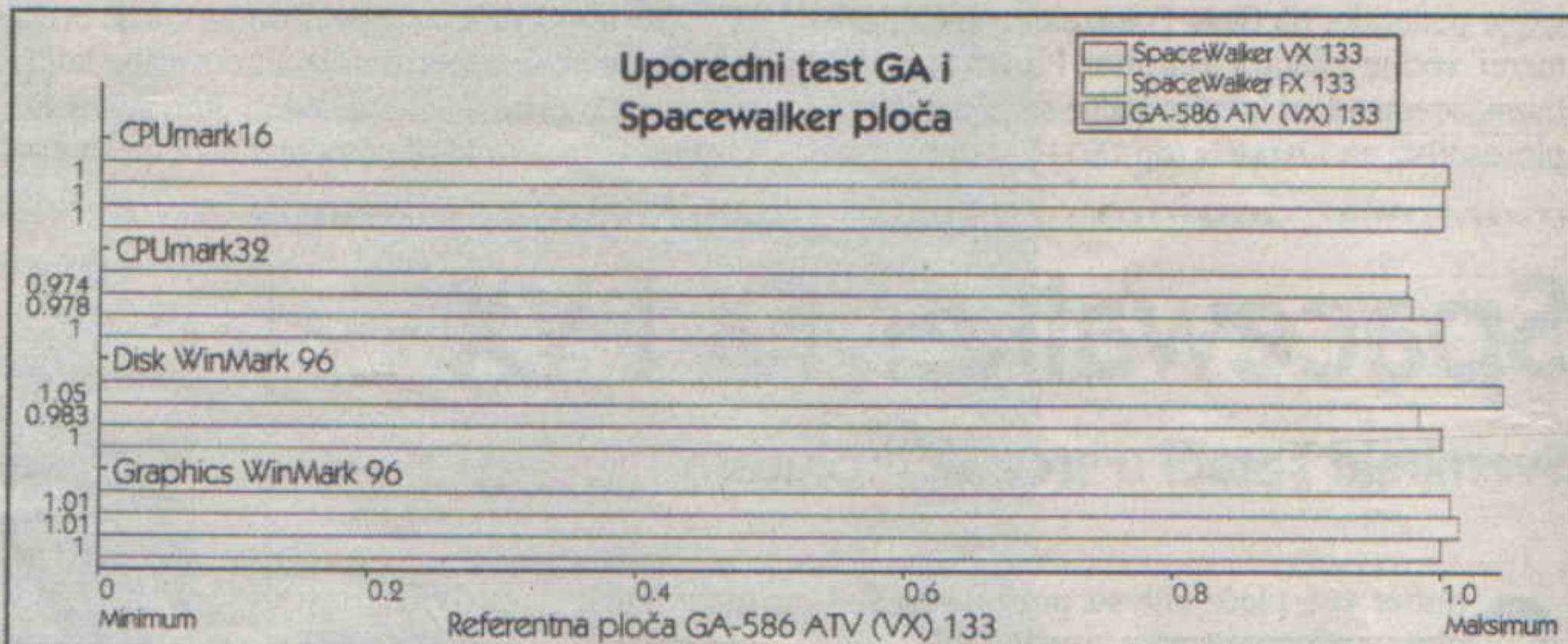
A. VELJKOVIĆ

Proizvod ustupio „Tera-com”

FX, HX ili VX?

Nakon intenzivnog testiranja Pentium ploča sa Intel Triton čipsetom u poslednje vreme, verovatno je mnogim čitaocima nejasno kakva je suštinska razlika između tri vrste ovog čipseta koji su u opticaju. Ako gledamo samo performanse na testovima, dobro projektovana ploča sa bilo kojim, pa i najstarijim FX čipsetom, može biti brža, bolja i pouzdanija od loše projektovane ploče sa „skupoceni” HX setom. To dokazuje i primer autora ovih redova koji je nedavno birajući ploču za svoj kućni kompjuter u oštroj konkurenciji izabrao jednu odličnu FX ploču. Dakle, ako se razlike u brzini samih čipsetova (nezavisno od konkretnih ploča) mere delovima procenta, koje su to karakteristike po kojima možete proceniti da li je za vas prava stvar FX, HX ili VX?

FX je najstariji član ove porodice, koji je na tržištu već par godina. Njegova pojava donela je podršku za EDO RAM, kao i za pipeline (pajplajn ili sinhroni) keš, bez koga se danas ne može zamisliti nijedna moderna Pentium ploča. Uz omogućavanje većih brzina komunikacije sa memorijom i kešom, FX čipset je doneo i brzine PC magistrale preko 100 MB u sekundi. Sve te novine dovele su do podizanja performansi u odnosu na ranije pentium ploče za više od 30%.



Vuego 8X (Acer)

Malezijski đavo



Peripherals Inc." imali smo priliku da isprobamo. Reč je o osmo-brzinskom modelu (sa transferom reda veličine 1200 KB/s). Prijatne je spoljašnjosti, sa rupicama za hlađenje koje prvi put srećemo kod CD-ROM drajvova. Dolazi u glomaznoj kutiji, potrebnom pozamanterijom (kabl, zavrtnji i dr.) knjižicom na više jezika koja se ujedno koristi i za desetobrzinski model iste firme, i disketom sa drajverima. Instalacija je protekla u najboljem redu.

Probali smo standardne stvari kao što su instalacija svekolikog Windowsa 95 sa CD-a, terali smo MPEG video klipove, malo kopirali. Izmerili smo vremena pristupa koja su znatno lošija od šampionskih (Teac i Gold Star 8X). Transfer ne zaostaje mnogo za normom od 1200 KB/S (iznosi

1194,5 KB/s) a može u izvesnoj meri varirati od uslova testiranja, koji su u našem puritanskom maniru bili u DOS okruženju sa standardnim drajverima.

Karakteristika ovog uređaja, jeste snalaženje sa oštećenim originalima i problematičnim kopijama koje se teže čitaju na prosečnim CD-ROM drajvovima. To je svakako poželjna osobina uz pristupačnu cenu koja dovodi u iskušenje.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio: „Infogate“

Paralelno sa uređajima opštepoznatih proizvođača („Sony“, „Sanyo“, „Matsushita“ ili „Panasonic“, „Gold Star“) dolazimo u kontakt sa mnogobrojnim bezimenim proizvodima, koji dođu i prođu. Među njima se nađu i proizvodi koji ostave dublji trag, navedu nas da zapamtimo ime njihovog proizvođača, kako je to bio slučaj sa proizvodima firme „SIS“, „ALI“ i „UMC“.

CD izvesne firme „Vuego“, koji se u Maleziji proizvodi po narudžbini daleko poznatijeg „Acer

Razvojem HX čipseta Intel je usavršio paralelnu PCI arhitekturu prema PCI 2.1 standardu, koja onemogućava da pojedine kartice budu usko grlo sistema i da utiču na njegove ukupne performanse (kao npr. mrežne, RGB video ili TV tuner kartice). Intel takođe tvrdi da ovaj koncept dovodi i do boljeg iskorišćenja procesora pri softverskoj emulaciji MPEG-a.

Podrška za Universal Serial Bus, ili skraćeno USB, je novitet HX-a - reč je o standardu za povezivanje periferija koji predstavlja naredni korak u Plug&Play filozofiji. Ovo tehnološko rešenje koje omogućava protok podataka brzinama do 12 Mbita u sekundi povezuje do 127 uređaja u nizu, zasnovano je na standardizovanim konektorima i kablovima i eliminiše potrebu usklađivanja adresa, DMA i IRQ kanala od strane korisnika. Sem toga, snabdeva strujom sve uređaje, tako da nema potrebe za spoljnim napajanjem. Prikličenje je jednostavno poput uključivanja utikača u utičnicu a može se vršiti i dok je kompjuter uključen. Novi sistem je do sada prihvatilo preko 250 vodećih kompanija iz oblasti softvera, hardvera i telekomunikacija, i stiže se utisak da će napraviti pravu revoluciju u domenu modema (posebno ISDN), štampača, skenera, digitalnih fotoaparata i grafičkih tabli.

Sledeća pogodnost, unikatna za HX ploče, jeste podrška za 512 MB memorije. Doduše, ne znamo da li će vam ikada zaista trebati ta količina (SIMM-ovi od 128 MB??), ali imajte na umu da FX i VX ploče možete da širite „samo“ do 128 MB.

VX čipset je najnovija varijanta Tritona, čija je proizvodnja počela u martu ove godine. Iako jeftiniji od HX-a, zadržao je sve njegove bitne karakteristike, pre svega u domenu nove PCI arhitekture i podrške za USB, uz samo

jedan minus - nemogućnost adresiranja više od 128 MB memorije. Međutim, ima i noviteta: SMBA (Shared Memory Buffer Architecture) memorijska arhitektura omogućila je kombinovanje 32-bitne i 64-bitne memorije (SIMM i DIMM). Zato ćete na većini VX ploča naći jedno ili više DIMM podnožja, koje prima klasične, EDO ili SDRAM module. SDRAM moduli su zbog svojih performansi posebno interesantni, i trebalo bi da omogućuje izvlačenje maksimuma iz pentium arhitekture.

Iako nominalno veoma sličnih karakteristika, VX i HX čipsetovi se razlikuju u svojim najjačim tačkama, što ste jasno mogli videti i iz testa ploča u prošlom broju (10/96). Nezahtvalno je prognozirati, ali čini se da će na tržištu prevladati noviji, VX set, pre svega zbog niže cene i zbog toga što je mogućnost korišćenja DIMM-ova daleko opipljivija prednost od 512 MB memorije. S druge strane, FX je trenutno najjeftinije rešenje i evidentno je da ćemo još neko vreme viđati i ploče sa njim - pogotovo s obzirom na činjenicu da nema zaostataka u performansama koje možete u realnom radu primetiti, a njegove cene će verovatno rapidno opadati u nastojanju proizvođača da se oslobode zalih. Izbor je vaš, i definitivno nije lak.

Aleksandar VELJKOVIĆ

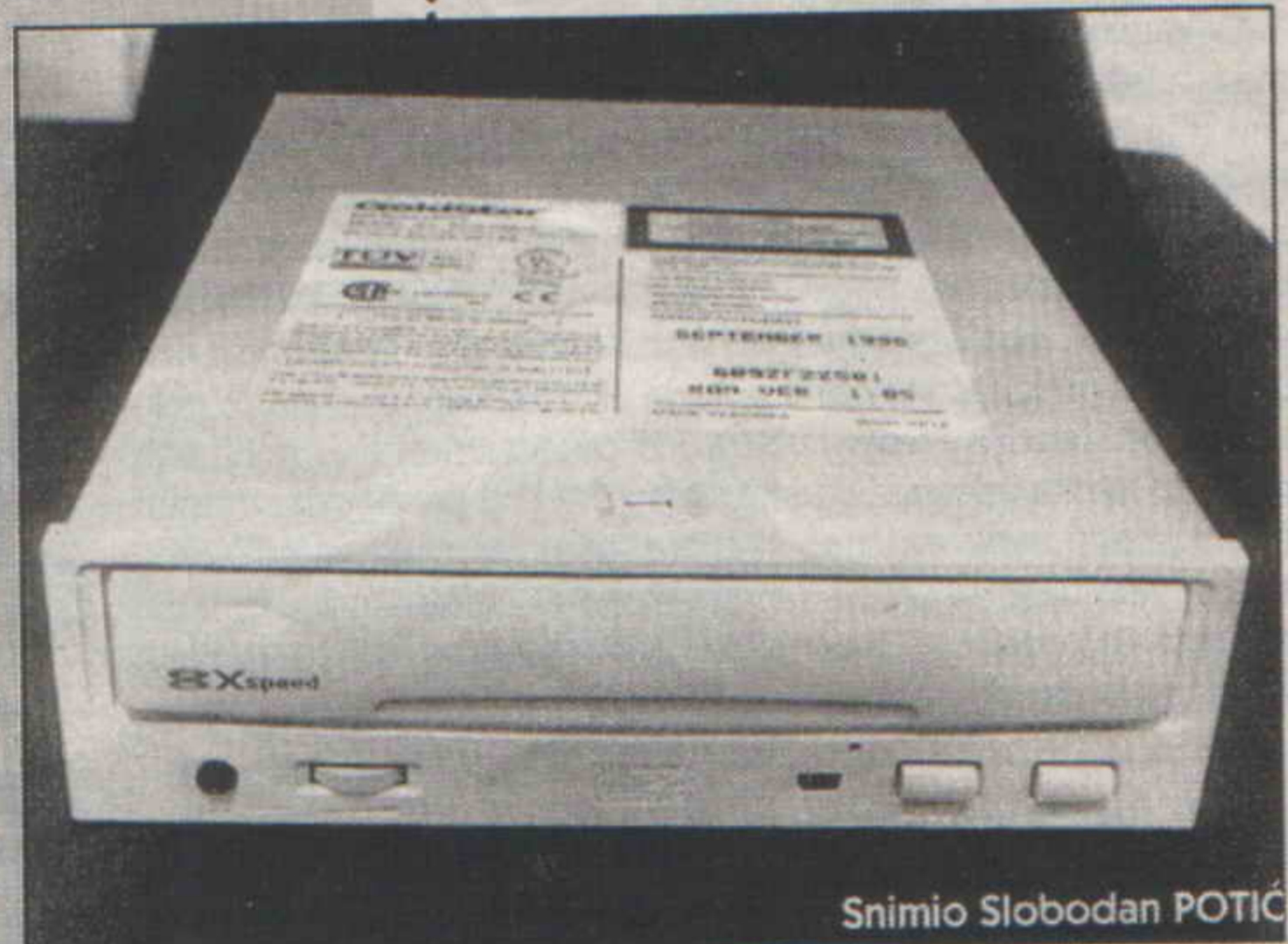
Gold Star GCD-R580B

Solidan CD-ROM poznatog proizvođača

U konkurenciji četvorobrzinskih i osmo-brzinskih CD-ROM drajvova sa imenom, „Gold Star“ se dobro kotira. Nuđeci kvalitet i ekonomski opravdanu cenu, „Gold Star“ izlazi sa modelima koji se najviše traže, ne hrleći za suludim brzinama.

Tako ni model GCD-R580B (ili „Volvo“ po prvoj asocijaciji autora) nije svetsko čudo po pitanju brzine. Zapravo, radi se tek o osmo-brzinskom modelu. Vodeći se iskustvom u radu sa sličnim modelima drugih proizvođača („Sony“, „Teac“) nije nam bilo teško da posle prvih utisaka svedemo „Gold Starov“ model na drugo mesto naše liste, odmah iza odličnog Teaca CD-58 (prikazanog u SK 10/96).

Vizuelni identitet ovog uređaja ne odskaka mnogo od stereotipnog rešenja (liči na Sony CDU 311), ali poseduje dva elegantna dugmeta (Eject i Play/Next) umesto uobičajenog jednog dugačkog dugmeta (Eject). Robusno limeno kućište je istovremeno elegantno (otuda asocijacija na Volvoa). Nećete videti loše uklopljenu limenu konstrukciju, otvore prekrivene nalepnicom, vidljive zavrtnje i plastičnu pozadinu. Sa zadnje strane ostavljen je



Snimio Slobodan POTIĆ

prez za priključivanje kablova i pristup džamperima i izlazima za zvuk. Pažnju privlači digitalni izlaz za zvuk koji još uvek nije dostigao širu popularnost kod proizvođača CD-ROM-ova (poseduje ga i Creative 4X) Svi potrebni podaci o konektorima i džamperima utisnuti su u lim na poleđini, tako da vam dobro ilustrovana knjižica na više svetskih jezika neće biti neophodna. Kada se uzme u obzir i lepo ponašanje ovog uređaja pod Windowsom 95 i kompletno podržani Plug & Play, ne vidimo razlog za brigu. Softver na disketi se instalira iz Windowsa i prilikom raspakivanja

instalira iz Windowsa i prilikom raspakivanja pita za direktorijum, gde instalira par uslužnih programa za DOS koji vam najverovatnije nikada neće zatrebati. Za pokretanje CD-ROM-a u či-

stom DOS okruženju biće neophodan drajver koji se lako može instalirati uz pomoć priloženog instalera. Toplo preporučujemo da instalirate i DOS drajvere a potom ih onemogućite (REM is-

pred linija u autoexecu i config.sysu) jer vam u Windowsu 95 neće biti potrebni.

Testovi brzine su pokazali transfer od 1192 (SysInfo na Amigi) odnosno 1221 KB/s (Optic Storage CD Test na PC-u). Verzija *GCD-R580B* poseduje bafer od samo 128 KB što govori o uskladenosti brzine obrtaja motora i elektronike a rezultuje solidnim transferom u klasi osmobrzinaca. Vremena pristupa se izvesno razlikuju od najvećih (*Teac CD-58*) koje možete videti na zajedničkoj tabeli.

„Gold Starov” osmobrzinac je svakako model koji bismo poželeti za našu referentnu konfiguraciju, pa ga i vama preporučujemo.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „T.M. Computers”

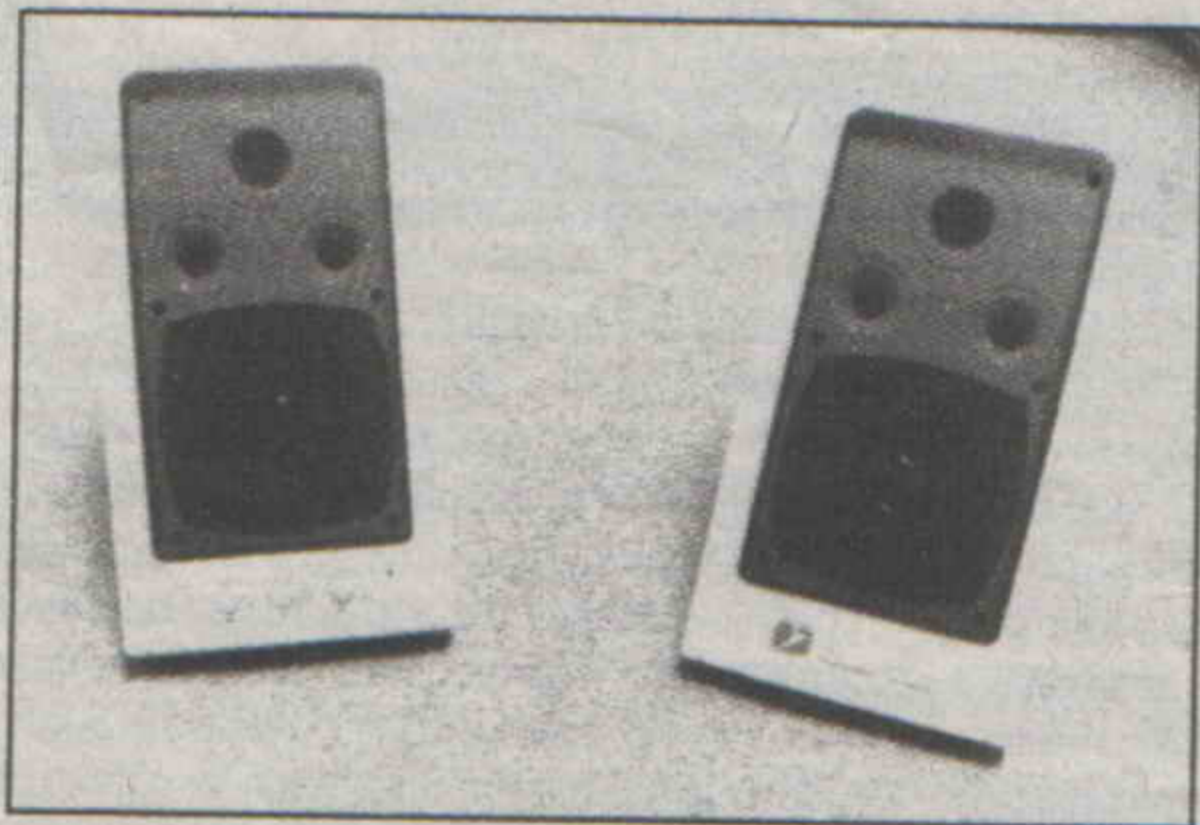
Tablica 1	Gold Star 8X	Vuego 8X	Teac 8X
Full Stroke ACS t	268	298	227
Half Stroke ACS t	167	183	146
Sector to sector ACS t	4,7 / 3,4 / 3,6	16 / 17,1 / 15,7	15,4 / 8,8 / 7,8
Tablica 2	Gold Star 8X	Vuego 8X	
Random ACS t (CD Bench)	124,9	133,4	
Average ACS t (seek only)	62,7	79,3	
Average transfer (KB/S)	1209,1	1194,5	

Multimedia Speakers 203B

Glasno, glasnije, ja ne znam drugačije...

O d uvođenja prvog multimedijalnog standarda prošlo je dosta vremena i mnogo toga se promenilo, naravno na bolje. To je uslovalo i da apetiti korisnika, naviknutih na brz napredak, neprestalno rastu. Zvuk, kao jedan od osnovnih uslova multimedije, nije zapostavljen. Sem zvučnih kartica i zvučnici su se promenili i imaju gomilu varijanti. Sada se na tržištu mogu naći: mali, veliki, kvalitetni, manje kvalitetni, u boji, okrugli, kockasti, aktivni ...

Priključivanjem ovih zvučnika na računar dobijate primetan komad hardvera na stolu. Kutije su moderanog oblika, izgledaju „svemirski”. Standardna boja ih elegantno uklapa u PC okruženje. Pri otpakivanju utvrdićete da je jedna od kutija teža, stoga što se u njoj nalazi ispravljač i pojačalo čiju vizuelnu manifestaciju možete primetiti u obliku tri potenciometra - visoki, basovi, jačina. Njegovu zvučnu manifestaciju lako ćete iskusiti ako na zadnjem delu kutije crni prekidač stavite u položaj „I” (uključeno). Pustite neku adekvatnu muzičku temu i obrtanjem potenciometra za regulisanje jačine zvuka udesno iskusite svih 20W koji predstavljaju nominalnu snagu ovog zvučnog sistema. Kvalitet zvuka je odličan, a snaga više nego dovoljna (sem ako ne nameravate da ih iznajmljujete za koncerte). Zvučnici koriste napajanje od 220 V, a jedina mana su kratki kablovi.



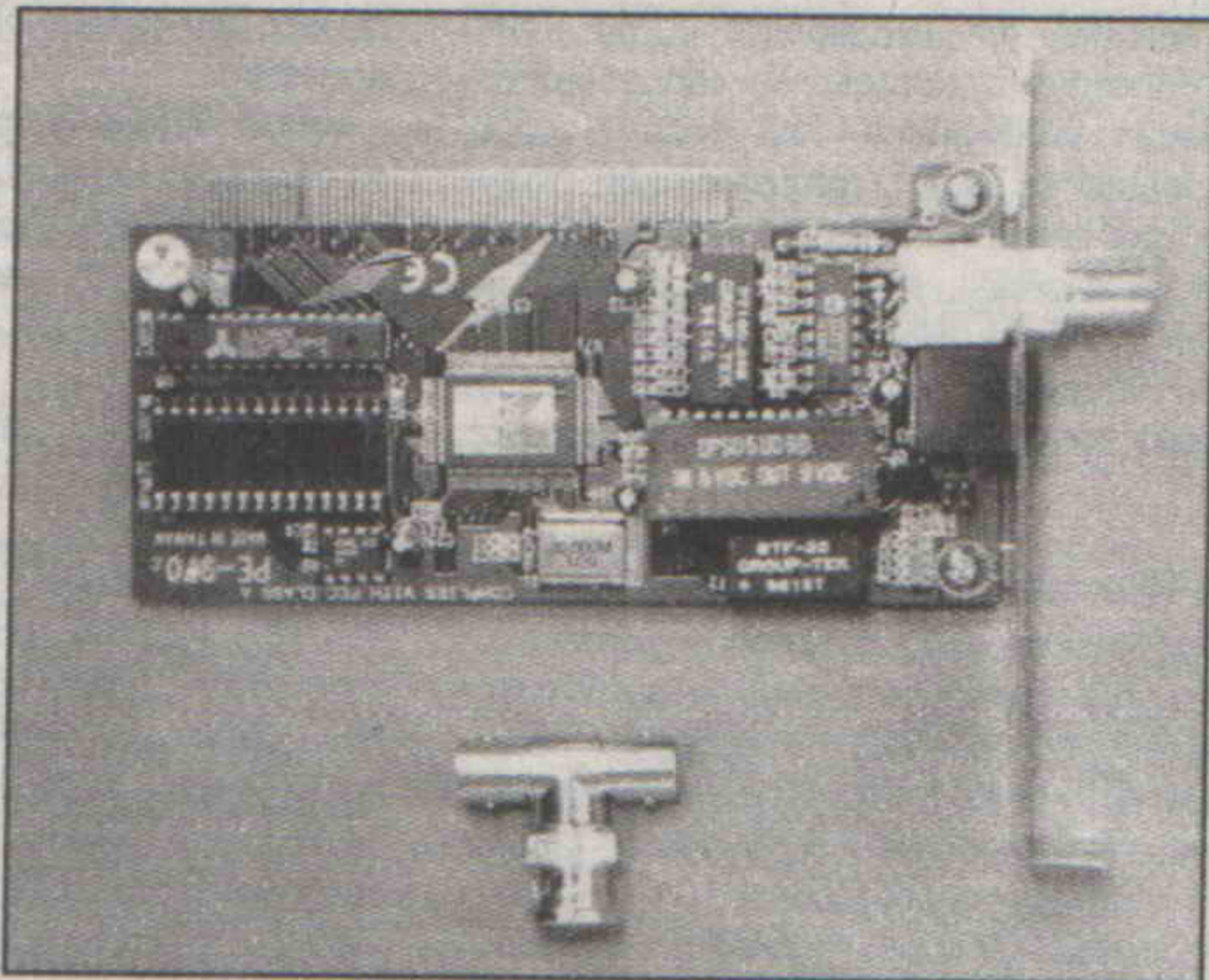
Ko voli dobar zvuk, kupovinom ovih zvučnika napraviće pravi posao a sebi priuštiti neograničeno zadovoljstvo.

Haris SMAJIĆ

Proizvod ustupio „Rebel Soft”

Realtek PCI Ethernet

Brza mrežna kartica u PCI varijanti



Snimio Slobodan POTIĆ

K od manjih LAN mreža, organizovanih oko samostalnih (stand alone) 486 i Pentium PC radnih stanica, brzina ne predstavlja presudan faktor. U tom slučaju mogu se koristiti standardne ISA Ethernet kartice NE 2000 kompatibilne i tako ostvariti značajne uštede u mrežnoj opremi. S druge strane kod mreža koje su serverski orijentisane, tako da se aplikacije više oslanjaju na usluge servera negoli na sopstvene resurse, brzina mreže je ključna. U tom slučaju poželjno je umrežavanje obaviti pomoću mrežnih adaptera veće propusne moći.

Realtek RTL 8029 predstavlja P&P (Plug & Play) 32-bitni PCI mrežni adapter visokih performansi, sa udvostručenom brzinom od 20 Mbps (megabita u sekundi). Sa ostatkom mreže kartica se može povezati preko BNC utičnice ili RJ-45 UTP priključka.

Podržane su gotovo sve PC platforme za umrežavanje (NetWare, Windows 95, NT, Unix SCO, LANtastic

itd), a na boljim matičnim pločama kartica se automatski detektuje, tako da korisniku ostaje da iz gomile drajvera potraži pravi i sistemu ukaže na njega. Kartica podržava automatsko konfigurisanje preko PCI BIOSA, te se osnovna adresa i interapt prilagođavaju ostalim PCI komponentama. Moguća je emulacija NE 2000 adaptera, za koju je potrebno pokrenuti program za inicijalizaciju koji upisuje potrebne parametre u ugrađeni EEPROM. Kartica je keširana sa optimalnih 32 KB statičkog RAM-a.

Ako nameravate da lokalnu mrežu povezujete na Internet, tako da koristite dva ili više gatewaya za izlaz na Mrežu, za dodatni saobraćaj na lokalnoj mreži biće vam potrebna bolja mrežna infrastruktura. U tom slučaju razmislite o Realtek RTL 8029.

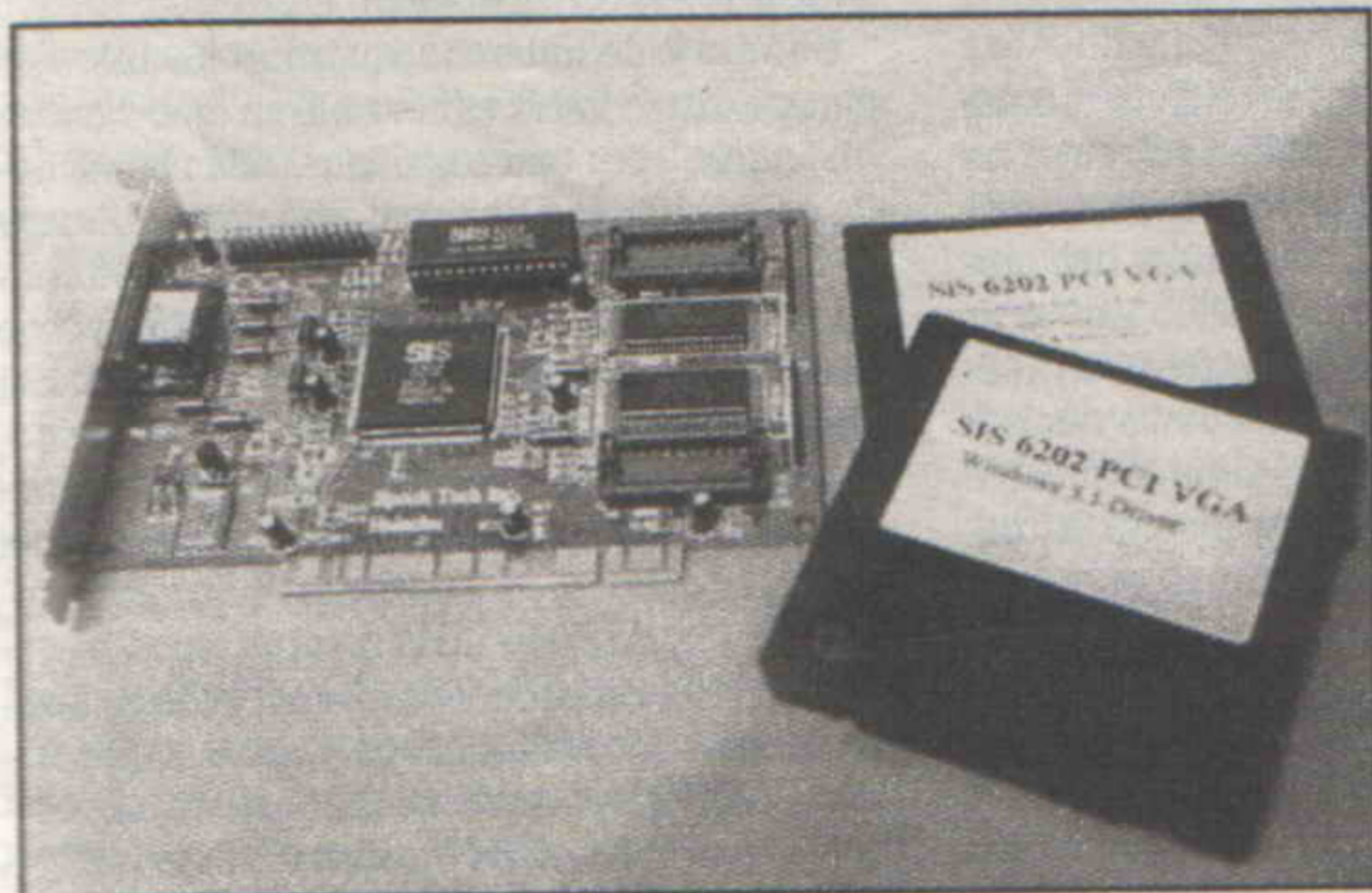
N. STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „Computer Dream”

SIS 6202

Jeftina grafička kartica sa retkim ubrzivačkim funkcijama

U periodu od pola godine pojam jeftinog u kontekstu grafičkih kartica značajno se izmenio. Za istu sumu novca danas se može nabaviti pristojna kartica koja savim odgovara 486 platformi.



Kartica koju prikazujemo pripada donjoj ekonomskoj klasi, pa je i kvalitet izrade u skladu sa time. Lim koji služi da se kartica pričvrsti na ispušt sa zadnje strane kućišta, za čitav centimetar je duži nego što bi trebalo. Ma koliko se trudili, nismo uspjeli da bez sečenja lima karticu prilagodimo našem kućištu, pa smo skloni da poverujemo da je kartica namenjena nekom drugom tipu kućišta.

Na kartici su zalemljena dva SOJ memorijska čipa brzine 70 ns, i podnožja za dodatni megabajt dinamičke memorije.

Drajveri koji se isporučuju na dve diskete postoje u verziji za Windows 3.1, NT i 95, tako da je kartica, formalno gledano, podržana od strane samog proizvođača. Sliku kvari činjenica da kartica pod Windowsom 95 ne uspeva da restartuje mašinu, onda kada je potrebno promeniti video mod, pa makar se radilo i samo o promeni palete sa 256 na 24-bitnu u VGA rezoluciji. Međutim, to nije problem sa kojim bi se prosečan korisnik često susretao. Frekvencije osvežavanja slike nije moguće podešavati, tako da

se koriste Windowsove preporučene vrednosti prema odabranom monitoru.

Kada je kvalitet slike u pitanju, primetili smo da kartica daje žive boje, te je slika za nijansu kontrastnija negoli sa Tridentom 9440, Cirrusom 54M30/40, odnosno Acer ALI karticama.

U najpopularnijem grafičkom režimu rada, 800x600 sa 64K boja, kartica je brža od pomenutih Cirrusa ali se razlika oseća tek kada se prebacite u visoku rezoluciju i pokrenete CAD test. U tom slučaju sa skorom od 76,28 RPM, SIS 6202 prelazi kartice VI-640 sa ATI21088 čipom i originalni ATT Winboost. Za deo ubrzanja zaslužne su dve ekstra ubrzivačke funkcije (**any multiplies for exact scaling** i **any angle char rotation**) uz sposobnosti iscrtavanja stilovanih bordera, koju smo uočili i kod „Diamondove“ Edge 3D kartice.

Sam video procesor zaostaje po opcijama i mogućnostima od novog Trio64 V+ čipa koji se sve češće može naći u raznim karticama, od povoljnijih kakva je prikazana TALD kartica, do izuzetno skupih kakva je najavljena miroMedia View kartica. U nešto boljoj izvedbi, kartica bi mogla da postane donji standard na domaćem tržištu, ali uz atraktivna pojeftinjenja dalekostočnih kartica baziranih oko Trio64 V+ grafičkog procesora, teško da će jeftinije i objektivno sporije kartice imati šanse.

N. STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „Computer Dream“

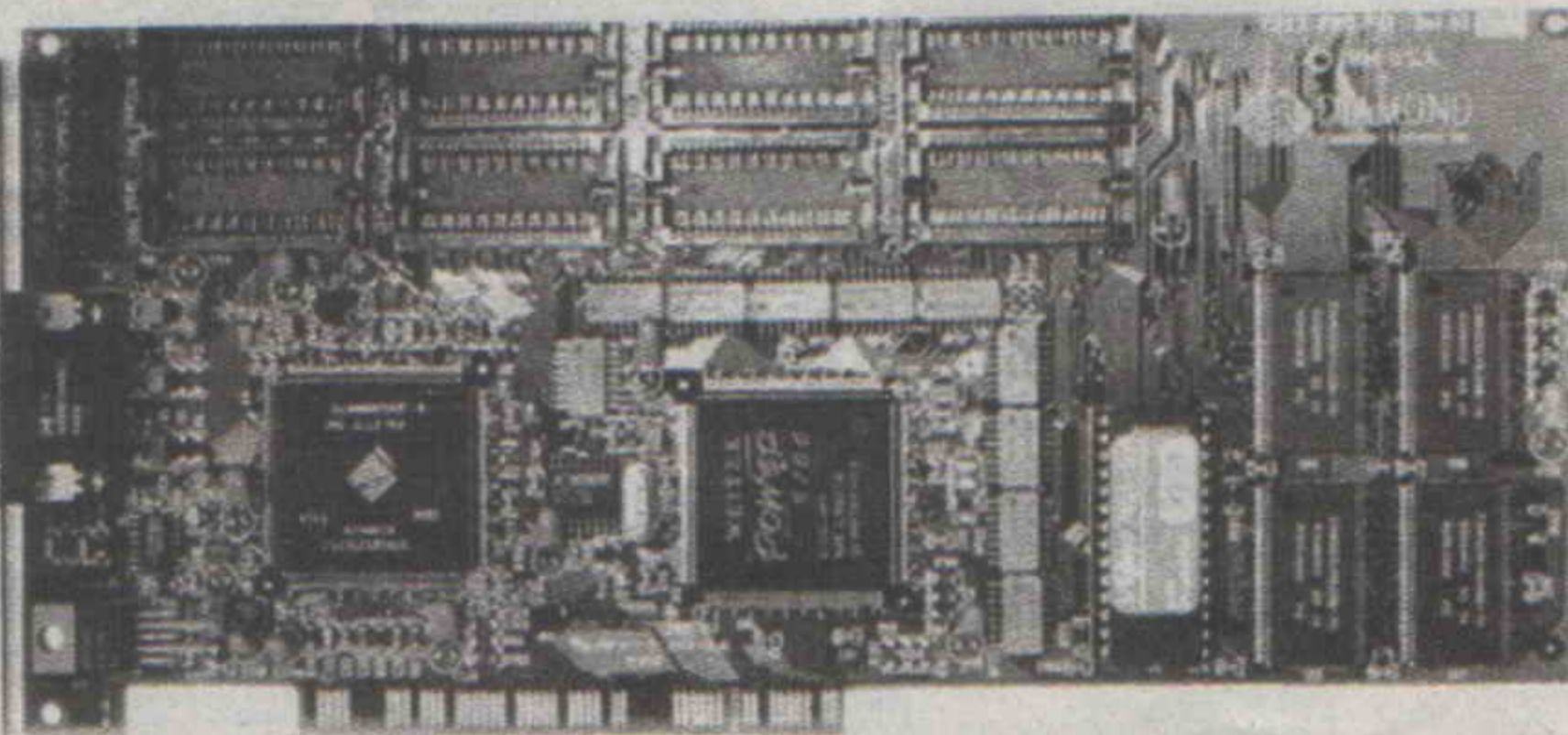
Malo je grafičkih kartica poznatih proizvođača koje se posle više od dve godine prisustva na tržištu još uvek nalaze u ponudi. Takav je slučaj sa karticom Viper Pro Video firme „Diamond Multimedia Systems“ koja sudeći po svemu još nije otepevala svoje.

Kartica u startu poseduje 2 MB memorije (brzine 70 ns) što je dovoljno za rad u rezoluciji 1280x1024 sa 256 boja, odnosno standardnih 800x600 u punom koloru. Može se proširiti do ukupnog kapaciteta od 4 MB memorije čime se osposobljava za rad u rezoluciji 1600x1200 sa HiColor paletom i vertikalnom frekvencijom osvežavanja od 66 Hz.

Uputstvo pisano za korisnike AutoCAD-a je za današnje uslove zastarelo i prilično neupotrebljivo. Tretira mnogobrojne komande za podešavanje egzotičnih parametara. Uputstvo tek površno dotiče tehničke informacije o kartici, izostavljajući bilo kakve liste akceleratorskih funkcija, odnosno objašnjenje pojma video funkcija koje se kriju iza naziva. Uputstvo koje tretira InControl alat za Windows 3.1x pokriva osnovna podešavanja kartice (rezolucija, veličina desktopa, kratice na tastaturi, upravljanje funkcijama za štednju energije) koja se mogu obaviti uz pomoć ovog alata. Na tri priložene diskete nalaze se drajveri za Windows (samo 3.1 i NT3.0), OS/2 i AutoCAD, zajedno sa InControl

Diamond Viper Pro Video

Stara, ali još uvek upotrebljiva kartica



softverom. Na druge dve diskete spakovani su drajveri za Video for Windows, ali vam ništa od navedenog neće biti od koristi ako imate Windows 95. Naprotiv, pokušaj instalacije priloženog Windows 3.x drajvera u Windows 95 okruženje (Have a disk...) dovešće vas u stanje histerije, pa vam preporučujemo da diskete ostavite po strani. Ukoliko posedujete originalni Windows 95 Upgrade CD-ROM, na njemu ćete naći drajvere koji će vam poslužiti dok ne preuzmete iste od proizvođača, naravno putem Interneta.

Srce grafičke kartice čine „Weitkov“ grafički čip P9100 i video čip P9130 sa kvalitetnim RAMDAC-om. Kvalitet slike je bolji nego na konfekcijskim karticama - bezimenim klonovima sa Trio 64V+ čipom. Lista ubrzivačkih funkcija korektno ukazuje na tehnološku prevaziđenost kartice (samo tri ubrzivačke funkcije više od Tridenta TGU 9440 a 8 funkcija manje od Trio 64V+). Oslanjajući se više na sirovu procesorsku snagu nego na savremene ubrzivačke algoritme, Viper Pro se na našem testu pokazao za nijansu boljim od modela Stealth 64 Video 2001 iste firme sa 2 MB memorije. Ukupna razlika od 5% u korist Viper se ne može posebno osetiti u radu, ali je poželjna.

Umesto da vam je preporučimo, dve godine posle pojavljivanja ove kartice možemo samo reći da nije pametno nabavljati zastarelu tehnologiju, makar ona bila i za nijansu bolja od trenutnog proseka. Ako ni zbog čega drugog, onda zbog drajvera i sistemске podrške za DierctX, mi bismo preporučili neke druge, savremenije kartice koje će vam život učiniti jednostavnijim.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod ustupio „Rebel Soft“

Adobe Photoshop 4.0

Nova verzija donosi korenite promene i potvrđuje vodeću poziciju ovog paketa

Photoshop 3.0 se pojavio pre skoro dve godine, što je izazvalo ne male promene na tržištu niskobudžetnih DTP radnih stanica. PC kompatibilci su drastično ugrozili neprikosnoveni „Apple“. Pojavom *Windowsa 95* situacija je počela da se menja još drastičnije. Poslednja verzijska nadogradnja 3.05 bilo je samo prilagođenje programa novom 32-bitnom operativnom sistemu.

Nekako u isto vreme kada se pojavila verzija *Photoshopa 3*, došlo je do spajanja „Adobea“ sa „Aldusom“, pa se stekao utisak da je veća riba progutala manju, jer je „Aldus“ sa svojim *Photo Stylerom 2* u nekim segmentima ugrozio *Photoshop*. Ruku na srce, i potpisnik ovih redova je ponekad proklinjao surovu logiku novca plašeći se da će neke dobre ideje koje je ponudio „Aldus“ zauvek ostati u tamnim fiokama razvojnih odeljenja.

Međutim, crne slutnje su nestale i sada imamo čast i zadovoljstvo da vam predstavimo *Adobe Photoshop 4.0*.

U mnogo čemu se nova verzija *Photoshopa* po svom interfejsu približila *Adobe Illustratoru 6.0* koji, nažalost, za sada postoji samo u verziji za *Macintosh*. I pored našeg insistiranja, ljudi iz „Adobea“ nisu znali (ili hteli) da kažu kada i da li će *Illustrator* na PC platformi odmaknuti dalje od verzije 4.01. Programi *PageMaker 6.5*, *Illustrator 6.0* i *PageMill 2* čine unificirani paket za obradu svega i svačega što se tiče DTP-a.

Promene u novoj verziji *Photoshopa* su korenite pa ćemo za ovu priliku izdvojiti samo najbitnije.

Brži prikaz slike

Primenjena je nova tehnologija prikaza slike (caching). Umanjenje ili uvećanje prikaza slike, nekada u koracima od 50 posto, sada je moguće u delovima procenta - od 0,13% do 1600%.

Zahvaljujući novoj tehnologiji prikaza slike, zumiranje, skrolovanje i rad sa lejerima neuporedivi je brži.

Dobro poznata „lupa“ još uvek je u *toolbaru*, ali sada je tu opcija *Navigator* već viđena u *Photo Styleru 2*, pod istim nazivom i sa istom namenom. U kombinaciji sa *Navigator* paletom, rad sa *Photoshopom* je postao mnogo lakši i brži, naročito sa velikim fajlovima. *Navigator* je maleni prozor u kome je umanjeni prikaz cele slike sa uokvirenom površinom aktuelnog pri-

kaza na ekranu. Bez obzira koliko ste zumirali original, sa *Navigatorom* u svakom trenutku znate gde se nalazite, pa prema potrebi možete napraviti veći ili manji zum ili pomeriti izabranu površinu, pomerajući samim tim i sliku na desktopu.

Novi filteri

Dodato je 48 novih filtera, tako da ih je sada ukupno 97. Doduše, to su sve filteri koji su se ranije nalazili u *Adobe Galery Effects*, koji se nabavljao posebno. Sada su oni standardni deo programa. Ali, i ovde postoji jedno veliko „ali“. Prilagođeni novom *Photoshop 4* interfejsu sa dinamičkim *previewom*, svi filteri su iznova napisani u 32-bitnom *native* modu, što na Win95/NT platformi izvlači maksimum procesorskih mogućnosti. Filteri se izvršavaju i do 10 puta brže nego u prethodnoj verziji.

Automatizacija

Mnogo puta do sada ukazivala se potreba da na mnoštvu slika izvršite potpuno iste modifikacije. „Adobe“ se konačno odlučio da primeni makro opciju, što omogućava da se niz pripremljenih operacija izvrši automatski ili poluau-

bez intervencije, otvaranja slike, editovanja i ponovnog snimanja.

Guidelines and grids

Dve opcije koje su odavno poznate iz drugih programa (*Illustrator*, *QuarkXPress*, *PageMaker*, *CorelDRAW!*...) sada se pojavljuju u *Photoshopu 4*, što omogućava lakše selektovanje i tačnije pozicioniranje unutar slike.

Za *Grid* se definiše boja, razmak i ostale karakteristike, a *Guidelines* je moguće dodati u *Action List* tako da se jedanput postavljene pomoćne linije prikazuju na mnogim slikama kasnije.

Adjustment layers

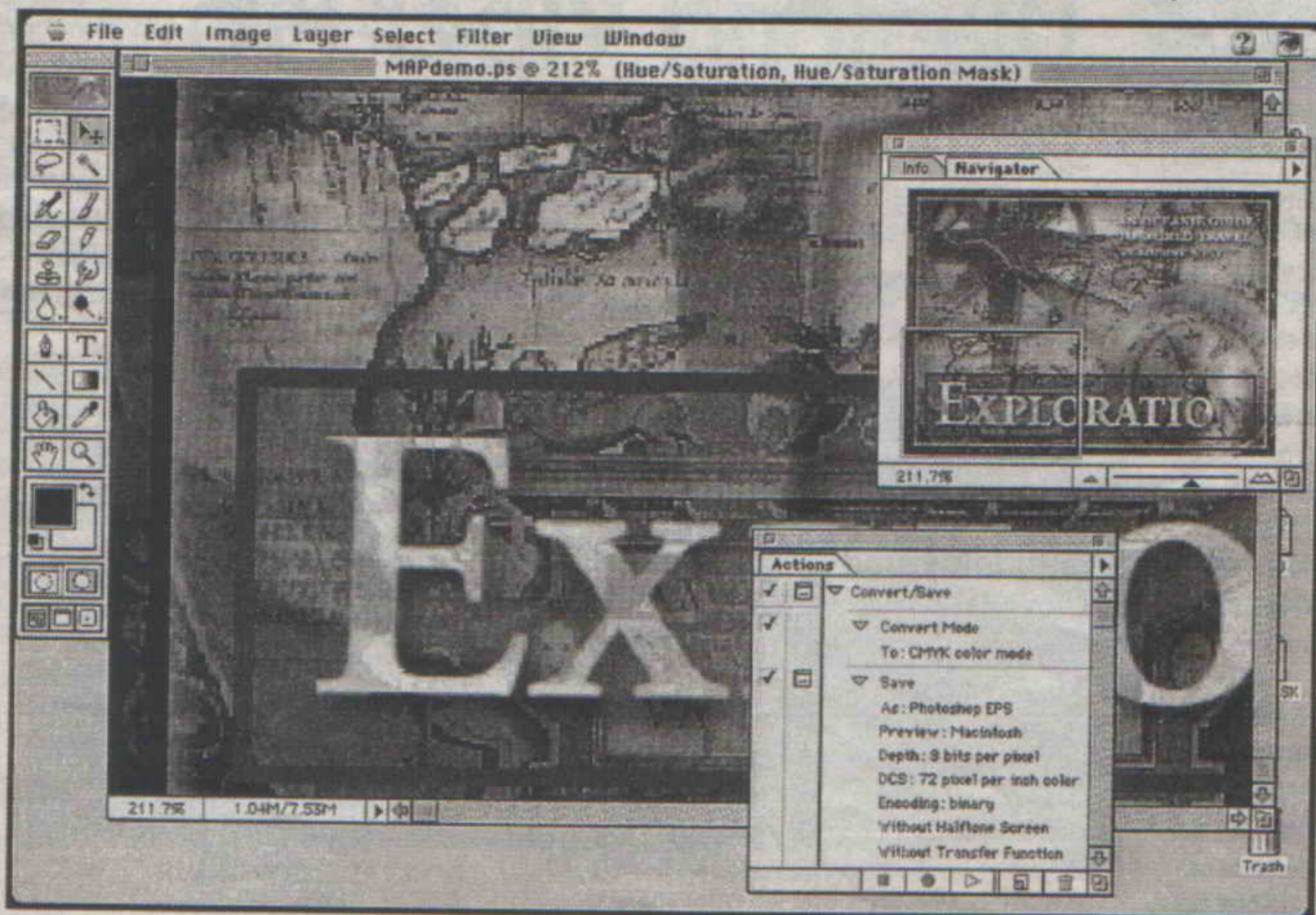
Ono što je definitivno *Photoshop 3.0* izdvojilo iz mase drugih imidž editora bili su *layers* (slojevi). „Adobe“ je u tom segmentu otišao korak dalje, pa je sada pod nazivom *Adjustment Layers* data jedna veoma moćna opcija za transformisanje slike bez uticaja na originalnu sliku, čime se praktično eliminiše potreba za višestrukom *Undo* opcijom. Rešenje je originalno i mogućnosti koje stavlja pred korisnika su velike. Ovaj novi *layer* u principu funkcioniše kao maska koja utiče na slojeve ispod. Možete ih imati neograničen broj i svaki *layer* utiče na onaj ispod njega. Tako jednim *Adjustment Layerom* možete korigovati boju (opcijama *Levels*, *Curves*, *Color Balance*, *Brightness/Contrast*, *Hue/Saturation*, *Selective colors*, *Invert*, *Threshold and Posterise*), na drugom vršiti intervencije sa bilo kojom od alati iz *toolbar*a itd. Ukoliko shvatite da uređeno ne zadovoljava vašu zamisao, dovoljno je da taj

Adjustment Layer isključite ili da ga potpuno ukonite. Na ovaj način vam je omogućeno da pravite nebrojane pokušaje u doterivanju slike, što je u ranijim verzijama bilo vrlo mukotrпно.

Snimanje thumbnail slike

Sa novom verzijom *Photoshopa* PC kompatibilni kompjuteri pod *Windows 95* operativnim sistemom konačno su jednako dobri za profesionalni DTP kao i *Macintosh* računari. Razlog zbog koga se *Meku* još uvek davala minimalna prednost je definitivno nestao. Evo o čemu se radi. Kada,

na primer, spremate knjigu u kojoj je mnoštvo fotografija, već posle desetak snimljenih slika u jednom direktorijumu nastaje problem jer se „izgubite“ u tome šta je i gde je koja slika u direktorijumu. Dolepotpisani je iz krajnje nužde, samo zbog dugačkih imena fajlova, koristio *Hijack 95*, koji je usporavao mašinu do granice besa. Nova verzija *Photoshopa* podržava desktop kolor šemu *Windowsa 95* i *Photoshop* fajlovi sada se prikazuju kao *thumbnail* sličice. Takođe, kompletan *File Info* (captions, key word, credits,



tomatski. Takozvani *Action List*, lepo rešen prozor u kome se pojavljuju svi koraci u određenoj akciji, lak je za praćenje i korigovanje. Ovakva procedura je daleko intuitivnija, jer se sa mogućnošću korišćenja *drag-and-drop* tehnike lista edituje jednostavnije nego da se baccete sa složenim skript jezikom. U već pripremljenoj listi naredbi moguće je isključiti određene korake. Ovom opcijom je, na primer, moguće izvršiti *Mode Conversion*, *Color Correction* i *Sharpening* na stotinama fajlova automatski

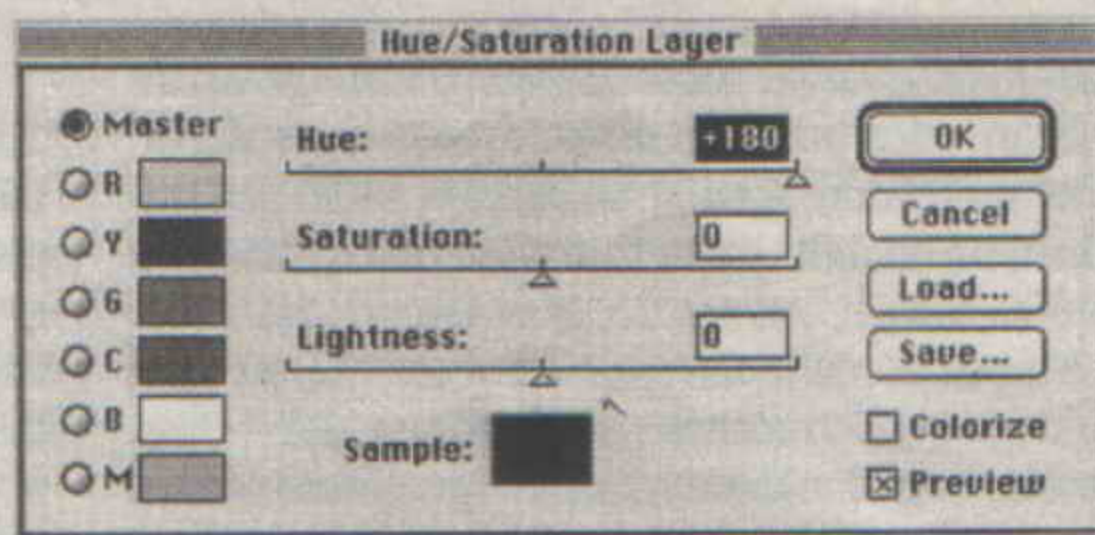
origins) svakog *Photoshop* dokumenta prikazuje se u *Properties* prozoru na desktopu, što olakšava traženje slika i eliminiše potrebu da se svaka učitava da biste se uverili šta je na njoj.

Zaštita autorskih prava

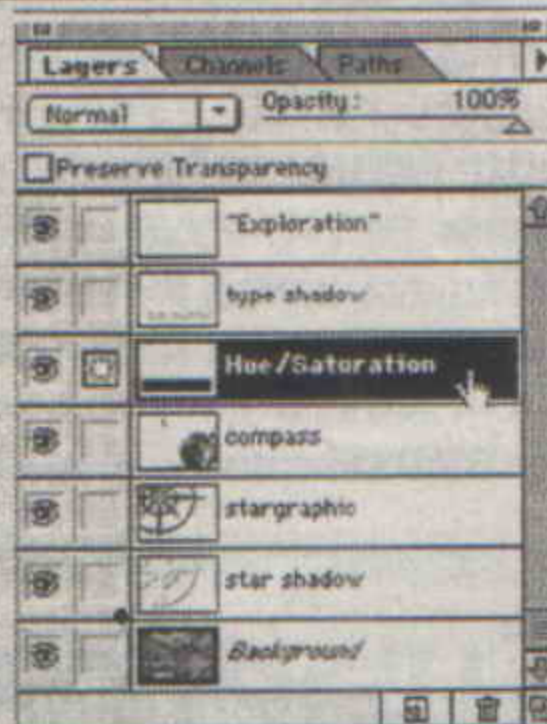
U saradnji sa „Digimarc“ kompanijom sada svaka slika može imati utisnut „digitalni potpis“. Iako nije vidljiv ljudskom oku, taj nazovimo ga „vodeni žig“, čitljiv je bez obzira da li je slika štampana, pa ponovo skenirana. U trenutku kada *Photoshop 4.0* otvori takav fajl automatski se na ekranu pojavljuju informacije o kopiraju. Fotografi i digitalni stvaraoci će se prijavljivati preko Interneta na „Digimarcov“ Web, kako bi dobili sve potrebne detalje koje će kasnije *Photoshop 4.0* predstaviti na ekranu.

HTML

Kako je *Photoshop* već postao standardna alatka za pripremu grafičkih elemenata WWW prezentacija, nova verzija 4.0 podržava dva nova formata zapisa slike. *PNG (Progressive Network Graphics)* je ultrakompresovani RGB format ko-



ji sadrži *channel mask* informacije za korišćenje *layersa*. *Progressive JPEG* je kompaktni fajl format podržan od strane *Netscape Navigatora*. Prednost ovog formata je što postepeno prikazuje sliku dok ona pristiže sa nekog servera na vaš kompjuter. To je veoma značajno od kada su gospoda iz „CompuServe“ odlučila da naplaćuju svoj GIF format. Evo, odgo-



vorim je relativno brzo stigao - *Progressive JPEG* je besplatan.

Ovo je trenutak kada će se štošta promeniti u svetu niskobudžetnih DTP stanica i same obrade slika na računarima. Promene koje su se dogodile u poslednjih godinu dana pojavom *Windowsa 95*, novih procesora i ostalih stvari koje su pratile ova dva elementa, pretvorile su PC u respektibilnu grafičku radnu stanicu. Otkako je *Photoshop 3.0* postao nezamenjiv alat ilustratora, grafičkih dizajnera, fotografa, prepress operatora, video producera i multimedijalnih stvaralaca i nametnuo se kao industrijski standard, programi slične namene su postali samo igračkice. Pojavom verzije 4 to je samo potvrđeno.

Kamenko PAJIĆ

TIP: Program za obradu slika

PLATFORMA: Macintosh, PC (Win 95/NT), UNIX...

MEDIJ: 1 CD

Prednosti
Pregršt noviteta; i dalje bez konkurencije na niskobudžetnim grafičkim stanicama.

Nedostaci
Svakako lošiji od Photoshopa 5.0. :-)

U jednom od prethodnih brojeva najavili smo vrlo interesantan program čudnog imena - *Kai Power's Goo*. Reč je zapravo o programu koji saraduje sa „Adobeovim“ *Photoshopom*. Do sada smo od firme „MetaTools“ uglavnom dobijali razne efekte koji se direktno koriste iz *Photoshopa*, ali u poslednje vreme nam stižu dodaci koji su, u stvari, potpuno nezavisne aplikacije. Međutim, po svojoj koncepciji ovi programi predstavljaju ekstenzije *Photoshopovih* efekata.

Kai Power's Goo je aplikacija namenjena gotovo neverovatnim deformacijama na fotografijama. Sem jednostavnih deformacija i pravljenja karikatura od originalnih fotografija, ovim programom je moguće raditi i prave morfing sekvence. Korisnički interfejs je krajnje jednostavan, mada ne liči ni na jedan *Windows* program do sada. Izuzetak je *Kai Power Tools Convolver*, proizvod iste kuće.

Hardverski zahtevi *Gooa* nisu preveliki. *Goo* će sasvim lepo raditi na 486 mašini sa 8 MB RAM memorije, mada mu definitivno više prija *Pentium* (a kome ne?!). Neophodni uslov za korišćenje *Kai Power's Gooa* jeste posedovanje 16 ili (bolje) 24-bitne grafičke kartice, bez koje *Goo* pravi samo neartikulirane mrlje na ekranu. U punoj instalaciji zauzima oko 20 MB prostora na hard disku, što s obzirom na mogućnosti i nije previše. Kako je „Adobeov“ *Photoshop* pre svega program raden za *Macintosh* računare, prirodno je da i sve dopune za ovaj program rade i na ovoj platformi. U memorijskim i grafičkim zahtevima, *Mac* verzija *Gooa* se ni po čemu ne razlikuje od verzije za *PC*. Što se procesora tiče *Mac Goo* će biti zadovoljan sa 68040 (ili bolje *PowerMac-om*) i operativnim sistemom *System 7.5*.

Mogućnosti ovog programa su zaista fantastične. Uzmimo, recimo, fotografiju na kojoj se nalazi neki lik. Deformacije ko-

Kai Power's Goo

Paket za fantastične deformacije slika

je vam obezbeđuje *Kai Power's Goo* omogućiće vam da lik nasmejete ili rastužite, da mu dodate ili smanjite bicepse, produžite ili skratite kosu... Na isti način se mogu povećavati ili smanjivati delovi lica ili ekstremiteti i tako za nekoliko trenutaka dobiti vrlo smešne i uspešne karikature.

Pomenuli smo kako korisnički interfejs *Gooa* pomalo podseća na korisnički interfejs *Convolvera*. Korišćenjem jednog i drugog programa, stiče se utisak da to nikako nije slučajno, čak i kada se radi o istoj firmi. Naime, koristeći *Goo* dobićete sve moguće deformacije na slici, izuzev promene boje. Može se primetiti da je *Convolver* potpuni komplement *Gooa*. On zapravo i služi za sve moguće modifikacije boja na fotografiji.

Ovakvom strategijom firma „MetaTools“ je sebi obezbedila prilično sigurnu poziciju na tržištu. Izdajući programe koji se međusobno izvan-

redno dopunjuju, a zajedno čine nezaobilazne dodatke *Photoshopu*, „MetaTools“ iz senke pokriva gotovo u procent ista deo tržišta svojim softverom.

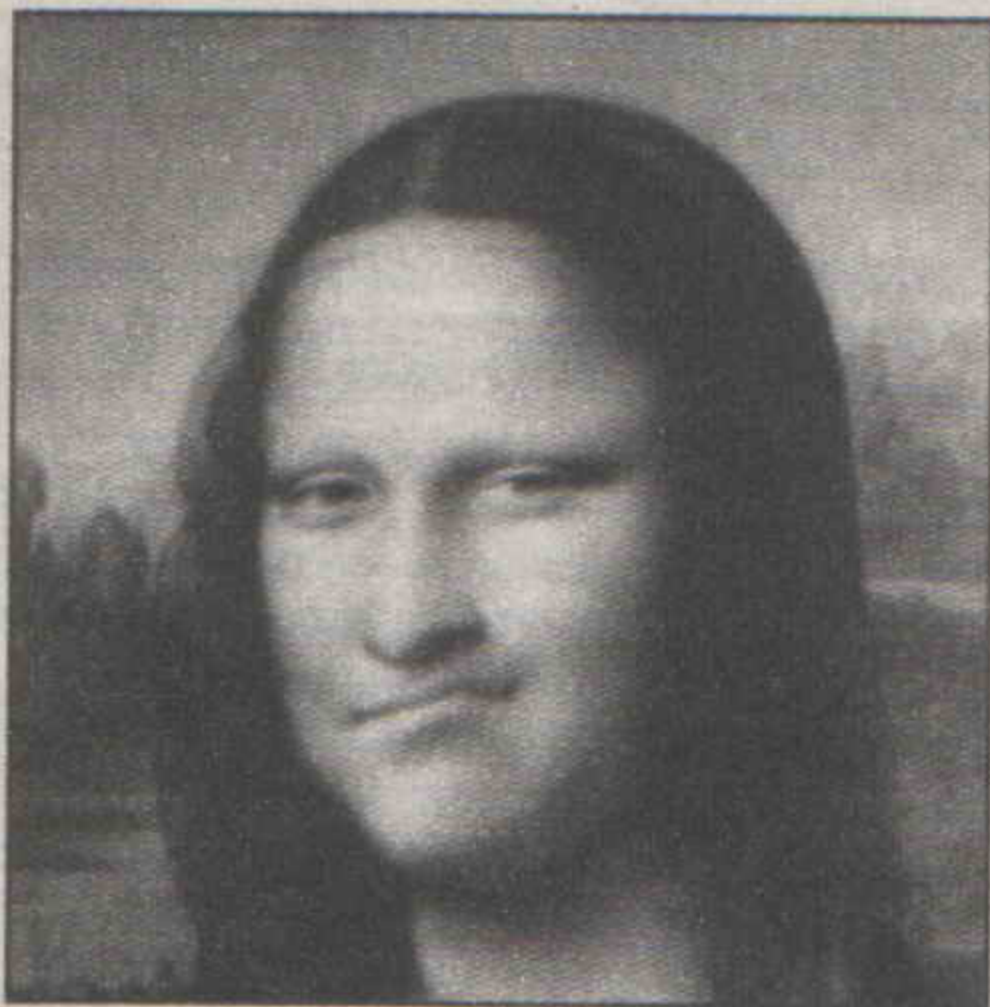
„MetaTools“ nas je od samog početka navikao na izvanredan softver.

Već prva verzija *Kai Power Toolsa* je mnogo obećavala. Današnje verzije su gotovo bez bagova i potpuno su nezaobilazne za sve one koji se grafikom bave profesionalno. U dobroj tradiciji i *Goo* predstavlja izvanredan komad softvera. Mnogom alata, potpuno novom idejom i pristupom obradi fotografija *Goo*, na ovom polju, donosi celu malu revoluciju. Filozofija rastegljivosti slike, koju je primenio „MetaTools“ u *Goo*, pokazala se vrlo uspešnom. Stoga valja očekivati da se od sada ovaj metod češće sreće u softveru koji dolazi.

Mada je to vrlo osetljiva i diskutabilna tema, čini se da je „MetaTools“ pokrio sve potrebe za deformacijom slike, alatima koje je ponudio u okviru *Gooa*. Tu su pre svih *Reset*, kojim sliku vraćamo u prvobitno stanje. Zatim sledi najrevolucionarnija alatka - *Grow/Shrink*. Njome je moguće uvećavati/smanjivati delove fotografije,

ali tako da oni i dalje ostaju neraskidivo vezani uz njen ostatak. Iako prvi put korišćenje ove alatke izgleda konfuzno, dovoljno je zamisliti ose u odnosu na koje pokušavamo da primenimo efekat. One stoje normalno jedna na drugu, a paralelne su sa odgovarajućim ivicama ekrana. Seku se uvek u centru akcije, a njega odabirate mišem. Na sve ostalo se naviknete u par minuta eksperimentisanja. Ništa manje revolucionaran dodatak, koji se takođe oslanja na rastegljivost slike, jeste *Move*. Njime možete pomeriti deo fotografije i tako narušiti ili popraviti simetriju na njoj. Ova opcija je naročito korisna ako, recimo, želimo da podignemo nečije obrve na fotografiji ili oči postavimo u nesimetričan polo-





žaj namigivanja. Alatk *Smear* i *Smudge* imaju sličan uticaj na fotografiju, a gotovo su identične u prevodu. Razlike se osećaju samo pod mišem, pa na njih i ne treba trošiti reči. Zatim tu su još i: *Nudge*, *Mirror Toggle*, *Smooth* i *Ungoo*. Ova poslednja je naročito interesantna, jer vam omogućava vraćanje samo jednog dela slike, preko koga prelazite mišem, u prvobitno stanje.

Rezultate svog rada možete snimiti univerzalno u interni *Goo* fajl, sa i bez slike, i u Photoshopov .PSD fajl. Za PC je još dodata podrška za BMP i AVI datoteke, dok je za Mac dodata podrška za PICT i *Quicktime*. Kad smo već kod formata fajlova, za njih je vezana i jedna od mana *Goo*. Naime, uvozi samo BMP i RGB PSD fajlove, što je prilično siromašan izbor. Sem toga, mnoge BMP slike nismo ni mogli da učitamo.

Neke ozbiljnije zamerke ovom programu je teško naći. Moglo bi se zameriti to što ne postoji rotacija (koja se oslanja na rastegljivost) kada već postoji pomeranje i skaliranje. Čini se da bi dobra ideja bila da postoji lupa, tako da se njome reguliše nivo uticaja pojedinih alatki u zavisnosti od faktora zumiranja, ali sve to ostaje kao obaveza novim verzijama. Do tada vam toplo preporučujemo najnoviju „MetaToolsovu“ alatku.

Stevan JOSIMOVIĆ

TIP: Photoshop Plug-in za deformaciju slike

PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDU: 2 diskete

Prednosti Nov, efikasniji pristup problemu; bogatstvo i kompletnost opcija; brzina...

Nedostaci Nespretnost i siromaštvo pri uvozu slika; nekoliko sitnih alatki učinile bi rad još prijatnijim.

Kada se *Superbase* pojavio davne 1986. godine predstavljao je pravi prodor na polju RDBMS paketa. Za razliku od tadašnjih *dBASE-u* sličnih programskih jezika, usvojeno je potpuno grafičko okruženje, sa orijentacijom na „videoliku“ dugmad u dnu aktivnog ekrana. Logično raspoređenim ekranskim dugmadima omogućeno je lako kretanje kroz bazu podataka, postavljanje upita i filtera. Pored toga, *Superbase* je raspolagao i moćnim database jezikom i podrškom za SQL.

Od tada je prošlo mnogo vremena, a sa *Windows* okruženjem su se pojavile i druge GUI orijentisane baze podataka: *Access*, *FoxPro*, *VisualObjects* (možda se u ovu grupu mogu svrstati *Visual Basic* i *Delphi*, uz odgovarajuću database podršku). Za većinu navedenih paketa potrebna je izuzetno jaka hardverska podrška koja prevazilazi potrebe samih sistema na kojima rade.

I pored softverskih giganta kakav je „Microsoft“, „Superbase“ je uspevao na tržištu i redovno izbacivao nove verzije svog database paketa. Verzija za *Windows 95* donosi veću otvorenost, podršku za OLE 2, database servere (ODBMS), objektno orijentisano okruženje i programski jezik (SBL) pojačan novim komandama.

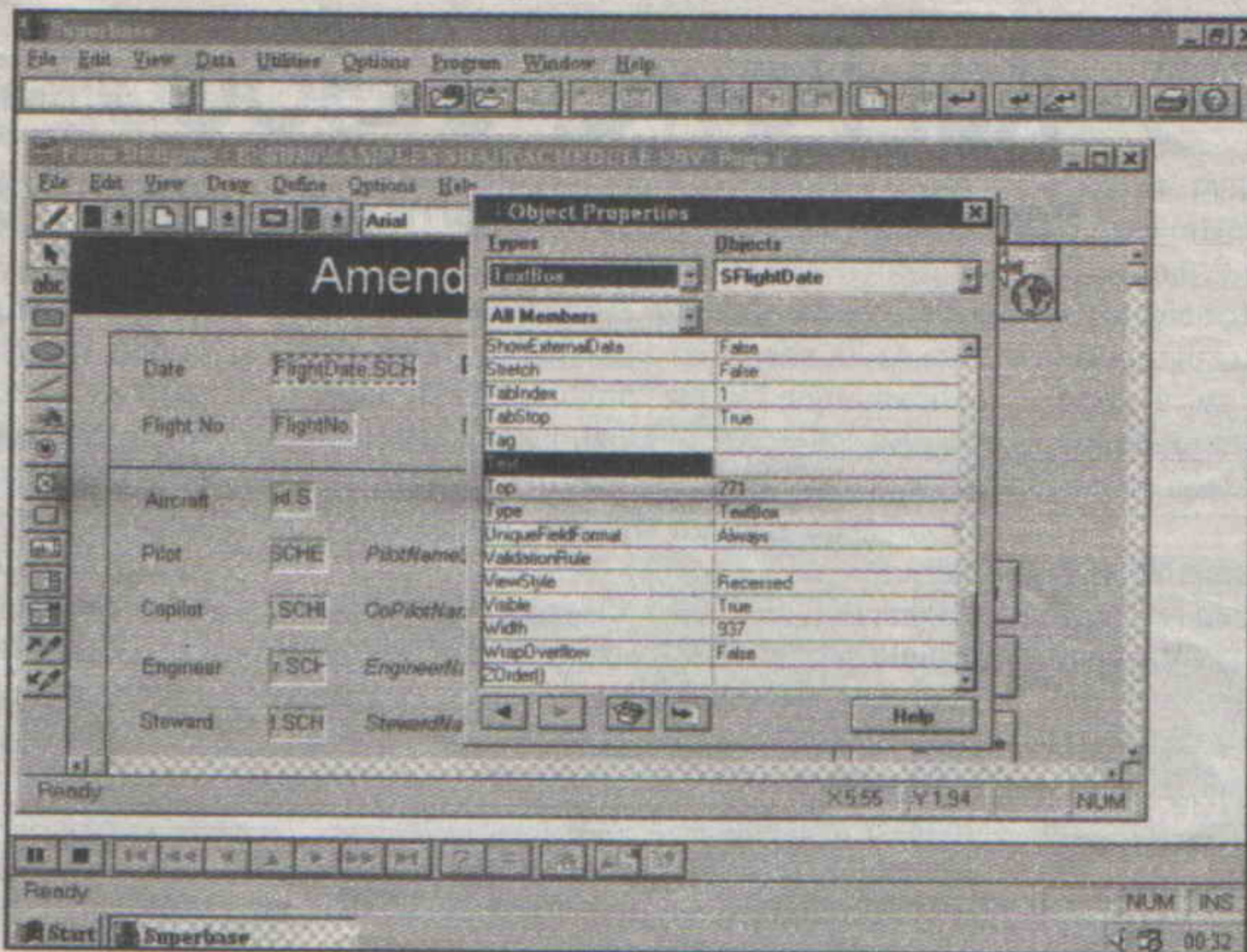
Instalacija i radno okruženje

Program dolazi na samo četiri diskete i nakon instaliranja pravi izmene u AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS datotekama (dodaje PATH i FILES podatke). Za korisnike prethodnih verzija obezbeđeni su .HLP fajlovi sa detaljnim informacijama. Prelazak na novu verziju uglavnom je bezbolan, ali u suprotnom smeru nije u potpunosti moguć zbog novih grafičkih kontrola.

Izgled programa je u potpunosti u skladu sa *Windows 95* okruženjem. Na raspolaganju su toolbarovi, tooltips, multidocument interfejs, precizni help fajlovi, pregledni dijalozi. Najproduktivniji rad je u rezoluciji 1024 x 768 mada ni

Superbase 95

Razvojno RDBMS okruženje malih zahteva i velikih mogućnosti



640 x 480 ne predstavlja veliki problem pri dizajniranju formulara i tabela.

Poželjno je posle prvog startovanja programa ući u options meni i uneti potrebne izmene u konfiguraciju sistema (OLE2, MDI itd.), displeja (font, brzina ispisa, kontrola boja itd.), poruka koje će biti prikazivane (izmena slogova, snimanje, brisanje itd.) kao i podešavanje formata brojeva, datuma i vremena. Posle par minuta podešavanja bićete spremni za rad.

Osnovne funkcije

Kreiranje tabela je izuzetno jednostavno. Dijalozi su pregledni, sa svim potrebnim funkcijama i samo jedan klik udaljeni. Podržani su sledeći tipovi podataka: *text*, *decimal*, *long integer*, *integer*, *date*, *time* i *external*. Uz pomoć *external* tipa implementirani su multimedijalni podaci uz uslov da podrška za njih postoji u *Windowsu*. Recimo, u *external* polje se unese podatak sa pu-
tanjom do MIDI fajla, klikom na *show external*

data (toolbar dugme sa sličicom drveta) se aktivira muzika. Dakle, nema ograničenja da u bazi podataka budu animacije, semplovani zvuk itd.

Za svako polje mogu biti vezane validacija, kalkulacija, komentar za programera, *default* vrednost kao i *non-stored*, *required* i *read-only* status. Polja su zaštićena šiframa, posebno za *delete/modify*, *read/write* i *read only*. Indeksiranje je jednostavno, određena polja se proglašavaju za indeksna i posao je završen. Podržan je i *unique* tip indeksa.

Uz svaku od pridruženih osobina polja na raspolaganju je lista *boolean* operatora i funkcija (od matematičkih do poslovnih). Ukoliko je potrebno ceo posao može biti obavljen skoro bez upotrebe tastature, što je i za mnoge veće programe teško izvodljivo. Posebno moćnu opciju predstavlja *lookup* taster unutar *validation* opcije. Svako polje jedne baze može biti povezano sa poljem druge baze. Recimo unese se šifra proizvoda u prvu bazu a *Superbase* će automatski potražiti istu šifru u šiframiku (druge bazi) i odgovarajuće podatke prebaciti u slog koji se upravo unosi (prva baza). Greške pri *lookupu* su praćene željenim tekstom, pa korisnik baze nikad neće biti u situaciji da ne zna šta se dešava.

Sem tabela može se kreirati kompletan korisnički interfejs, meniji, toolbarovi i svi postojeći *Windows* dijalozi. Oni mogu, ali i ne moraju biti asocirani sa odgovarajućim tabelama pa se tako susrećemo sa pojmom *blank form*, koji predstavlja neku vrstu *templatea*, „praznog formulara“. Tako napravljeni formulari se mogu koristiti za različite tabele, bez potrebe da se iznova kreiraju za svaku od njih.

Novost *Superbasea 95* je otvorenost ka drugim database platformama. Verzija 3.0 podržava pristup ODBMS, SQL serveru kao i importovanje *dBASE* (.DBF) fajlova i SQL tabela. Preciziranje „server“ baze se obavlja *SQL Connections* komandom u *File* meniju.

Prikaz i unos podataka

Postoji nekoliko načina prikaza podataka: stranični, tabelarni i preko formulara koji se posebno dizajniraju *form designerom*. Ne moraju biti prikazana sva polja tabele što olakšava kretanje kroz bazu podataka. Kretanje se obavlja uz pomoć „video” toolbara na dnu ekrana (položaj se menja preko *options* menija). Tasteri podržavaju kretanje na početak i kraj baze, kretanje za record ulevo ili udesno, pauziranje ili prekid ispisa, postavljanje filtera ili skok na željeni indeks, kao i uključivanje i isključivanje prikaza eksternih podataka (audio, video itd.).

Prelazak sa polja na polje pri unosu podataka se ostvaruje pritiskom na 'Tab' ili 'Enter'. Red popunjavanja polja kao i njihov izgled se može odrediti u *form designeru*. Za svako polje je vezana posebna funkcija ili čitav program, čime je olakšano ažuriranje prikaza tabele. Naravno, polje ima niz svojih metoda i osobina pa je kontrola u potpunosti u rukama programera.

Superbase je dizajniran oko ideje stranice. Na jednoj stranici može biti više tabela (baza podataka, linkovanih ako je potrebno), prikazanih proizvoljno tj. u vidu niza negrupisanih polja, tabelarno ili preko *listbox* i *databox* dijaloga.

Dizajniranje stranica se obavlja u *form designeru*, zasebnom delu paketa *Superbase*. Uz njega dolazi i galerija unapred definisanih stranica, pa je potrebno samo izabrati željeni dizajn i tabele koje će biti njime prikazane, ostatak posla je automatizovan. Dizajneri koji vole da rade „od nule” odabraće *new blank form* opciju.

Unutar *form designera* naći ćete sve delove Windows okruženja: *listbox*, *databox*, *check buttons* itd. Odabiranjem objekta (taster ili polje na primer) i pritiskom na 'F4' dobijate listu svih metoda, osobina i *eventa*. Štaviše, čitava hijerarhija *Superbasea* je ugrađena u dobijeni dijalog, pa se lako vide „roditeljski” i „dečji” objekti. Hijerarhija *Superbasea* je detaljno opisana u *help* sistemu uz mnoštvo primera, pa će vam biti lako da se „uključite” u rad sa potrebnim objektima.

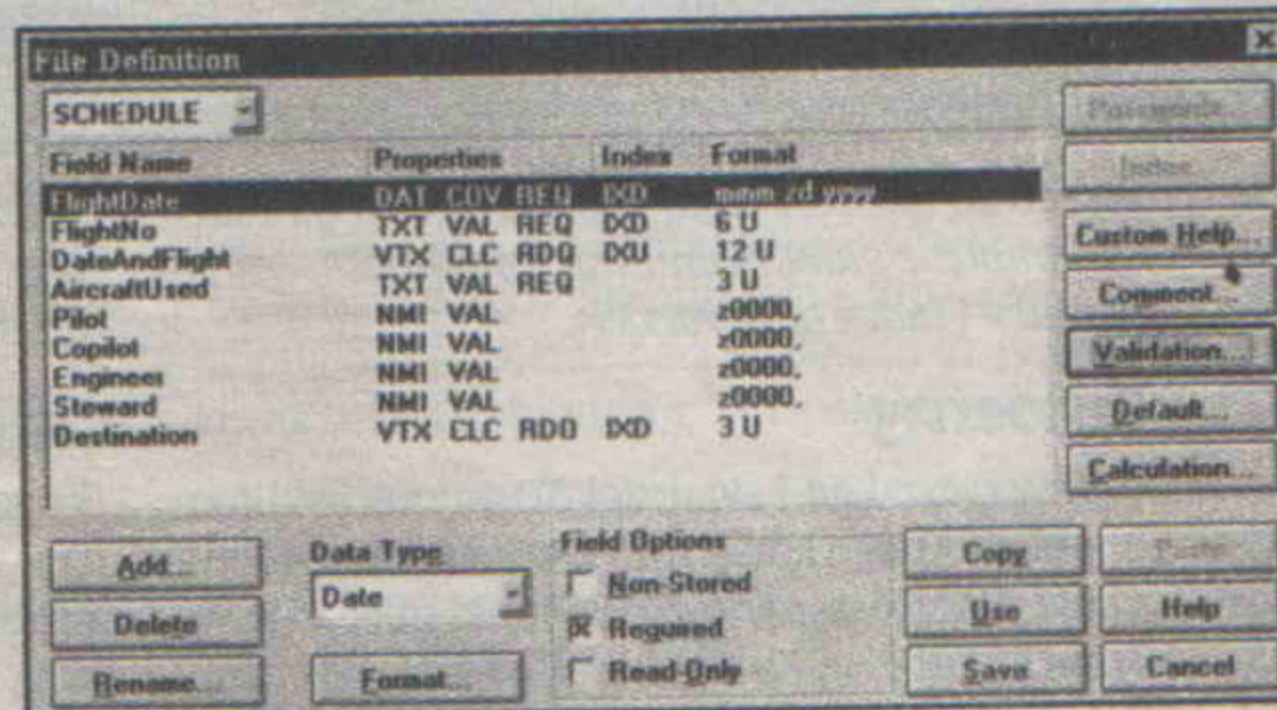
Upiti i izveštaji

Upiti se prave na dva načina (ako izuzmemo upotrebu programskog jezika SBL): uz pomoć *query by example* i *filter* meni opcije. Nakon ulaska u *query* treba odabrati način prikaza rezultata. To mogu biti prozor, ekran, printer, disk fa-

jl, tabela, *clipboard* ili *answer*, već predefinisana tabela za *query* odgovore.

Ceo prikaz je potpuno promenljiv, a izmenjene attribute možete proveriti preko *example* ('F5') meni opcije. Odabiraju se željene kolone za prikaz, unose se upitne formule u odgovarajuća polja, bira način sortiranja za svako polje posebno a moguće je i grupisanje podataka. Šta više, jedan izveštaj može sadržati više tabela pa je prikaz željenih podataka praktično neograničen.

Filter meni komanda ograničava prikaz podataka samo na one koji zadovoljavaju zadati uslov. Iako elegantna opcija, u radu je prilično spora pa je izbegavajte korišćenjem izveštaja i upita. Moramo da napomenemo da je rad sa filter opcijom unutar *Superbasea* ipak mnogo brži



nego sa *MSAccessom*, na mašini sa P5 procesorom na 133 MHz i 16 MB memorije.

Slično upitima, uz nekoliko dodatnih opcija, prave se i izveštaji (*report*): *header*, *crosstab* (sumiranje više rezultata u jedan upotrebljiv, slično 3D tabelama u *Excelu*), *calculate* i obavezni *properties* (podešavanje prikaza polja, fonta, boje, širine itd.). Report je organizovan slično modify file dijalogu tako da ćete se lako snaći pri izradi izveštaja.

Svaki „mišem napravljeni” izveštaj smešta se u posebne tekst-bafere slične SQL upitima koji se mogu „ručno” doradivati, što je idealno za napredne korisnike. Pod uslovom da ne koristite *Form* i *Reccount* komande unutar upita uključite *query optimizer* za optimalnu brzinu pretrage.

Rad u mrežnom okruženju može biti prilično zahtevan sa programerske tačke gledišta, no i manje zahtevni korisnici su zaštićeni od izmene podataka u toku pravljenja izveštaja *enforce data consistency* opcijom; najbolje je uvek je držati uključenu. Kao i u slučaju upita, izveštaji se mogu snimiti na disk za kasniju upotrebu preko *open* meni komande ili iz SBL programa.

Dodatne mogućnosti

Uz *Superbase* dolaze opcije za cirkularna pisma, pravljenje nalepnica i mail sistem. Da biste koristili mail sistem potrebno je da imate instaliran neki od mail servera, *Lotus cc:Mail* na primer. Takođe, priložen je i dialog editor za kreiranje Windows dijaloga, sličan *form designeru*.

Programi (SBL) se pišu u priloženom editoru, kratkom i brzom programu koji služi svrsi. Tekstualni *external* tip podataka će biti prikazan upravo ugrađenim editorom, pa nema potrebe da proveravate postoji li na sistemu *Notepad* ili sličan program. Jedna od dobrih osobina *Superbasea* je i podrška za SQL upite. Skoro sve SQL komande su podržane, a njihov unos je jednostavan, preko *command* ('Alt-F1') opcije ili programa pridruženog proizvoljnom ekranskom tasteru.

Ugrađen je i sistem za modemske komunikacije, sa izborom broja telefona, *baudrate*, COM porta i fajl transfer protokola (*wxmodem*, *xmodem* i *xmodem crc*) - programeri su oslobođeni razvijanja tog dela informacionih sistema.

SBL, rad sa objektima

SuperBase Language je proceduralno orijentisani jezik sličan bejziku, sa proširenjima za pristup objektima urađenim u nekom od *designera* ili ugrađenih u samu hijerar-

hiju paketa. Nažalost, nije moguće praviti sopstvene objekte.

Za listu postojećih objekata koristite *help* sistem. U svakom trenutku možete dobiti sve podatke o aktivnom objektu pritiskom na 'F4'. Uz *Superbase* dolazi i biblioteka korisnih procedura i funkcija za rad sa stringovima, *windowsom* i tabelama. Primeri programa nalaze se u *samples* direktorijumu (obratite pažnju na *SBAir*, program za vođenje avio agencije).

Prostor u broju nam ne dozvoljava da kompletno opišemo SBL, no budite sigurni da je to moćan jezik koji je godinama usavršavan, a i pored toga je ostao lak za korišćenje i brzi razvoj aplikacija.

Damir ČOLAK

(dcolak@fon.fon.bg.ac.yu)

TIP: Baza podataka

PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDIJ: 4 diskete

Prednosti

Brz razvoj aplikacija; jednostavnost upotrebe; bogatstvo komandi; OLE2 itd.

Nedostaci

Bagovit u svojim starijim verzijama.

Caligari Truespace 2.x (32-bit)

Odličan program za 3D modeliranje i animaciju

Prve verzije ovog programa razvijene su za Amigu 500. Za tadašnje vreme je bio izuzetno spor, zahtevao je jaku mašinu za rad. No, bio je poseban po ideji „prostora”. Nakon startovanja programa, korisniku je prezentovano tlo u vidu rešetke. Objekti se direktno kreiraju i raspoređuju u odnosu na rešetku, tako da se ni u jednom trenutku ne gubi orijentacija u

prostoru. Samim tim i animacija je značajno olakšana. Inovativnost mu je obezbedila prvo mesto u mnogim testovima, uz *3D Studio* i *Imagine*.

Minimalna konfiguracija potrebna za rad *Truespacea* je 486DX procesor sa bar 8 MB memorije. Zahtevniji rad sa objektima i *raytrace-om* podrazumeva makar 16 MB memorije i DX2 ili jači procesor (*Pentium* je preporučljiv).

Operativni sistem mora biti 32-bitni, može i Win 3.11 uz Win32s podršku (1.20 ili više).

Jedna od novosti 32-bitnih (2.x+) verzija *Truespacea* je podrška *Intel 3DR*, tehnologije za 3D renderovanje u realnom vremenu. Uz pomoć 3DR svi objekti su prikazani renderovani, uz izbor složenosti prikaza (teksture i pozadina). Iako izuzetno produktivan način prikaza, ni na *Pentium 100* računaru sa *ATI Graphics Pro Turbo* (2 MB) karticom nije dovoljno brz. Video kartice sa podrškom za 3DR pružaju rad u *solid view* modu brzinom *wireframe* prikaza (jedna od njih je *Matrox Impression Plus*). Za listu kartica koje podržavaju 3DR kontaktirajte caligari@netcom.com.

Modeliranje

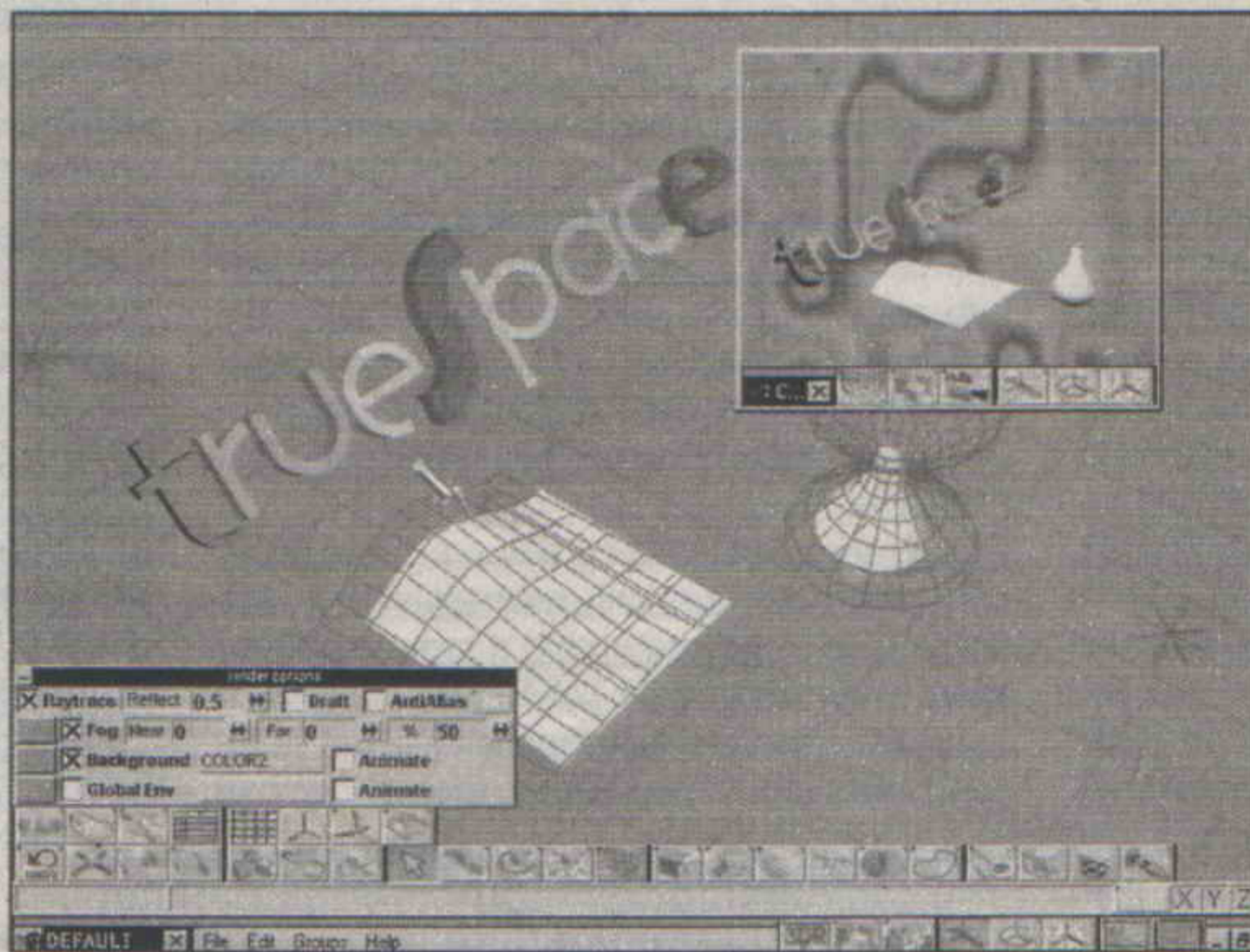
Kreiranje objekta možemo početi korišćenjem *Splineova* ili modifikovanjem jedne od primitiva (*plane, cube, cylinder, cone, sphere, torus*). Postoji i mogućnost kucanja teksta, korišćenjem bilo kog fonta instaliranog u Windows pri čemu on postaje ravnopravan objekt i moguće ga je dalje modifikovati. Na raspolaganju su sledeći alati za modifikovanje: *point edit, sweep tool variants, object deform, surface sculpt, boolean operations, polygon tools*.

Više objekata može biti povezano hijerarhijski (telo, ruka, šaka, prsti npr.), opcijama *glue as child* i *glue as sibling*. Boolean operacijama moguće je praviti uniju, razliku i presek objekata, dok *surface sculpt* opcijom izuzetno lako menjamo bilo koji postojeći oblik. Na primer, prostim povlačenjem jedne tačke na površini lopte i sve ostale je prate (kao kada se probuši fudbalska lopta).

Još jedan moćan alat za modifikovanje objekata je *lattice*. Svaki objekt ima svoj *lattice*. Kada modifikujemo objekt mi u stvari modifikujemo *lattice*, a objekt mu se prilagodava. *Lattice* možemo napraviti i samostalno, bez objekta, tako da bilo koji objekt može da ga prihvati kao svoj. Recimo, napravimo *lattice* oblika peščanog sata i pridružimo ga sferi. Na taj način možemo provlačiti loptu kroz „staklo“ peščanog sata i ona će se skupljati i širiti shodno položaju.

Materijali

Banka materijala je siromašna u osnovnoj verziji. Dolazi nekoliko „prirodnih“ materijala (drvo, mermer, staklo, metal, bakar) uz dodatak „svemirskih“ materijala nastalih *morphingom*. Karakteristike materijala koje se mogu menjati su sledeće: senčenje (*faceted, autofaceted* i *smooth*), tip renderovanja (*flat, phong, metal*), *texture map, bump map, environment map* kao i nove *procedural granite, marble* i *wood* tekstu-



re. Što se tiče senčenja, postoje sledeći parametri: *ambient glow, shininess, roughness, transparency* i *index of refraction*.

Rendering

Truespace kao i svi drugi 3D animacijski programi sa Amige koristi *ray trace* metod renderovanja. Nažalost, *ray trace* uzima danak u potrebnim resursima. Za brže renderovanje na raspolaganju su vam *shadow map* izvori svetla. Opcije renderovanja su sledeće: *raytrace on/off, draft* (za brzo renderovanje), *antialias, fog, background* (može biti animiran) i *global env* (svet koji se oslikava na svim objektima).

Za renderovanje animacije možete odabrati JPG, AVI, TGA, BMP i FLC formate. AVI format podrazumeva sve instalirane kompresione algoritme (*Intel Indeo* itd.). Od efekata na raspolaganju su *motion blur, depth of field, field rendering* kao i podešavanja vezana za njih.

Animacija

Princip „tla“ je izuzetno produktivan pri dizajniranju animacije. Za svaki od željenih pogleda možemo otvoriti novi prozor, a svaki objekt

može biti proglašen za kameru. Na taj način imamo apsolutnu slobodu režiranja. Broj kamera i izvora svetla je ograničen samo memorijom. Podržana je i animacija svetlosnih izvora: treperenje svetla, izmena boje itd.

Svaka od postojećih funkcija za obradu objekata predstavlja način za pravljenje animacije. Odredite broj frejma, rotirate objekt i animacija je gotova. Upotrebom *latticea* prave se fantastični efekti interakcije objekata, kao primer pogledajte demonstracije koje dolaze uz *Truespace*.

Za preciznije definisanje animacije koristite *animation project window*. U njemu ćete naći dodatne opcije za manipulisanje *keyframe-*

ovima, animacijom tekstura, pozadine i ostalih postojećih osobina svake scene. Sinhronizacija animacije objekata je izuzetno jednostavno izvedena. Za preciznije određivanje brzine kretanja objekata, koristite *splineove*, veći broj čvorova i kretanje je sporije (i obrnuto). Uz *Truespace* dolazi veći broj predefinisanih putanja, kao što su krug, srce, parabole itd. što čini rad bržim. Naravno, moguće je dodati sopstvene putanje u listu postojećih.

Nažalost, na ovom prostoru mnoge opcije *Truespacea* ne mogu biti ni pomenute. U svakom slučaju to je program koji obavezno morate pogledati, korisnički interfejs je zaista genijalno osmišljen sa moćnom render mašinom i obiljem potrebnih opcija.

Damir ČOLAK

(dcolak@fon.fon.bg.ac.yu)

TIP: 3D modeliranje i animacija

PLATFORMA: PC, Windows 95 (ili Windows 3.11 sa Win32S)

MEDIJ: min. 3 diskete

Prednosti

Kvalitet renderovanja; korisnički interfejs; bogatstvo opcija.

Nedostaci

Zahtevnost po pitanju hardvera.

GIF Construction Set

Još jedan mali Windows program za manipulaciju GIF slikama od Alchemy Mindworksa

Graphics Interchange Format nastao je još 1987. godine a već dve godine kasnije „CompuServe“ je uradio poslednju reviziju standarda koji donosi niz noviteta a poznat je pod oznakom „GIF 89a“. GIF format je i pre ovog unapređenja bio čuven po dobru kompresiji (koristi se varijanta LZW algoritma) i ograničenju od maksimalno 256 boja za sliku ali sve do popularizacije Weba nove mogućnosti formata gotovo niko nije koristio. Većina programa nije prepoznavala sve novitete.

Najznačajniji noviteti su mogućnost smeštanja više slika unutar jednog fajla i novi tipovi blokova. Dodati su blokovi za komentar koji može sadržati razne informacije vezane za sliku koje nisu predviđene za prikazivanje sa slikom dok

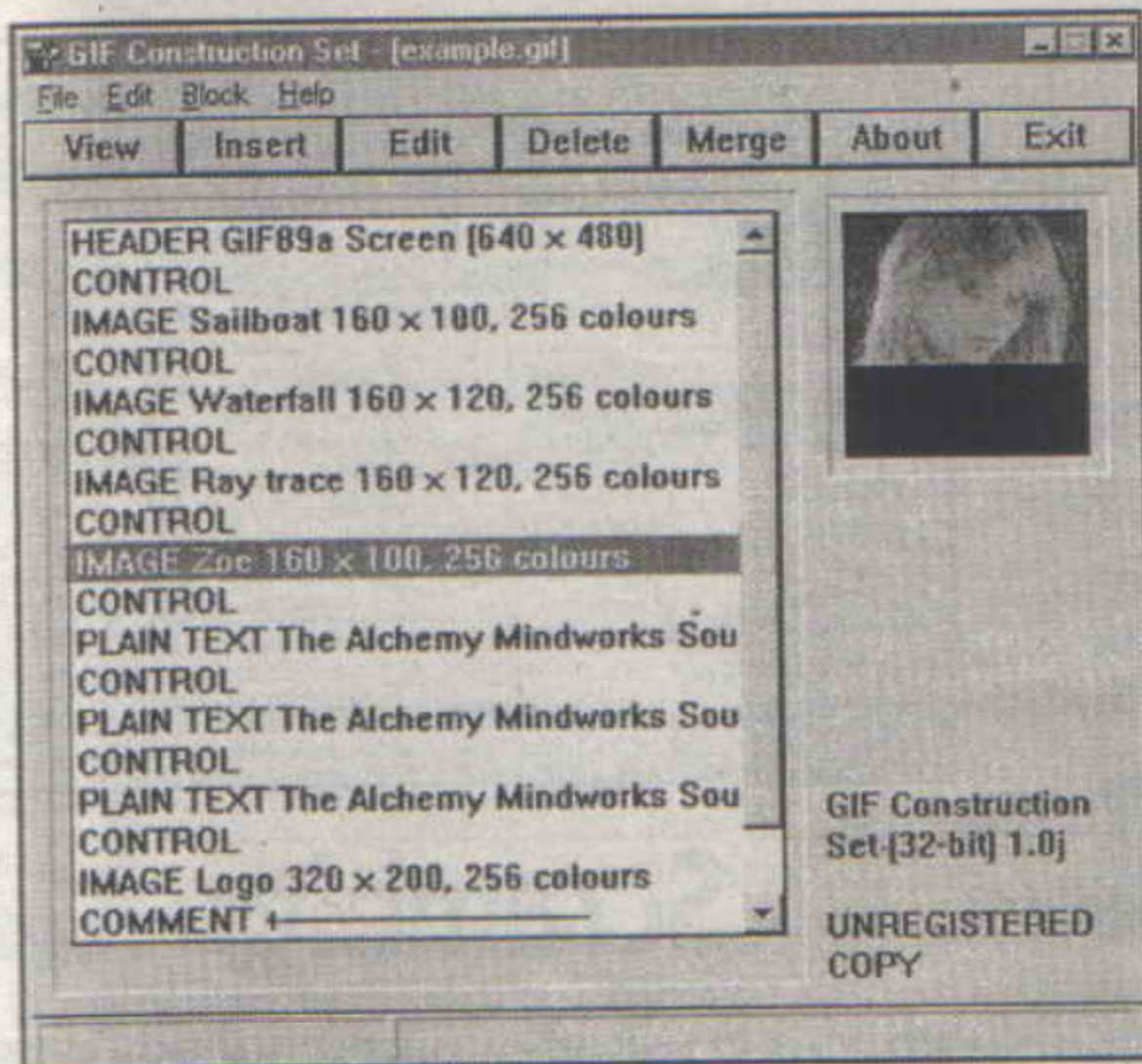
podaci koji se nalaze u posebnom bloku za tekst imaju mogućnost da budu prikazani preko slike a da ne naruše njenu strukturu. Takođe, dodati su i kontrolni blok koji definiše transparentnu boju slike a moguće je postojanje i posebnog bloka u kome razne aplikacije mogu da drže svoje podatke.

Korišćenjem ovih novih definicija moguće je od niza slika napraviti animaciju ili čitavu prezentaciju u jednom fajlu. Prva mogućnost se često koristi kod Web prezentacija zajedno sa transparentnom bojom, dok druga gotovo da nije zastupljena. Uostalom, za prvu mogućnost je i sam „Netscape“ od verzije 2.0 svog *Navigatora* dodao definiciju petlje u GIF format kako bi se animacije, sačinjene od više slika unutar jednog

fajla, izvršavale više od jedanput, što oživljava statične HTML Web stranice. Zanimljivo je da i pored velike važnosti GIF formata za Web „Netscape“ ni u verziji 3.0 *Navigatora* nije omogućio prikazivanje teksta iz pomenutog bloka za tekst.

Jedan od prvih programa koji podržava sve mogućnosti GIF formata je *GIF Construction Set*. Proizvođač programa je poznata softverska kuća „Alchemy Mindworks“ koja se proćula posle sjajnih shareware programa za prikazivanje i konverzije slika. Ovaj program je sa shareware licencom, a eventualna registracija važi i za Windows 95 i za Windows 3.xx verziju. Mi smo imali priliku da se upoznamo sa verzijom ovog programa za Windows 95, a ako imate pristup Internetu, na URL-u <http://www.mindworkshop.com> možete preuzeti obe verzije ovog programa kao i druge proizvode ove kompanije (*Graphic Workshop, QuickShow Light, CraftCat for Windows, GraphSaver, Pagan Daybook...*).

GIF Construction Set omogućava kreiranje GIF fajlova sa svim mogućnostima ovog formata, sem korišćenja bloka aplikacija. Ali, ukoliko



učitana slika sadrži taj blok, on će se pojaviti u spisku. Najčešća primena ovog programa je da od više običnih GIF-ova načinimo jedan, kome po pravilu, ako spremamo sliku za Web prezentaciju, biramo transparentnu boju. Svako od slika možemo dodeliti sopstvenu paletu, ali pri prikazivanju takvih slika na uređajima koji nisu u

moćnosti da prikažu svih 16 miliona boja može doći do neželjenih efekata ukoliko slike imaju različite palete. Zbog toga je moguće po ubacivanju nove slike izvršiti remapiranje i diterovanje svih slika prema globalnoj paleti. Svakoj učitanoj slici moguće je odrediti poziciju u odnosu na prethodnu sliku što uz određivanje pauze između pojavljivanja slika omogućava pravljenje zanimljivog slajd šoua u jednom fajlu.

Pored slika, moguće je dodati blokove sa komentarom i tekstom koji se prikazuje preko slike. Kod ovog poslednjeg bloka moguće je birati boju i poziciju teksta. Takođe, moguće je za svaku od slika dodati i kontrolni blok u okviru koga se bira koja će boja biti transparentna. Svaka slika može da bude interlejsovana, a palete (lokalne i globalna) se mogu učitavati iz drugih slika. Moguće je editovati i dimenzije slike i naravno dodavati već pomenute Netscape petlje kao i dati naslove svakom bloku.

Što se tiče upotrebe programa, predlažemo da učitate oba primera koja se dobijaju uz program i kroz nekoliko minuta sve će postati jasno. Ako

vas ipak zanima sve do detalja, predlažemo vam veoma lepo pisan *Help* koji će dati odgovore na sva pitanja.

Kao i svi programi „Alchemy Mindworks“ GIF construction Set 95 pati od izvesnih bagova. Mi smo naišli na probleme kada smo pokušali da učitamo više slika veličine celog ekrana i da ih malo podesimo. Pri pregledu slike (opcija view) program se povremeno zaglavljivao tako da je bio neophodan pritisak na 'Ctrl-Alt-Del' kako bi se program odstranio iz memorije. Uz ogradu da je problem možda u samom Windowsu 95, moramo vas upozoriti na opreznost pri radu sa ovim programom. Uostalom zbog sitnih bagova „Alchemy Mindworks“ stalno izbacuje doradene verzije svojih programa (mi smo testirali verziju 1.0j), pa nije na odmet povremeno pogledati na njihov home page.

Dušan DINGARAC

TIP: Program za manipulaciju GIF slika

PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDIJ: 1 disketa

Prednosti
Kompletna podrška GIF89a formata; jednostavan za korišćenje.

Nedostaci
Prilično „bagovit“; za editovanje slika moraćete da koristite nešto drugo.

Norton Commander 95 (beta 3)

Tvorci čuvenog NC-a napokon su se odlučili za Windows 95

Norton Commander je pre par godina bio neprikosnoveni *shell* za rad sa fajlovima. Odlično rešen interfejs kopirali su mnogi. Vremenom je jedan od klonova, *Dos Navigator*, nadmašio svoj uzor i (bar kod nas) postao opšte prihvaćen. Tome je doprineo i sam „Symantec“ jer je verzija 5.0 donela ponajviše bagova. Pošto se dugo vremena nije pojavio *patch* ili nova verzija, a za Windows 95 je napravljen *Navigator*, mislilo se da je sa *Commanderom* završeno.

Ali, eto, u naše ruke stigla je *Beta 3* verzija *Norton Commandera* za Windows 95 koja datira čak iz marta. Pa šta ima novo? Malo toga. Naravno, podržana su dugačka imena fajlova, dodati su *Network Utility* i *NC Scheduler*, drugo

dugme miša ima promenljive funkcije, postoji mogućnost proizvoljnog definisanja boja i još par sitnica.

Network Utility je alatka koja služi za pregled i korišćenje resursa mreže, dok je *NC Scheduler* jedan tip organizera sa standardnim podsetnikom, kalendarom, ali i mogućnošću startovanja definisanih procesa u zadato vreme.

Iako je izvršeno prilagođenje korisničkom interfejsu Windowsa 95, zapanjujuće je koliko su autori uspeali da održe izgled starog NC-a. Piscu ovih redova se čak na prvi pogled učinilo da je reč o DOS verziji. Lepa vest je i da je 99% prečica na tastaturi ostalo isto. Novi NC preuzima asocijacije za ekstenzije fajlova od Windowsa, ali je moguće i ručno dodavanje/menjanje. Interesantno je da se NC maksimalno oslanja na Windows.

Tako za formatiranje disketa poziva Windows format, a *Network Utility* poseduje stavku *Explore* (koja pokreće Explorer). Jedna od popularnih opcija NC-a, filteri, postoje u istom obliku kao i u ranijim verzijama. U ovoj verziji ne postoji opcija LINK, ali je predviđena za finalno izdanje.

Pri dnu panela mogu se uključiti ekranski tasteri za brzo menjanje prikaza (*brief, full, tree*) dok se na vrhu kolona

nalaze dugmad sa imenima polja kojima se menja sortiranje u toj koloni. U NC-u je i dalje sadržan njegov *Change Directory* koji se može postaviti u neki od panela i tako dobiti *explorer-like* okruženje. Doduše, ovde se ispoljava jedan od bagova: ne reaguje na promenu direktorijuma mišem, samo preko tastature. No ovo je ipak *Beta*...

Kao i u DOS verziji, moguće je startovanje programa iz komandne linije, pri čemu NC svaki put poziva *DOS Prompt*. Rad sa arhivama nije unapređen ni malo, tako da je nemoguće ući u arhivu unutar arhive ili pogledati neki fajl u njoj. Interni *Zip* arhiver podržava duga imena fajlova.

Brzina je sasvim solidna, štaviše odlična. Usporenja nastaju kada se iz nekog prozora prelazi u NC i tada treba malo čekati na iscrtavanje. U odnosu na prespori *Navigator*, NC 95 je osveženje. Verzija je, iako *Beta*, dosta stabilna (nije se dogodilo da „pukne“), što je obećavajuće. Bagova ima, ali ne puno. Primećeni su sledeći: pored pomenutog boga sa mišem, *progress bar* pri kopiranju fajla odmah ode na 100%, ako se otkuca komanda i pređe u drugi prozor NC je neće izvršiti po povratku u njega i pritiskanju tastera 'Enter'. Takođe, *System information* ne daje baš tačne podatke i dosta je siromašniji od onog iz verzije 5.

Ovakav kakav je NC 95 je odličan za početnike kojima ne treba nešto komplikovano. Nadajmo se da će „Symantec“ uskoro objaviti kompletnu verziju koju bi mogli da prošire za neke opcije, makar *uuencode/uudecode* fajlova, prošireni *System information* i poboljšan rad sa arhivama.

Nenad ORLIĆ
(orlic@setnet.co.yu)

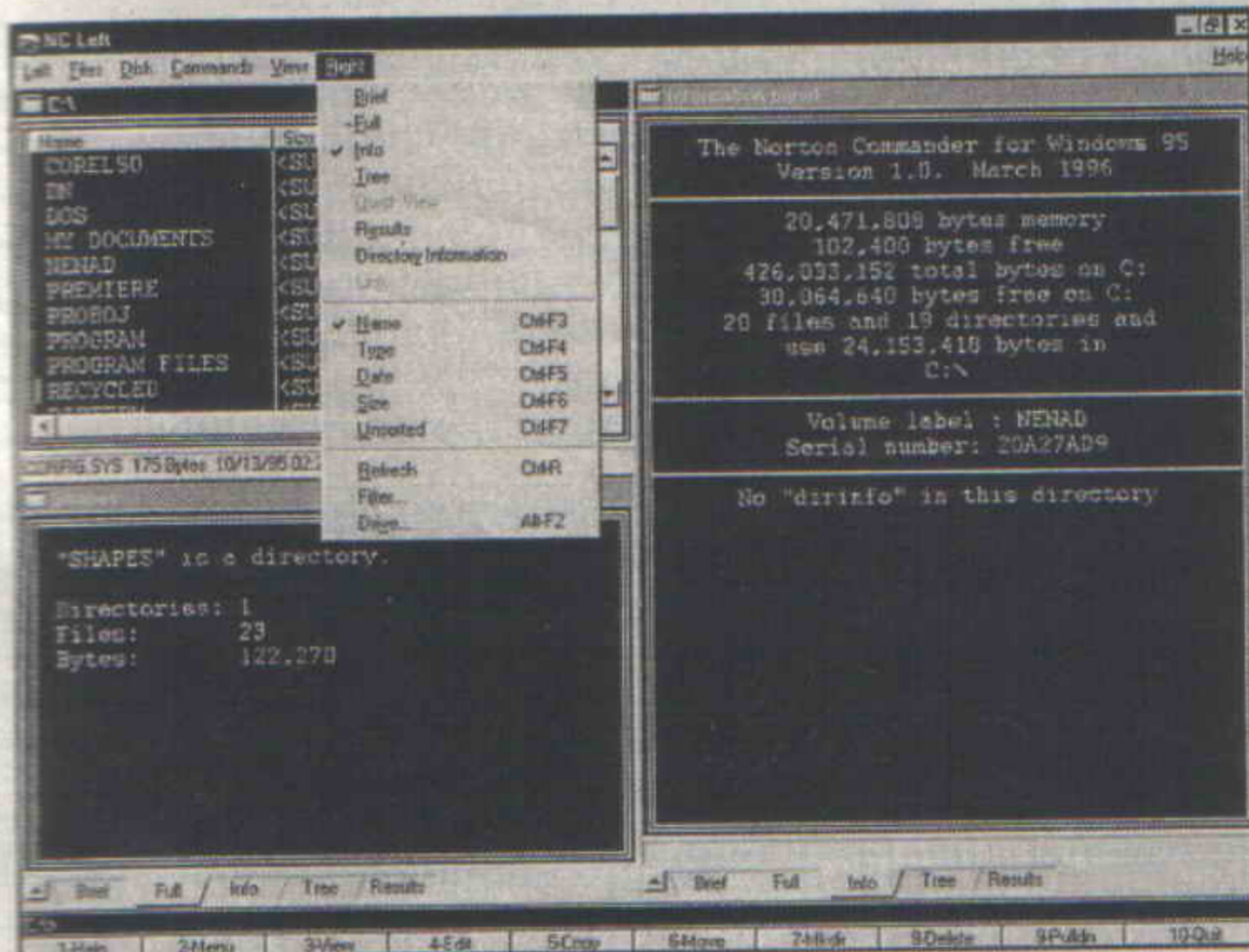
TIP: Fajl menadžer

PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDIJ: 2 diskete

Prednosti
Odlično prenesena DOS verzija; potpuna podrška dugim imenima.

Nedostaci
Malo unapređenja, posebno po pitanju arhiva.



Multi Booter 95

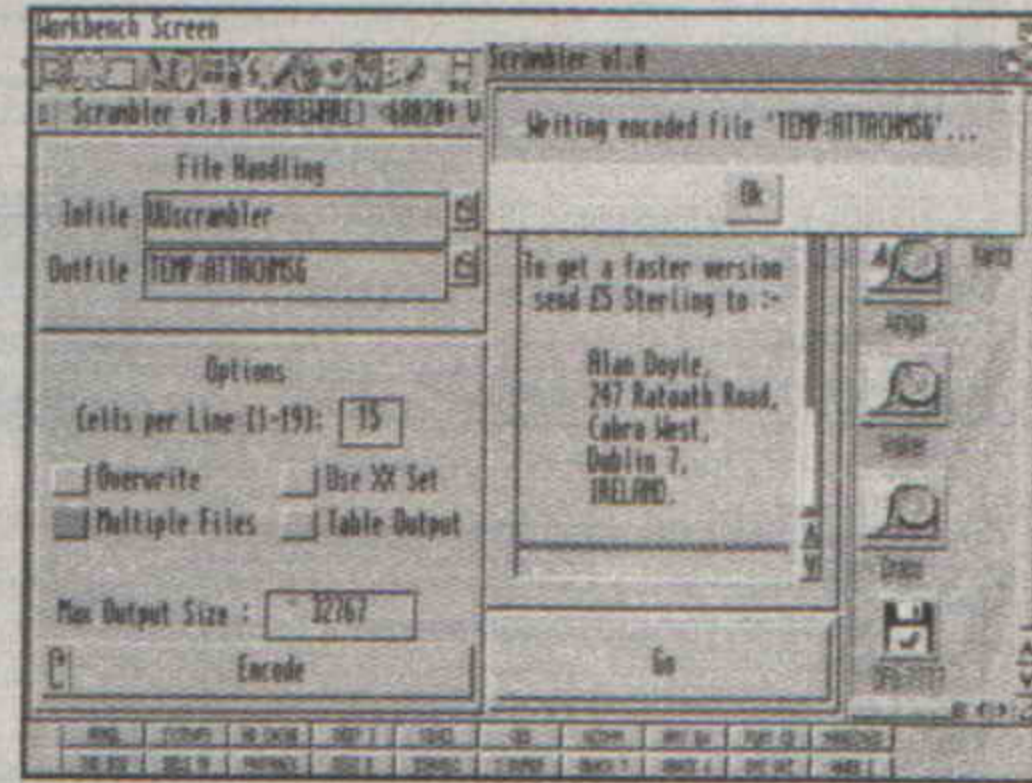


Prilikom aktiviranja opcije Shutdown u Windowsu 95 nudi se mogućnost ponovnog startovanja kompjutera u MS-DOS modu, ali da bi se došlo do Boot menija potreban je restart kompjutera i blagovremeni pritisak na taster F8 (kada se pojavi „Starting Windows 95“). Nedostaje opcija kojom bi se Windows 95 lako prevaspitao da po resetovanju ne učitava grafički korisnički interfejs, već samo sistemske fajlove ostavši u DOS promptu.

Rešenje koje se može naći u programu *95 Multi Booter*, nudi i opciju aktiviranja Boot Menija kao i opciju za butovanje u prethodnoj verziji DOS-a. U tom slučaju se umesto sistemskih DOS fajlova koriste alternative sa ekstenzijom .DOS.

Sem izvršnog fajla za Windows 95 postoji i DOS program koji će vam omogućiti da kompjuter pokrenut u prethodnoj verziji DOS-a vratite u grafičko okruženje Windowsa 95.

TIP: Olakšanje rebootovanja Windowsa 95
INFO: Windows 95 (95BOOTER.ARJ, 272 KB)
VER: 4.0 **REGISTRACIJA:** nije predviđena



Scrambler

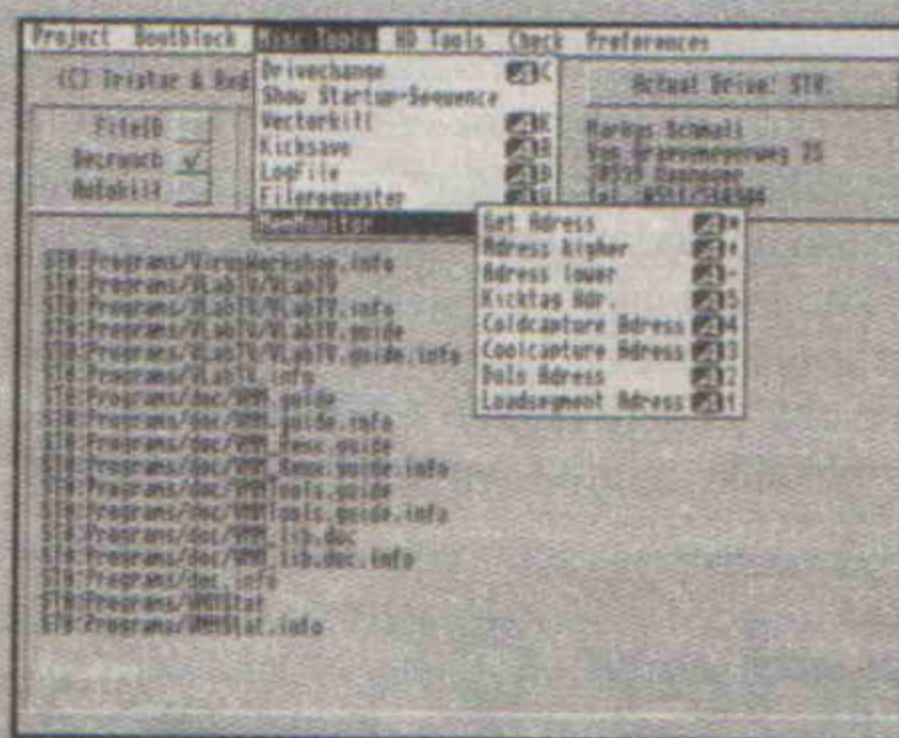
Prilikom saobraćaja binarnih datoteka putem elektronske pošte binarni fajlovi se pretvaraju u tekstualne. Koriste se programi za kodiranje i dekodiranje fajlova koji po određenom standardu (prvobitno XX encode/decode) binarne fajlove razbijaju na seriju fajlova posebno formatiranog teksta, koji se može slati kao svaka druga poruka. Da bi se od serije poruka dobio izvorni fajl, koriste se programi za dekodiranje teksta, koji sve segmente jednog fajla skalpa u celinu.

Najrasprostanjeniji su programi koji celokupan posao obavljaju iz komandne linije a razdvojeni su po funkcijama na kodere i dekodere. Standard koji je u širokoj upotrebi je UU (Unix to Unix) pa se programi zovu *UUencode* i *UUdecode*. Program koji oba posla obavlja u grafičkom okruženju koristeći umesto linijskih parametara izbor iz requestera zove se Scrambler. Parametre, kao što su broj ćelija po liniji i najveća veličina poruke dovoljno je podesiti jednom. Program dolazi u više verzija, od kojih verzija za MC68020+ korektno radi. Nešto brža varijanta programa je rezervisana za registrovane korisnike.

TIP: Konvertor za protok fajlova preko e-maila
INFO: Workbench 2.x (Scramble.LHA, 15 KB)
VER: 1.0 **REGISTRACIJA:** poželjna, 5 GBP

Virus Workshop

Nova verzija poznatog virus klera dolazi sa proširenom bibliotekom virusa, koja sada sadrži 620 identifikacija za fajl i bootblock viruse. Zaštita butabilnih disketa je jednostavna kada se instalira bootblock koji vrši proveru sistemskih vektora prilikom butovanja. *Virus Workshop* poseduje opcije za pregledanje i manipulaciju nultim sektorom na hard disku, pa predstavlja kompletno rešenje za preventivnu zaštitu od virusa. Sve moguće provere sistemskih memorije se automatski obavljaju po aktiviranju programa. Gotovo sve vrste fajlova se efikasno proveravaju, pri čemu se arhive raspakuju, kompresovani izvršni fajlovi interno dekompresuju pa se tek onda binarno proveravaju. Podržano je više formata kompresije i pakovanja fajlova.



TIP: Zaštita od 620 fajl i boot virusa
INFO: Workbench 1.3 do 3.1 (TRSNW63.LHA, 614 KB)
VER: 6.3 **REGISTRACIJA:** 15 DEM, nije neophodna

Dialog Killer

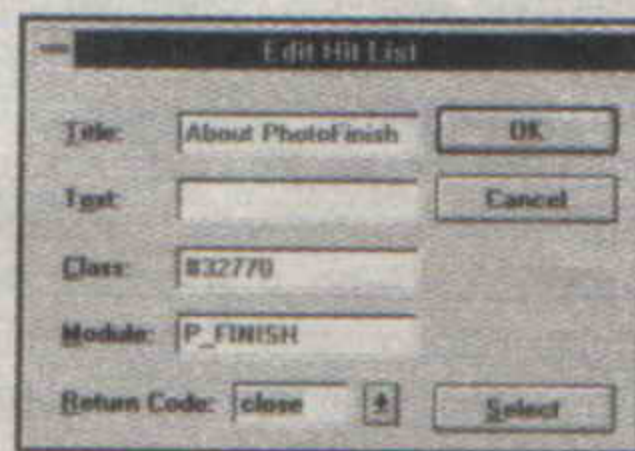
Intuitivan rad u Windowsu podrazumeva čestu interakciju aplikacije i korisnika putem dijaloga. Kako Windows aplikacije nemaju standardno opciju (Do not display this message in future) nastao je prostor za kratak utility koji će to nadomestiti.

Dialog Killer v1.2 automatski odgovora na dialog prozor koji se pojavljuje u aplikacijama. Od korisnika se očekuje da obeleži nepoželjni dijalog i podese standardni odgovor. „Sledećeg puta“ neće biti jer *Dialog Killer* radi transparentno u pozadini i presreće sve neželjene dijaloge pre nego što se pojave na ekranu, šaljući aplikaciji prepodešeni odgovor.

Dijalozi se jednostavno podešavaju bilo ručno (upisivanjem imena programa, dijalog prozora i traženog odgovora), bilo „u letu“, kada se neželjeni prozor prvi put pojavi. U programu postoje opcije za dodavanje, editovanje i brisanje dijalog prozora iz baze koju program pravi. Sem standardnih odgovora koje program prepoznaje (OK, CANCEL, ABORT, RETRY, IGNORE, YES i NO) mogu se dodati i drugi odgovori koji se pojavljuju prilikom rada.

B. BUBANJA

TIP: Automatizacija odgovaranja na sistemske dijaloge
INFO: Windows 3.1x, Win 95 (DKILL12.ARJ, 118 KB)
VER: 1.2 **REGISTRACIJA:** nije neophodna

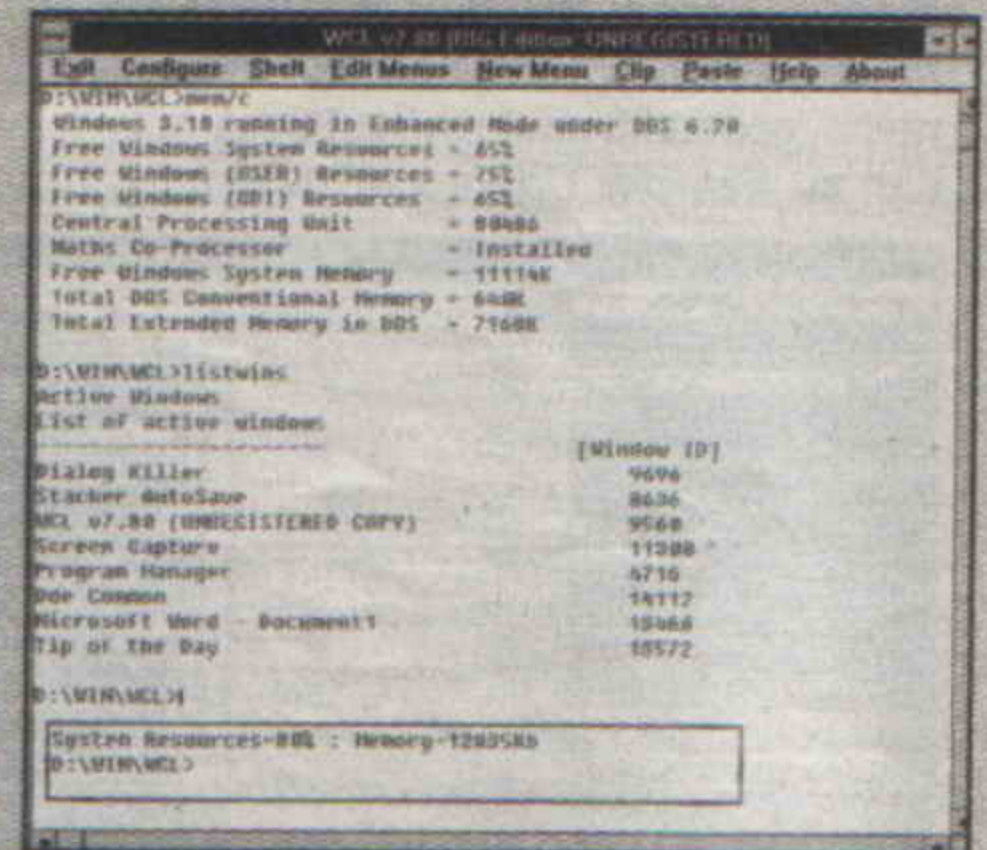


Windows Command Line

Za pokretanje aplikacija i rad iz komandne linije može se umesto DOS Prompta koristiti i zamena u vidu *Windows Command Linea*. Aplikacije za DOS, Windows i OS/2 se mogu startovati kucanjem njihovog imena pri čemu pokrenuta aplikacija radi u prozoru WCL-a.

Program poznaje ukupno 132 komande među kojima se pored standardnih DOS i OS/2 nalaze i komande za upravljanje procesima (*ListWins* i *KillProg*). Program omogućava startovanje programa u određeno vreme, upisivanje više komandi u jednom redu itd. Aplikacije se mogu smestiti u naslovnu liniju prozora, pored ugrađenih komandi UNZIP, ENCODE, DECODE, UNIXENCODE.

U arhivi dolaze dve nezavisne verzije programa, koje se razlikuju po veličini prozora koje za-



uzimaju u toku rada. *WCL* je mali i ekonomičan, a za aplikacije najčešće otvara dodatni prozor, dok *BIGWCL* zauzima više mesta na desktopu i za nove aplikacije koristi matični prozor.

B. BUBANJA

TIP: Shell za aplikacije sa 132 komande
INFO: Windows 3.1x i 95, OS/2 (WCL78.ARJ, 592 KB)
VER: 7.8 **REGISTRACIJA:** nije neophodna

Hoću svoj Web...

... nećete da me prevarite!

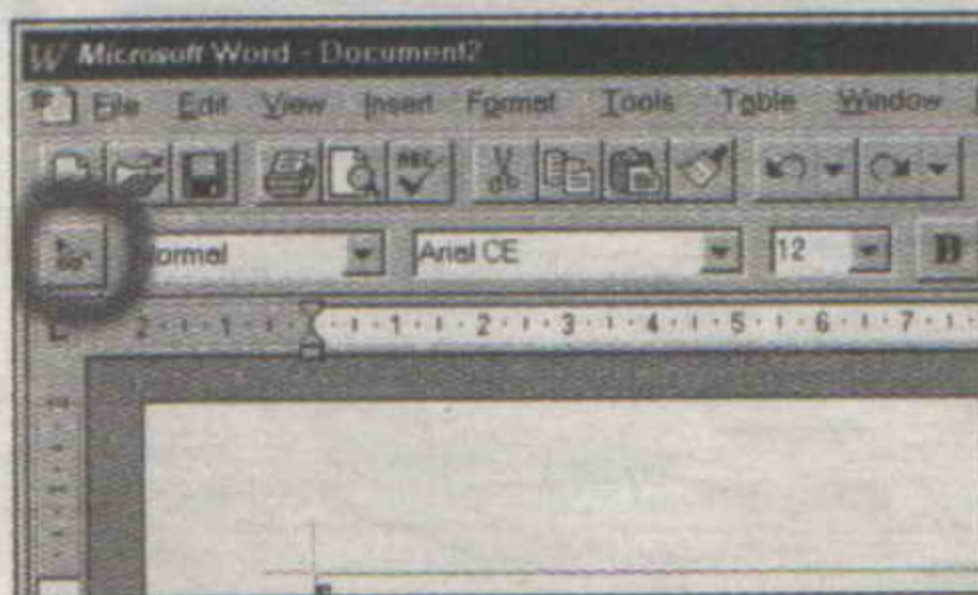
(„Maratonci trče počasni krug“, 51. minut)

U protekla dva broja smo se detaljno pozabavili Internetom i time šta on nudi. Pozabavili smo se time kako doći do Interneta i šta naći na njemu. Polako ali sigurno je došlo vreme da kažemo i nešto o tome kako da se i vi nađete među ostalima, odnosno kako da brzo i jednostavno napravite lepu i atraktivnu Internet prezentaciju, bilo ličnu, bilo za firmu ili vašeg kućnog ljubimca. Iako se možda od nas očekuje da se pozabavimo „programiranjem“ u HTML-u, mi se time nećemo baviti jer se na tržištu nalazi već mnoštvo alatki koje omogućavaju brzo, lako i efikasno kreiranje Web prezentacija. Bavićemo se upravo time, kako da neko ko ne želi da uči HTML i ne želi da plaća nekog profesionalca da mu pravi stranice napravi lepu prezentaciju na Internetu.

Prvo od čega treba poći je to da li želite da već postojeće dokumente (npr. rađene u nekom od alata iz *Microsoft Office* paketa) postavite na Internet ili želite da krenete od nule. Rešenje za prvu varijantu postoji u vidu najnovije linije besplatnih Microsoftovih alata pod imenom *Internet Assistants*. Trenutno postoje „asistenti“ za *Word 6 i 7*, *Access*, *Excel* i *Schedule+*, dok je verzija za *PowerPoint* zbog nekih problema povučena sa tržišta. Svi ovi alati su jako dobri i omogućavaju lako prenošenje gotovih dokumenata iz nekog od ovih popularnih programa na Internet, tj. World Wide Web.

Internet Assistant for Word

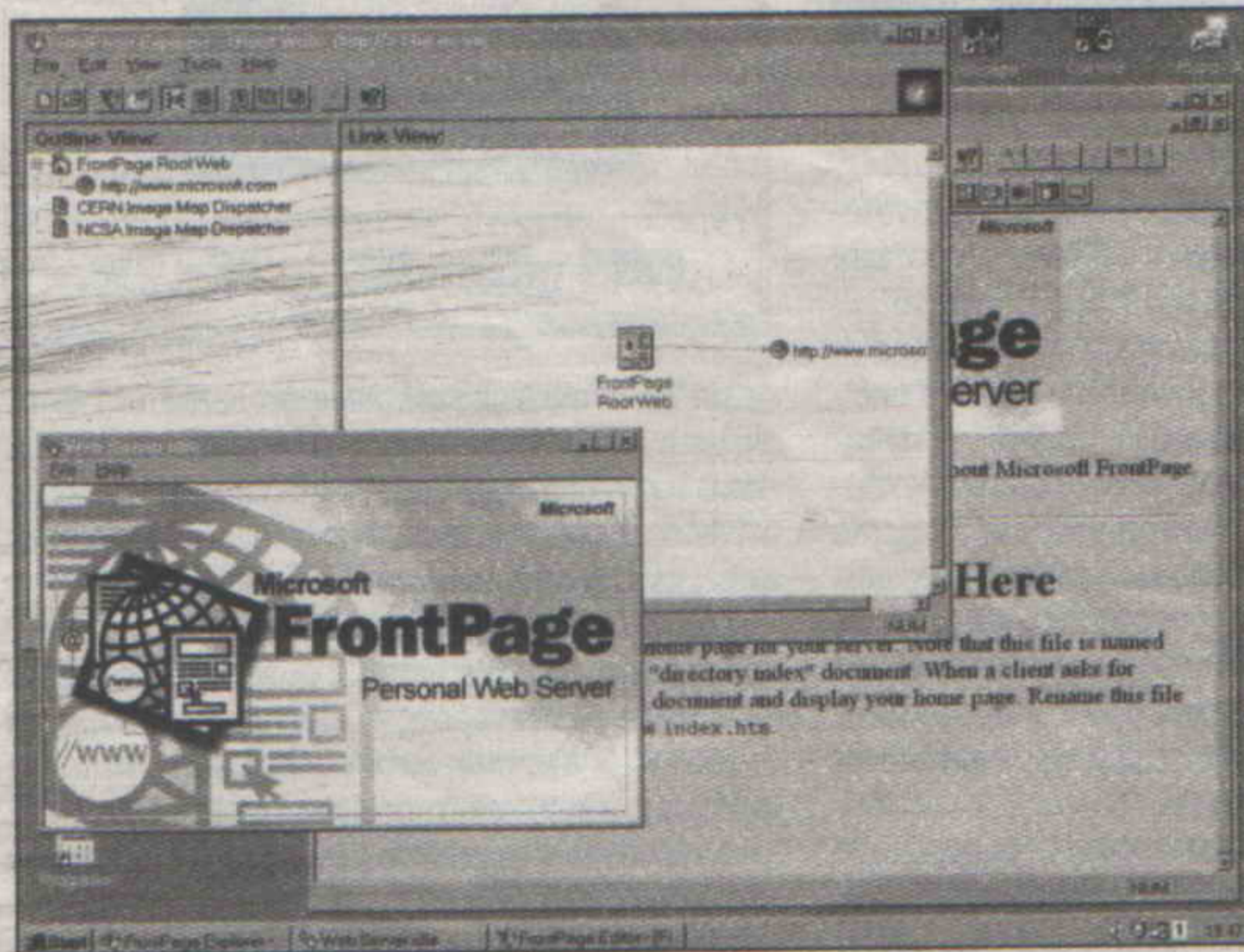
Ovaj program se po instalaciji ne poziva posebno, već kao deo samog Worda. Da bi se već gotov tekst našao na Internetu potrebno ga je učitati u Word i, prostim **File/Save As** snimiti kao HTML, čime je problem rešen. Ono što ćete tog trenutka dobiti je malo izmenjen osnovni ekran Worda sa kontrolama prilagođenim za kreiranje HTML fajlova, a sam dokument će verovatno biti nešto drugačije prelomljen zbog ograničenja HTML-a. Uz sitne korekcije dobićete Web stranicu baš kakvu želite, a da pri tome niste ni takli izvorni HTML kod. Jedna od mana ovog programa je to što zbog multimedijalnih mogućnosti Worda (koje i nisu impresivne) ne može da prikaže pozadinske slike, pozadinsku muziku, pravo ime stranice i tome slično, ali se Word lepo



može iskoristiti kao neki međustadijum između klasičnih tekstualnih Web čitača (*Lynx*) i modernih Internet zverki (*Netscape Navigator* ili *Microsoft Internet Explorer*, videti SK 10/96).

Od nule

Ukoliko ste jedan od onih ljudi koji žele da svoju prezentaciju kreiraju od nule, onda vam je na raspolaganju zaista pravo more programa. Autor ovog teksta je imao prilike da proba nekih desetak, ali su se tri izdvojila kao za sada neprevaziđeni alati. To su, naravno, *Netscape Navigator Gold* o kome je već pisano na našim stranicama i koga ćemo sada preskočiti, zatim *Microsoft FrontPage* koji je posebno zanimljiv, kao i program pod imenom *NetObjects Fusion* nepoznate firme „NetObjects“.



Microsoft FrontPage

U toku pisanja ovog teksta aktuelna verzija ovog programa je bila 1.1, a na Microsoftovoj stranici je u trenutku štampe najavljivano skoro pojavljivanje *FrontPage 97* paketa. Osnovna prednost FrontPagea je u tome što je praktično dovoljan sam sebi da bi se sve probalo i videlo kako izgleda. Paket se sastoji iz tri osnovna dela: *FrontPage Explorera*, *FrontPage Editora* i posebne poslatice pod imenom *Personal Web Server*. FrontPage je zamišljen kao mrežna alatka i da bi radio potrebno je da bude instalirana TCP/IP podrška u Windowsu 95 ili NT-u 4.0. *Personal Web Server* je alatka koja vam služi da vašu kreaciju vidite tačno onako kako će biti viđena preko mreže, iz nekog čitača, ali ne direktnim učitavanjem fajla nego čitanjem preko mreže. Nije pretrano zahtevan što se sistemskih resursa tiče, nije ni šampion brzine i mogućnosti, ali osnovne funkcije obavlja besprekorno. FrontPage Explorer je deo paketa u ko-

jem birate koju ćete Web prezentaciju editovati i pregledate njenu organizaciju. Moguće je automatski proveriti da li je veza vaše stranice sa nekom drugom ispravna ili nije. Jako lepo i pregledno urađen je i pregled veza unutar same stranice.

Što se editora tiče, editor k'o editor. Ništa specijalno. Prisutne su sve opcije koje jedan ozbiljan editor treba da ima, kao i stvari specifične za HTML kao što su editovanje veza sa drugim stranicama, bilo na World Wide Webu ili na vašoj stranici, ubacivanje slika i podešavanje parametara. Treba pomenuti veoma dobar editor formulara i akcija koje se dešavaju kad se pritisne „Submit“ dugme na prezentaciji. Ovaj editor je prvi koji smo videli da u potpunosti podržava predloženu HTML 3.2 specifikaciju. Netscape se takođe tako deklariše, ali praksa govori drugačije. Sve u svemu, FrontPage je kompleksan, ali i jednostavan program za kreiranje Web prezentacija profesionalnog izgleda.

NetObjects Fusion

Za razliku od FrontPagea, *Fusion* je paket koji se može slobodno nazvati parazitom. Da bi se sve videlo kako treba potrebno je da korisnik već ima i WWW čitač i server, ali je zato kao editor

stvarno neprevaziđen. U stvari, Fusion se i ne može nazvati klasičnim editorom. To je jedan od onih „Wizard“ paketa koji praktično sve urade za korisnika, a na korisniku je samo da eventualno promeni tekst (koji je često toliko savršen da ga je nepotrebno menjati) ili slike. Velika mana ovog paketa je to što se ne može krenuti od početka, apsolutne nule, već on mora nešto da započne. Treba napomenuti

da je ovo jedini Web editor u kojem je moguće sliku odvući mišem na određenu poziciju uz velike izgleda da će na kraju tu i ostati. Ako ni zbog čega drugog, onda zbog ovog i zbog neverovatne lakoće upotrebe treba ga probati i izdvojiti dvadesetak megabajta mesta na disku, kao i najmanje 20 MB RAM-a ukoliko ste ljubitelj NT-a ili 16 ukoliko radite pod Windowsom 95.

Epilog

Treba biti iskren i reći da i pored mnoštva editora na tržištu ni jedan nije onaj pravi, onaj kompletan i onaj moćan kao što su Word ili Excel u svojim klasama. Ako treba rangirati proizvode navedene ovde, onda je redosled svakako Internet Assistant, FrontPage, NetObjects Fusion, Netscape Navigator Gold, ali ukusi i zahtevi su različiti. Probajte, izaberite i vidimo se na Internetu!

Marko MILVOJEVIĆ
(markom@dekart.f.bg.ac.yu)

Autostoperski

Ovo je „udarna novost“ naše rubrike o komunikacijama, gde ćemo se baviti zanimljivim, originalnim i korisnim sadržajem Interneta.

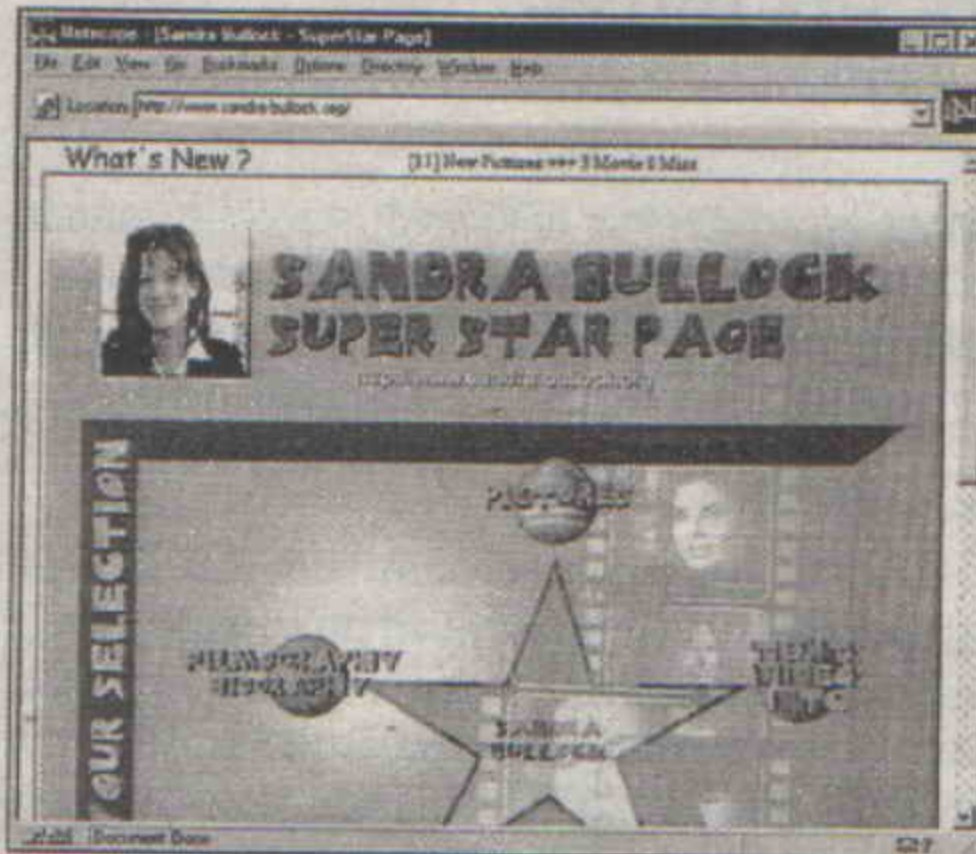
Namera nam je da opisima obuhvatimo što više različitih tema i time eventualno inspirišemo čitaoce da se i sami upuste u istraživanje po Mreži.



Volite li filmove?

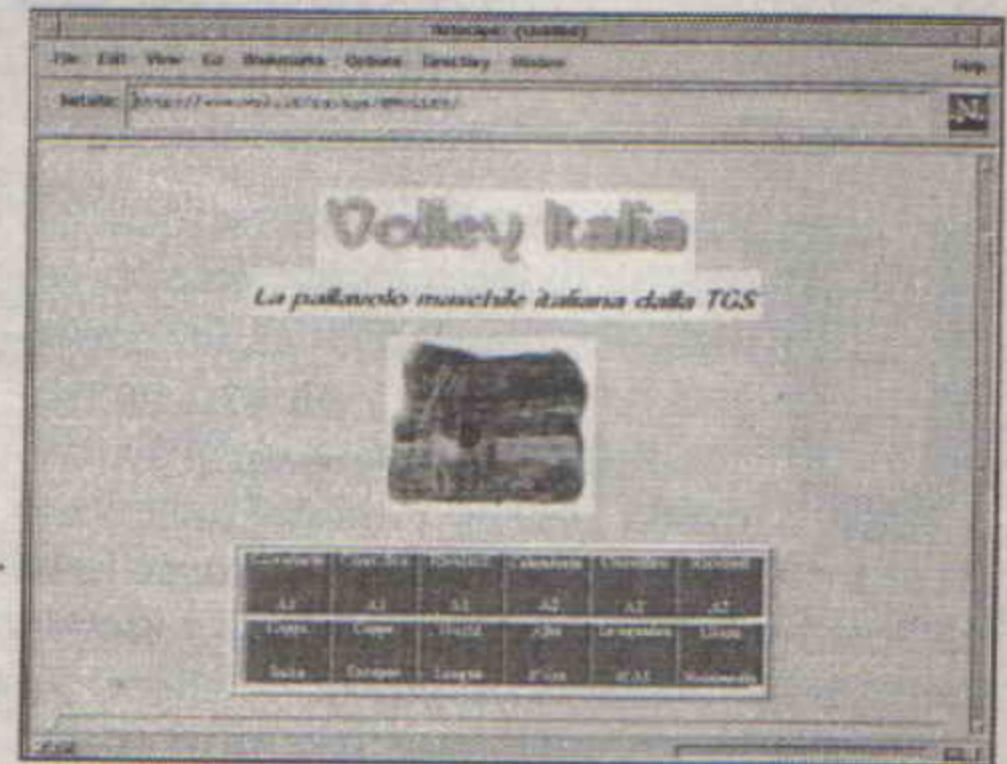
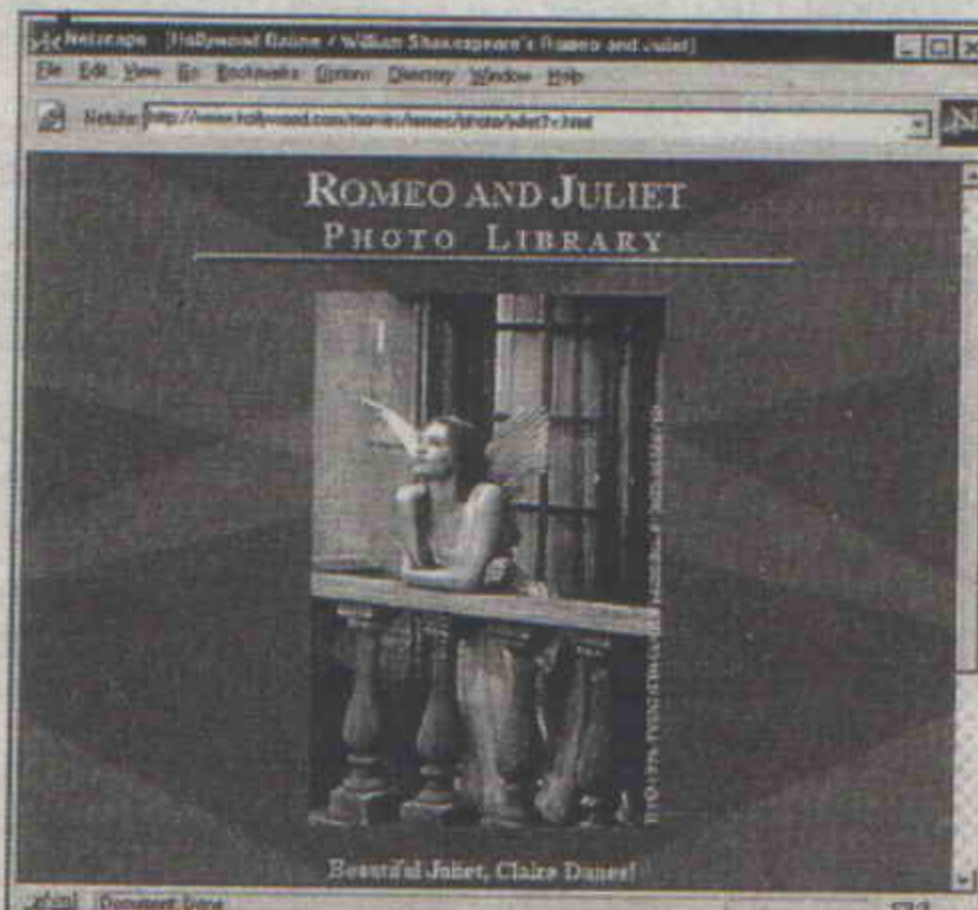
Ako ste zagrejeni filmofil, onda će vam verovatno prijati *Internet Movie Database* (<http://uk.imdb.com>), baza recenzija, filmografija i podataka o raznim ličnostima iz sveta filma kojih se ne bi stidele ni najpoznatije filmske enciklopedije, a koju održavaju volonteri širom Interneta. Ukoliko više volite tekuće događaje, onda je tu www.hollywood.com sa vestima o onome šta se snima i recenzijama onoga što je već snimljeno. Dobar izbor za one koji ne znaju šta da traže u lokalnoj videoteci su i www.flicks.co.uk i www.film Scouts.com, a tu je i elektronsko izdanje popularnog filmskog časopisa *Empire* na adresi www.erack.com/EMPIRE.

Pored ovih opštijih informacija, u poslednje vreme jako su popularne i prezentacije novijih filmova, filmskih kuća ili pojedinih glumaca. Jedna od izrazito zastupljenih zvezda na Internetu je *Sandra Bullock*, a jednu od njenih prezentacija možete pogledati na www.sandra-bullock.org. Pored „zvaničnih“, na Internetu je i dosta privatnih prezentacija posvećenih glumcima. Korisnici koji imaju dovoljno slobodnog vremena na ovaj način ovekovečuju svoje filmske idole, a iznenađu



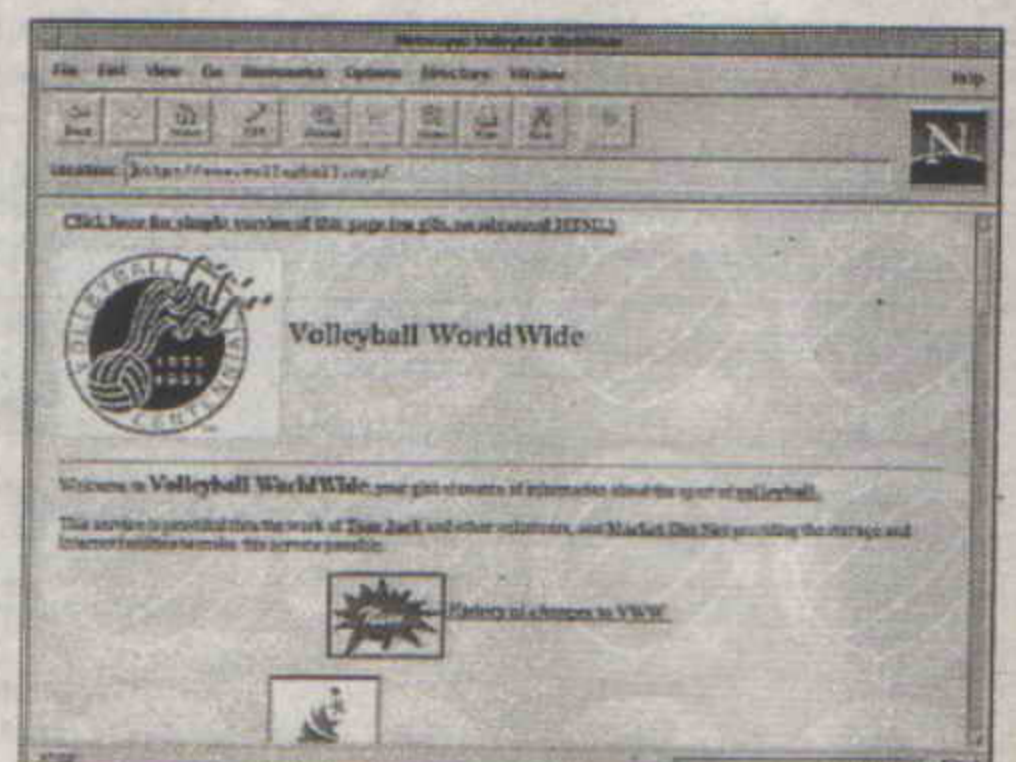
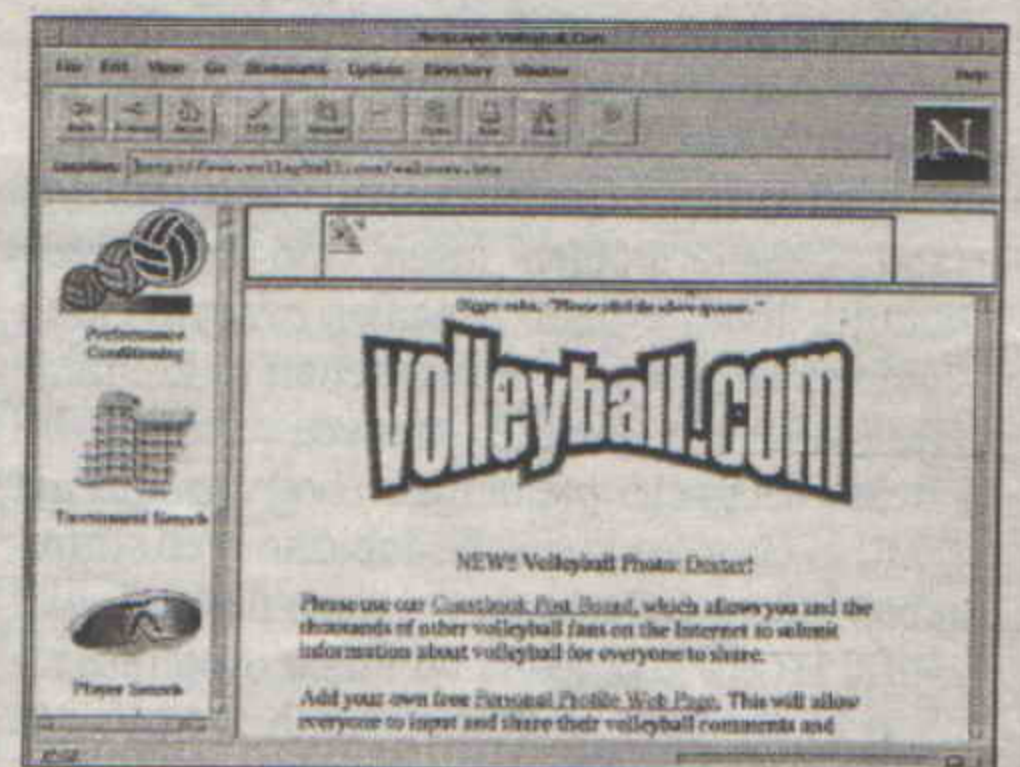
je da se ovakve prezentacije po sadržini i korisnim informacijama mogu meriti čak i sa onima koje rade profesionalci: pogledajte, na primer, www.idt.unit.no/~torp/woody. Impozantan spisak prezentacija glumaca možete naći i na *Yahoo* (*Entertainment/Movies/Actors*).

I na kraju, da li ste ikada poželeli da nekome poklonite neki svoj organ? Zvuči blesavo, jeste blesavo, a ako ste ljubitelj bizarnog humora oličenog u nizu sjajnih ideja šestorice Engleza poznatijih pod nazivom „Pajtonovci“, posetite www.pythonline.com gde ćete imati priliku da vidite jednu od najgenijalnijih WWW prezentacija na celom Internetu. Biografije glumaca, delovi serija i filmova, kao i mogućnost da svom najboljem prijatelju poklonite sopstvenu jetru dovoljan su razlog da za nju odvojite makar malo vremena. (sp)



Bronzani sport

Posle nedavnih uspeha Jugoslovenske odbojkaške reprezentacije kod nas je porasla popularnost ovog sporta. Za sve koje zanima kako igraju naši reprezentativci italijanskim klubovima preporučujemo da potraže najsvježije informacije na <http://www.vol.it/ratings/MVOLLEY/>. Pored rezultata svih profesionalnih italijanskih liga mogu se naći i informacije o važnijim kupovima i takmičenjima u kojima učestvuje Italijanska reprezentacija. Informacije su, doduše, na italijanskom, ali zato je tu i oficijelna FIVB prezentacija (<http://www.fivb.ch>) gde je moguće dobiti i pregršt informacija o običnoj odbojci i odbojci na pesku (Beach Volley), kao i razna obaveštenja u vezi sa promenama pravila, koja se u ovoj igri po pravilu dešavaju svake druge godine. Ako više volite da vidite kako se odbojka igra „preko bare“, onda na adresi <http://www.volley.org> možete dobiti sve informacije o američkim koledž ligama i Beach Volley profesionalnim turnirima, kao i dosta informacija o istorijatu odbojke i načinima za nabavljanje knji-

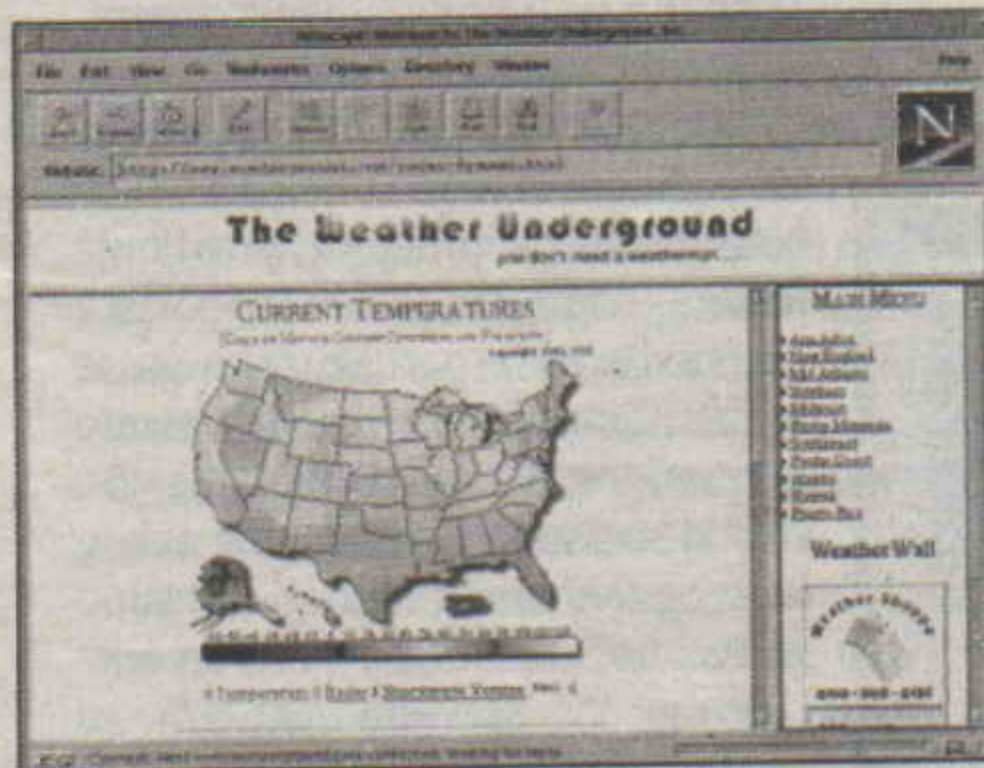


vodič kroz Internet

ga i video materijala za ulazanje u suštinu ove igre. Ukoliko vas najviše zanimaju pojedini igrači, predlažemo <http://www.volley.com>. (dd)

Vremenska prognoza

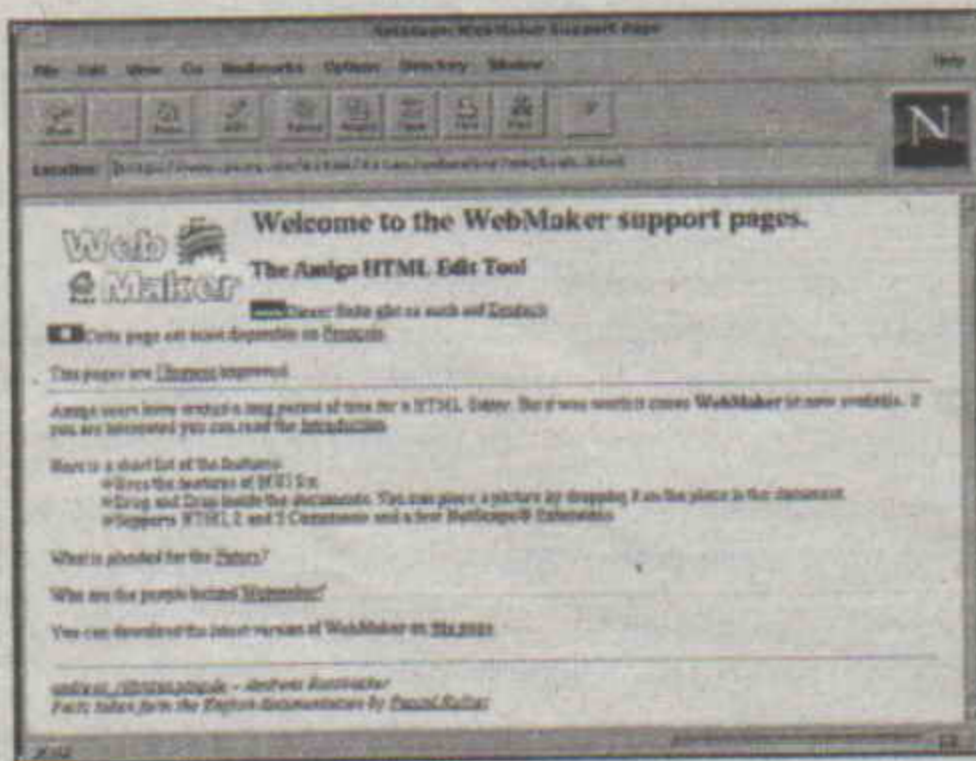
Koliko puta do sada ste poslušali vremensku prognozu i, pošto niste poneli kišobran, došli kući potpuno mokri? Najbolje je da budete sami svoj meteorolog uz pomoć satelitskih snimaka: na <http://www.intellicast.com> možete naći dvanaest satelitskih snimaka koji u potpunosti pokrivaju zemljinu površinu. Pošto novi snimci pristižu svakih dvanaest sati, uz malo vežbe moći ćete da sami prognozirate vreme za narednih par dana. Svoju prognozu možete uporediti i sa prognozom profesionalaca, jer na ovom serveru postoje prognoze za naredna četiri dana za razne regije širom sveta, a jedna od njih je i beogradska.



Ukoliko vas zanima detaljno meteorološko stanje iznad SAD, potpunije podatke ćete naći na adresi <http://www.wunderground.com/index-framed.html>. Ovaj server, pored radarskog snimka i trenutnih temperatura u svim većim gradovima, nudi i vrlo zanimljivu temperaturnu (heat) mapu. U skoroj budućnosti očekuje se proširenje izveštaja i na ostatak sveta, a pre svega na Evropu, što nas najviše i zanima. (dd)

HTML editor za Amigu

Držite li do sebe? Ako je odgovor potvrđan, onda vam treba način da napravite ličnu prezentaciju. Ukoliko koristite Amigu, za vas je *WebMaker*, HTML editor koji ima skromne mo-



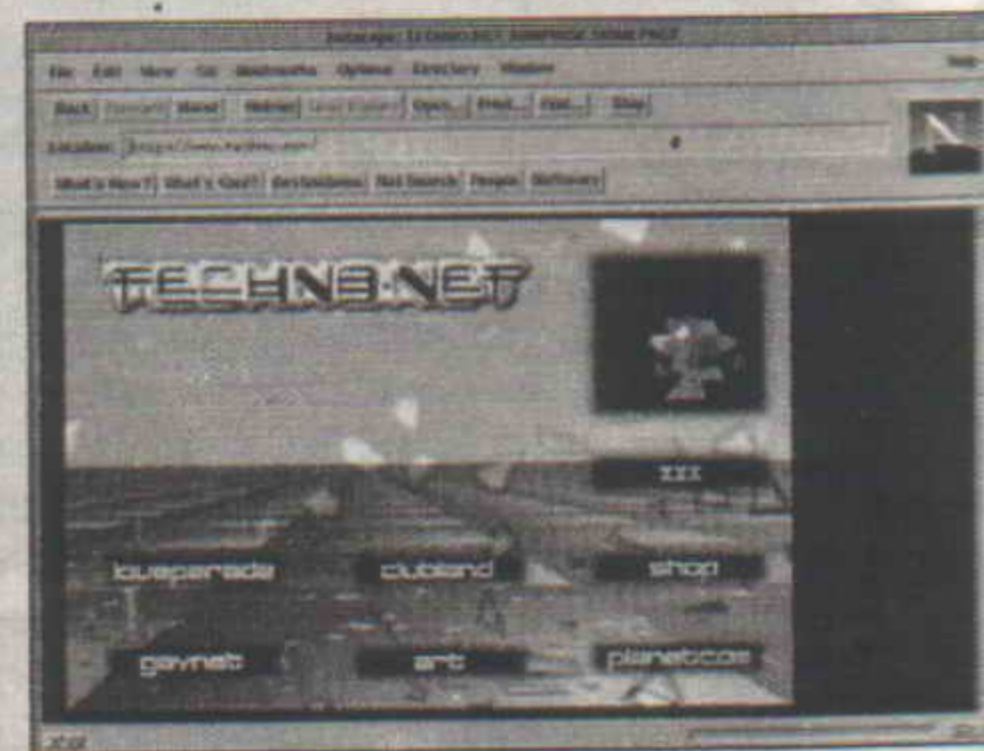
gućnosti, ali ipak ima više opcija i bolje podržava HTML standard od editora ugrađenog u *Netscape Gold 3.0*. *WebMaker* ima svoju stranicu na adresi <http://www.ping.de/sites/titar/webmaker/english.html> na kojoj je, pored osnovnih informacija o samom programu, autoru i planovima za proširenje, moguće skinuti i aktuelnu verziju. Ipak, zapamtite da za dobru prezentaciju morate koristiti i običan tekst editor kako biste ručno podesili neke sitnice oko kojih niste mogli da se „dogovorite“ sa HTML editorom. (dd)

OpenType - precizna tipografija na Internetu

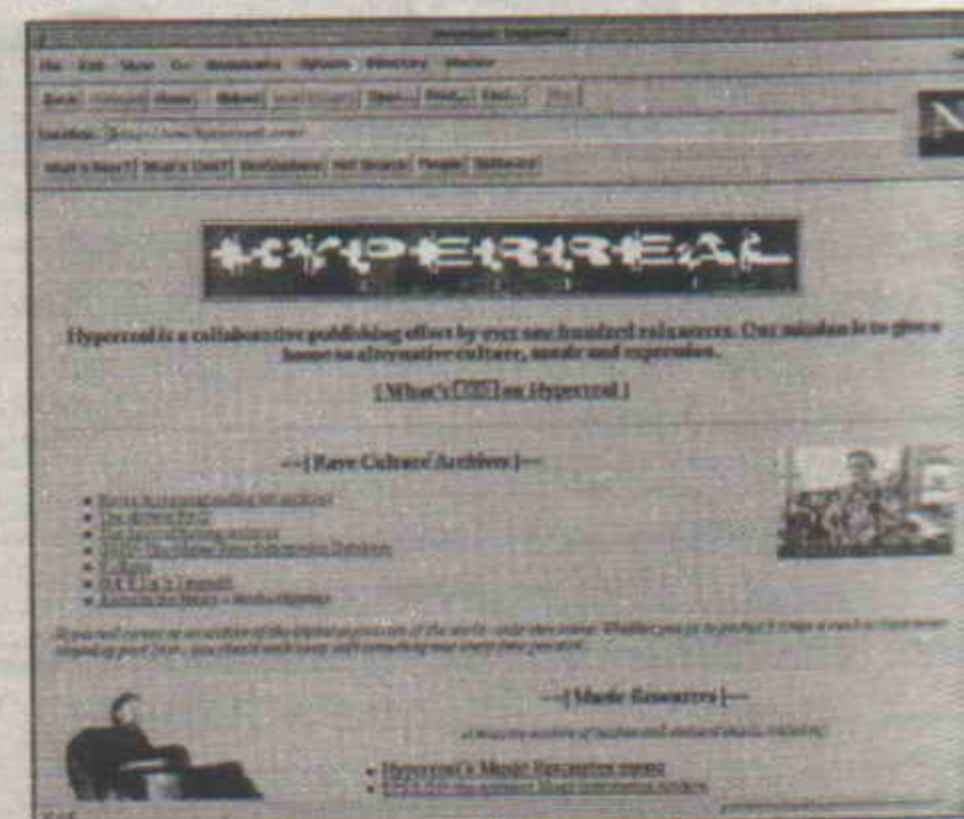
Od samog nastanka World Wide Weba autor prezentacije nikada nije mogao da zna kako će ona izgledati kod drugih korisnika. Najakutniji je bio problem fontova, pa je „Microsoft“ još u prvoj verziji svog *Internet Explorera* dodao proširenje tada važećeg HTML standarda: podršku za promenu fonta iz same prezentacije, po želji autora, što je uskoro podržao i *Netscape*. Jedina mana ovakvog pristupa je to što korisnikov čitač mora imati instalirane fontove koje je autor koristio prilikom kreiranja prezentacije, gde se odmah postavlja pitanje komercijalnih fontova. Rešenje ovog problema opet dolazi iz „Microsoft“ i nosi ime *OpenType*. Nezavisan je od *TrueType* standarda i predviđen za elektronsko izdavaštvo, tj. publikacije na Internetu. Autor definiše koji *OpenType* font želi da koristi u prezentaciji, ne razmišljajući da li krši autorska prava ili ne (što je do sada bila najveća prepreka); novi HTML standard neće dozvoljavati upotrebu fonta ugrađenog u prezentaciju van te prezentacije, što rešava problem autorskih prava. Predviđa se i zamena *TrueType* i *Type 1* (PostScript) fontova *OpenType* standardom, što podržavaju i „Microsoft“ i „Adobe.“ Više o ovome možete saznati na <http://www.microsoft.com/opentype>. (mm)

Tehno na mreži

U poslednjih par godina globalni tehno-pokret zahvatio je i jugoslovenske prostore, za šta su dobar dokaz i mnogobrojne tehno žurke, popularni rejevovi (engl. rave = masa, gomila). Slušati Trance, Acid, Drum&Bass, House i sub-pokrete ovih tehno žanrova u većim gradovima



Srbije i Crne Gore postalo je dosta pomodno i puno pretpostavki o poznavanju same muzike. Kompletan istorijat *Housea* i nastanak današnjih pravaca možete videti na adresi <http://hyperreal.com>. Sem ovih pojmova, tu se mogu naći i naučne studije uticaja određene vrste muzike na ljudsku psihu. Na serveru <http://www.Techno.net> možete pogledati listu najtraženijih techno D.J.-a današnjice uz mogućnost direktnog povezivanja sa njihovim predstavništvom na Mreži i bukiranja za dolazak u vaš grad, što bi moglo biti naročito bitno za domaće organizatore. Na *Techno-netu* se nalaze i psihodelične umetničke slike vezane za ovu kulturu koje se mogu sresti i u nekim spotovima. U slučaju da vas zanima širok spektar muzičkih dostignuća današnjice, korisne informacije i liste možete naći na www.uk-dance.org. Tu se nalazi kompletna lista najtraženijih singlova za 95/96 godinu, lista najnovijih svetskih izdanja, kao i uputstva kako doći do njih odnosno spisak prodavnica. Ako vas zanima kako izgleda elektronski časopis namenjen ovoj vrsti muzike, pravi izbor za vas je *XLR8r*. U brojevima ovog časopisa se nalaze intervjui sa poznatim D.J.-ima, uključujući njihovu diskografiju i buduće planove. Magazin možete skinuti sa Mreže - probajte www.xlr8r.com. (bb)



Blue Wave (2)

Podešavanje Off-line readera

U prethodnom nastavku tema je bio Blue Wave Door. Videli smo da BW omogućuje izvršavanje nekih manipulacija sa poštom pre pakovanja paketa. Sada prelazimo na podešavanje OLR-a, dakle čitača (readera) onoga što nam, u obliku paketa poruka, stigne sa BBS-a.

Blue Wave Off-line Reader za DOS, kojim ćemo se baviti, možete naći na većini BBS-ova. Najnovija verzija je 2.30, ali razlike između između te i često korišćenih verzija 2.2x nisu velike niti bitne. Postoji 'obična' i BW386 verzija, s tim da suštinske razlike nema. BW386 koristi dos-extendera radi boljeg upravljanja memorijom (što se primećuje jedino kod ogromnih paketa i mnogo konferencija) i zahteva 386 ili jači procesor. Postoje još i neki BW kompatibilni readeri, za PC i Amigu (Q-Blue, WaveReader, AmiBW i dr.).

Početak

Kada instalirate Blue Wave potrebno je izvršiti neka podešavanja, mada program za instalaciju sam odradi dosta posla. Prvo treba podesiti reader i za to treba ući u konfiguracioni deo (*Setup/Configure Mail Reader*).

Prvo treba podesiti direktorijume (*Directories*). **Download Directory** je za pakete pošte preuzete s BBS-a; u **Upload Directory** reader će smeštati pakete sa odgovorima i novim porukama koji se šalju na BBS; **Work Directory** je za privremeno smeštanje sadržaja pristiglih paketa prilikom čitanja (pažnja: briše se po izlasku iz readera, ne snimajte tu ništa važno!); u **Reply Directory** reader će privremeno stavljati poruke koje vi pišete (ista napomena kao i za Work!); **Data Directory** je za čuvanje podataka o BBS-ovima s kojih skidate pakete i konfiguracije readera; **Swap Directory**: je za „swap“ fajlove (nema veze ako ne znate šta je to, bitno je da taj direktorijum treba da postoji).

U **External** meniju podešavaju se putanje do editora kojim će se koristiti za pisanje poruka (preporučujemo Q ili TSE), spell-checkera (provera pravopisa), komunikacionog programa, ANSI viewer-a (program za pregled ANSI slika), menadžera tagova. U meniju **Archivers** treba uneti putanje do arhivera, takođe sa imenima izvršnih fajlova, ali i sa njihovim opcijama za pakovanje/otpakivanje.

U **Global** meniju su sledeći podmeniji: **Global Reader Settings** (podešavanje prikaza vremena i datuma, uključivanje miša, animacija prozora, aktiviranje zvučnog signala prilikom grešaka, vreme neaktivnosti posle kojeg se uključuje Screen saver, lozinka za prekidanje screen savera, brzina prikaza ANSI koda). Ma-

il **Packet Options** ima sledeće opcije: **Packet List Sort Fields**: način sortiranja pošte u dijalogu pri otvaranju paketa (prema imenu ili ekstenziji). Ako je polje postavljeno na *None* sortira se po datumu. **Display Archiver Output**: da li da reader prikazuje na ekranu rad arhivera. **Pack replies at reader exit**: ako se stavi YES, reader neće pakovati novonapisane poruke po zatvaranju paketa s poštom, nego tek pri izlasku iz programa. **Open reply warning at startup**: ako je opcija uključena pri startovanju program vas upozorava ako postoji otpakovani reply paket (zgodno u slučaju da vam se računar blokirao tokom rada u BW-u). **Build QWK index files**: reader osim BW standarda podržava i QWK, za čije su čitanje potrebne tzv. indeksne (.NDX) datoteke. Ako je opcija postavljena na *Always*, reader će ih prilikom otvaranja QWK paketa automatski praviti, a ako je

ako kompjuter ima CGA grafičku karticu. **LCD i Mono color mapping** opcije optimizuju kontrast za upotrebu na LCD, odnosno mono monitorima. **Speech software compatible**: autor OLR-a je mislio i na ljude sa oštećenim vidom i ugradio podršku za specijalni audio hardver koji će i njima omogućiti korišćenje readera.

Video mode određuje da li će reader detektovati mod u kome se nalazi grafička kartica. Sledeće stavke počinju sa SET i omogućavaju podešavanje različitih modova za eksterne programe koje reader poziva.

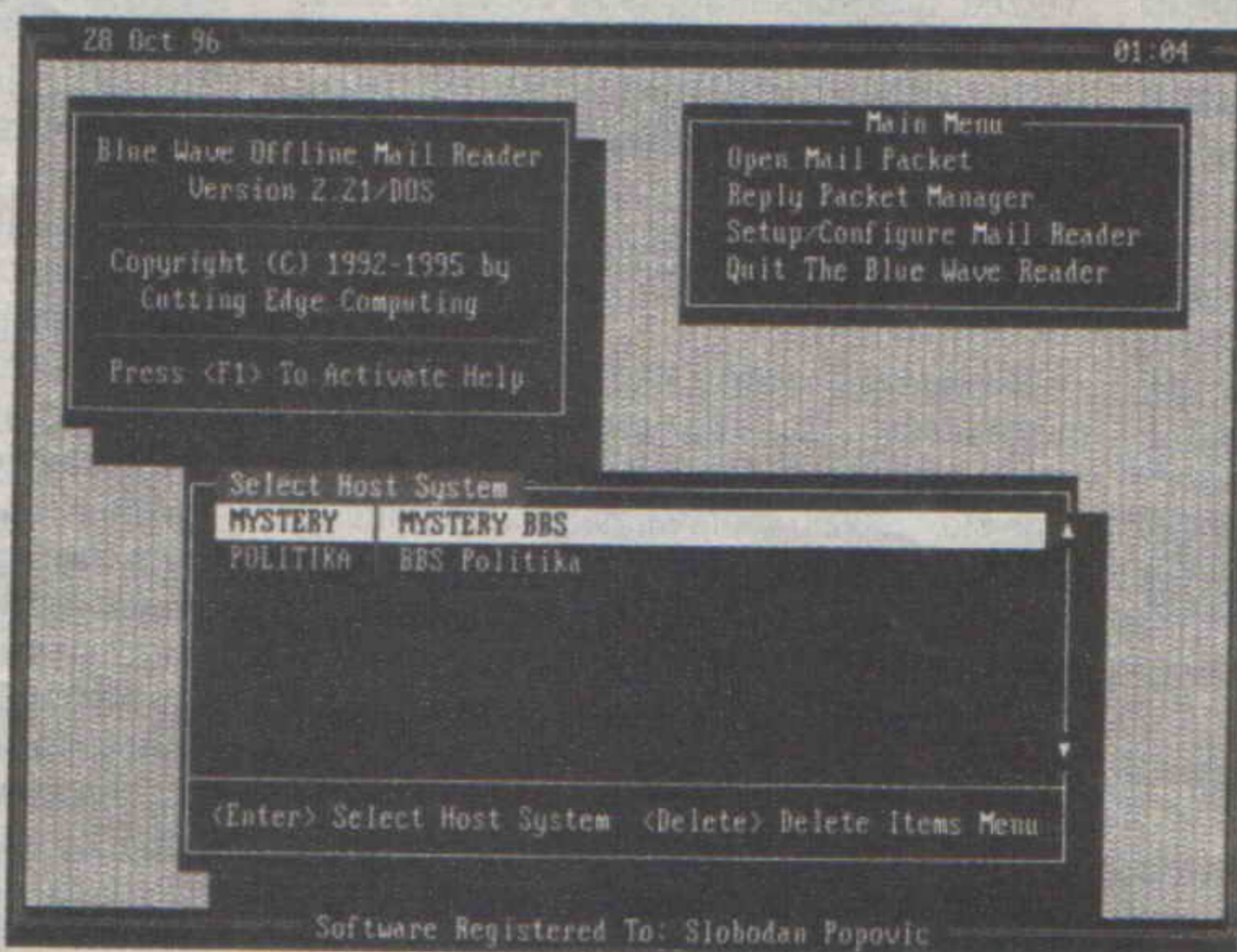
YU slova

Translation table setup nudi podešavanje **Inbound (ulazna)** i **Outbound (izlazna)** tabele prevođenja znakova. Inbound tabela prepravljiva primljene poruke tako da, naprimer, svuda gde je u originalnoj poruci piše 'A', to postaje 'B' prilikom čitanja u readeru. Outbound tabela prilikom pravljenja paketa odgovora i novih poruka prepravljiva naše poruke, tako da se može namestiti da svuda umesto originalnog 'A' na BBS stiže 'B'. Ovo je korisno za prevođenje nekog kodnog rasporeda u drugi i idealno je, recimo, za slanje poruka sa specifičnim YU slovima (ČĆŠĐŽ) na mrežu SETNet na kojoj je obavezna isključiva upotreba CP852 standarda. Međutim, ako interno koristite YUSCII, obratite pažnju na neželjenu konverziju znaka @ u Internet adresama i fajlovima „upakovanim“ u poruku po UUENCODE ili MIME standardu!

Memory swapping options: podešavanje korišćenja swap fajlova. Najbolje je sve opcije postaviti na YES.

Ostaje još samo meni **Preferences**. On nudi dodatna podešavanja oko unošenja i čitanja poruka, s tim da se ona mogu primeniti globalno (**Default preferences**), na određeni BBS (**Packet preference override**) ili čak na svaku konferenciju posebno (**Msg area preference override**).

Message read mode preferences: podešavanje ponašanja readera pri čitanju poruka. Tu su sledeće opcije: **Automatic title scan** - ako je opcija uključena pri ulasku u neku konferenciju prvo će se prikazati lista poruka, a ako je isključena pojavice se prva poruka u konferenciji; **Automatic mail scan**: ovde se određuje da li će reader po otvaranju paketa prvo potražiti poruke za vas; **Noise on personal messages**: uključuje/isključuje zvučni signal kada reader naiđe na ličnu poruku; **Read msgs sorted on what field**: menjanje načina sortiranja poruka; **Begin reading with first unread msg**: kada je opcija uključena pri ulasku u konferenciju pojavljuje se prva nepročitana poruka. **Begin reading with**



stavljeno na *Detect* proveravaće da li već postoji. Treba postaviti na *Allways*, inače OLR verovatno neće moći da čita neke pakete. **Automatic Bulletin Display**: uključuje/isključuje prikazivanje uvodnih ekrana koje je sysop postavio. Prvi ekran uvek se prikazuje. **Automatic packet rename**: automatsko preimenovanje paketa. Ekstenzija paketa će iz oblika izvedenog od dana biti promenjena u prvu slobodnu brojanu. Ako postoji „politika.090“, ime sledećeg paketa biće „politika.091“. **Option menu at packet close**: ako je uključeno, po izlasku iz paketa biće ponuđen meni sa opcijama za preimenovanje, brisanje paketa, unošenja komentara. Sledeće dve stavke u **Global** meniju nude podešavanje štampanja i boja teksta odnosno dijaloga.

Video configuration meni sadrži opcije za podešavanje rada OLR-a sa displejom. **Write method** treba staviti *Direct* jer je prikaz tako najbrži, sem ako imate neki *veoma* stari kompjuter. **CGA snow checking**: opcija potrebna samo

last unread msg: isto to samo se selektuje poslednja nepročitana poruka.

Automatic area advance, Only display areas with messages - jasno samo po sebi - savetujemo da uključite. **Inform when all messages have been read:** reader obaveštava kada su sve poruke iz paketa pročitane. **Threat 'i' as valid msg character:** za jezike koji koriste akcentovano slovo i. Ako se opcija uključiti, za označavanje kraja reda u porukama umesto pomenutog znaka koristiće se alternativna. Isključiti.

Use inbound translation table: uključuje se ulazna tabela. **Strip RE: from subjects:** ako je ova opcija uključena skida se „RE:” ako se nalazi u subject (tema) polju. Zgodno je uključiti ako se poruke sortiraju po temama. **Display hidden message information:** prikazivanje linija sa dodatnim informacijama bitnim jedino za funkcionisanje razmene u mreži, i to samo ako je sysop to omogućio na BBS-u. Isključite.

Najzad - poruke

Message entry mode: skup podešavanja koja se tiču unosa poruka. **Fidonet/QWK compatibility** je stavka koja reguliše kako će izgledati readerov „potpis” na kraju poruke postaviti i tiče se kompatibilnosti sa QWK i FIDO mrežama BBS-ova. U našim uslovima QWK mrežu ćete teško naći, pa je preporučljivo ovo postaviti na YES.

Supress QWK tear lines: ako šaljete poruke na mrežu QWK tipa (veoma retko), uključivanje ove opcije ukida readerov „potpis”, što se ne preporučuje. Ovo radi samo ako je reader registrovan. **Add to existing download packets:** reguliše se kako OLR reaguje prilikom otvaranja novog paketa s BBS-a ako paket sa odgovorima već postoji. Preporučljivo je da se opcija nikako ne postavlja na NO jer može doći do gubitka poruka koje još nisu poslate.

Quote current msg in replies: takođe se može postaviti na YES / NO / ASK i odnosi se na kvotovanje (navođenje, citiranje teksta poruke na koju se odgovara). Zlatno je pravilo da treba citirati samo ono što je bitno, a posebno je nepristojno citirati celu poruku i onda napisati komentar od jedan - dva reda. **Insert quote header in replies:** uključivanje/isključivanje zaglavlja citata, stalnog teksta koji BW automatski ubacuje pre citata. **Insert „Re:” in reply subject:** BW omogućava da se ubaci „Re:” na početak subject polja poruke kojom odgovaramo na neku drugu poruku..

Automatically save new messages: uključuje/isključuje automatsko snimanje napisanih poruka bez pita-

Area#	Description	Total	Unread	Pers.
1	Licna posta			
2	BBS Politika	7	7	
3	Obavestjenja			
4	Sta dalje?	31	31	
5	I/O port	2	2	
10	Mali oglasi	37	37	
18	Poruke korisnicima			
100	NET.MAIL			
115	NET.COMMERCIALS			
150	COM.BIROSTROJ			
154	COM.DP_DIN	1	1	

<F1> Help & Quick Keys <Alt-G> Global Functions <Alt-S> Sort Change
 <Alt-A> Area Functions <Alt-T> Tagged Functions <Alt-U> Untag/Tag All

Current Packet: POLITIKA.Q06

Board Name: BBS POLITIKA
 SysOp Name: Uojislav Mihailovic
 Software Registered To: Slobodan Popovic

nja o nastavku čitanja, odustajanju od poruke i proveru pravopisa. **Use outbound translation table:** uključivanje izlazne tabele.

Quote-O-Meter warning threshold: podešavanje ' alarma' koji se aktivira ako preveliki procenat poruke predstavlja citat. **# of lines before auto msg split:** podešava se maksimalna dužina poruke (u redovima). Ako je poruka duža od toga, posle n-tog reda BW će automatski nastaviti tekst u novoj poruci. **Set default netmail msg status:** ovom opcijom se kontrolišu atributi netmail (ličnih) poruka koji utiču na njihovu razmenu u mreži. Najbolje je ovo ne dirati, mada ništa i ne možete da uradite ako sysop to nije omogućio na BBS-u.

Tagline behavior Preferences - deo za podešavanje tagova. Tagovi (engl. tag - privezak, visuljak, prirepak) su kratke, obično duhovite rečenice ili aforizmi, najčešće u jednom redu, koje se dodaju na kraj poruke. **Tagline selection type:** način postavljanja tag-linija. *Random* - po slučajnom izboru, *Manual* - tag unosite ručno po snimanju poruke, *prompt* - birate jedan tag iz ponudene liste. Ako pak želite da koristite neki eksterni tagline menadžer program, postavite na *External. No tags* - bez tagova.

Novosti na SETNetu

- Generalni sponzor SETNeta „Birostroj” D.P. iz Beograda i ovog puta je izašao u susret ovoj mreži i obezbedio joj razmenu elektronske pošte preko komercijalnog provajdera „BeoTelNeta”. Ovim će se put elektronske pošte na Internet značajno skratiti - kada se uhodaju stalni termini razmene očekuje se da će poruke stizati za nekoliko sati. Ovim je rukovodstvo „Birostroja” još jednom potvrdilo da ima sluha za potrebe SETNeta, kao amaterske i nekōmercijalne računarske mreže, i svoju orijentaciju na pružanje podrške razvoju računarskih komunikacija kod nas.
- Na SETNetu je u probni rad pušten servis koji na upit sa imenom igre (ili delom imena od najmanje dva slova) daje podatak u kojim je brojevima „Sveta kompjutera” objavljeno nešto o toj igri. Upit se šalje fiktivnom korisniku sk.game na adresi 38:101/101.1 ili preko Interneta na sk.game@setnet.co.yu. U Subject polju treba napisati ime (jedno) ili Help.
- Što se tiče razmene elektronske pošte sa In-

ternetom, i dalje važe restrikcije na dužinu poruke od 30 KB. Međutim, SETNet svojim korisnicima od sada nudi besplatno slanje e-maila bilo kuda na Internet. Sve što je potrebno jeste popunjavanje zahteva za otvaranje naloga koji se može naći u zvaničnom SETNet Informatoru. Zahtev pošaljite sysopu BBS-a na koji se javljate.

- Novi sponzor SETNeta je i firma „Vinex” iz Beograda, koja je za potrebe sigurnije i brže razmene elektronske pošte obezbedila jedan modem od 28800 bps. Posetite „Vinex” BBS koji radi non-stop na broju 011/451-468 (PCBoard 15.22).
- U SETNet su primljena dva nova BBS-a. To su „CyberWorld System BBS” iz Niša (018/16-326, 23-07) i „Tritan BBS” iz Beograda (011/581-376, 23-07);
- Otvorena je konferencija NET.ANSI.ASCII.ART koja se bavi ANSI i ASCII grafikom, a namenjena je svima koji se bave ili uživaju u ovoj vrsti računarske umetnosti. (sp)

Adoption dupe check: kada se tokom čitanja poruke pritisne 'a', tag iz trenutne poruke biće ubačen u postojeću bazu. Ako je pomenuta opcija uključena OLR ne ubacuje tag u bazu ako već postoji. **Tagline file name:** ime fajla iz koga se uzimaju tagovi. **Tagline adoption file** - ime fajla u koji se stavljaju novi tagovi.

File & string preferences: deo za podešavanje potpisa, quote hedera i drugih opcija za koje je potrebno definisanje imena fajlova. **Signature file name** - ime fajla koji sadrži potpis autora poruke. Potpis se automatski dodaje na kraj svake poruke, pre eventualnog taga. **Message save file:** podešava se koje će ime imati fajl pri snimanju neke poruke kao txt fajla. **Reply Save file:** ime fajla

koje će se koristiti pri snimanju poruka sa odgovorima (savetujemo da ne dirate postojeće ime). **Keyword list file:** ime fajla koji sadrži definisane keyworde (ključne reči po kojima se mogu pretraživati poruke). **Default Alias Name:** alias (nadimak) koji se najčešće koristite na BBS-ovima - automatski se stavlja kao ime pošiljaoca vašeg pravog imena u konferencijama gde BBS to dozvoljava (na BBS-u Politika, recimo, konferencija STA DALJE). **Quote heder string:** definisanje quote stringa, niza znakova kojim se obeležava svaki red citiranog teksta. Mogu se ubacivati razni podaci, ali je opšte prihvaćeno da se stavljaju inicijali pošiljaoca citirane poruke iza kojih bez razmaka sledi znak „>”, ili samo znak „>”. Bilo šta drugo (a naročito potpuno uklanjanje ovog stringa) se ne preporučuje jer unosi zabunu.

Message filter configuration - mogućnosti izbacivanja neželjenih poruka su velike. Moguće je poruke filtrirati po imenu pošiljaoca ili nekoj reči u tekstu poruke. **Message filtering active** - uključivanje/isključivanje filtra. **Mark filtered messages as read/delete** - biranje statusa 'filtrirane' poruke: da li će biti kao pročitana pri ulasku u neku konferenciju. **Disable filter**

warning note - ako želite da pročitate neku 'filtriranu' poruku reader će obaveštavati da je poruka 'filtrirana'. Ovde se to isključuje. **Find keyword in filtered msgs** - ako opcija nije uključena, pri pretrazi po nekoj reči reader neće gledati u 'filtrirane' poruke. **Edit filter string configuration** - definisanje filtra.

Ovim je, eto, završen deo o konfiguraciji Blue Wave Off-line Readera. Dalje ćemo se baviti 'prvim radom', dakle svime što nam reader omogućava dok čitamo ili pišemo poruke.

Nenad ORLIĆ
(oric@setnet.co.yu)

Internet



Javljam vam se putem faksa i nadam se da mi to nećete zameriti. Pokušaću da budem što je moguće kraći. Želeo bih da dobijem neke

informacije u vezi sa priključkom na INTERNET (za fizička lica).

Kupio sam S.K. 10/96 i odmah shvatio da ste o priključku na INTERNET podrobnije pisali u broju 9/96 - koji nisam uspeo nigde da pronađem, pa čak ni u „Uglednoj prodavnici“ „Politike“. Da li mi možete pomoći po ovom pitanju?

Da li biste mogli da preporučite neku od knjiga na istu temu? (Napominjem da nisam nikakav kompjuterski stručnjak - računar koristim uglavnom za obradu teksta, poslovna pisma i komunikaciju).

Na kraju, posedujem (bezimeni) 486DX2/66 sa 4MB RAM, oko 500 MB HD i VLB Cirrus Logic 512 K. Bio bih vam veoma zahvalan ako biste mi preporučili šta je sve potrebno za uspešan priključak i korišćenje INTERNET-a i E-MAIL-a (RAM, grafička kartica, tip i brzina modema, kao i modemskog softvera sa voice-mail mogućnostima imajući s obzirom da sam priključen na telefonsku centralu koja trenutno podržava samo impuls sistem; INTERNET softver).

Unapred se zahvaljujem i još jednom izvinjavam na eventualnoj smetnji. S poštovanjem,

Blažo Nedić

1. Na vašu žalost broj je rasprodat.
2. Najbolje rešenje je da prelistate postojeća izdanja. Tako ćete najlakše oceniti šta je najprimerenije vašim potrebama.
3. Vašu sadašnju konfiguraciju proširite na 16 MB RAM-a, dokupite modem. Preskočite sporije modele i odmah napravite pravi korak kupovinom nekog od modela na 22800 bps (odnosno 33600). To bi bilo dovoljno za početak. Od softvera instalirajte Windows 95 i Netscape Navigator 3.0 Gold.

To što vaša centrala ima samo pulsno biranje nije nikakav problem.

Proširivanje ATI-ja



Nemam pristup Internetu, ali želeo bih da u SK-u date opis najboljih modema. Čekam na Internet, ali njega nema. Kod nas u Sloveniji

postoji Arnes koji besplatno daje priključak preko škole. Molim vas da mi u SK odgovorite na sledeće pitanje: Imam grafičku karticu u Ati match 64 X-pression i želeo bih da joj dodam još jedan megabajt RAM-a (sada imam jedan). Koliko bi mi to pomoglo i da li mi se to isplati?

Hvala vam puno!

Lep pozdrav od Danijela iz NG

Dodavanjem drugog megabajta na karticu dobio bi primetno ubrzanje, mogućnost rada u True coloru u rezoluciji 800x600 i u Hi coloru u rezoluciji od 1024x768. Ali moraš da obratiš pažnju kakvu ćeš memoriju da dodaš. Naime, od vitalnog je značaja da brzina nove i postojeće memorije bude identična.

Komponente



Redovno čitam „Svet kompjutera“ i mislim da ste najbolji časopis na svetu. U skorije vreme treba da kupim neki PC. Odlučio

sam da to bude 486-tica. Trebalo bi ovako da zvuči: PC5X86, 133 MHz, matična ploča PCI, 256 KB CACHE, 8MB RAM-a, 1,3 MB HDD, 1,44 MB FDD, video karta PCI 1MB, kolor-monitor Philips 14"LR. U vezi s time su i moja pitanja:

- 1) Da li da kupim CD4X ili CD6X i koji nije preskup (150 DEM)
 - 2) Kupio bih neku SB zvučnu kartu. Preporučite mi neku dobru.
 - 3) Želeo bih da se priključim na neke poznate mreže (Internet, BBS). Pogadate šta hoću da pitam?
 4. Bez miša nema vajde. Koji je dobar?
- Pozdrav svima u redakciji i želim vam puno sreće u daljem radu.

Aleksandar

1. Kupi 6X, njega možeš naći po navedenoj ceni.
2. Preporučujemo ti klonu SB16 - ESS Audiodrive. To je jeftina kartica koja radi pristojno.
3. Ukoliko se radi o modemu, možeš da prođeš jeftino sa nekim 14400 modemom, samo pazi da ne kupiš UMC modem ako imaš GA 5486 ploču, jer ta kombinacija ne radi.
4. Dobar je Logitech, ali mislim da će njegova cena odvratiti od kupovine dobrog miša i naterati te da kupiš jeftin (čitaj konfekcijski).

W95 za SPS



Ponosni sam vlasnik Sony Play Stationa, ali sem igrice voleo bih da se bavim i nekim ozbiljnijim stvarima. Čuo sam da je trenu-

tno vrlo popularan Windows 95 i da postoji CD ROM sa njim, pa vas molim da mi kažete da li postoji neka posebna verzija za SPS. Gde mogu da je nabavim? Interesuju me i drugi programi kao što su CorelDraw, AutoCad, Novell Netware, Linux, Fortran, itd.

Unapred zahvalan,

Denka

Sony Play Station je konzola za igru i slušanje muzike sa CD-a. A za oz-

biljniji rad moraćeš da nabaviš računar. Prema programima koje si naveo, to će biti PC.

Šta je bolje?



Zdravo, pišem vam prvi put i želeo bih da mi odgovorite na nekoliko pitanja:

1. Koja je ploča (sa procesorom) kvalitetnija:

- 486 XD4 100 MHz Intel ili
 - 5X86 133 MHz AMD.
2. Koji je hard disk bolji:
- Maxtor 1.3 GB ili
 - Western Digital Caviar 31600 1.6 GB.

Miroslav iz S. Palanke

1. Pošto nisi naveo oznake ploča, ne možemo ti pomoći. A što se procesora tiče, ako se radi o pravom Intelu, a ne o remarkiranom, nećeš mnogo pogrešiti ako izabereš njega, u suprotnom AMD. Doduše na tržištu se trenutno teško nalazi 486 procesor na 100 MHz.

2. Po kapacitetu i performansama prednos je na strani Western Digitala. Ali i veća cena je takođe na njegovoj strani.

286 na pragu 21 veka



Već godinu dana imam kompjuter 286/20 MHz HDD 44 MB, Hercules i 1 MB RAM-a i štampač EPSON LX-400. Otkad sam njegov

vlasnik, punim ga igrama i programima tako da sam popunio skoro ceo hard disk.

DEŽURNI TELEFON

SREDOM

od 11 do 15 sati.

Kraj telefona

011/322 05 52 (direktan) i

011/322 41 91 (lokal 369)

dežuraju naši

stručni saradnici.

Pitanja možete ostaviti

i na BBS-u Politika.

et kompjutera

(I/O PORT)

Makedonska 31

11000 Beograd

1. Da li na neki način mogu da povećam hard disk?

2. Do koliko MB mogu da povećam hard disk?

3. Uskoro treba da kupim miša. Koji mi vi preporučujete?

4. Nedavno sam dobio DOS 6.20, međutim ne mogu da ga instaliram. Kako to da uradim? (Pre njega sam imao DOS 5.00).

5. Pošto sam primetio da mnogo njih postavlja pitanja o korišćenju programa i igara za 286 i slabije računare, naveo sam neke programe i igre koje ja koristim na svom računaru. PROGRAMI: WINDOWS 3.0, NORTON COMANDER 3.0, COREL DRAW 2.0, FOX RPO 2.0, PC TOOLS 5.0, COBOL 3.0, RESH 1.10, BANNER, CARMEL 8.14, WORD STAR 4.0 itd.

IGRE: JAMB, TURTLES, NIBBLES, PRINCE OF PERSIA 1, TETRIS, 4D BOX itd.

6. Pošto neću menjati svoj kompjuter odlučio sam da ga nadogradim. Kao prvo, hteo bih da ugradim još 1 MB RAM-a. Da li ću onda moći da koristim WINDOWS 3.1?

7. Da li bi se više isplatilo ugradnja CD-ROM-a ili neke muzičke kartice? Šta vi preporučujete?

1. *Možeš softverskom kompresijom, ali ti to na tvojoj konfiguraciji ne preporučujemo. Bolje potraži neki veći polovni hard disk.*

2. *To zavisi od količine novca. Ukoliko se odlučiš za softver, radi se o nekih 70% povećanja kapaciteta, ali i mnogoprocentnog usporenja na relaciji računar hard disk.*

3. *Tu nema mnogo izbora, ali ako već kupuješ miša kupi Genius Mouse 2.*

4. *Pročitaj help fajl koji se nalazi na disketi. Ako ti i to ne pomogne, obrati se nekom sa više iskustva.*

5. *Lep gest sa tvoje strane.*

6. *Dodavanje memorije će ubrzati rad na tvom računaru ali za Windows 3.1 ti je potreban 386 računar.*

7. *Čini nam se da je jeftinija zvučna kartica primerenija tvom računaru.*

POP

Drajveri

Zdravo, po prvi put. Imam 486 DX2 80MHz, 8 MB RAM, 420 MB HD, Sony CD 2X i ESS Auidiodrive 16 i jedan problem oko zvučne karte. Instalacione diskete sam

„slučajno“ izbrisao. Windows 3.11 koji imam zvučnu kartu prepoznaje kao SB 2.0 tako da od MIDI fajlova nema ništa. Pošto ste u poslednjem broju pomenuli da u redakciji imate ovu zvučnu karticu, molim vas za sledeće:

1) Gde mogu da nabavim instalacione diskete za moj „ESS AUDIO-DRIVE 16“

2) Koju mi 486 ploču sa procesorom preporučujete po ceni od 200-250 DEM i gde je mogu naći?

3) Da li je SB32 PnP bolji od moje zvučne karte i da li mi je preporučujete?

Miljan iz Vranja.

1. *Pošto se radi o najčešće prodavanoj kartici, drajvere možeš naći kod nekog od prodavaca hardvera.*

2. *Preporučujemo ti osnovnu ploču GA 5486 sa AMD-ovim procesorom 5x86-P75 133MHz.*

3. *Bolji jeste, ali ako se ne baviš muzikom, nije ti neophodan.*

NO COMMENT



Pišem ovo pismo u nadi da će biti primljeno sa više pozitivnih ovacija nego negodovanja. Imam šesnaest godina i na SK

sam se navikavao od malih nogu. Bio sam svedok raznih promena, a najbolje promene su one koje su donosile nešto novo i originalno duhu staroga. Nekada sam čitao samo opise igara i oglase (kao svi moderni početnici), ostatak nisam razumeo, dok danas čekam kada će da izađe novi broj da bih ga pročitao celog. Kao svaki početnik mnoge termine nisam znao (hvala Bogu da sam normalan rođen), pa sam zato potezao telefone prijatelja tražeći da mi pomognu, i naravno, dežurni telefon redakcije sredom („Probajte i vi, ljudi ne ujedaju“), gde sam uvek dobijao prave i razumljive odgovore.

Trudio sam se da odgovore dobijem za što kraće vreme pa nisam pisao pisma koja će zbog gužve čekati još koji mesec da se objave.

Međutim, sva današnja pisma I/O porta počinju ovako: Imam Pentium na 133 MHz, sa 32 MB RAM-a i osmobrincem i Sound Blasterom 32 itd..., naravno, čast izuzecima. Kada pročitam konfiguraciju, ostajem bez daha (ali, ne i uzdaha) i odmah imam visoko mišljenje o autoru pisma, misleći da zna kako najbolje da iskoristi potencijale svoga kompjutera. Nakon pročitano pitanja i problema, sledi ogorčenje i glasna misao: „Ovome je greota dati takvu mašinu!“ Pitanja

su tipa: „Zašto kod mene ne rade neke igre koje traže 8MB RAM-a a ja imam 16. Drug mi reče da mi treba još 100KB (neke) konvencionalne memorije, za koju i sam ne zna šta je pa se pitam šta je problem 100KB, kad imam 16 MB?“ ili „Da li će mi trebati još 2 MB RAM-a za 2X CD-ROM ili 4MB za 4X CD-ROM?“ ili „Šta je bolje: Sound Blaster 16 ili 32?“ „Slučajno sam one dugmiće na modemu pomerio, pa sad neće da radi, pa se pitam zašto?“ Bisera ima stvarno mnogo, da ih ne nabrajam više.

Povećao se i broj pitanja i problema sa 95-icom i izbora matične ploče Pentiuma. Zašto je to tako, lako se objašnjava, naime doskora su glavna moda bile NIKE, dok je sada PENTIUM i WIN 95. Kada sam pitao druga, zašto je instalirao 95-icu kad ga ne koristi rekao je: „Pa, lepše izgleda, a ustalom ima ga i Mićo, Šećo, Oblo, Kocko, i sva družina Pavlove ulice.“ Sledi jednostavan zaključak da je I/O port postao reklamni prostor i da gubi staro značenje (redakcija nije kriva). Iz broja u broj pitanja se ponavljaju (čast izuzecima), a sve što se menja su imena novopečenih reklamatora svojih skupih kompjutera, za čije se uplovljavanje u kompjuterske vode

pobrinuo tata koji je rešio da pokaže komšijama da i on ima para za to. Dokazujući ukazano mu poverenje, srećni sin je odmah napisao pismo za I/O port sastavljajući ga od banalnih pitanja, za koje je odgovore mogao naći i kod komšije na kojeg se prethodno ugledao. Nije nova pojava da su počeli da se potpisuju punim imenom i prezimenom i naravno naziv grada, pa čak i opština, da ih slučajno zli jezici ne bi pomešali sa nekim levim.

Što se mene tiče, ja imam 486 na 66 MHz, sa 8 MB RAM-a i 2xCD-ROM-om. Na njemu ne bih mogao da pokrenem 90% igara napravljenih u poslednje dve godine. (Mogao bih, ali bi to bilo više nego očajno.) Koristim ga za programiranje. Meni 95-ica dođe kao nužno zlo, jer je Windows platforma na kojoj radim. I 3.11 držim u rezervi zbog testiranja, dok su alatke za programiranje DELPHI (Pascal) i Visual Basic.

Iako ovo pismo ne spada u pisma namenjena I/O portu, poruku njega razumeli svi oni koji su hteli da razumeju. Ostaje samo još da prođe ruke urednika i cenzora, pa da se objavi, a na meni da se zahvalim na ukazanoj pažnji.

Aleksandar M. Arandelovac

radio emisija

svakog utorka
od 21 do 24 časa

Rom & Ram
Sve o Svemu!
(bar kada se radi o kompjuterima)

u svakoj emisiji
nagrade za slušaoce!!!

glavna nagrada
CD



telefon: 346-084
JU RADIO
100.4 MHz FM STEREO

Vodič kroz Internet

Autori:
mr. Milan Milošević i dipl. ing. Srđan Pantić; izdavač:
EUNet Jugoslavija - BK MR Systems;
obim: 340 stranica



Da bi Internet provajder mogao svoje usluge da ponudi svima koji su čuli za veliku mrežu, ali nemaju predstavu o njenim mogućnostima, bilo je neophodno obezbediti dobar priručnik. Knjigom „Vodič kroz Internet” „EUNet Jugoslavija” je to upravo i postigao jer upoznaje čitaoca sa osnovnim pojmovima u vezi Interneta, a i iskusnijim korisnicima nudi da upotpune svoja znanja.

Kroz knjigu, čitalac se upoznaje sa servisima, načinima za povezivanje na mrežu iz „Microsoftovih” operativnih sistema i upoznaje se sa najpoznatijim klijent programima za ove operativne sisteme. Takođe, u knjizi se mogu naći i informacije u vezi sa specifičnošću provajdera „EUNet Jugoslavija”, a poseban deo knjige posvećen je programskom paketu *Internet Chameleon* koji ovaj provajder nudi svojim korisnicima za krstarenje mrežom. Pored ovoga, čitalac se upoznaje sa pravilima lepog ponašanja i osnovama zaštite podataka na mreži.

Kada se zahvaljujući uputstvima iz knjige uspostavi veza i upoznaju osnovni klijent programi, sledi pregršt adresa sa zanimljivim sadržajem: od raznih usluga putem mail servisa, preko adresa sa zanimljivim interaktivnim telnet sesijama sve do odredišta zanimljivih WWW stranica. Veliki broj ovih adresa se provlači kroz ceo sadržaj, ali su posebno korisne vrlo obimne tabele na samom kraju knjige, koje su organizovane po tematskom sadržaju i po vrsti servisa.

Za one koji požele da postave i svoju Web prezentaciju, knjiga nudi sasvim jednostavno uputstvo za pravljenje prostijih HTML prezentacija uz pomoć HTML editora, ali daje i uvod u osnove HTML jezika.

Ako ste za svog provajdera izabrali izdavača ove knjige, „Vodič kroz Internet” preporučujemo kao jedno od osnovnih sredstava za snalaženje na Internetu. I ako ste se odlučili za nekog drugog provajdera, ova knjiga Vam može pružiti pregršt korisnih informacija i razjašnjenje velike većine pojmova u vezi Mreže. Jedina zamerka knjizi odnosi se na kvalitet slika koji se može smatrati jedva zadovoljavajućim, jer kod većine slika koje su skinute sa ekrana nije moguće pročitati slova zbog krupnog pozadinskog rastera.

Dušan DINGARAC

DOS za neupućene

Prevod izdanja „DOS For Dummies”, Dan Gookin, IDG Books Worldwide Inc.; izdavač: Mikro knjiga, Beograd; obim: 388 stranica

Kao što verovatno i sami znate, uputiti početnike u osnove kompjuterske tehnologije ili korišćenja računara predstavlja Sizifov posao. Moja iskustva su da „akademski” ozbiljan pristup više odmaže nego što pomaže u takvim prilikama. Prvo, još više zastraši ionako zbunjenog čoveka čiji je primalni strah da ne ispadne „glup u društvu”, odnosno pokaže se nedoraslim da razume nešto što drugima „tako dobro ide”. Drugo, već posle dva minuta ozbiljne i suvoparne priče prvi put zevne, da bi posle pola sata strpljivog piljenja „u prazno” konačno zatražio: „Uključi već jednom taj Tetris!”

Ležeran pristup, sa duhovitim asocijacijama i slengom (ali ne i prostaklucima!) obično je uspešniji. Motivise početnika da sutra nastavi dalje sa učenjem. Upravo takav stav ima i **Den Gukin**, autor više računarskih knjiga i pokretač edicije „... za neupućene” koja objašnjava osnove različitih upotreba kompjutera. U pitanju su vrlo ozbiljne knjige pisane u neozbiljnom duhu, primamljivom za zastrašenog početnika.

Prevod knjige „DOS za neupućene” uspešno prenosi taj vedar duh, za šta treba uputiti komplimente prevodiocima „Mikro knjige” Milici Đorđević i Goranu Dimitrijeviću koji su svoj talenat stavili u službu uspeha ovog izdanja (jer, da bi uspešno preveo duhovit tekst i zadržao gegove originala, prevodilac mora biti talentovan bar koliko i sam pisac – zašto onda ne bi pisao sopstvene knjige?).

„DOS za neupućene” je vrlo precizna i sveobuhvatna knjiga. Njen šaljivi ton ne treba da vas zavara: u njoj se nalaze odgovori na skoro sva pitanja koja vam postavljaju neupućene kolege, ili koja ste postavljali drugima kada ste i sami počinjali da se bavite

računarima. Najveći broj tema i pitanja izložen je svakodnevnim jezikom, onako kako ih i inače čujete (tipa: „Pa dobro, gde je taj taster 'Any?'”).

Čak i iskusnijim kompjuterašima izmamiće osmehe neke zanimljive analogije koje Den Gukin pronalazi dok izlaže inače DOSadnu materiju. Knjigu najtoplije preporučujem svakome ko se bavi kompjuterima – početnicima kao zamenu za udžbenik, a iskusnijima kao podsetnik i zabavno štivo. Kao obrazloženje, sledi nekoliko navoda iz knjige:

- U navedenom primeru, *.TI odgovara svim datotekama koje se završavaju nastavkom TI, kao što su PLA.TI, SVRA.TI, POVRA.TI.

- Reč modem nastala je spajanjem reči modulator i demodulator, ali umesto da uređaj nazovu „lator-lator”, pronalazači su ga prozvali mo-dem.

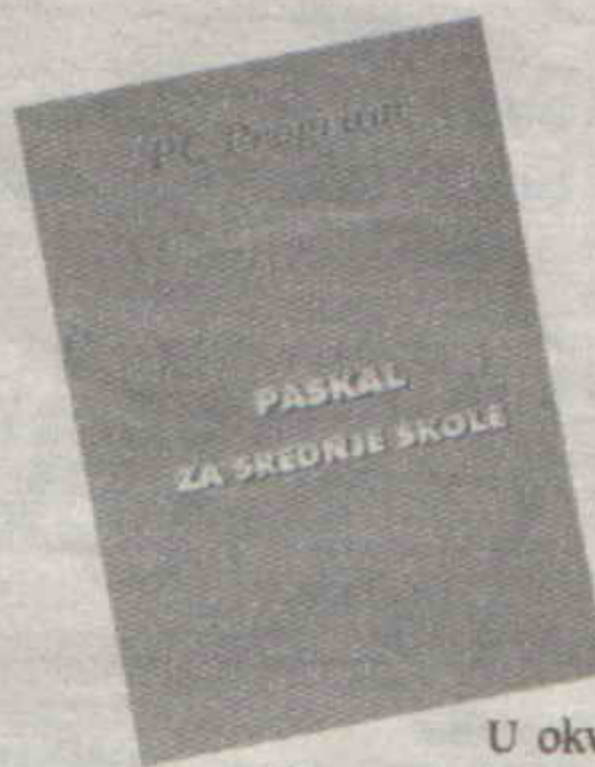
- Kad se jednom naviknete, telekomunikacije postaju sasvim jednostavne. Aha, čuo sam i da neki ludaci hodaju bosu po žaru, a da ih to uopšte ne boli!

- Da li ste čuli za novi porno-časopis na latinskom? Pentium Housium.

- Kao i svaki od vlasnika računara koga znam, i ja nalazim veliko zadovoljstvo u pokušajima da pokrenem program bez prethodnog čitanja uputstava. Naravno, ne mislim da ste i vi toliko ljudi.

- Datoteke se brišu komandom DEL ... Povratne informacije nema. Komanda DEL je kao noćni ubica: deluje brzo i nečujno.

Nenad VASOVIĆ



Paskal za srednje škole

Autor: Duško Savić; izdavač: „PC program”, Beograd; obim: 100 stranica

Predmet „Računarstvo i informatika” odnedavno se uči u sva četiri razreda srednjeg obrazovanja.

U okviru njega se i tokom svih razreda izučava i oblast „Algoritmi i programiranje”. Nova knjiga našeg poznatog stručnjaka iz oblasti programiranja Duška Savića „Paskal za srednje škole” upravo prati ovaj segment predmeta „Računarstvo i informatika” i predstavlja gradivo iz sva četiri razreda sakupljeno na jednom mestu.

Obim knjige od samo 100 stranica može na prvi pogled da zbuni, međutim, to odgovara obimu izučavanja ovog segmenta u okviru predmeta - težište je da što veći broj đaka stekne osnovna, ali solidna znanja iz ove oblasti.

Sadržaj knjige u potpunosti prati nastavni plan i program za ovaj predmet. Program polazi od osnovnih ka složenijim znanjima, mada nije oslobođen nelogičnosti: na primer, funkcije i procedure se izučavaju odvojeno (u drugom i četvrtom razredu), slično, korisnički tipovi podataka su odvojeni od

osnovnih (u trećem i prvom), a važan princip dekompozicije problema uči se u poslednjem razredu.

„Paskal za srednje škole” je podeljen na četiri dela, za svaki razred po jedan. Iz teksta lekcija odiše autorov karakteristični stil pisanja: sažetost, nedvosmislenost i konstantan stručni nivo izlaganja bez korišćenja banalnih primera. Nivo izlaganja je prilagođen čitalačkoj grupi i na nižem je nivou od autorovih drugih izdanja o Paskalu, prvenstveno namenjenim stručnijoj čitalačkoj publici. Od čitaoca bez programerskog predznanja se ipak traži jedna stalna koncentracija pri čitanju i pamćenju gradiva, i to od početka do kraja knjige jer je materija izložena hronološkim redosledom. Jezik izlaganja je savremen i oslobođen domaće kvazi-računarske terminologije koju obično koriste naši autori srednjoškolske literature iz računarstva.

Lekcije su ilustrovane kraćim programima a prate ih dobro odabrana pitanja i zadaci. Greške prate svaku knjigu, ali ih u ovoj ima vrlo malo i sporednog su karaktera. Zbog štednje prostora primeri u Paskalu su „slepljeni” sa tekstom što je uticalo na preglednost.

Alexander SWANWICK

Amiga

AMIGA Power - disketne igre i programi. Snimljena disketa 4 din. Brzo, kvalitetno, povoljno. Novi Sad, ul. Balzakova 38, tel: 021/371-899.

NEW!!! "Club 33" Snimanje igara za Amigu 500 & 1200. Igre 1 din. Programi 1,5 din. konstantan prili novog softvera. Snimanje na disketama i hard disku. Radno vreme: od 13 do 20, subotom i nedeljom od 11 do 21. Tel: 011/783-904.

PRODAJEM Amigu 500, modulator, proširenje 1Mb, džojstik, miš, 50 disketa. Tel: 2222-959.

PRODAJEM Amigu 1200 potpuno očuvanu uz džojstik i diskete. Tel: 698-330.

HARDWARE za Amigu: RGB monitor (250), eksterni DD flopi (100), digitalizator zvuka (50), midi interfejs (45), kabl adapter za 3,5" HDD (25), VGA adapter (20), video bekap (22), skart kabl (14), adapter za četiri džojstika (12). Tel: 021/392-998.

PRODAJEM Amigu 500 sa kolor monitorom. Tel: 021/392-998.

AMIGA 500, 600, 1200. Monitori, osetlo. Najpovoljnije. Prodaja, otkup. Tel: 011/512-366.

PRODAJEM Amigu 500, 3MB ram, Hard disk, štampač. Tel: 015/22-914.

FUJI - 011/235-3110. Prodaja, zame-na, otkup: Amiga 500, 600, 1200, oprema, disketa, igrice (0,50)!!

PRODAJEM Comodorovu Amigu 1200/40 HD. Malo korišćena, besprekorna. Tel: 024/44-507, Subotica.

PRODAJEM A500 komplet sa disketama i zeleni monitor (philips). Moguć dogovor. Tel: 013/818-711.

PRODAJEM Amigu 500 (1Mb) sa opremom. Tel: 065/23-289, Dejan.

PRODAJEM vrlo očuvanu Amigu 1200 sa opremom (HD). Tel: 021/ 20-159.

HARD DISK 540 KB, 2MB memorije. Tel: 347-288.

PRODAJEM Amigin kolor monitor 1084S malo korišćen. Tel: 011/190-366.

AGNUS Soft! Igre i programi za Amigu 500. snimanje 1 din. Katalog besplatni! Tel: 026/314-051 i 026/316-636.

AMIGA PANZER

snimanje programa i igara na



naručite detaljan katalog

(011) 17 60 180

SnCOPY

Amiga 500 i Amiga 1200
Snimanje

igre 1.00
programi.. 2.00
isporuka poštom

od 15-20

Omladinskih brigada 64/5

011/142-220

AMIGA MALTER

Sve za A500-A1200
na disketama, HDD-u i CD-u
ŠALJEMO POUZEĆEM!!!

snimanje 1 din.

CD32 otkup i prodaja
konzola i diskova

SPECIJALNA PONUDA!!!
snimanje igara, demoa,
slika, modula, semplova
i korisničkih programa
na CD - po izboru!!!

011/577-991

SONY PLAYSTATION

Veliki izbor CD-a (NTSC)
Izuzetno povoljne cene

set od 5 igara - 110,00

Dostava pouzecem

Tel: 011/625-384

Amiga Studio Subotica

Uvek imamo NAJNOVIJE igre i programe!

SVE za Vaše Amige! Hardware, programi i igre..

SNIMANJE Amiga CD-a, ugradnja HD i CD, itd

P. Lekovića 5/I
24000 Subotica

(024) 25-671

SB - SOFT

AMIGA
C - 64

011/130-684

TOP 10 C - 64 (96):

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 1. BOOM (DOOM) | 6. CENTRIC |
| 2. MORTAL DOG FIGHT | 7. BROTYICA GAME |
| 3. THE ISLAND | 8. TOWERS |
| 4. IGNORAMUS JONES | 9. GUN RUNNER FIX |
| 5. GENS | 10. CONF. QUEST II |

TOP 10 AMIGA:

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| 1. ALIEN BREED 3DII | 6. TERESA |
| 2. CAPITAL PUNISHMENT | 7. FIGHTING SPIRIT |
| 3. XPS | 8. MIKRO MORTAL TENIS |
| 4. HUGO TV-6NOM | 9. VALHALLA 3 |
| 5. STAR SETTLERS FINAL | 10. KARGON 100% |

CENE OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: **Svet kompjutera (mali oglasi),
Makedonska 31, 11000 Beograd**

Novac treba uplatiti na **ŽIRO RAČUN:**

40801-603-1-3042104

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera“
Cena običnog malog oglasa do 10 reči - 15,0 DIN., svaka sledeća reč - 1,5 DIN. Na ukupnu sumu dodati 10% poreza + 3% taksa.

Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax 011/322-0552.

Oglase za 11/96 primamo do 22.11.1996.

VEĆI OGLASI

1/2 (V)
(95x275mm)
1100 N.DIN

1/4
(95x135mm)
700 N.DIN

1/2 (H)
(195x135mm)
1100 N.DIN

1/8
(95x65mm)
350 N.DIN

1/16 (V)
(45x65mm)
175 N.DIN

1/16 (V)(95x30mm)
175 N.DIN

1/32
(45x30mm)
90 N.DIN

Izrada oglasa u redakciji
naplaćuje se posebno!

TRIM

COMPUTERS

Kajmakcalanska 42 ☎ 421-203:155-294

AMIGA & COMODORE

1. AMIGA (500/600/1200)
2. COMMODORE 64/128
3. DISK 1541/1541 II/1571
4. HARD I FLOPY DISK ZA AMIGU
5. MONITORI COLOR/MONO
6. STAMPACI
7. KASETOFONI

DODATNA OPREMA

1. FILTERI STAKLENI I MREZASTI
2. DISKETE 3,5" 85,25" HD I DD
3. KUTIJE ZA DISKETE 3,5" I 5,25"
4. PODLOGE ZA MISA
5. RF MODULATORI
6. PROSIRENJA 512KB
7. JOYSTIK (VELIK IZBOR)

- MODUL1(Turbo250,Turbo 2002 I Azimut)
MODUL2(Turbo250,Azimut,Disk fast load)
Disk fast copy, Copy202.....
MODUL3(Turbo250,Simon's BASIC I Azimut)
MODUL4(Turbo250,Turbo tape II,Spec fast,)
Azimut,Monitor 49152.....

KABLOVI
IZRADA I PRODAJA
ZA
COMMODORE I AMIGU

SERVIS & OTKUP

AMIGA 500, 500+, 600 I 1200
COMMODORE 64/128 I OSTALE OPREME

SOFTWARE

VELIKI IZBOR

KASETNIH I DISKETNIH IGARA

SVU ROBU SALJEMO POSTOM



AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler No 1

☎ 011 / 190-124 i 628-648

U TOKU OKTOBRA NOVI TELEFON

SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 10.000 naslova, igara, uslužnih.

NAŠE NAJNOVIJE IGRE A500/500+/600:

Pinball Hazzard, Mikro M Tennis, Tyran, Ricochet II, Am Tanks, Draggy & Croco, Wembley Soccer, Blara Cricket '96, Leading Lap (100% final), Aardwark, Astrokid, Druggy & Crocko, Kargon, Pooyan, Pepe the Screwdriver, Cedric, Time Keepers II, Necronom, Desert Wolf, Gold Nuggeds, Breed '96r, Beyond Sanity, Sensible Soccer Euro England '96, Odissey

NAJNOVIJE AGA (100%) IGRE

Fighting Spirit (100%), Blobz, Alien Hunter, Kargon, Seamus-o-Mally, Friends, Mover, Bez Kompromisa, FI GP Editor 3.0, MAG, Alien Breed 3D II (100% final), Base Jumpers, Fears/new 256, Flipz, Leading Lap (100% final), Samba Partie, Bundesliga Hatrick, Iner Sex, Light & Dark, Valhalla III,

NOVI USLUŽNI PROGRAMI:

Amiga E v3.2R, Octamed Sound Studio, Art Effect v1.1, Cross-DOS v6.], Miami v1.03R, MUI v3.6, Ntiller Pro, Storm C++ v1.1, DOpus v5.5R, Photogenics v2.0R, Final Writer 5.0, Maxxon Cinema 4D (eng. ver.), AWEB II, Pro Tracker 3.6, Imagine 5.0, Light Wave 5.0, WordWorth 5.0, Composite Studio Pro, Image Desk 3.03r, J.A.C.O. i još preko:

- 5000 modula - 10000 slika (jpg, gif, ham)

Programne snimamo na vašim ili našim disketama proverene i 100% bez virusa!

Preko 1000 zadovoljnih korisnika su garancija kvalitetne, jeftine i brze usluge

Programne i igre šaljem i poštom

EXPRESS

u roku od 48 sati

Na zahtev šaljem NOV besplatan KATALOG

AMIGA 1200

AMIGA 1200 ESCOM	850,-
AMIGA 1200	800,-
AMIGA 1200 korišćena	od 550,-
Fast RAM 4MB + clock	190,-
Fast RAM 8MB + clock	230,-
Apollo 1220 4MB + clock	☉
Viper 030/28MHz, 8MB	400,-
Viper 030/40MHz, 8MB	480,-
Blizzard 1220 4MB/28MHz, clock	400,-
Blizzard 1230 16MB/50/50MHz	950,-
Blizzard 1240 16MB RAM	1150,-
Blizzard 1260 16MB RAM	
incl. FPU (80MIPS/29MFLOPS) ...	1800,-
FPU 68881 16/25	60/100,-
FPU 68882 33/50	160/320,-
HDD sa AT BUS kablom:	
2.5" 40MB	90,-
2.5" 170MB	200,-
2.5" 120MB	170,-
2.5" 540MB	400,-
Video monitor PROFEX	od 250,-
Video monitor 1084S	od 300,-
Multisync 14" PHILIPS	500,-
Multisync 15" KFC + VGA adapter	700,-
Multisync 15" Amiga 1538	☉
Multisync 17" KFC + VGA adapter	1400,-

Digitalizatori slike

V-LAB Par Real Time	
externi, 24 bita	...800,-
DigiTIGER III	...750,-
Hyper Grab RT 24 bita	...750,-
GRAFITO 24	...650,-
Pro GRAB 24RT	...500,-

AMIGA 4000

AMIGA 4000/030		
- 8MB RAM 72 pina		
- 1.3GB HDD Seagate		
- 8 x CD ROM SONY		
	...2600,-	
AMIGA 4000/040		
- 10MB RAM 72 pina		
- 2GB HDD IBM		
- 8 x CD ROM SONY		
	...3400,-	
AMIGA 4000/040		
- 18MB RAM 72 pina		
- 2.14GB HDD		
- 8 x CD ROM SONY		
	...3800,-	
CYBERSTORM (060/80MIPS/29MFLOPS)...		☉
V-LAB MOTION		☉
V-LAB DIGITALIZATOR		☉
TOCCATA 16bit/8 kanala		☉
CYBER VISION 64bit (3D VIRGE).....		☉
PICCOLO SD 64bit		800,-

OSTALA OPREMA

Dodatni flopi 880 KB	60 - 120,-	Memory A500 512KB+clock	80,-
Dodatni flopi 1.76 MB	200,-	MIDI (1 In, 3 Out, 1 Thru)	140,-
Interni flopi 880 KB	60 - 120,-	TurboTechsound II d.zvuka	140,-
Interni flopi 1.76 MB	180,-	Vector digitalizator zvuka	90,-
Miš Alfa Data 280 dpi	40,-	Kempston Pro, Blue Star	od 40,-
Miš Alfa Data 400 dpi	50,-	Quick Joy	od 15,-
Modem CE 14400 + kabl	160,-	Aktivni zvučnici	od 40,-
US Robotics 14400 FAX+kabl	250,-	RF modulator	90,-
US Robotics 28800 FAX+kabl	☉	Transformator 4A	120,-

Mogućnost dogradnje uz doplatu vašeg sistema na jači:

RAM karta -> TURBO karta

HDD manji -> HDD veći

HDD 2.5 -> HDD 3.5

Video monitor -> Multisync

Trafo 3A -> 4.5A

SERVIS

svih modela

AMIGA računara i ugradnja svih dodataka

RAD. DANOM OD 11-19^h SUBOTOM OD 11 DO 15^h
NEDELJOM I PRAZNICIMA NE RADIMO

Amiga

ASTROSOFT - snimanje igara i programa na diskete, hard disk, Cd. Najpovoljnije. Tel: 021/314-994.

COPY CLUB amiga

Isporuka poštom
10 disketa + 1 besplatna
SNIMANJE 1 DIN.
OD 10 - 17 ČAS.
011/347 288

Razno

BEŽIČNI mikrofoni (špijun-buba) sa baterijom i mikrofonom malo veći od kutije šibica. Dva komada = kompletan tok voki. Signal može "uhvatiti" svaki radio u krugu od 500 metara. Ako želite da se našalite sa prijateljima, uređaj može poslužiti i kao ometač za Tv i radio prijem. cena 92,00 din. Tel: 010/23-287.

AMIGA 500 i 1200

BUVA COPY

SOFTWARE & HARDWARE

Snimanje:

IGRE 1.00
PROGRAMI 2.00

Isporuka poštom

Tel: 76-80-70 od 16 - 22
Radmile Rajković 8

N.Groblje

Ruzveltova

Radmile Rajković 8

SPECTRUMOVCI

Pirat
No 1

IGRICE
PROGRAMI
KOMPJUTERI
FOLIJE

011/8121-208

TRANSKOM

024 21557

C64 originali, disk, Mega kompleti
AMIGA CD & VHS: Mega kompleti
PC Plug & play cd Mega kompleti

Pucacki

Automoto

Logicki

Borilacki

Game top

Simulacije

Arkade

Platforme

Legende

Usluzni

Ark.Avant.

Sportski

Strateski

Avanture

Demoi

Sega igre

AGA 1-5

Svemirski

PC 1-15

A500 1-7

C64 1-30

Sve na jednom mestu, samo kod nas!
PC, AMIGA, C64 MEGA KOMPLETI

C64, 128, CP/M

Usluzni programi i igre na disku i kaseti (pojedinačno i u kompletu).

Uputstva, Katalog.

Isporuka pouzećem istog dana.

tel: 021/611-903

SONY PLAYSTATION IGRE -30.

POZOVITE ZA KATALOG
018 / 325-484, 323-535

apouter
space

Emisija o multimedijalnoj zabavi

OUTER SPACE

najnovije CD igre, CD berza, novosti

ART TV

TERMINI

subota 20:30

repriza - nedelja 14:30

Zašto kažeš internet kad misliš na

CHUN AMOUS BUSINESS ENTITIES

00110

EUnet
YUGOSLAVIA

Obilicев venac 4, Beograd, Tel: 3282 608, fax: 3282 760
E-mail: office@EUnet.yu
http://www.EUnet.yu

BK MR SYSTEMS

M&S Soft

POPUST
10+1

PC i AMIGA

SNIMANJE NA CD-ROM

- * Programi i igre po izboru
- * Originali
- * Usluga snimanja Vaših podataka



IGRE I PROGRAMI

NA
DISKETAMA

KOMPLETI IGARA:

Sve igre su raspakovane na CD-u tako da se mogu startovati direktno sa CD-a, sem u slučaju kada igra zahteva snimanje pozicije, kada je potrebno igru samo prekopirati na hard disk, ili su podešene tako da se komandom INSTALL lako instaliraju na hard disk.

U kompletima se nalaze samo proverene igre koje će zadovoljiti svačiji ukus.

KOMPLETI PROGRAMA:

Svi programi se mogu instalirati direktno sa CD-a, što omogućuje laku i brzu instalaciju.

KOMPLET 1

ALADDIN, MORTAL KOMBAT, PINBALL FANTASIES, LION KING, STREET FIGHTER II USA, SIM CITY 2000, GOLDEN AXE, CIVILIZATION, SAM & MAX, MONKEY ISLAND, MICHAEL JORDAN, RAPTOR, ANOTHER WORLD, LOTUS TURBO CHALL, CANNON FODDER, COMMANCHE, FIFA SOCCER, INCREDIBLE MACHINE, X-WING, NHL HOCKEY, DESERT STRIKE, PANZER GENERAL, RISE OF ROBOTS. i.t.d.

KOMPLET 2

SUPER FROG, VIRTUAL POOL, DOOM, SLIPSTREAM 5000, MORTAL KOMBAT 2, RAIDEN, WITCHHAVEN, ULTIMATE BODY BLOWS, BLACK, THORNE, TIE FIGHTER, SIMON THE SORCERER, COLONIZATION, WINTER GAMES, LOST VIKINGS, LEMMINGS 1 & 2, DAY OF TENTACLE, JAMMIT, SENS, SOCCER, FORMULA ON G.P. LEMMINGS CHRONICLES, ONE MUST FALL, ALONE IN THE DARK. i.t.d.

KOMPLET 3

ARCADE POOL, MORTAL KOMBAT 3, FX FIGHTER, ALONE IN THE DARK 2, ZOOL 1 & 2, DARK FORCES, NBA JAM, DESCENT, PINBALL ILLUSIONS, SUPER SF 2, SIMON THE SORCERER II, TERMINAL VELOCITY FRITZ 3, PIRATES GOLD, TYRIAN, LITTLE BIG ADVENTURE, EYE OF BEHOLDER 1, 2 & 3, LANDS OF LORE, WARCRAFT, PRIMAL RAGE, KING PIN, ALIEN B. TOWER ASS., JUNGLE STRIKE, ACTION SOCCER, INTERACTIVE GIRL... i.t.d.

KOMPLET 4

NHL HOCKEY '96, FIFA SOCCER '96, PINBALL WORLD, JUNGLE BOOK, FADE TO BLACK, MAGIC CARPET II, CAESAR II, SCREAMER, ACTUA SOCCER, COMANCHE II, PATRICIAN, LEMMINGS 3D, HEXEN, FADE TO BLACK, CRUSADER NO REMORSE, WARRIORS, ACROSS THE RHINE, OVERDRIVE, STRIKER 95, LORDS OF MIDNIGHT, BUREAU 13, RISE OF THE TRIAD, TERROR FROM DEEP, CHAMPIONSHIP MAN. 2, BARYON... i.t.d.

KOMPLET 5

NEED FOR SPEED, COMMAND & CONQUER, SUPER MARIO BROS, TEKWAR, TOM & JERRY II, PINBALL WORLD, STRIP POKER PRO, RUGBY WORLD CHAMPACSENDANCY, WARLORDS II DELUXE, SENSIBLE WORLD SOCCER, COMIX ZONE, FIST FIGHT, WORMS, WIPE OUT, TRANSPORT T.Y.C., EXTREME PINBALL, HEROES OF MIGHT MAGIC, 3D VIRTUAL PINBALL, INDY CAR RACER II, NECTARIS, DARK LEGIONS, HI OCTANE... i.t.d.

KOMPLET 6

FIFA 96 (full), TURRICAN II, WWF ARCADE, WARCRAFT II, PGA TOUR GOLF 96, TERMINATOR FUTURE SHOCK, FOR U, A-IV NETWORK, RAYMAN, FATAL RACING, ADV. CIVILIZATION, ANMIL OF DAWN, CAPITALISM, GREAT NAVAL BATTLES IV, SKINNY, SPACE DUDE, STONE KEEP, WORMS, WAYNE GRETZKY HOCKEY, BATTLE WRATH... i.t.d.

KOMPLET 7

DESCENT 2, EARTHWORM JIM, EXTREME SPORTS, JOHNY BAZOOKATONE, GRAND PRIX MANAGER, ABUSE, REBEL RUNNER, CIVILIZATION 2, SEEK & DESTROY, WHIPLASH, ATF, BIG RED RACING, JUDGE DREDD, STARWARS, WITCHHAVEN 2, SUPER STARDUST, LIVING PINBALL, C&C COVERT OPERATION, STRIP POKER PRO, ROMANCE OF 3 KINGDOM 4, FAST ATTACK, PREMIERE MANAGER 3 DLX, SEA LEGENDS, TNN OUTDOOR BASS TOURNAMENT, CONQUEST OF NEW WORLD... i.t.d.

KOMPLET 8

BATMAN FOREVER, WINGSTAR, DUKE NUKEM 3D, COLLEGE SLAM, MANIAC KARTS, FATAL RACING, THE WEB, BATTLE STATION 2, JAZZ JACKRABBIT MEGA, REVOLUTION X, ECLIPSE PACMAN, STORM STAR QUEST, AH-3 AIR ASSAULT, CHOPPER FORCE, FANTASY GENERAL, KICK OFF 96, NORMALITY, STRIFE, TOSHINDEN, EARTH WORM JIM 2... i.t.d.

KOMPLET 9

SETTLERS II, QUAKE, RAYMAN 100%, THIS MEANS WAR, STARBALL, AFTER LIFE, BATTLE GROUNDWATERLOO, CHAMPIONSHIP MANAGER II BELGIUM & DUTCH, SPEED HASTE, PLAYER OF THE YEAR, TIME COMMANDO, Z, SENSIBLE GOLF, VR SOCCER, BERMUDA SYNDROME, TRACK ATTACK, BRIDGE with OMAR SHARIF 2, GEAR WORK GREED... i.t.d.

KOMPLET 10 (NEW)

CRUSADER, NO REGRET, STRIKER '96, GENE WARS, PREY FOR DEATH, FORMULA 1 GRAND PRIX 2, ALBION, RISE OF THE ROBOTS 2, LINKS 97, VIRTUAL FIGHTER, ASTROCK, FIRE FIGHT, CHESS MASTER 5000, DEADLINE, JACK NICLAUS GOLF Spec. Ed... i.t.d.

ORIGINALI:

MS ENCARTA '97 Encyclopedia, World Atlas '97, MS CINEMANIA '97, MS DOGS, SIEMENS CATALOG, SGS CATALOG, INTEL CATALOG, MOTOROLA CATALOG, MS MUSIC CENTRAL 96, MS VISUAL C++ 4.2, MS WORLD OF FLIGHT, MS BASKETBALL GUIDE, MS DANGEROUS CREATURES, MS OCEANS, ART GALLERY LEARN TO SPEAK ENGLISH (2CD), OXFORD DICTIONARY, BODY WORKS 5.0, 3D STUDIO MAX, BRITANICA, WINDOWS NT 4.0 i.t.d.

THE DIG, COMMAND & CONQUER (2CD), FADE TO BLACK, CRUSADER: NO REMORSE, BAD MOJO, STONEKEEP, BATTLE ISLE III, GRAND PRIX MANAGER, THORIN'S PASSAGE, WARCRAFT II, NBA LIVE '96, NHL HOCKEY '96, REBEL ASSAULT II, FIFA SOCCER '96, DESCENT II, RISE OF ROBOTS II, THE WEB, CYBERIA 2, CIVILIZATION II, CONGO, ATF, RAYMAN, C&C COVERT OPERATION, ARCADE AMERICA, ACTUA SOCCER, VIRTUAL POOL, SETTLERS 2, WARCRAFT II MISSIONS, FANTASY GENERAL, DUKE NUKEM 3D, Z, FORMULA 1 GRAND PRIX 2, WAR HAMMER, NEED FOR SPEED Sp.Ed, QUAKE, GENE WARS, CHESS MASTER 5000, MEGA RACE 2, ROAD RUSH, LIGHTHOUSE, CLOSE COMBAT, TIME COMMANDO, CRUSADER: NO REGRET, i.t.d.

CENA

ORIGINALA I
KOMPLETA

25.-

NEW !!

IGRE za
SONY
PLAYSTATION

WINDOWS '95 KOMPLET

WINDOWS '95, WINDOWS '95 PEE, MS OFFICE (EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS, ...), NORTON UTILITI, NORTON NAVIGATOR, SIDE KICK, MAPPER 95, MS PLUS, NORTON ANTI VIRUS, MS PUBLISHER, ADOBE PHOTO SHOP, COREL DRAW 6.0, MS MONEY, VISUAL BASIC 4.0 PRO, VISUAL FOX PRO, WIN FAX 7.0, PAGE MAKER 6.0, PICTUR PUBLISHER, MS PROJECT, HARWARD GRAFX, VISIO... i.t.d.

WINDOWS 3.1 & DOS 6.2 KOMPLET

WINDOWS 3.11, WINDOWS 3.11 C&E, MS OFFICE (EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS, ...), NORTON UTILITY, NORTON COMMANDER, DOS NAVIGATOR, MS DOS 6.2, COREL DRAW 5.0, ADOBE PHOTO SHOP, QUARK XPRESS, VISUAL BASIC 4.0, VISUAL FOX 3.0, WIN FAX 4.0, 3D STUDIO, AUTO CAD 13 RAZOR PRO, ADOBE PREMIERE, ANIMATOR PRO, YU TTF FONTS, FONTO GRAPHER... i.t.d.

WINDOWS '95 KOMPLET 2

WINDOWS 95 V4.1, MICROSTATION 95, FILE MAKER PRO 3, CUBASIS 1.1, FREEHAND 5.0, LOTUS SMARTSUITE 96, PC ANYWHERE 95, PRO COMM 3.0, TOY STORY SS, ABC, FLOWCHARTER 4.0, CALAMUS 95, DELRINA COMM SUIT 95, HIJACK 95, MIDI SOFT STUDIO, DELPHI 2.0, PARADOX 7.0, NETSCAPE NAVIGATOR, F-PROT, TBAV, MS EXCHANGE 95, FREELANCE 95, ADOBE PAGE MAKER 6.0, RAZOR 2.0, AUTO CAD 13 '95... i.t.d.

AUTO CAD KOMPLET

AUTO CAD 12, AUTO CAD 13 SA SVIM DODACIMA, SLIČICAMA I POMOĆNIM PROGRAMIMA

ANIMACIJA I VIDEO KOMPLET

3D STUDIO 4.0 SA SVIM DODACIMA I EFEKTIMA, KAO I OSTALI PROGRAMI ZA ANIMACIJU

Miša Nikolajević
III Bulevar 130/193
11070 N. Beograd



PC 011/146-744
AMIGA 011/105-138

PC FORT Grčkoškolska 3 21000 Novi Sad

Originali: 25 Encarta '97, Body Works 5.0, Chemistry, Physics, Human Anatomy, Eyewitness: Birds, Eyewitness: Cats, Stamp Encyclopedia, Planix Photo Landscape, Fractions & Calculus, Home Medical 3CD, Interactive 3D Skeleton, MS Cinemania '97, Mindscape World Atlas, My First Amazing World Explorer, MS Bookshelf '97, Olympic Gold, Monthly Python: Holy Grail, DK Dinosaur Hunter, Science Smart, Super Symbol CAD, Learn To Speak English 2CD, British Educational Science Vol. I & II, 3D Home Designer, ...

TimeCommando, Azrael's Tear, Mortimer, AfterLife, MS NBA Full Court, MS Monster Truck Madness, Gene Wars, Druid, Chronomaster, Normality, Z, UEFA '96, Toy Story, Formula 1 GP2, Crusader: No Regret, Return Fire, Judge Dredd, Mech Warrior 2: Pentium Edition, Top Gun 2CD, Zork Nemesis 3CD, 11th Hour 6CD, Chronicle of the Sword 2CD, Star Trek Clingon 3CD, Mission Critical 3CD, Spy Craft 3CD, Ripper 6CD, Beast Within 6CD, ...

Corel Click & Create 18HD, Adobe Photodeluxe V1.0 49HD, Asymetrix Web Publisher 11HD, Aurora 3.0 1HD, Cisco TCP Suite 15HD, Dragon Dictate V2.5 11HD, Frame Maker V5.1.1 12HD, Hollywood FS V2.05 100% 5HD, IBM Lan Server V5.0 15HD, InterCom 32/TCP 9HD, LapLink V7.5 3HD, MS Windows NT V4.0 (Bugfree) 41HD, PC Board V15.30 4HD, S-Designor V5.01 5DH, Salsa V2.0 15HD, Sound Forge V4.0 5HD, 3D Studio MAX V1.2 upgrade 12HD, ...

Age Of Rifles 11HD, Azrael's Tear 50HD, Bud Tucker 15HD, Gene Wars 29HD, Gene Machine 37HD, Marathon 2 26HD, Monster Truck Madness 21HD, Jagged Alliance DG 40HD, Zapitalism 17HD, M4 10HD, Mortal Kombat 3 Win95 43HD, NFL Quarterback Club '97 41HD, Super Euro Fighter 2000 50HD, Xenopage: Alien Bloodsports 17HD, UEFA '96 Full CD 37HD, Strike Base 33HD, Olympic Games '96 V1.1 11HD, Hellbender 22HD, Full Court Press 50HD, Sim Isle 49HD, ...

Snimamo ISKLJUČIVO na kvalitetnim CD pločama (Kodak, TDK, 3M, Pioneer, ...)

Zaviše informacija, pošaljite mail na:

PCFORT@PANON.NS.AC.YU

Kod nastakodemožete kupiti kompletne konfiguracije, ili komponente za Vaš PC.
Compaq 15" monitori, Pentium ploče (120/133/166MHz procesori), Opti/ESS/Creative Labs zvučne karte, US Robotics 14.400/28.800/33.600 modemi (eksterni), 8X/10X CD uređaji, Diamond grafičke karte, HP/Epson štampači, džojstici, HD "rekovi", i ostalo...

Svakiračunarsetestirapreispоруke, iposebnoprilagođavapotrebamakorisnika.

Nazovitenaszapodrobniijeinformacije...

AMIGA FORT

je idaljena pouzdaniji izvornih garai
uslužnih za Vašu Amigu! Ne odustajemo...

Testament 3D, MikroMortal Tennis 3D, Hugo 8D, MovieMaker 22D, Teresa 4D, Variety Of Life 3D...
Monument Designer V2.0.405D, ProBench V3.0, IBrowse V1.02, Directory Opus V5.5, ...

Razno

PRODAJEM povoljno ATARI 520ST sa opremom i programima. Tel: 011/789-113.

AMSTRAD CPC 464 programi i igre na kaseti. Komplet od 25 igrice na inostranoj kaseti 25 din. Tel:010/23-287.

KNJIGA MESECA: CIVILIZATION II

Podešavanje parametara, primeri pobjedničkih strategija, tabele civilizacijskih dostignuća, vrsta jedinica, građevina i svetskih čuda, vrste terena, oblici vladavine i diplomatija.

I DALJE AKTUELNO:

Mortal Kombat 1, 2 i 3

Svi likovi, svi udarci, sve šifre - PC, Sega, Amiga, Sony

Leisure Suit Larry 1, 2, 3, 5 i 6

Ilustrovani vodič za osvajanje devojaka!

100 strana, format A5

30 DINARA POUZEĆEM

IZDAVAČ: PC PROGRAM TEL. 011/463-296

PASCAL za srednje škole

Popravite ocenu iz Informatike

Windows 95

Word 7

Za apsolutne početnike!

PC

MIDI
adapter za PC
+ kablovi
021/39-29-98

ZEVS Games, najjeftinije snimanje na diskete i CD. Cedeteka. Tel: 021/613-086.

KNJIGA "PC za početnike" sa preko 50 ilustracija i puno razumljivog teksta opisuje sav postojeći hardver, osnove DOS-a, obradu i štampanje teksta i upotrebu nekoliko najpopularnijih programa za PC. Priručnik je namenjen ljudima koji nikada nisu radili sa računarima i apsolutnim početnicima, bez obzira na uzrast i stepen obrazovanja. Knjiga sadrži i poglavlje o kompjuterskim virusima i opis rada sa DOSovim antivirusnim programima. Priručnik je formata B5 sa kolor, plastificiranim koricama, a cena je 30,00 din. Tel: 010/23-287.

KUPUJEM neispravne monitore, tastature, štampače, kućišta, floppy i hard diskove. Nekompletne i neispravne 286/386 konfiguracije. Tel: 011/671-002.

SERVIS, prodaja, otkup PC - 286/386 konfiguracija i komponenti. Podizanje sistema, zaštita od virusa, uputstva za početnike. Dragan 011/671-002.

VIDIKOVAC - najnovije igre, legendarne igre i programi radno vreme od 12h do 19h - nedeljom neradimo. Tel: 5334-105, Dejan.

ASTROSOFT - snimanje igara i programa na diskete, hard disk, CD. Najpovoljnije. Tel: 021/314-994.

486, pentijum konfiguracije. Komponente. Novo, povoljno. Tel: 011/ 4444-426 Saša; 011/494-072 Bojan.

ADAPTER za priključivanje digitalnih džojstika na PC. Vrlo povoljno. Tel: 021/392-998.

INTERFEJS za povezivanje CASIO adresara sa PC-jem. Vrlo povoljno. Tel: 021/392-998.

NAJJEFTINIJE IGRE I PROGRAMI OTKUP I PRODAJA RAČUNARSKÉ OPREME

Sastavljamo konfiguracije po želji



SNIMAMO NA CD ROM



SEGA KLUB

IZRADA SPOT-REKLAMA

SERVIS
RAČUNARA,
SEGA KONZOLA,
S-NINTENDO,
JOYSTICK-A,
MONITORA...

KOLOS, BANJICA
Bulevar JNA 70/stan 3
662-546

ARHIMED
Dr.Ivana Ribara 192
1764-385

Naj igre 1996 na jednom CD-u

SAMO 15 DEM*

2 Fast 4 You (Vožnja) • Actua Soccer (Fudbal) • Alien Virus (Avantura) • Baryon (Pucacka) • Battle Beast (Borilačka) • Boaves & Buttthead - Stupidoj /Win (Avantura) • Civilization 2 CD /Win (Strategija) • Conqueror 1088AD (Strategija) • Destruction Derby (Vožnja) • Duke Nukem 3D (Pucacka) • ECCO /Win (Avantura) • EarthWorm Jim /Win'95 (Arkada) • Garnott II (Arkada) • GrandMaster Chess (Sah) • I have no mouth (Avantura) • I.M. Moon (Lavirintski) • Ocean Trader (Menadžer) • PC Rally (Vožnja) • Quake (Pucacka) • Rayman (Arkada) • Screamer Rally CD (Vožnja) • Separation Anxiety /Win'95 (Pucacka) • Timon & Pimban's Jungle /Win (Platformska) • Turrican (Pucacka) • WarHammer /Win (Strategija) • Warcraft 2 - Beyond The Dark Portal • NEW • (Strategija) • Wayne Gretzky NHLPA (Hokej) • Wrestling Mania (Borilačka)

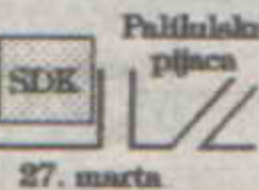
Sve najbolje igre koje su se pojavile u 1996 god. sada možete imati na samo jednom CD-ROM-u za samo 15 DEM*. Instalacija igara se vrši direktno sa diska. Tiraz je ograničen.

cd production

011/463-741

DINA

Snimanje na diskete ili hard PROGRAMI 0,8 din IGRE 0,6 din po disketi



27. marta

Dr Dragoslava Popovića 10. st.8

342-723

u centru grada

INSTALIRAMO KONFIGURIŠEMO OPTIMIZUJEMO OBUČAVAMO

Dodite za sve što Vam treba!
DOLAZIMO I KOD VAS!

DIELEKTRA

prodaja-nadogradnja-servis
KONFIGURACIJE:
-Pentium 100/133/150/166 MHz
-486DX4-X5/133 MHz

ŠTAMPAČI:

EPSON: HP:
-LX-300/LQ-100 -5L/5P/5MP
-Stylus 820/1000 OKI:
-Stylus color 2S/II -400w/4w

KOMPONENTE:

-SIMM memorija 4/8/16 Mb
-Fax modem 14400/28800 (int/ext)
-Sound blaster 16/32 bita
-Aktivni zvučnici 60/150 W
-Monitori, video kartice i dr.
Hotel "Srbija" 10-18 h

489-04-04 lok 215

MATRIX

- ◆ ZAMENA traka za sve tipove štampača i pisaćih mašina
- ◆ PUNJENJE tonera za laserske štampače i fotokopir aparate
- ◆ PUNJENJE kartridža za INK jet i bubble jet štampače
- ◆ SERVISIRANJE laserskih štampača i fotokopir aparata

011/ 436-094, 444-1867, 435-915

CD KOMPLETI

20.-

Tel: 021/611-903

A.R. Soft PC

Snimanje CD-a po izboru 25
Snimanje audio CD-a 25
IGRE 50 para, PROGRAMI 1 din.
Rasinska 2, Petlovo brdo
011/533-66-51

PC Studio Subotica

UVEK imamo NAJNOVIJI software i hardware,
CD+snimanje=SAMO 25! Imamo i originale!

CD sa igrama PO IZBORU: SAMO 35!

P. Lekovića 5/I
24000 Subotica

(024) 25-671

★ OGNJASOFT ★ & Diler Soft

011 / 141-752

**Radno vreme: 12 - 20h
Nedeljom ne radimo!
Kontakt: ognja@EUnet.yu**

*** Vršimo snimanje CD-ova po vašoj želji *** Najkompletniji izbor softvera u YU (raspitajte se) *** U našem katalogu (OgnjaKat.arj ili DilerKat.arj) obeležite 650MB programa *** Vaš izbor Windows programa možemo snimiti i u raspakovanom obliku tako da se mogu instalirati direktno sa CD-a (skuplja varijanta) *** Nabavite naš katalog (OgnjaKat.arj na 011/141-752 prvo glasom, a DilerKat.arj na 331-814 prvo glasom ili na "BBS Politika" 011/3229-148 (0-24h) pristup je besplatan i pogledajte bogatu kompletnu ponudu ***

011 / 331-814

**Radno vreme: 12 - 20h
Nedeljom ne radimo!
Kontakt: gosha@EUnet.yu**

ANIMATION & VIDEO PAKET (CD) - Light Wave 4.0, 3D Studio 4.0 sa svim dodacima, Real 3D, Caligary True Space (obe verzije) sa svim dodacima, sve verzije Animator-a, Vista Pro CD sa dodacima, osam Morph programa (Elastic Reality, Morph Win, Morph Wizard,...), DTV (DeskTop Video) programi (Razor Pro, Adobe Premier 4.0, Ulead Media Studio, Direktor 4.0,...)

WINDOWS 3.x PAKET (CD) - Windows 3.1, 3.1 C&E Europe, 3.11, 3.11 C&E Europe, 3D Home Architect, 3D Studio 4.0C1, Adobe Photoshop 3.04, Auto CAD 12, Čirilica TTF, YU Latinica TTF, Clipper 5.3, CorelDRAW! 5.0E2, Borland Delphi, DOS Navigator 1.35, Finale 3.0, Fontographer 3.5, MS Visual Fox Pro 3.0, Fractal Design Painter 3.0, 5.0, Designer 4.1, Morph 2.5, MS DOS 6.22, MS Office 4.3c Pro, (Word, Excell, PowerPoint, Access), MS Project 4.0, MS Publisher 2.0a, MS Video 1.1, MS Works 3.0, NC 5.0, NU 8.0, Page Maker 5.0, Procomm 2.1, Telix 1.1, QEMM 7.5, QuarkXpress 3.31, Stacker 4.0, MS Visual Basic 4.0 Pro, Visio 3.0, Win Fax Pro 4.0, Word Perfect 6.1, Windows Commander 1.51... (sve za Win 3.x na jednom mestu)!!!

WINDOWS 95 PAKET #1 (CD) - Windows 95, Windows 95 Pan European, Fox Pro 3.0, Harvard Graphics 4.0, Mathcad 6.0, Micrografx ABC Suite, MS Money 95, MS Plus 95, MS Project 95, MS Works 4.0, Norton Navigator 95, Norton Utilities 95, MS Office 95 Standard (Word, Excell, Powerpoint), Telix Win 1.1a, PC Fax 95, Visual Basic 4.0 (95), Visio 4.0, Word Pro 96,...

WINDOWS 95 PAKET #2.1 (CD) NEW - CorelDRAW! 6.0.176 III, Adobe PageMaker 6.0, 3D Home Architect 1.4, Fractal Design Painter 4.0, Microstation 95, MS Access 7.0 Final Release, MS Publisher 3.0 CD, Delrina Win Fax Pro 7.0, Corel Xara 1.1, Frame Maker 5.0, Norton Antivirus 4.01, 3DR, QEMM 8.0, Telemate For Win, Freehand 5.0, Cubasis 1.11, Cubase Scor,...

WINDOWS 95 PAKET #3 (CD) - WINDOWS 95 4.1b, Calamus 95, Adobe Acrobat Exchange 2.1, Adobe Acrobat Reader 2.1, Adobe Type Manager 3.02a, Delrina Comm Suite 95, Freehand 5.0, Mapper 95 1.5, Corel Photo Paint 6.0, Adobe PhotoShop 3.05, Procomm 3.0, Reydream Studio 4.0, Lotus SmartSuit 96, Stacker 4.1, Win Commander 2.01,...

WINDOWS 95 PAKET #4 (CD) - Auto CAD 13 C4 For Windows 95, Delphi 2.0 Desktop, Delphi 2.0 Developer, Borland Paradox 7.0, Lotus Notes 4.0, Lotus Freelance Graphics 96, Fontographer 3.52, ABC Flowcharter 4.0, MS Exchange 4.0, Orcad Capture 6.1, Hijaak Suite 95, Web 3D, Web Scan, Web Star 2.0, Quark Xpress 3.32 Upg, F-Prot 2.21a Win95,...

WINDOWS 95 PAKET #5 (CD) - 3D Studio MAX (+ Windows NT 3.51 1057 I Service Pack 2), MS Windows 95 Resource Kit, MS Windows Service Pack 1, MS Windows 95 Update, MS Office 95 Pro (Word, Excell, PowerPoint, Access,...), Perfect Works 2.1, Adobe Premiere 4.2, Origin 4.0, Corel Flow 3, CakeWalk Pro 4.0, Chameleon 95, Windows Checkit 4.0,...

WINDOWS 95 PAKET #6 (CD) - MS Windows NT 4.0 Advanced Server & Workstation, Borland C++ 5.0, MS Visual C++ 4.1, Cubase 2.81, Borland Delphi Client/Server, Netscape 3.0, Internet Office, Internet Explorer 3, The Web Media Publisher 2.5, Web Thing 1.2, Procomm 3.01, File Maker Pro 3.0c, Terminate 4, Mechanical Engineering Student Version 7.0,...

*** NOVO *** NOVO *** NOVO *** NOVO *** Vršimo snimanje softvera na ZIP DRIVE diskete. *** NOVO *** NOVO *** NOVO *** NOVO *** ZIP DRIVE pretenduje da zameni prevaziđeni FLOPY disk. Kapacitet jedne ZIP DRIVE diskete je 100 MB (što znači oko 70 FLOPY disketa), a brzina je na nivou brzine 1 x CD-ROM uređaja. Za razliku od CD-ROM ploča, ZIP DRIVE diskete možete brisati i na njih ponovo snimati softver. Cena snimanja našeg softvera na ZIP DRIVE diskete je 0.2 DEM (*) po MB. 100MB softvera na našoj ZIP DRIVE disketi je 50DEM (*). (* = din. protitvrednost)

Najprodavanije u oktobru: 3D Studio MAX (Win95/NT), Britannica 2.0, Encarta 97, Cinemania 97, Quake, Formula 1 GP 2 III

KOMPLET IDARA, koje su raspakovane na CD-u (instalirane) tako da se mogu startovati direktno sa CD-a ili jednostavno prekopirati na hard-disk (kopira se direktorijum igre) radi animiranja pozadnja ili promena setup-a. Kompleti su izbor najboljih igara u prethodne četiri godine! Minimalne konfiguracije za pokretanje igara su:

**IG-IG5 886DX, 4MB RAM,
2 x CD-ROM**

**IG-IG6 486DX4, 8MB RAM,
4 x CD-ROM**

Komplet 1:
F-14 Fleet Defender, Pinball Fantasy, Fury Of The Furies, Goal, Indiana Jones 3, Legend Of Kyrenia, Lands Of Lore, Secret Of The Monkey Island 2, Privateer, Raptor, Sam & Max Hit The Road, Sim City 2000, UFO, Wing Commander 2....
UKUPNO 110 igara

Komplet 2:
Alien Breed, Battle Isle 2, Cobra Mission, Little Devil, Dogfight, Day Of The Tentacle, Goblins 3, Hand Of Fate, History Line, Indiana Jones 4, Lemmings, Pirates!, Prince Of Persia 1 & 2, Inor. Machine, X-Wing....
Ukupno 122 igara

Komplet 3:
1942 Pacific Air War, Centurion, Dune, Elite, Formula 1 GP, Frontier, Golden Age, Lemmings, Lords Runner, NCAA 2, Overlord, Jazz Jackrabbit, Super Street Fighter 2 UGA, Super Frog, Tie Fighter....
Ukupno 123 igara

Komplet 4:
Magic Carpet, Cannon Fodder 2, Chaos Engine, Colonization, Desert Strike, Flashback, FIFA Soccer, Jungle Strike, Kick Off 3, Little Big Adventure, NASCAR Racing....
Ukupno 80 igara

Komplet 5:
Aladdin, Alone In The Dark 3, Apache Longbow, Brutal, Comanche, Descent, Doom 1 & 2, Dune 2, Heretic, Michael Jordan In Flight, Mortal Combat 1 & 2, The Lion King, Psycho Pinball, Warriors....
Ukupno 61 igara

Komplet 6:
Mortal Combat 3, Magic Carpet 2, Hexen, FX Fighter CD, Lemmings 3D, Primal Rage, NBA Jam, Mech Warrior, Pinball Illusions, Witchaven, Hole In One, Wolfbane, Tom & Jerry
Ukupno 26 igara

Komplet 7:
WereWolf VB Comanche 2.0, Apache CD, Actus Soccer, Earthworm Jim, Fada To Black, Jungle Book, Navy Strike, Need For Speed, NHL Hockey 96., Pinball World, Road War, TekWar....
Ukupno 20 igara

Komplet 8:
Comix Zone, Destruction Derby, FIFA Soccer 96, Heroes Of Might & Magic, Poohonias, Screamer, Sensible World Of Soccer, Warcraft 2, Extreme Pinball, The Incredible Machine 3, Wipeout (Sony Playstation)....
Ukupno 27 igara

Komplet 9:
Terminator Future Shock, Dark Seed 2, Thunderhawk 2, Indy Car Racing 2, Ecco The Dolphin, Jack The Ripper, Realm Of Chaos, Spiderman 2, Ocean Trader, Warhammer....
Ukupno 26 igara

Komplet 10:
Fatal Racing, WWF Wrestlingmania Arcade, Wayne's Gretzky Hockey, Grand Prix Manager, Great Naval Battles 4, Game Boy Emulator (140 games), Extreme Sports (Sony Playstation), Earthworm Jim Special Edition....
Ukupno 21 igara

Komplet 11:
The Dig, Timon & Pumba's Jungle Games, Worms Plus, Mech Warrior 2 Ghost Bear's Legacy, Grand Prix Manager, Pool Champ, Romance Of The Three Kingdom IV....
Ukupno 20 igara

Komplet 12:
Advanced Tactical Fighter ATF, Big Red Racing, Civilization 2, Descent 2, Beak & Destroy, Super Street Fighter 2 NEW, Star Wars, Conquest Of The New World, Titi, Witchaven 2....
Ukupno 27 igara

Komplet 13:
Duke Nukem 3D, NBA Live 96, The Web, Fantasy General, Mario Kart, Revolution X, College Slam, Bermuda Syndrome, Hyper 3D Pinball, Sim City 2000 Special Edition....
Ukupno 16 igara

Komplet 14:
Earthworm Jim 2, Quake (1. epizoda), Settlers 2, World Rally Fever, Total Knockout, Battle Arena Toshiden, Kick Off 96, The War College, Normality, Operation Carnage, Win Paoman, Sensible World Of Soccer (YU igs)....
Ukupno 20 igara

Komplet 15 (NEW):
Rise Of Robots 2, Quake, Cyberia 2, Warcraft 2: Beyond The Dark Portal, Gearheads, Z, Afterlife, Sensible Golf, Virtual Reality Snooker, Civil War, Football Glory, Gread Command, Island Peril, Power Slave B, Polythra, Columns.
Ukupno 16 igara

Kolor skeniranje (24bit/2400 DPI), usluge štampanja (laser 600x600 & COLOR Epson 8stylus), prodaja multi-medijalnih konfiguracija i komponenata: CD-ROM-ova (8x, 10x), Sound Blaster-a, zvučnika, modema, skenera,...

Softver snimamo na CD, kao i na našim i vašim disketama. Zakazivanje snimanja (za one koji dolaze lično) je obavezno. Katalog programa i igara možete dobiti modемом (ukoliko imate modem minimalno na 14400), a snimamo ga na disketu prilikom prve narudžbine ili ukoliko nam pošaljete disketu i 5 dinara za poštarinu i troškove pakovanja. Poštarinu prilikom slanja porudžbina (šaljemo isključivo preporučeno, sa otkupninom koju plaćate poštaru) snosi kupac (okvirno za 1CD ili 10 disketa 15 dinara, za veće pakete minimalna povećanja na osnovnu sumu u zavisnosti od vrednosti paketa). Sva snimanja obavljamo u toku dana, a najdalji rok za isporuku (lično kod nas ili slanje poštom) je sledeći dan.



Dragan Ognjević, Bulevar Lenjina 27/5, 11070 NBgd & Goran Krsmanović, 29. Novembar 33/1/6, 11000 Bgd

ESPRO

Adresa: Kralja Milutina 19 - Tel/Fax: 011/332-086

20.- MIXEvi 20.-

ESPRO MIX 12:

Formula One Grand Prix 2
 Fade To Black
 Street Fighter 2 New Challengers
 Seek & Destroy
 A.T.F.
 Humans 3 - Evolution
 Fantasy General
 Battle Arena Toshinden
 Kick Off 96
 Settlers 2
 Quake
 Rail Road Tycoon DeLuxe
 Crusader: No Remorse CD
 Warcraft 2 Dark Portal
 Worms Plus
 Whiplash
 Conquest of New World
 Duke Nukem 3D Final
 The Web
 Normality
 Rayman
 VR Soccer

ESPRO WIN 95 MIX:

Pit Fall CD
 3D Virtual Pinball
 Fury 3 CD
 SU-27 Flanker
 Cyber Speed
 Sim City 2000 Collection
 Battle Isle 3 CD
 EarthWorm Jim S.E.
 Virtual Stupidity
 Lode Runner Network 95
 ShockWave Assault
 Full Tilt
 Shadow of Horned Rat
 Earth Siege 2
 New Order
 Havoc
 Private Investigator
 Virtua Fighter 95
 Chess Master 5000
 Fire Fight
 Gex

ABC FlowCharter 4.0

Hijak Suite 95
 Listen 2.0
 Orcad Capture 6.1
 Web 3D
 Web Scan
 Auto Cad 13C4 For Windows 95
 America Heritage Dictionary
 Lotus Approach 96
 Delphi 2.0 Developer
 Fontographer 3.5.2
 Lotus Freelance Graphics 96
 Lotus Notes 4.0
 Auto Cad DWG Add On
 Borland Paradox 7.0
 RoboHelp
 Tbv 7.01 For Dos
 Gupta SQL 5.02
 MS Exchange 4.0
 WinFax 7.0 Upgrade
 QuarkXPress 3.32 Update
 Jankov Mapper 95
 F-Prot 2.21A For Windows 95
 Delphi 2.0 Desktop
 NetScape 2.0 32bit
 Corel CD Creator 2.0
 Help Writer
 Web Star 2.0
 BitWare 3.3
 Windows 95 Tour Bus
 ABC Media Manager
 TBAV 7.01 For Windows 95
 TBAV Key Registrar
 Windows Commander 2.11

WINDOWS 95 KOMPLET PROGRAMA 5

3D Studio Max
 Cake Walk 4.0
 California Girls Screen Saver
 Chameleon 95
 Cool Edit 95
 Corel Flow 3.0
 Screen Saver
 Demo IT 2.0
 Design CAD 8.0
 Dos Navigator 1.42
 Green Desk 1.3
 Greetings 2.0
 HP Wizard
 Jankov Mapper 95,3.2
 Multimedia Toolbook 4.0
 Name IT
 Netscape Navigator 2.01
 Norton Administrator for Networks
 Microsoft Office 95 PRO
 Origin 4.0
 Adobe Premier 4.2
 Serial Numbers Collection
 Smart PRO Visual Basic Tutorial
 Star Trek OmniPedia
 Thunderbyte AntiVirus 7.04
 Texture
 Turbo CAD 95
 Wild Cat 5.0
 Windows 95 Restart Kit
 Windows 95 Service Pack 1
 Windows 95 Upgrade
 Windows NT 3.51
 Win Checkit 4.0
 Word View 95
 Perfect Works 2.1

WINDOWS 95 KOMPLET PROGRAMA:

ABC Delphi
 Borland C++ 5.0
 Cubase 2.81
 Delphi Client Server
 Fractal Design Poser
 File Maker 3.0
 Internet Office 4.1
 Internet Explorer 3.0
 Delphi Client Server Manuals
 Mechanical Engineering 7.0
 Motion Pixels 2.5
 Netscape Navigator 3.0
 MS Windows NT 4.0 Advanced Server
 MS Windows NT 4.0 Workstation
 Procomm Plus 3.1
 Real Audio Encoder 2.0
 Real Audio Player 2.0
 Scan 95 2.01
 Serial Numbers Collection 96
 Sound Forge 32Bit
 Terminate 4.0
 MS Visual C++ 4.1 PRO
 Web Media 2.5
 Web Think 1.2
 Web Work 1.1
 Win Edit 95

ESPRO MIX 13:

Striker 96
 Albion
 Civil War 2.0
 In Pursuit of Greed
 Z
 Star Fighter 3000
 DeadLock - Planetary Conquest
 Crusader: No Regret
 Gene Wars
 Triple Play Baseball '97
 Cyberia 2
 Stone Park
 TwinBlock
 Al Unser Arcade Racing

Sve igre i programi se pokrecu direktno sa CD-a.

Save Game i Setup Music direktno na CD-u

FRW COMPUTERS

Kajmakcalanska 42 ☎ 421-203:155-294

SNIMITE CD PO NAJNIZOJ CENI !!!

ORIGINALNI NASLOVI ★ 20	PO IZBORU AUDIO BACKUP SA HDD- a ★ 25
---	---

CD IGRE	& PROGRAMI
<ul style="list-style-type: none"> • TIME COMMANDO • DEADLOCK • CRUSADER NO REGRET • EURO'96 • QUAKE • WARHAMMER • BERMUDA SYNDROM • CIVILIZATION II • DESCENT II • GRAND PRIX 2 • CLINGON • HOLY GRAIL(MONTY PYTH.) • SPAY CRAFT 	<ul style="list-style-type: none"> • BRITANNICA 2.0 • MS ENCARTA '97 • MS WINDOWS '95 • MS CINEMANIA '97 • MS OFFICE PRO ' 95 • NT WINDOWS 4.0 • INT. MEDICINE HARISON • ENCYCLOPEDIA OF SCIE. • MAYO CLINIC SERIES • MS ENCARTA ATLAS • MS DINOSAURUS • LEARN TO SPEAK ENG. • MS ANCIENT LANDS

Najnovija multimedijalna izdanja

◉ Anatomija
◉ Medicina
◉ Umetnost
◉ Istorija
◉ Enciklopedija

DISKETNI PROGRAMI I IGRE

SVI NAJNOVIJI HITOVI ★ 1.00

List Computers

Beograd, Cara Uroša 35, 011/185.747 Radno vreme: 9⁰⁰-18^{00h}

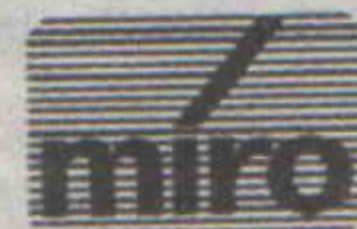
486 Guverner 1150.-

5x86/133Mhz CPU, Matična ploča PCI, RAM 8Mb, 1,3Gb HDD, FDD 1.44Mb, Tastatura, Miš, Video PCI 1Mb, Color Philips 14" LR

Pentium Inferno 133 1450.-

Pentium 133Mhz 6x86, Matična ploča Intel Triton, 256Kb Pipelined cache, RAM 8Mb, Hard 1.3Gb, Flopi 1.44Mb, Tastatura, Miš, Video PCI 1Mb, Color Philips/Daewoo14" LR

MiroVideo DC30



Vrhunska kartica za digitalnu video montažu. Za vlasnike zvučnih kartica model DC20 predstavlja optimalno rešenje. Cena modela DC 30 je 1700.-, a modela DC 20 1400.-

3D Virtual I/O Glasses

NOVO!

Uređaj za virtuelnu realnost u vašoj kući. Igrajte se i gledajte filmove u tri dimenzije uz izuzetan zvuk. Najbolja u klasi virtuelnih kaciga. Cena sa podešavanjem softvera je 1000.-

URAČUNATA INSTALACIJA ♦ ISPORUKA SA LAGERA ♦ PREZENTACIJA NA VAŠ ZAHTEV

MoNolit

computers

Radmile Jovanović - Šnajder 10/8
 tel: 011/ 40-50-33
 Radno vreme: 10h - 19h osim nedelje
 Moguć ulaz i iz Vojislava Ilića

Snimanje programa i igara na diskete (svaka deseta je besplatna)
 Snimanje na CD (igre, enciklopedije, backup, muzika, snimanje po izboru)
 CD i AUDIO klub (najveći hitovi iz sveta igara i muzike)
 Popusti na snimanje CD-a za sve članove kluba

PRODAJA PC RAČUNARA SA 24 MESECA GARANCIJE !
UZ SVAKI RAČUNAR DOBIJATE I POSEBAN POKLON !
 Takođe vršimo prodaju komponenti kao i servis i konfigurisanje računara najkvalitetnije i u najbržem mogućem roku.
 Priprema i prelom teksta, usluga štampe na laserskom štampaču.
 Izrada maturalnih, diplomskih i svih ostalih vrsta radova.

tel/fax:

011/ 405 - 0333



Novo! Super mix-ovi sada samo

20 DEM*

Kompjuter već imate. Nedostaju vam još naši SUPER MIX-ovi. Za one koji još ne znaju, da ponovimo: to su originalni CD ROM-ovi, fabrički snimljeni u inostranstvu, puni kako najnovijih tako i starijih legendarnih igara i programa koji su pažljivo probrani da zadovolje sve ukuse. Pomoću njih možete da letite u svetove igara, programiranja, crtanja, muzike, štampanja ili ... ili gde god vi poželite. Svaki disk dobijate u plastičnoj kutiji sa kolor omotom i spiskom igara i programa, kao i uputstvom za upotrebu. I najbolje ostaje za kraj: od ovog meseca cena je samo 20 DEM*.



SUPER MIX 1

IGRE: Alcatraz • Alien Breed • Another World • Blue Max • Body Blows • Cadaver • Civilization • Codename: Iceman • Comanche • Corridor 7 • Doom I. • Duck Tales • Dune I. • Fields of Glory • First Samurai • Flight Simulator v.5.0. • Gabriel Knight • Gods • Golden Axe • Gremlins II. • Incredible Machine • Indiana Jones III. • Indianapolis 500 • KGB • Kick Off II. • LHX • Lemmings I. • Lethal Weapon • Lost in L.A. • Magic Pockets • Mortal Kombat I. • Operation Wolf • Overlord • Pinball Dreams I. i II. • Pit Fighter • Police Quest III. • Predator II. • Prince of Persia I. • Rambo III. • Rick Dangerous II. • Robocop III. • Roger Rabbit • Sargon V. • Secret of Monkey Island I. • Shadow of the Comet • Sherlock Holmes • Sim City /Win • Space Quest V. • Speedball II. • Striker • Super Hang on • Syndicate • Teenage Mutant Ninja Turtles • Tennis Cup • Terminator II. • Test Drive III. • Toyota Celica GT • Tristan • Turbo Outrun • Wing Commander I. i II. • Wrestlingmania II. • X-Wing • Xenon II. • Zool • itd.

PROGRAMI: 3D Design Plus v.2.0. /Win • Aldus Photostyler v.2.0. /Win • Animator Pro v.2.0. • Arts & Letters v.3.11. /Win • Auto Sketch v.3.1. • Fox Pro v.2.6. + Distrib.Kit • Lotus 123 v.3.4. • MS Basic Professional v.7.1. • MS Cobol v.4.5. • MS Fortran Professional v.5.1. • MS Publisher v.2.0. /Win • MS Word v.6.0. • MS Works v.3.0. • PC Matlab v.3.5. • Paradox v.4.5. • Quattro Pro v.5.0. • Tango PCB plus v.2.11. • Turbo C v.2.0. • itd.

SUPER MIX 1 • 159 IGARA • 27 PROGRAMA • CENA: 20*



SUPER MIX 2

IGRE: 1942: Pacific Air War • Aces of the Pacific • Alone in the Dark II. • Armour-Geddon • B.A.T. II. • Battle Isle II. • Beneath a Steel Sky • Blues Brothers II. • Cannon Fodder I. • Chaos Engine • Chessmaster 3000 • Colonization • Crazy Cars III. • Doofus • Doom II. • Double Dragon III. • Dune II. • Elf • Epic • F-16 Falcon v.3.0. • F.I.F.A. International Soccer • F1 Grand Prix • Face Off • Goal • Goblins III. • Jurassic Park • Leisure Suit Larry VI. • Links 386 Pro • Lilit Devil • Mega Lo Mania • NHL Hockey • One Step Beyond • Pinball Fantasies • Pirates Gold • Premier Manager II. • Prince of Persia II. • Privateer • Risky Woods • Robocod • Sam & Max Hit the Road • Secret of Monkey Island II. • Sensible Soccer • T.F.X. • Terminator 2029 • Theme Park • Tie Fighter • UFO • Winter Olympics • Yo! Joe • Zool II. • itd.

PROGRAMI: 3D Studio v.3.0. + objekti • Adobe Acrobat v.1.0. /Win • AutoCAD v.12.0. + tutor • Borland Pascal with objects v.7.0. • Corel Draw v.4.0. + update /Win • Cubase v.1.0. /Win • Hijaak v.2.01. • Lotus 123 v.4.0. /Win • MS Windows v.3.1. • Micrografx Designer v.4.0. /Win • PC Tool's Gold v.9.0. • Procomm Plus v.1.0. /Win • Pspice v.5.0. • Recognita Plus v.2.0. /Win • Systat v.5.0. /Win • Telemate v.4.12. • Vista Pro v.3.0. • Word Perfect v.6.0. • itd.

SUPER MIX 2 • 94 IGARA • 28 PROGRAMA • CENA: 20*



SUPER MIX 3

IGRE: Aces of the Deep • Aladdin • Campaign II. • Cobra Mission • Cruise for a Corpse • Dark Sun II. • Dawn Patrol • Day of the Tentacle • Desert Strike • Dylon Dog • F-117A Stealth Fighter • F-15 Strike Eagle III. • Flashback • Gunship 2000 • Heretic • Iron Cross • Jamm It • Jazz Jackrabbit I. • King's Quest VI. • Lemmings Chronicles • Lion King • Loderunner • Lost in Time • MS Space Simulator v.1.0. • Master of Magic • Metaltech: Earthsiege • Micro Machines • Nascar Racing • One Must Fall 2097 • PC Basket • Pacific Strike • Panzer General • Police Quest IV. • Quarantine • Realms of Arkania II. • Rise of the Robots • Superfrog • Superski Pro • Transport Tycoon • Ultimate Body Blows • Universe • Warcraft • Wing Commander Armada • itd.

PROGRAMI: After Dark v.3.0. /Win • AutoCAD v.12.0. /Win • Bit Fax Professional v.3.0. /Win • Fractal Design Sketcher v.1.0. /Win • Hijaak Pro v.2.0. /Win • MS Access v.2.0. + Developer's Toolkit /Win • MS C/C++ v.7.0. /Win • MS Dos v.6.20. • MS Excel v.5.0. /Win • MS Project v.4.0. /Win • MS Windows v.3.1. for Cent.&East.Europe • MathCAD Plus v.5.0. /Win • Norton Desktop v.3.0. /Win • Norton Utilities v.8.0. • Novell Dos v.7.0. • PC Tool's v.2.0. /Win • Page Maker v.5.0. /Win • Turbo Assembler v.4.0. • Turbo Pascal v.1.5. /Win • Winfax Pro v.4.0. /Win • Word Translator v.1.0. /Win • itd.

SUPER MIX 3 • 76 IGARA • 31 PROGRAM • CENA: 20*



SUPER MIX 5

IGRE: Action Soccer • Air Warrior • Brett Hull Hockey • Canton • Central Intelligence • Clockwerx v.1.0. /Win • Dark Strike • Disc World • Fighter Wing • First Encounters • Flight of the Amazon Queen • Flying Tigers • Fong Wan Tien Ha • Fritz 3 Chess v.3.05. • Hardball 4. • High Seas Trader • Invincible Fighter • Jungle Strike • Kin Yeo • Klik & Play /Win • Knights of Xentar + Upgrade • Legions /Win • Lemmings /Win • Machiavelli • The Prince • Magic Carpet • Menzoberranzan • Prince of Evil • Psycho Pinball • Pyro Technica • Retribution • Sango Fighter II. • Sento • Shadow Force • Stalingrad • Super Ski III. • Super Street Fighter II. • The Big Red Adventure • Tower Assault • Ultizurk III. • World Hockey '95 • X-Com •

PROGRAMI: Adobe Illustrator v.4.03. /Win • Adobe Photo Shop v.3.0. /Win • Ami Pro v.3.1. /Win • Caligari Truespace v.1.03 /Win + Dodaci • DesQ View /X v.2.0. • F-Prot v.2.18a. • Font Works v.1.0. /Win • Frame Maker v.4.02. /Win • Kal's Power Tool's /Win • Lotus 123 v.5.0. /Win • Lotus Approach v.3.0. /Win • MIDI Music Shop Pro /Win • MS Visual Basic v.4.0. /Win • MS Word v.6.1. /Win • Midisoft Music Studio v.3.1. /Win • Norton Disk Lock v.3.5. • P-Cad v.7.0. • Paradox v.5.0. /Win • Print Shop Deluxe CD /Win • RIO v.6.31. • Superbase '95 v.3.0. /Win • Turbo C++ v.4.5. /Win • Visio v.2.0. + dodaci /Win •

SUPER MIX 5 • 43 IGRE • 23 PROGRAMA • CENA: 20*



SUPER MIX 6

IGRE: Apache Longbow • Arnie II. • Baryon • Bioforge • Brutal: Paws of Fury • C.E.O. • Combat Air Patrol • Command & Conquer • Crisis in the Kremlin • Cyberbykes • Darklands • Death Gate • Doom II. /Win95 • Exploration • FX Fighter • Grandmaster Championship Chess /Win • Hellfire Zone • Hexen • I.M.Meen • Inferno • Jagged Alliance • Kingpin • Lemmings 3D • Manchester United • Mortal Kombat III. • NBA Jam • Operation Body Count • Outer Ridge • Overdrive • Pinball Illusion • Player Manager II. • Simon the Sorcerer II. • Slipstream 5000 • Steel Panthers • Striker'95 • Super Karts • Terminal Velocity • The Patrician • Tyrian • Warriors • Widget Workshop /Win • Witchaven • Wolfsbane •

PROGRAMI: 3D Deck & Backyard v.1.2. /Win • Cakewalk Professional v.3.0. /Win • CimCAD v.6.6. • Lion King Print Studio /Win • MS Money v.4.0. /Win95 • MS Office v.7.0. /Win95 • MS Plus! /Win95 • MS Power Point v.7.0. /Win95 • MS Publisher v.3.0. /Win95 • MS Windows'95 Pan European Edition • Mickey & Crew Print Studio /Win • Norton Antivirus v.4.0. /Win95 • Norton Navigator /Win95 • Norton Utilities /Win95 • Ray Dream Designer v.3.13. /Win • Real 3D v.2.49. /Win •

SUPER MIX 6 • 43 IGRE • 16 PROGRAMA • CENA: 20*



SUPER MIX 7

IGRE: Actua Soccer • Air Power • Ascendancy • Caesar II. • Celtic Tales • Civ Net /Win • Crusader: No Remorse • Cybernaga • Empire II.: The Art of War • Extreme Pinball • Fade to Black • Fatal Racing • Fighter Duel • Fist Fight • Indycar Racing II. • Jungle Book • Motor City • Navy Strike: Task Force Command • Ocean Trader • Pinball World • Radix: Beyond the Void • Strip Poker Pro. • Tekwar • Thunderhawk II.: Firestorm • Warcraft II.: Tides of Darkness • Werewolf vs Comanche v.2.0. • Wipeout • Wrestlingmania •

PROGRAMI: Animator Studio v.1.1. /Win • First Aid v.2.0. /Win95 • Harvard Graphics v.4.0. /Win95 • MS Access v.7.0. /Win95 • MS Project v.4.1. /Win95 • MS Visual Foxpro v.3.0. /Win • MS Word v.7.0. /Win95 • MathCAD Plus v.6.0. + Update /Win • QEMM v.8.0. • Visio v.4.01. /Win95 •

SUPER MIX 7 • 28 IGARA • 10 PROGRAMA • CENA: 20*

SUPER MIX-ove možete naručiti pouzecom ili preuzeti lično, odmah, bez čekanja.

* dinarska protivvrednost

cd production
☎ **011/463-741**

tel.
156-674
tel / fax.
1778-570

11070 N. Beograd
Oml. brigada 65-B
(blok 70 A)

DOSTAVA NA KUĆNU ADRESU

INFO PROJEKT

KONFIGURACIJE:

386 DX-40
486 DX-133

Pentium
75, 133,
150, 166

KOMPONENTE:

Modem 2400
Fax/modem 14400, 28800
Streamer 250, 420, 850 Mb
CD-ROM 8x
Data switch 1x2
Sound card 16-bit
Stereo speakers 25, 50, 120 W

**BESPLATNA
DIJAGNOSTIKA
KVAROVA**

POTROŠNI MATERIJAL:

Prekrivači za kompjutere i štampače
Toneri za laserske printere HEWLETT PACKARD
Cartridge za injekt printere EPSON stylus
Printer ribbon za printere EPSON i PANASONIC
Diskete
Kablovi
Konektori

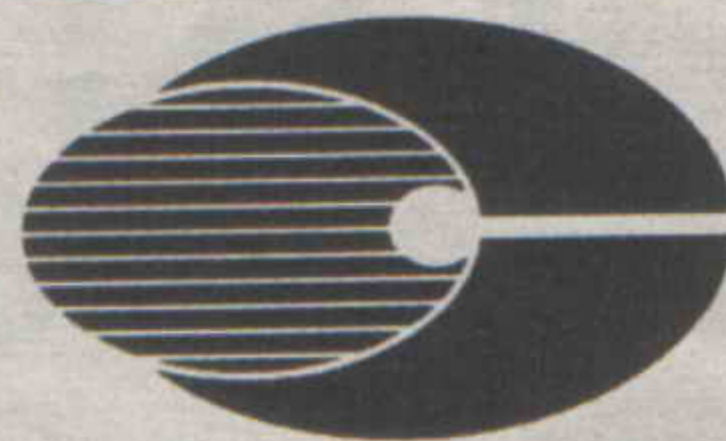
NADOGRADNJA RAČUNARA

SERVIS RAČUNARA

PREVENTIVNO I INTERVENTNO ODRŽAVANJE

KOMUNIKACIJE

MULTIMEDIJA



ComTrad computers

Cvijićeva 104 tel/fax: (011) 752-663



**Svakom kupcu
poklon!!!**

MEMODATA

Telefon/FAX (11) 663-484; 661-360

COMPUTERS

AMD 5x86 133 Mhz
Intel Pentium 120 Mhz
Intel Pentium 133 Mhz
Intel Pentium 150 Mhz
Intel Pentium 160 Mhz

Color Monitor
16 Mb RAM
1.3 Gb Hard Disk

PRINTERS

Hewlett-Packard LaserJet's
Epson Dot Matrix
Epson InkJets

MULTIMEDIA

Sound Card
Speakers
CD-ROM Drives
FAX/Modem/Voice

EXTRA

Back-Up to CD Disks
Servis kompjutera i opreme
Instalacija mreza

QUALITY

Najkvalitetnije komponente:
Sony, Philips, Intel, Seagate
Western Digital, Maxtor
Adaptec, Creative Labs,
Ethernet, Megahertz, Epson
Hewlett-Packard, ATI, AMD
NEC, Mitsumi, Panasonic...



SOFTWARE BEAM

Banovo Brdo, Dostojevskog 13, 011/559-839

Novi Sad 021/610-830

12-20

Pančevo 013/522-024

KOMPLET 1

ALADDIN, ANOTHER WORLD, CANNON FODDER, CIVILIZATION, COMANCHE, COMMANDER KEEN, DESERT STRIKE, ELITE, F-14 FLEET DEFENDER, FIFA SOCCER, GOLDEN AXE, INCREDIBLE MACHINE, JAZZ JACKRABBIT, LION KING, LOTUS TURBO CHALL., MANAGER, MICHAEL JORDAN, MONKEY ISLAND, MORTAL KOMBAT, NHL HOCKEY, PANG, PAZER GENERAL, PINBALL FANTASIES, RISE OF THE ROBOTS, SAM & MAX, SIM CITY 2000, STREET FIGHTER 2 USA, X-WING, YO! JOE...

KOMPLET 2

ALONE IN THE DARK, BLACK THORNE, COLONIZATION, DAY OF THE TENTACLE, DISCWORLD, DOOM, FORMULA ONE GP, GODS, INCREDIBLE MACHINE 2, JAGGED ALLIANCE, JAMMIT, LEMMINGS 1 & 2, LEMMINGS CHRONICLES, LOST VIKINGS, MAGIC CARPET, MORTAL KOMBAT 2, ONE MUST FALL, PRINCE OF PERSIA 1 & 2, RAIDEN, SENSIBLE SOCCER, SLIPSTREAM 5000, SUPER FROG, TIE FIGHTER, ULTIMATE BODY BLOWS, VIRTUAL POOL, WINTER GAMES, WITHAVEN...

KOMPLET 3

ACTION SOCCER, ALLIEN BREED TOWER ASSAULT, ALONE IN THE DARK 2, ARCADE POOL, CANNON FODDER, DARK FORCES, DESCENT, EYE OF THE BEHOLDER 1, 2 & 3, FLIGHT OF AMAZON QUEEN, FRITZ 3, FX FIGHTER, HIGH SEAS TRADER, INTERACTIVE GIRL, JUNGLE STRIKE, KING PIN, LANDS OF LORE, LITTLE BIG ADVENTURE, MORTAL KOMBAT 3, NBA JAM, PERFECT GENERAL 2, PINBALL ILLUSIONS, PIRATES! GOLD, PRIMAL RAGE, SIMON THE SORCERER 2, SUPER SF2 TURBO, TERMINAL VELOCITY, TYRIAN, WARCRAFT, WYNL GODDES, ZOOL 1 & 2...

KOMPLET 4

ACROSS THE RHINE, ACTUA SOCCER, AIR POWER, BARYON, BUREAU 13, CAESAR 2, CHAMPIONSHIP MANAGER 2, COMANCHE 2, CRUSADER: NO REMORSE, FADE TO BLACK, FIFA SOCCER 96, HEXEN, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, JUNGLE BOOK, LEMMINGS 3D, LORDS OF MIDNIGHT, MAGIC CARPET 2, NAVY STRIKE, NHL HOCKEY 96, OVERDRIVE, PATRICIAN, PINBALL WORLD, RISE OF THE TRIAD, SCREAMER, STEEL PANTHERS, STRIKER 95, TERROR FROM THE DEEP, WAREWOLF, WARRIORS...

KOMPLET 5

3D VIRTUAL PINBALL, ASCENDANCY, COMIX ZONE, COMMAND & CONQUER, DARK LEGIONS, EXTREME PINBALL, FIST FIGHT, HEROES OF MIGHT & MAGIC, HI OCTANE, INDY CAR RACING 2, MOTOR CITY, NECTARIS, NEED FOR SPEED, ORION CONSPIRACY, PINBALL WORLD, POCAHONTAS, RADIX, ROAD WARRIOR, RUGBY WORLD CHAMP, SENSIBLE WORLD OF SOCCER, STRIP POKER PRO, SUPER MARIO BROS., TEKWAR, TOM & JERRY 2, TOM & THE GHOST, TRANSPORT TYCOON DLX., WARLORDS 2 DELUXE, WIPEOUT, WORMS...

KOMPLET 6

2 FAST 4 U, A-IV NETWORKS, ADVANCED CIVILIZATION, ANVIL OF DAWN, BATTLE WRATH, CAPITALISM, FATAL RACING, FIFA 96 (FULL), GREAT NAVAL BATTLES 4, PGA TOUR GOLF 96, RAYMAN, SKUNNY KART, SPACE DUDE, STONEKEEP, TERMINATOR FUTURE SHOCK, TURRICAN 2, WARCRAFT 2, WAYNE GRETZKY HOCKEY, WORMS, WWF ARCADE...

KOMPLET 7

ABUSE, A.T.F., BIG RED RACING, C&C COVERT OPERATIONS, CIVILIZATION 2, CONQUEST OF THE NEW WORLD, DESCENT 2, EARTHWORM JIM, EXTREME SPORTS, FAST ATTACK, GRAND PRIX MANAGER, JOHNNY BAZOOKATONE, JUDGE DREDD, LIVING PINBALL, PREMIER MANAGER 3 DLX., REBEL RUNNER, ROMANCE OF 3 KINGDOMS 4, SEA LEGENDS, SEEK & DESTROY, STAR WARS, STRIP POKER PRO, SUPER STAR DUST, TNN OUTDOOR BASS TOURNAMENT, WHIPLASH, WITHAVEN 2...

KOMPLET 8

BATMAN FOREVER, WINGSTAR, DUKE NUKEM 3D, COLLEGE SLAM, MANIAC CARTS, FATAL RACING, THE WEB, BATTLE STATIONS 2, JAZZ JACK RABBIT MEGA, REVOLUTION X, ECLIPSE PACMAN, STORM STAR QUEST, AH-3 AIR ASSAULT, CHOPPER FORCE, FANTASY GENERAL, KICK OFF 96, NORMALITY, STRIFE, TOSHINDEN, EARTH WORM JIM 2...

KOMPLET 9

AFTERLIFE, BATTLE GROUND WATERLOO, CHAMPIONSHIP MANAGER II BELGIUM & DUTCH, OFFENSIVE, PLAYER OF THE YEAR, QUAKE, RAYMAN 100%, SETTLERS II, SPEED HASTE, STARBALL, THIS MEANS WAR!...

WIN 95 IGRÉ

BATTLE ISLE 3, BEAT THE HOUSE 95, BEAVIS & BUTTHEAD CD, CHESS MASTER 4000, EARTHSIEGE 2, EARTHWORM JIM S.E., ENTOMORPH, FULL TILT, FURY 3, GAME BOY GAMES PAK 2, LODGE RUNNER, PINBALL 95 CD, PIT FALL CD, SEPARATION ANXIETY, SHOCKWAVE ASSAULT, SIM CITY 2000 COLLECTION, SIM CITY 2000 FOR WIN95, SU-27 FLANKER, VIRTUAL CHESS...

WINDOWS 95

ADOBE PHOTOSHOP, COREL DRAW 6.0, HARWARD GRAFIX, MAPPER 95, MS MONEY, MS OFFICE (EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS...), MS PLUS, MS PROJECT, MS PUBLISHER, NORTON ANTIVIRUS, NORTON NAVIGATOR, NORTON UTILITIES, PAGEMAKER 6.0, PICTURE PUBLISHER, SIDE KICK, VISIO, VISUAL BASIC 4.0 PRO, VISUAL FOX PRO, WIN FAX 7.0, WINDOWS 95, WINDOWS 95 PAN EUROPEAN...

WINDOWS 95 II

ABC FLOWCHARTER 4.0, ADOBE PAGE MAKER 6.0, AUTO CAD 13 95, CALAMUS 95, CUBASIS 1.1, DELPHI 2.0, DELRINA COMM SUITE 95, FILE MAKER PRO 3, FREEHAND 5.0, FREELANCE 95, HJAAK 95, JANKOV MAPPER, LOTUS SMARTSUITE 96, MICROSTATION 95, MIDI SOFT STUDIO, MS EXCHANGE 95, PC ANYWHERE 95, PRO COMM 3.0, RAZOR 2.0, TBAV, TOY STORY SS, WINDOWS 95 4.1...

AUTO CAD

3D CONCEPT, ACAD 12 /DOS, ACAD 12 LITE, ACAD 13 /DOS, ACAD 13 /WIN, ACAD AME 2.1, ACAD ARCHITECT, ACAD BOOKS, ACAD DODACI, ACAD ORGANIZER, ACCURENDER, AUTO MNGR, CLASSIC 4.4, AUTO PLOT 1.01, AUTO SHADE, AUTO SKETCH, AUTO SKETCH SYMBOL, AUTO STAAD, AUTO SURF 2.1, AUTO VISION 2.0, CAD KEY 7.0, DC SKETCHER, MECH SLIDES, PRO ISO 1.2, RASTERIX, RENDER STAR 4, RX VECTOR 3.1, SURLINVIEW LITE, SOFT DESK 7.02, SOFT DESK CORE, SOFT ENGINE 386, TC FONTS 3.0, VISUAL LINK 1.0

WIN 3.11 & DOS 6.20

WINDOWS 3.11, WINDOWS 3.11 C&E, MS OFFICE (EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS...), NORTON UTILITIES, NORTON COMMANDER, DOS NAVIGATOR, MS DOS 6.20, COREL DRAW 5.0, ADOBE PHOTOSHOP, QUARK XPRESS, VISUAL BASIC 4.0, VISUAL FOX 3.0, WINFAX PRO 4.0, 3D STUDIO, AUTO CAD 13, RAZOR PRO, ADOBE PREMIERE, ANIMATOR PRO, YU TTF FONTS, FONTOGRAPHER...

ANIMACIJA I VIDEO

3 DESIGN 2.0, 3D STUDIO 4.1C, 3DS 2.0, 3DS3 3.0 IPAS, 3DS DODACI, ADOBE PREMIERE 4.0, ANIMATOR, ANIMATOR 2.0, ANIMATOR STUDIO, ANIMATOR WORKS, ASYMETRIX 3D, ASYMETRIX VP, CALIG. TRUE CLIPS, CALIG. TRUE SPACE, CALIGARI 1.0, CALIGARI 2.0, DIGI MORPH, DIRECTOR 4.0, ELASTIC REALITY, EQUAT, MARS SET 4, VISTA PRO, LIGHT WAVE 4.0, LIQUID SPEED 1.02, META MORPH, MORPH 2.5, MORPH FOR VISTA PRO, MS VIDEO 1.1

NAJPOPULARNIJI NASLOVI - PC

3D STUDIO MAX, BERMUDA SYNDROME, BRITANNICA 2.0, CHRONOMASTER, CINEMANIA '97, CONGO, DESCENT INTO ZINJ, CRUSADER 2: NO REGRET, CYBERIA 2, EARTHSIEGE 2, F1 GRAND PRIX 2, FIRE FIGHT, GEARHEADS, MONTY PYTHON: QUEST FOR THE HOLY GRAIL, NEED FOR SPEED SE, QUAKE, SETTLERS 2, SILENT HUNTER, SPYCRAFT, STAR TREK: KLINGON, TIME COMMANDO, TIME GATE, KNIGHT'S CHASE, URBAN RUNNER, WARCRAFT 2: BEYOND THE DARK PORTAL, WINDOWS NT 4.0, WORLD RALLY FEVER, Z...

PLAYSTATION NASLOVI

ACTUA SOCCER, ADIDAS POWER SOCCER, AGILE WARRIOR, AIR COMBAT, ASSAULT RIGS, BURNING ROAD, CYBER SPEED, D, DESTRUCTION DERBY, EXTREME GAMES, FADE TO BLACK, FIFA 96, FORMULA 1 GP, HI OCTANE, JOHNNY BAZOOKATONE, KRAZY IVAN, MORTAL KOMBAT 3, NEED FOR SPEED, OLYMPIC SOCCER, RAYMAN, RESIDENT EVIL, RIDGE RACER 2, ROAD RUSH, STAR BLADE, STREET FIGHTER ALPHA, STREET FIGHTER MOVIE, TEKKEN 2, THUNDER HAWK 2, TOBAL NO. 1, TOP GUN, TOSHINDEN 2 PLUS, TOTAL NBA, TRACK & FIELD, TRUE PINBALL, TWISTED METAL, X-COM, WIPEOUT, WORMS...



U cenu je uračunat prazan CD:

Kopije originala

20.-

Igre na 3.5" i HDD

0,8 din

Kompleti

25.-

Programi na 3.5" i HDD

1 din

Pun CD po izboru

30.-

Playstation CD

40.-

Za svaki 4. disk plaćate samo mediju!



Igre iz kompleta su raspakovane pa se mogu igrati sa CD-a. Ako igra zahteva snimanje pozicije ili setup muzičke kartice, potrebno je igru iskopirati na hard disk. Programi su takođe raspakovani i mogu se instalirati sa CD-a.

Elf

CD Recording

10 - 20h
RADNO VREME

CD Originali **20**

CD Po izboru **25**

CD Audio
HD Back-up **25**

IGRE

CRUSADER TIME COMMANDO

- Z
- QUAKE
- SETTLERSII
- MISSION CRITICAL
- CHRONOMASTER
- NORMALITY
- DUKENUKEM 3D
- NBALIVE'96
- FIFASOCCER '96
- ZORK NEMESIS
- RAYMAN
- CIVILIZATION II
- SILENT HUNTER
- NEED 4 SPEED SE
- BERMUDASYNDROME

PROGRAMI

ENCARTA '97, BRITANNICA 2.0

- WINDOWS '96
- CINEMANIA '97
- ENCARTAATLAS
- MUSIC CENTRAL
- ANCIENT LANDS
- LE LOUVRE
- ART GALLERY
- MS DOGS
- MS OCEANS
- MS DINOSAURS
- ENCYC.OF NATURE
- ENCYC. OF SCIENCE
- INTERNAL MEDICINE
- HISTORYOF WORLD
- OXFORD- DICTIONARY

MEDICINA • NAUKA • ISTORIJA • JEZICI • ENCIKLOPEDIJE

NARUČITE CD
POUZEĆEM

SNIMANJE NA
DISKETAMA



011/1766-762



Jurija Gagarina 273/30 (blok 45)



SNIMANJE NA CD-ROM

presnimavanje originala

snimanje po izboru

gotove kompilacije

arhiviranje podataka

presnimavanje muzike sa DAT-a ili CD-a



cene
od 10.-
pa više



PROGRAMI

- IGRE
- Mega Race 2
- Time Commando
- Crusader No Regret
- Road Rush
- Lighthouse
- Isporuke i poštom

- MS Encarta 97 Encyclopedia
- MS Encarta 97 Worldatlas
- MS Cinomania 97
- Britanica 2
- Visual C++ 4.2
- Visual J++

KATALOZI ELEKTRONSKIH KOMPONENTI

- Motorola
- Hitachi
- SGS Thomson
- Siemens
- IC Master
- Intel Data On Demand
- Microchip

Radno vreme: 10 - 20 h



(021) 361-356

EXCLUSIVNO IGRE... IGRE... IGRE... IGRE... IGRE... IGRE... IGRE... IGRE...

Zapitalism (C) Lavaminds (30 HD), Gnb5, Demise Of The Dreagnouts (6 HD) Hong Hong Mahjong For Windows, Jagged Alliance, Deadly Games, Pro Football, The Web For Windows 95 (C) Empire (9HD), Xenopage, Alien Bloodsport (C) Apoge (17 HD), Australian Rugby League Movie Add - On (005) (25 HD), Bud Tucker In Double Trouble (C) Merrit Studios (15 HD), Australian Rugby League Windows 95 crack (1 HD)...

programi... programi... programi... programi... programi...

PC Board V15.3 Full Release (4 HD), Winframe Client (C) Microsoft (2 HD), Microsoft Java ++ (C) Microsoft (7 HD), Intel Proshare Premiere V 2.0 (Data Conf) (12 HD), Service Pro V 2.000 For Dos (Network) (6 HD), O'Reilly Web Board Conferencing System (3 HD), Corel Click & Create V 1.0 For Windows (C) Corel (18 HD), Diskeeper V 1.03 For Windows NT Server (9 HD), Language Learning With Asterix (52 HD), Conversions Plus I (6 HD), Lotus 1 2 3 SmartSuite 97 (beta) (61 HD), Super Pack (C) Network Instruments (7 HD), Backup Exec For Network Update V 7.11 -> V 7.11 (7 HD), Aurora V 3.0, Boomlab V 7.3 Cracked With PFD V 1.0 (1 HD), Workplace Security V 2.1.3 For OS/2 (Cracked) (1 HD), Agent V.99 (Cracked) (1 HD), Miro V 4.6 (Beta 18) (1 HD), VViruscan V 2.5.1 - Dos (Registered) (C) McAfee (1 HD), Outnet Telnet APP For Windows 95 (1 HD), Broadway (Beta) (c) Sausage Software (1 HD)...

I ovo nije sve jer u ovom trenutku stize jos pet novih kompilacija... Odaberite svoju kompilaciju iz najveceg izvora softwera... Narucite besplatan katalog... Razmislite pri kupovini... Hod nas su cene naj povoljnije...

Od ovog meseca hod nas mozete naruciti originale koji stizu direktno iz inostranstva... Z . Normality, Apache Longbow, Euro 96 Top Gun, G.P. Manager, Cinomania 97, Grollier 97, ... su samo neki od naslova...

1 CD=25, 2 CD=35, 3 CD=45, 4 CD=55, 5 CD=65 6 CD=75
KOPIJE ORIGINALA SU 25 DM PO CD-U
CENE IZRADE KOMPILACIJA SU 30 DM ZA IGRE I 35 DM ZA PROGRAME

LAVIRINT - Podgoricka 8, 21000 Novi Sad, Tel: 021/369-861



* CEDETEKA

* ORIGINALI

* KOPIJE ORIGINALA

* IZRADA KOMPILACIJA

* BACKUP HARD DISKA

* SNIMANJE MUZIKE NA CD

* PRODAJA RACINARA

Preko 1.200 zadovoljnih ljudi već zna zašto smo najbolji



PC CD ROM



WIN 3.11 PAK

NAJBOLJI PROGRAMI IZ SVIH OBLASTI:

- ANIMACIJE
- CAD-a
- BAZE PODATAKA
- DTP-a
- GRAPHIC-a
- PROGRAMSKIH JEZIKA
- UTILS-a
- + mnogo toga



WIN '95 PAK

- MS WINDOWS '95
- MS PLUS FOR WIN '95
- MS PUBLISHER '95
- MS WORKS 4.0
- MS OFFICE '95
- PHOTO SHOP 3.04
- NORTON UTILITY '95
- NORTON ANTIVIRUS 4.0
- NORTON NAVIGATOR '95
- + oko 20 programa



WIN '95 NEW

- PAGE MAKER 6.0 CD
- DESIGN PAINTER 4.0
- MS ACCESS 7.0
- MICROSTATION '95
- MS WINDOWS '95 NT 4.0
- COREL DRAW 6.0
- COREL XARA 1.1
- WIN FAX PRO 7.0
- PHOTO SHOP 3.04
- + oko 20 programa



CAD

- A CAD C4
- MICROSTATION 5.0
- AUTO CAD 13
- AUTO CAD 13 dodaci
- AUTO CAD 13 upgrade
- AUTO CAD 12
- AUTO CAD 12 upgrade
- AUTO CAD 12 dodaci
- VISUAL CAD
- + oko 35 programa



NEW PRG'S

- 3D STUDIO MAX
- 3D STUDIO MAX dodaci
- BORLAND C ++ 5.0
- MS OFFICE '95 PRO
- MS VISUAL C ++ 4.1
- TBAV 7.03 (DOS & WIN)
- A CAD C4
- + 30 najnovijih programa iz svih oblasti (grafika, CAD, animacija ...)



ULTRA NEW

- NT 4.0 SERVER
- NT 4.0 WORKSTATION
- COREL OFFICE
- COREL CAD 2.01
- 3 DS 4.0 N.T UPDATE
- 3 DS MAX 1.1 UPDATE
- POWER BUILDER 4.0 NT
- + oko 30 najnovijih programa za lagodan rad na Internetu



GRAFIKA

- ADOBE ACROBAT
- ADOBE ACROBAT dodaci
- QUARK XPRESS 3.31
- QUARK XPRESS dodaci
- MICRO. DESIGNER 4.1
- ALDUS FREEHAND 4.0
- COREL DRAW
- DESIGN PAINTER
- RIO 6.31
- + oko 45 programa



ANIMACIJA

- LIGHT WAVE 4.0
- 3D STUDIO MAX
- 3D STUDIO 4.0
- 3D STUDIO efekti
- 3D STUDIO dodaci
- ADOBE PREMIER 4.0
- ANIM. STUDIO 1.1
- TOPAZ 4.2
- REAL 3D
- + oko 35 programa



DECIJI

- EDUKATIVNE IGRE
- LOGIČKE IGRE
- NAPRAVITE CRTANI FILM
- DEČIJE AVANTURE
- BUKVAR ZA DECU
- MS CREATIVE WRITER
- CAD ZA DECU
- EDUKATIVNI PROGRAMI
- UČENJE ENGLESKOG
- + oko 20 programa



FRP

- STONEKEEP
- ULTIMA FR SERIAL
- ALIEN LOGIC
- BEHOLDER FR SERIAL
- BARD'S TALE SERIAL
- MIGHT & MAGIC SERIAL
- REALMS OF ARKANIA 2
- LORDS OF RING 2
- DARK LAND CD
- + oko 50 programa



STRATEGIJE

- STEEL PANTHERS 2B
- CONQUEST OF NEW WORLD
- WARCRAFT 2
- CIVILIZATION 2
- THIS MEANS WAR
- LOST ADMIRAL
- KNIGHTS OF ROUND TABLE
- SETTLERS 2
- FIELDS OF BATTLE
- + oko 20 programa



SPORT

- INDY CAR 2
- KICK OFF 3
- ACTUA SOCCER
- NHL '96
- NEED FOR SPEED (zvuk)
- FIFA '96 CD RIP (zvuk)
- MICHAEL JORDAN
- NBA BASKET
- WINTER SPORTS
- + oko 50 programa



EROS MIX 1

- PLAY BOY '96
- GIRLS COLLECTION 8
- GIRLS COLLECTION 9
- GIRLS COLLECTION 10
- GIRLS COLLECTION 11
- MORE WOMAN
- NAOMY CAMPBELL
- SEXY GOLF
- MORBID PORNO PICTURES
- + oko 35 programa



PLAY MIX 10

- COMMAND & CONQUER
- MAGIC CARPET 2
- FX FIGHTER CD
- HERETIC 2
- MECH WARRIOR 2CD
- NEED FOR SPEED CD
- NBA JAM
- PINBALL ILLUSION
- TORNADO GOLD
- + oko 25 hitova



PLAY MIX 11

- ACTUA SOCCER
- DESTRUCTION DERBY
- CEASAR 2 CD
- FADE TO BLACK
- FIFA SOCCER '96
- SCREAMER
- NHL HOCKEY '96 CD
- CHAMPIONSHIP MANAG. 2
- ASCENDANCY CD
- + oko 20 hitova



PLAY MIX 12

- WARCRAFT 2
- TERMINATOR FU SHOCK
- DOOM MASTER
- D DAY AM. INVADERS
- INCREDIBLE MACHINES 3
- INDY CAR 2
- DARK SEED 2
- CIVNET
- MORTAL KOMBAT 3
- + oko 25 hitova



PLAY MIX 13

- MECH WARRIOR 2 extra
- BEAVIS & BUTTHEAD
- RAYMAN
- WINTER SPORTS CD
- REST IN PIECES
- ROAD WARRIOR
- TFX 2 E.FIGHTER 2000
- THIS MEANS WAR
- WARHAMMER
- + oko 25 hitova



EXIT PRODUCTION

11000 Beograd

Naručite pouzećem ili preuzmite

- Snimamo profesionalnim uređajima na najkvalitetnijim diskovima.
- Iznajmite ili snimite jedan od preko 400 naslova iz našeg CD kluba.
- Sastavite disk po vašem izboru iz našeg kataloga.
- Diskove možete naručiti pouzecom ili preuzeti lično bez čekanja.
- Naručite još danas katalog CD i disketnih izdanja.
- Prodajemo kvalitetne prazne CD diskove.

EXIT PRODUCTION

PLAY MIX 14

- STONEKEEP
- VITRUAL KARTS
- WORMS FULL CD
- WWF ARCADE
- FIFA '96 FULL CD RIP
- TOP GUN
- EXTREME SPORTS
- JOHNNY BAZOKATONE
- VIRTUAL STUPIDITY
- + oko 30 hitova

PLAY MIX 15

- CIVNET CD
- GRAND PRIX MANAGER
- HEXEN FULL CD
- SHOCK WAVE ASSAULT
- ALIEN VIRUS
- STRIP POKER PRO CD
- THROPY BASS CD RIP
- FULL METAL JACKET
- REBEL RUNNER
- + oko 25 hitova

PLAY MIX 16

- A.T. FIGHTER
- ENTOMORPH FULL CD
- CIVILIZATION 2
- GALACTIC CIVILISATION 2
- DUKE NUKEM 3D
- BATMAN FOREVER
- DESCENT 2
- FATAL RACING
- TERANOVA
- + oko 25 hitova

PLAY MIX 17

- NBA LIVE '96 CD RIP
- REVOLUTION X
- THE WEB
- ASSAULT RIGS
- VIKINGS FOR WIN.
- SILENT HUNTER
- MASK
- JAZZ JACK RABBIT
- FANTASY GENERAL
- + oko 25 hitova

ORIGINALI

- BRITANNICA 2.0
- MS ENCARTA '97
- MS CINEMANIA '97
- BOOK SHELF '96 - '97
- WEBSTER DICTIONARY
- LEARN TO SPEAK ENGLISH ver. 6.0
- OXFORD ADVANCED ENGLISH
- AMERICA HERATICE DICTIONARY (+ IZGOVOR)
- NT 4.0
- SVE MEDICINSKE ENCIKLOPEDIJE
- ISTORIJA UMETNOSTI
- FORMULA 1 GP 2
- + 400 originalnih CD izdanja

PLAY MIX 18

- BERMUDA SYNDROME
- KICK OFF '96
- QUAKE 1
- SETTLERS 2
- SHELL SHOCK
- TOSHIDEN
- SILENT THUNDER
- EW JIM 2
- RAYMAN 100 %
- + oko 25 hitova

PLAY MIX 19

- FORMULA 1 GP 2 CD
- DESCENT 2 FINAL
- VR SOCCER
- AFTER LIFE (LUCAS ARTS)
- BATTLE BEAST
- SPACE HULK 2
- BATTLE OF WATERLOO
- ISLAND PERIL CD
- TRACK ATTACK
- + oko 25 hitova

PLAY MIX 20

- TIME COMMANDO 3D
- CYBERIA 2
- VIRTUAL FIGTER
- Z
- ALBION
- GEX
- EURO 96
- SU - 27
- RETURN FIRE
- + oko 25 hitova

PlayStation™

- Najmoćnija 32-bitna konzola za igranje.
- Fenomenalan stereo zvuk.
- Ugradjen CD ROM na kome možete slušati i audio diskove.
- Preko 16 miliona boja istovremeno na ekranu.
- Neverovatna 3D grafika u realnom vremenu.
- Prava animacija sa 30 slika u sekundi (TV kvalitet).



SONY.
PlayStation™

KONZOLU MOŽETE KUPITI, IZNAJMITI ILI SAMO IGRATI U STROGOM CENTRU GRADA.

Nudimo Vam najpovoljnije uslove prodaje kao i specijalne popuste za SEGA klubove.

Najveći izbor hit igara (preko 110 naslova).



TEKKEN 2



TOBAL NO.1



RESIDENT EVIL



TRACK & FIELD



FORMULA 1

Cika Ljubina 1/IV ☎ 011 / 627-827

lično u centru grada bez čekanja. Radno vreme od 11 do 19 časova, sem nedelje.

SAMPRO & CD CENTAR Novi Beograd

HP5L 8XX,00

- * Matrox Millenium 4Mb WRAM PCI SVGA Windows 3D Accelerator 750
- * US Robotics : Sportster 33.6K(internet ready) 320
- * IO MEGA : Zip Drive 360
Zip Cartridge 35
- * Pentium Mother Boards up to 200 MHz
ASUS, Triton II chipset
! DUAL PENTIUM ! ... call ...

MIRO DC20 1390

professional video capturing & editing system

The Ultimate najprodavaniji PC do sada

PCI Pentium 133 MHz

256Kb cache, onboard IO
16 Mb RAM, 1.3 Gb Hard Disk
PCI SVGA S3 Trio64V+, 2Mb RAM
CD-ROM 8x, SoundBlaster 16pro
FaxModem 14.400bps
14" ili 15" LR Color Monitor
tastatura, miš, 1.44 Mb FDD

... pozovite za najbolje cene ...

sampro@eunet.yu

11080 ZEMUN, Njegoševa 19

Telefoni za hardware su:

011-101-203, 193-066

... i u Vršcu: 013-813-388

... i u Podgorici: 081-24-645

... i u Leskovcu: 016-51-157

Snimanje na CD-ROM-u za PC brzo i kvalitetno
Na svakih pet diskova snimanje šestog besplatno!!!

- ORIGINALI (IGRE, ENCIKLOPEDIJE) .. 25.
- GOTOV MIX (IGRE, PROGRAMI) 25.
- MIX PO IZBORU 30.
- BACKUP HARD DISKA NA CD 30.
- SNIMANJE NA VAŠEM CD-U od 10.

Le Louvre

Velelepna umetnička enciklopedija.
Upoznajte umetnička blaga sveta
šetajući sobama muzeja

the Palace & its Paintings

BRITANNICA CD 2.0

32 toma na jednom CD-u. FINALNA VERZIJA!

TOP 5 PC GAMES		Broj CD-a
1.	Time Commando	1
2.	The Gene Machine	1
3.	Formula 1 Grand Prix II	1
4.	Touche	1
5.	Quake	1

IZABRANE ENCIKLOPEDIJE		Broj CD-a
1.	MS Encarta '97	1
2.	MS Cinemania '97	1
3.	MS Dogs	1
4.	Time Life Astrology	1
5.	Leonardo the Inventor	1

CDC MEGAMIX 11 Novembarški Hitovi

CRUSADER: NO REGRET	CHESSMASTER 5000
GENE WARS	AFTERLIFE OFFENSIVE
THIS MEANS WAR	QUAKE VIRTUA FIGHTER
F1 GRAND PRIX II	BRIDGE II TRACK ATTACK
TIME COMMANDO	GEARHEADS DEATH KEEP
AH-64D LONGBOW	Z SENSIBLE GOLF
SPACE HULK II	TIME GATE VR SOCCER

Telefon za software:

(011) 671-156

Radno vreme od 10 - 21h i NEDELJOM!

... BOLJI OD komšijinog

Multimedia • Nadogradnja • Komponente • Servis • Garancija

ŠiZeNje ^{ZWER} mašina

Pentium **133 MHz**, Triton **PCI 256 KB PipeBurst** cache, **HiSpeed I/O**, **16 MB EDO RAM**, 3,5" FDD, **1,6 GB HDD**, **CD-ROM plejer 8x**, **SoundBlaster 16**, **S3 Virge 2 MB 3D/MPEG**, 14" **SVGA kolor LR** minitower, **tastatura**, miš, **NTware**.

1.890,00

KoMsHiJa ^{CTX} mašina

5x86-P75 133 MHz, **PCI 256 KB** cache, **HiSpeed I/O**, **16 MB RAM**, 3,5" FDD, **1,3 GB HDD**, **SB Pro 16**, **S3 Trio64V+ 2 MB MPEG**, 14" **SVGA kolor LR**, minitower, **tastatura**, miš, **95ware**.

1.250,00

Polovina meseca za dobro suštinske odnose

- skener Artec 6000, A4, flatbed, true color, 600 dpi 790
- USR Sportster 28.8 Vi DSVD (data & voice IstoVremen!) 280
- Creative SoundBlaster 16 130
- ploča 5x86-133, cooler, PCI 256 KB cache, integ. I/O 190
- ZIP drive 100 MB par., ext. 340
- CD-ROM 8x Teac/Sony 180/190

Multimedia komplet featuring 260,00

SB Pro (16-bit, PnP), 25W active speakers, CD-ROM 8x ugradnja & instalacija

backup na CD 20,00

e-mail: monitor@ho.com



monitor

(011) 417-8333

Bulevar Revolucije 286/I/3 (10-17h)

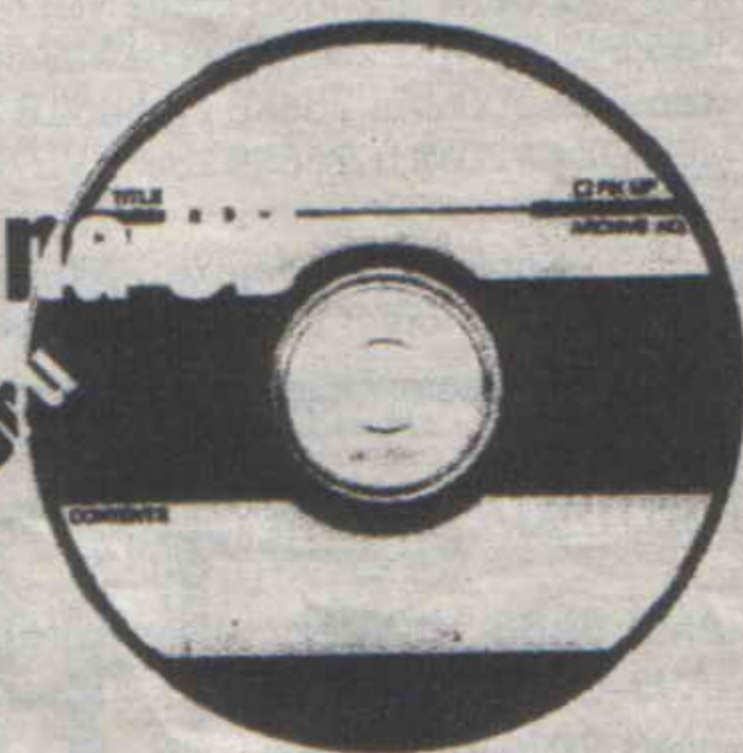
GROOVE

Milutina Bojića 8/11, Beograd, tel: 011-346-960

Hardver Servis
konfiguracije
multimedija

Snimanje
originali
miksovi
muzika

po izboru



Profi muzički softver
semplovi i lupovi

PC IGRE SNIMANJE NA CD ROM-u PC PROGRAMI
TERAZIJE
SRPSKIH VLADARA 4
3 SPRAT 0,6 PO DISKETI

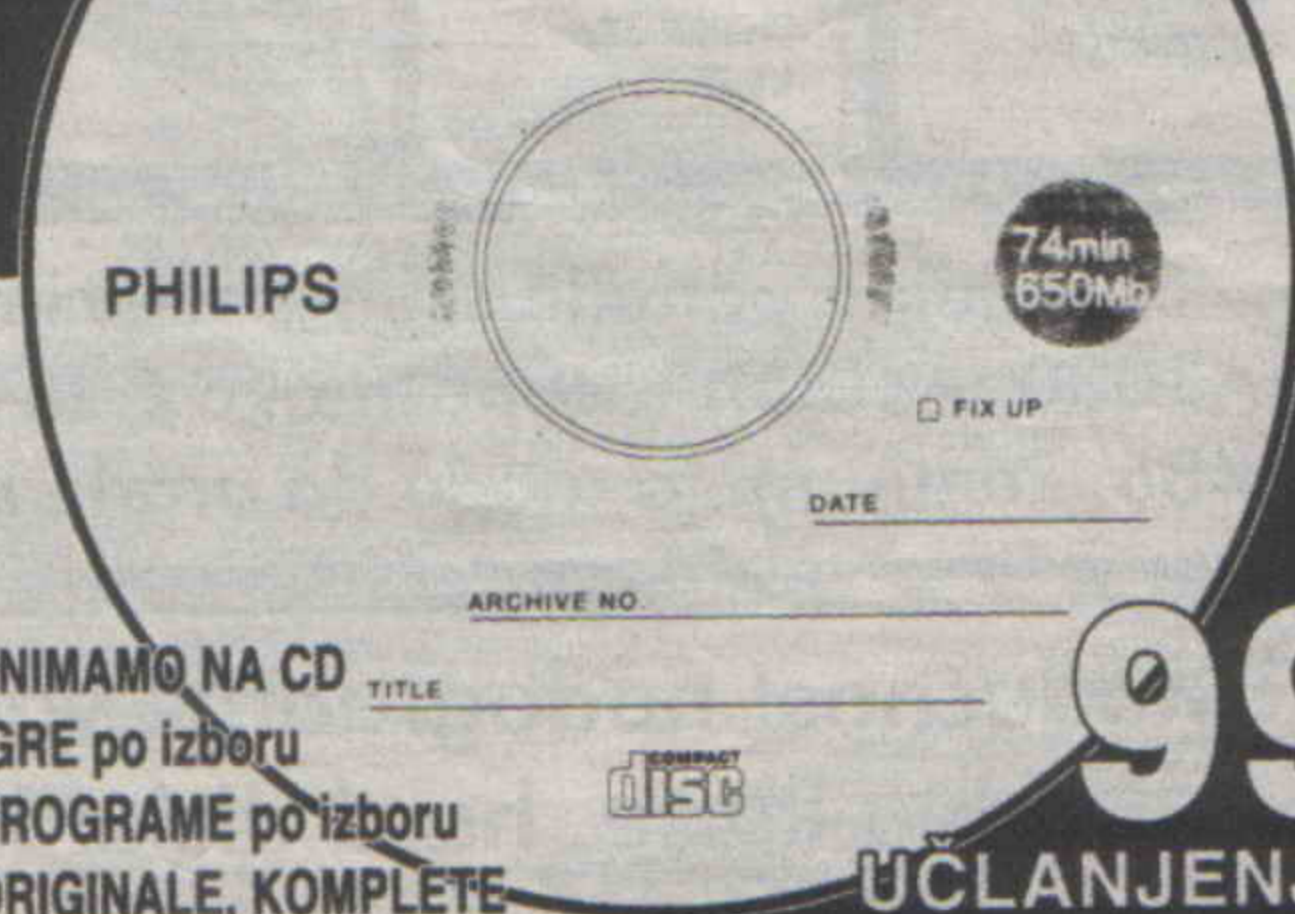
SNIMANJE na CD-ROM

79 din
1.666 CD naslova

Professional CD Recordable

CD CLUB
3

IZNAJMLJIVANJE



SNIMAMO NA CD
IGRE po izboru
PROGRAME po izboru
ORIGINALE, KOMPLETE

COMPACT disc

99

UČLANJENJE

SP SOFT 688-250

RADNIM DANOM : 13 - 20 h SUBOTOM : 11 - 20 h

ACZ

011/628-648

Radno vreme: Svakim radnim danom od 11-19 časova

LO

-386 DX 25,33MHz 64KB cache ISA	490
-386 DX 40MHz 128KB cache ISA	540
-486 DX2 50MHz 256KB cache VLB ili PCI	630
-486 DX2 66MHz 256KB cache VLB ili PCI	690
-486 DX2 80MHz 256KB cache VLB ili PCI	760
-486 DX4 100MHz 256KB cache VLB ili PCI	860
-486 DX4 120MHz 256KB cache VLB ili PCI	890

Konfiguracije sadrže: 4MB rama, SVGA video kartu 512KB, HDD 105MB, flopi 3.5, mini tower, mono monitor.

HI

-AM5x86 133MHz 256KB cache, PCI	1160
-AM5k86 100MHz 256KB cache, PCI	1340
-Pentium Intel 100MHz 256KB cache, PCI	1360
-Pentium Intel 120MHz 256KB cache, PCI	1440
-Pentium Intel 133MHz 256KB cache, PCI	1570
-Pentium Intel 150MHz 256KB cache, PCI	1760
-Pentium Intel 166MHz 256KB cache, PCI	1900

Konfiguracije sadrže: 8MB rama SVGA PCI video kartu 1MB, HDD 1.3GB, flopi 3.5, mini tower, color monitor.

Konfiguracija!

- AMD 5k86 100MHz
- AMD-ov Pentium klon
- 8MB RAM-a
- PCI SVGA 2MB
- HDD 1.3GB
- 3.5 flopi
- Color Monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 8X
- SB 16 comp.

1590

Konfiguracija!

- Intel Pentium 133MHz
- Intel Triton II
- PCI Magistrala
- 16MB RAM-a
- PCI S3 TrioV64+ 2MB
- HDD 1.3GB
- 3.5 flopi
- Color Monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 8X
- SB 16 comp.

1870

Konfiguracija!

- Intel Pentium 166MHz
- Intel Triton II
- PCI Magistrala
- 32MB RAM-a
- PCI S3 TrioV64+ 2MB
- HDD 1.7GB
- 3.5 flopi
- Color Monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 8X
- SB 16 comp.

2370

Povoljne Cene:

-4MB mem, 72 pina	40
-1MB mem, 30 pina	15
-SB 16 comp.	80
-CD 4x od	100
-CD 8x od	180
-Fax-Modem-Voice 14400	80
-Aktivni zvučnici 2x120W	90
-Interface za dva Joystick-a	30
-Mustec-ColScan ručni skener, 16mil. boja, kolor 800DPI	320

Pored standardne opreme u ponudi je i širok izbor, štampača, matičnih, laserskih i ink-jet, stonih i ručnih skenera, fax-modema, kao i razne potrošne robe.

Video Karte:

- S3 Trio 32
- S3 Trio 64
- S3 Trio 64V+
- S3 Trio 64V+ edo
- S3 Virge 3D edo
- Stealth 3D 2000
- Stealth 2001
- Ati Mach 64

Monitori:

- Daewoo 14s
- Daewoo 14x
- Philips mono.
- Philips 14C
- Philips 14B
- Philips 15A
- Philips 17A
- KFC 15

IDE Hard Diskovi:

- 1.1 GB.
- 1.3 GB.
- 1.6 GB.
- 1.7 GB.
- 2.1 GB.
- 2.5 GB.
- 3.2 GB.

CD ROM:

- Delta 6x
- Sony 8x
- Delta 8x
- Hitachi 8x
- Goldstar 8x
- Teac 8x
- Nec 8x
- Wearnes 8x
- Wearnes 10x

Memorije:

- 1Mb SIMM
- 4Mb 32bit
- 8Mb 32bit
- 16Mb 32bit
- 32Mb 32bit
- EDO,70 i 60ns

JoyStick:

-Commando	20
-QyickShot	25
-Mission	35
-FlightPro	40
-Q.J.Propad	40
-Gravis	100

Specijalna ponuda svim vlasnicima AMIGA (A500, A600, A1200, A2000, A3000, A4000) računara ako žele da svoj kompjuter zamene za PC (386, 486, Pentium), to mogu da urade kod nas po veoma povoljnim uslovima.

Mogućnost nadogradnje vašeg sistema, tj. osnovne ploče, video karte, hard diska itd. sistemom staro za novo.
Garancija 12 meseci, Servis u Beogradu obezbeđen.

CPU 386-40
486-100,133
586-90,100,120,133,166

MAIN BOARD GA-586 PIPELINE (intel)
586 LUCKY STAR PIPELINE (intel II)
586 TORNADO PIPELINE (intel)
GA-5486
486 SIS
486 ALI

CD-ROM 4x HITACHI, 4x SANYO SCSI
6x TEAC, SONY, 6x PLEXTOR SCSI
8x TEAC, SONY
10x STINGRAY

RAM 4, 8, 16, 32
EDO 4, 8, 16
VIDEO RAM

SOFTWARE + SNIMANJE NA 
KONFIGURACIJE PO IZBORU
MOGUĆNOST PORUŽBINE
DILERIMA POSEBAN POPUST

VIDEO TRIDENT
AT&T
DIAMOND
S3

MONITOR PHILIPS 14, 15, 17, 21
SAMSUNG 14, 15, 17
DAEWOO 14, 15
DTS MONO 14

MISCS SCSI PCI ADAPTEC 2940, DAT 2 GB
FAX-MODEM UMC, US ROBOTICS
JOYSTICK, MOUSE, KEYBOARD
SCANNER, PRINTER (HP & EPSON)
BIG & MINI TOWER, SPEAKERS

HDD 540, 1.1, 1.3, 1.7, 2.0, 2.5
SCSI 2.1

SB 16 COMP, 16 ORIG, AWE32 ASP

REBEL SOFT

ZELENI VENAC 4/I (u dvorištu)

011/ 634-071, 620-466

TERA-COM

GA osnovne ploče

PENTIUM 120, 133, 166

WESTERN DIGITAL diskovi

VRHUNSKJE KONFIGURACIJE



Ivana Milutinovića 4a, tel 011 435 490

S&S Design

Mi Vam nudimo potpuna rešenja za najbolju zabavu i najsigurniji posao ...

**NAJNOVIJI PROGRAMI I IGRE
PC KONFIGURACIJE
DELOVI I NADOGRADNJE
SNIMANJE NA CD ROM
CD-KLUB**

Microsoft
Windows 95

Cara Lazara 32, Subotica tel. 31-906

PC CD ROM

AT VISION

Prodaja, Iznajmljivanje, Presnimavanje, Igre i Programi,
Originali, Mixovi po izboru, Snimamo na diskete,
Multimedia, Hardware, Konfiguracije

**Sada i na
Banovom
Brdu!!!**

T.C. POŽEŠKA 118a

TEL. 550-980

radno vreme 11-21

šaljemo poštom, plaćanje pouzećem

Prodaja, Iznajmljivanje, Odkup
Preko 100 naslova, Oprema
PAL standard & NTSC

PlayStation



PlayStation



computers

U KORAK SA SVETOM!

KONFIGURACIJE

ICM-CLASSIC

Pentium P75+K5, Pentium MB SIS 256kb, 8Mb RAM+3.5FDD, PCI WIN Akc. 1/2Mb, 14"SVGA

ICM-SPEEDY

Pentium 100MHz, Pentium MB SIS 256kb, 8Mb RAM+3.5FDD, PCI Win. Akc.1/2Mb, 14"SVGA Color PHILIPS

ICM-INTERNET

Pentium 100+, Pentium MB SIS 256kb, 8Mb RAM+3.5FDD, PCI Win. Akc. 1/2Mb, 14"SVGA Color PHILIPS, CDx4+SB16MCD, 14400-i FaxModem Voice

ICM-POWER 2

Pentium 150+, Triton-II 256kb Burst, 16Mb RAM+3.5FDD, PCI Win. Akc. 1/2Mb, 14"SVGA Color PHILIPS, CDx8+SB16 MCD

ICM-GOLD 2

Pentium 166+, Triton-II 256kb Burst, 16Mb RAM+3.5FDD, S3 Trio 64V+ 1Mb EDO, 14"SVGA Color PHILIPS, CDx8+SB 16 MCD

ICM-PENTIUM PRO

Pentium PRO 200MHz, 32Mb EDO RAM +3.5FDD, Cardex V66+ 4Mb EDO, 15" Color DIGITAL, CDx8+SB16MCD



INTERPLAN Co.

DODITE NA
ICM computers
BBS
024/ 52-254

OKI LED ŠTAMPACI

ICMcomputers

PARTNER OD POVERENJA

SUBOTICA

Trg Cara Jovana Nenada 15/4
tel. 024/ 27-430, 53-525

fax. 024/ 27-430

KONTAKT TELEFONI:

SOMBOR-025/ 36-483

ZRENJANIN-023/ 38-335

BECEJ-021/ 817-338

ADA-024/ 853-208, 852-227

BEOGRAD-011/ 687-530

IGRE & DIV
PROGRAMI
10-21 h
snimanje na diskete
snimanje na hard disk0,5 din po MB

SNIMANJE NA CD
Isporuka istog dana.Saljemo postom.
Mixovi Igara (raspakovanih) 20.-
CD KLUB 1500 Naslova
HARDVER
Svih 365 dana sa Vama od 10-21 h
Novi Beograd, Jurija Gagarina 71/46
011/155-154

SONY
PlayStation

Konzole sa direktnim učitavanjem kopija
Posebne pogodnosti za klubove !!!
Svi hitovi na jednom mestu

PC CD ROM

- KVALITETNE PC KONFIGURACIJE I DODATNA OPREMA
- SNIMANJE NA PROFESIONALNIM UREDAJIMA I KVALITETNIM DISKOVIMA
- ORIGINALI I KOMPILACIJE PO VAŠEM IZBORU
- SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA HARD DISK I DISKETE

ŠALJEMO POUZEĆEM

TEL:021/39 58 77 , 73 93 52 **SIGIL**

design by SIGIL

SONY



PlayStation

DIREKTNO OD SONY-ja

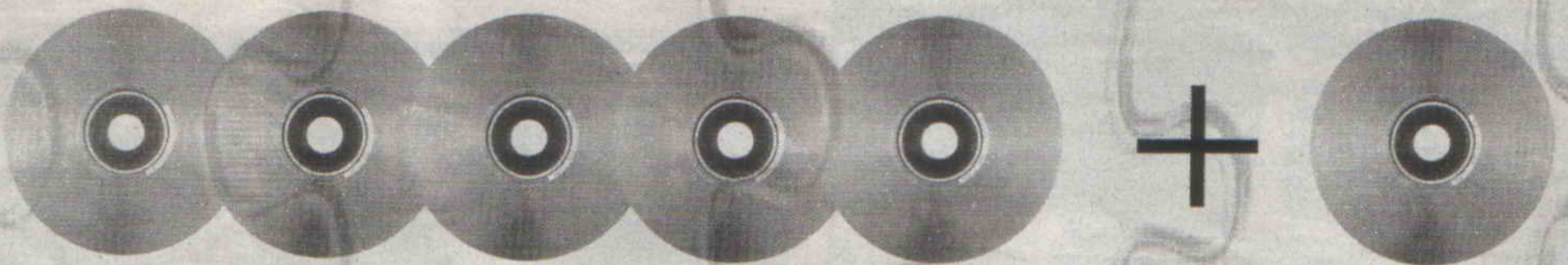
proverite zašto svi kupuju kod nas !!!



SAMO
1950 din.

- garancija za konzole

- direktno učitavanje kopija i original diskova (PAL & NTSC)



na svakih 5 diskova 1 je besplatan
preko 100 naslova igara

vršimo i prodaju:

- čipova za učitavanje kopija 350 din.
(ugradite ovaj čip ako posedujete konzolu koja učitava samo orginale)
- memorijske kartice - najpovoljnije!
- volani
- RF kablovi za antenski ulaz
- RGB scart kablovi
- dodatni džojstici
- najpovoljniji uslovi za SEGA & VIDEO klubove
- takođe imamo SEGA & NINTENDO konzole i igrice

TOTAL GAMES

Bulevar Revolucije 83a/I

011/400-708

radno vreme: od 10-19h osim nedelje

Svet IGARA

66 ŠTA DALJE?

Čeka vas spisak komandi za dva „borca” Euro Fighter 2000 i FX Fighter

69 TOP LISTE

Na pitanje u prošlom broju, da li je Amiga mrtva, stiglo je čak 72 kupona kao odrečan odgovor. Drago nam je da su se Amigisti malo trgnuli iz letargije, pa ćemo zauzvrat, u narednom periodu Amiginim igrama posvetimo dužnu pažnju

70 CVET KOMPJUTERA

Pod naslovom „Osvežavajuće gorko” objedinjeno je nekoliko istinitih tragikomičnih priča o ljudima koji rade na kompjuterima. Jer zna se – ko radi, taj i greši

86 BONUS LEVEL

Pored raznovrsnih vesti o industriji video igara, skrećemo pažnju na (neuobičajeno) veći broj najava igara za Amigu

OPISI

Afterlife	77.
Angel Devoid	74.
Brian Lara's Cricket 96	82.
Command & Conquer: Covert Operations	85.
Crusader: No Regret	80.
Deadlock	72.
DNA	84.
F-22 Lightning II	75.
Kargon	79.
Links LS	76.
Maui Mallard	78.
Megarace 2	71.
Micro Mortal Tennis	84.
Need For Speed Special Edition	85.
Rapid Reload	78.
Slam College	79.
The Pandora Directive	73.
Time Commando	81.
UEFA Euro 96 England	85.
Virtua Fighter	82.
Warcraft 2: Beyond The Dark Portal	85.

REŠENJA

Dark Seed 2 (2)	68.
Ripper	68.

NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE NAJAVE

Abuse	88.	Project X 2	90.
Almagica	88.	Rebellion	86.
Astorock	89.	Scorched Planet	87.
Broken Sword	87.	Screamer 2	87.
Burnout	89.	The Curse Of Monkey Island	90.
Foundation	89.	The Daring Adventures Of Robin Hood	90.
Grid Run	87.	The Terminator: Sky Net	87.
Jet Pilot	88.	Trapped	89.
Lands Of Lore 2	87.	Vampire Diaries	86.
Lords Of The Realm 2	90.	Vendetta 2175: The Giant Fight	88.
Magic: The Gathering	90.	Worms 1.5: The Director's Cut	88.
NHL Powerplay 96	87.	X-Car	87.
Privateer 2: The Darkening	89.		



☒ **Quake** * PC * Najpre pritisni taster '~' da bi pozvao konzolu, a zatim upiši sledeće šifre: GOD (neranjivost), NOCLIP (prolaženje kroz zidove), NOTARGET (nevidljivost), GIVE x („x” je redni broj oružja), GIVE R # (rakete, gde je „#” njihov broj), GIVE N # (klinovi), GIVE H # (energija), GIVE S # (granate), GIVE C # (energetske ćelije), KILL (ubija sve protivnike na nivou), FLY (leteenje), IMPULSE 9 (svi ključevi i sva oružja), IMPULSE 255 (učetvorostručena snaga), MAP E#M\$ (skok na epizodu „#” i misiju „\$”).

Freedom

☒ **Legends** * A * Šifre za nivoe: PBGJNOCO (Egipat), MLFJONH (Engleska), MNEJLONH (Kina) i MNDJGBFE (svemirski brod).

☒ **XP8** * Šifre za nivoe: 2. 322008210601, 3. B22008214601, 4. 10025A010734 i 5. 96860F03012F.

☒ **Fears** * Šifre za nivoe: 2. 6D7FBCOF, 3. 6DFBBCOF, 4. 6C778COF i 5. 6F6FBCOF.

☒ **Ruffian** * Šifre za nivoe: 2. MUSHROOM, 3. CORNWALL, 4. AEROFOIL, 5. CHARCOAL, 6. INJECTOR, 7. LOOPHOLE, 8. WEIGHTED, 9. HATSTAND, 10. ALMIGHTY, 11. UNDERLAY, 12. ASTATINE, 13. DISKTEST, 14. HEADLAND, 15. PRUDENCE, 16. SHOESHOP, 17. STUMBLER i 18. LOTHARIO.

Ubica

☒ **Pizza Tycoon** * PC * Gosti odlaze iz restorana zato što nemaš dovoljno konobara. Potrebna su ti trojica ako imaš šesnaest stolica. Nekoliko saveta za igru:

1. Aktiviraj Terminal, izaberi opciju „Others” i pozovi Joke Shop. Kupi Stink Bombs, izadi, nađi radnju svog konkurenta, klikni na nju da bi ušao i pobacaj sve bombe. Kada posle toga pogledaš u meni „Character” videćeš da ti se status u podzemlju popravio. Na ovaj način možeš da dostigneš rang „kuma” (Godfather).

2. U okviru Terminala odaberi opciju „Authorities” i pozovi gradonačelnika. Ako budeš imao dovoljno sreće, on će ti zakazati sastanak za određeni dan. Tog dana idi kod njega i on će ti dati broj bankovnog računa. Posle toga idi u banku, izaberi „Transfer Money” i uplati \$500.000 na račun koji si dobio. U tom slučaju, svaki put kada gradonačelnik bude hteo da izvrši inspekciju restorana daće ti jednu zvezdicu. S vremena na vreme poželjno je davati mu dodatni mito. Sa druge strane, u policijskoj stanici ne smeš direktno pokušati sa potkupljivanjem. Najbolje je podmićivati ljude „na sitno”, odnosno na vremenski period u trajanju od dva-tri dana.

Pizza Master No 1

☒ **FX Fighter** * PC * Specijalni udarci za sve likove:

ASHRAF:

Back Break Throw: napred, dole, udarac rukom, dole + udarac rukom

Energy Push: napred, dole, napred + udarac rukom

Fireball: nazad, napred + udarac rukom

Heavy Uppercut: nazad, udarac rukom

VENAM:

Swipe Punch: napred, udarac rukom

Knee Strike: nazad, udarac nogom

Twirling Punch: napred, nazad, udarac rukom

Poison Spit: nazad, napred, udarac rukom

SHEBA:

Heavy Claw Slash: nazad, udarac rukom

Jumping Spin Kick: nazad, napred + udarac nogom

Frank'n'steiner: 2 x napred, udarac nogom

Heavy Claws: 2 x udarac rukom

MAGNON:

Forward Elbow: napred + udarac rukom

Roll Attack: dole, napred + udarac rukom (kada je lik sagnut)

Mid Kick: napred, dole + udarac nogom

Lava Breath: nazad, napred + udarac nogom

KIKO:

Knee Throw: nazad, dole + udarac rukom

Triple Kick: napred + udarac nogom

Two Fisted Punch: napred + udarac rukom

Throwing Star: nazad, napred + udarac rukom

CYBEN 30:

Blastoff Throw: gore + udarac rukom (blizu protivnika)

Rotor Arm Attack: napred, napred + udarac rukom

Rocket Punch: nazad, napred + udarac rukom

Roundhouse Kick: dole + udarac nogom

JAKE:

Double Punch & Kick: napred, nazad + udarac rukom

Face Pounder: napred, napred + udarac rukom (blizu protivnika)

Shoulder Charge: napred + udarac rukom

Twisting Uppercut: nazad, napred + udarac rukom

SIREN:

Levitation Throw: gore + udarac rukom (blizu protivnika)

Back Throw: nazad, dole + udarac rukom (blizu protivnika)

Knee To Grain: napred + udarac nogom

Mboxer

☒ **True Lies** * MD2 * Šifre za nivoe: 2. QMMKN-MD, 3. FNYHHCX, 4. HCBHLY, 5. HHBMJFM, 6. DLQJPGY, 7. HMTJSKC, 8. LVMBQXL i 9. LXRJSVJ. Šifra za beskonačno energije: BGLVS.

☒ **Earthworm Jim** * Šifre za varanja: 'A', 2 x 'C', 'A', 2 x 'B', 'A', 'C', 'Start' (popunjavanje energije na 100%), 'Start', 'A', 3 x 'B', 'C', 'A', 2 x 'C', 'Start' (1000 metaka), 'Start', dole + 'C', 'A', 'B', 'C', 'A', 'B', 'A', 'C', 'Start' (devet plazma metaka).

☒ **Top Gear 2** * Šifre za nivoe: KVVC 4H2L CJL2 14NT (Britanija), QYJ# 2K2G CHL2 16DT (Kanada), SYK4 4HDL C5L2 14CT (Egipat), 2VHB 4HDL 5PLC Z4DV (Francuska), 2VK? 4KDL D5LJ 24P6 (Nemačka), KYC4 4KD8 P#LJ 24C6 (Grčka), 2YL4 4HD8 D_LJ 76C6 (Indija), L#J4 4HD5 P#LJ 24N6 (Irska).

Milan & Dača

☒ **Valhala and the Lord of Infinity** * A * Na koji način se pobeđuje završni protivnik u igri (Lord Infinity)?

☒ **Beneath a Steel Sky** * U zgradi obezbeđenja terminal traži „Security Check”. Kako glasi ta šifra? Da li se program „Phoenix” može aktivirati na neki drugi način?

Dragan

U pitanju su šifre koje se nalaze u originalnom uputstvu. „Phoenix” se može aktivirati samo ulaskom u mrežu LINC, tj. ukucavanjem ove šifre u terminal. Mi ti, nažalost, ne možemo pomoći (PC verzija je kod nas došla u „razbijenom” obliku), ali se nadamo da će to učiniti neki vlasnik Amige koji poseduje traženu šifru.

☒ **Sim City** * PC * Pošto se popuni ceo prostor, nemoguće je dalje građenje. Šta dalje? Gde je kraj igre?

☒ **Defender Of The Crown** * Kako pobediti u dvoboju koristeći tastaturu? Iako posedujem katapult, vojnike i vitezove, ne mogu da osvojim teritorije sa zamkom. Kako to izvesti?

☒ **Elite** * Kako se sleće na stanicu? Da li Missile može promešiti metu i da li se može izbeći? Čemu služe ID Computer i Fuel Scoops?

MaRko MIJaToViC

☒ **Abuse** * PC * Da bi mogao da igraš u God modu (jedino ugrađeno varanje) uradi sledeće: startuj igru sa '-edit', postavi kursor u prozor, pritisni 'Shift-Z' i pritisni 'Tab' da počneš sa igranjem.

☒ **Arcade America** * Bilo kada u igri pritisni taster 'Esc', otkucaj 7TH, a zatim jednu od sledeće dve šifre: MAKEAWISH (deset ekstra života) ili GIMMEAMMO (deset metaka). Ako si sve dobro uradio, Joey će reći „Cool”.

☒ **Battle Arena Toshinden** * Tokom igre otkucaj sledeće šifre: FUNNYHEADS (daje smešne glave borcima), LIFEISUNFAIR (koristi brojeve za specijalne udarce), GIMMEJIM (možeš da biraš Glavonje), VIRTUAL1 (gledaš „iz prvog lica”).

☒ **Havoc** * Pritisni 'Tab' i otkucaj: AAA (dodatna municija) i SSS (štitovi).

☒ **The Hive** * Da bi imao omogućen pristup svim nivoima, otkucaj TORYO na početnom ekranu.



☒ Euro Fighter 2000 * PC * Komande za igru:

- 'Enter' - izbor rakete vazduh-vazduh/mitraljez
- 'Backspace' - izbor rakete vazduh-zemlja/mitraljez
- 'Space' - ispaljivanje raketa/mitraljez
- 'desna vitičasta zagrada' - motor On/Off
- '+' - gas
- '*' - afterburner
- '/' - isključivanje afterburnera
- '.' - cev za punjenje goriva
- 'Shift+' - displej za punjenje goriva
- 'Shift-Esc' - katapult
- 'V' - noćno viđenje (samo noću)
- 'Delete' - Flare protiv raketa
- 'Insert' - Chare protiv raketa
- 'F1' - dva pogleda iz kabine
- 'F2' - pogled na metu (ako je selektovana daleko)
- 'F3' - pogleda na rep
- 'F4' - šest pogleda na avion spolja
- 'F5' - pogled na wingmana
- 'F6' - fly-by (proletanje aviona)
- 'F7' - pogled na metu (ako je selektovana blizu)
- 'F8' - pogled na ispaljenu raketu
- 'F9' - pogled na avion spolja
- 'Shift-F#' (# je broj od 1 do 9) - razni pogledi na avion
- 'Tab' - meni sa komandama za wingmana
- 'M' - mapa
- 'P' - pauza
- 'B' - vazдушna kočnica
- 'W' - kočnica za točkove
- 'R' - radar
- 'T' - navođenje za posebne bombe
- 'U' - promena osvetljenosti displeja
- 'I' - displej za sletanje
- 'D' - navigacija
- 'A' - auto-pilot (potpuni)
- 'L' - auto-pilot (samo ispravlja avion)
- 'Shift-T' - ubrzava protok vremena
- 'Shift-A' - isključuje pokazivač vremena i brzine
- 'Shift-E' - kraj misije
- 'Shift-Q' - izlazak iz igre

Leka

☒ **Rayman** * Šifre za varanja: kom0ogdk (pet života), 2x2rmfmf (dobijaš zlatnu pesnicu), trj8p (99 života), o8feh (prelazak na sledeći nivo), en5gol2g (dobijaš sve Rejmenove moći), 4ctrepfj (pristup na svih šest nivoa).

Monolit



Baka

☒ **Return to Zork** * PC * Kako preći pauka na kraju šume duhova (Forest of the Spirits)? Kako se pokreće motorni čamac iznajmljen od Bena? Može li se ući u prodavnicu opšte namene (General Store) u istočnom Šanbaru? Kako proći pored psa u kući Rebeke Snut i pored stražara u pećini?

Saša

☒ **Izzy's Quest for the Olympic Rings** * MD2 * Pauziraj igru i ukucaj sledeće šifre za varanja: 'B', 'A', 'C', 2 x 'A', 'C', 'B' (preskakanje nivoa), 2 x 'B', 'C', 'A', 'B', 'C', 'A' (neranjivost), 'B', 'C', 'A', 2 x 'B', 'C', 'A' (šifra za čistu pauzu) (od kada se pauze dele na „čiste“ i „prljave“?, pit. ur.), 'B', 'C', 2 x 'B', 'C', 'A', 'B' (šifra za sto poena).

Gox '96

☒ **Future Wars** * PC * Kako pobeći iz krugon-skog zatvora?

☒ **Guilty** * Kako u odori sveštenika izbeći stražare koji stoje pored svemirskog broda?

Objašnjenje važi kada igraš u ulozi Džeka. Pošto se preobučesh, idi do zatvora i popričaj sa Isen (dva puta). Vрати se do lokacije na kojoj se nalazi cvet, uberi ga i posklada pet latica sa njega. Počevši od mesta na kome se nalaziš, bacaj na zemlju po jednu laticu na svakoj sledećoj lokaciji (seti se priče o Ivici i Marici) sve dok ne dođeš do zatvora, odnosno do Isen. Izadi potom iz zatvora i uslediće kraća animacija. Posle toga ćeš moći da uđeš u svemirski brod.

☒ **Rise Of The Dragon** * Kako na kontrolnoj tabli u kanalizaciji prespojiti žice?

Goran Panić

Najpre „nulu“ postavi na pretposlednji od osam priključaka. Negativni pol priključi pri dnu instalacije na za to predviđeno mesto, a pozitivni pol pri vrhu na crvenu žicu. Sve vreme budi pažljiv da te ne udari struja.

☒ **Reunion** * PC * Da li je moguće sklopiti primirje sa Morgulima i kako? Može li se trgovati sa Kaplsima i kako? Kako najbrže naoružati flotu (pre nego što stigne sedma Morgulska flota)? Mogu li se spasiti Jaanosianci od napada Morgula? Uvek uništiti Morgulsku flotu, ali se posle toga pojavi poruka da su oni napali Jaanosiance i „zbrisali ih“. Postoji li način da se to spreči?

Da te pitam

☒ **Earthworm Jim 2** * MD2 * Šifre za igru: 'A', 'B', 3 x 'C', 2 x 'A', 'B' (dodatni život); 'C', 2 x 'B', 'A', 'C', 'B', 2 x 'A' (5000 metaka); 4 x 'C', 3 x 'A', 'C' (Triple Gun); 4 x 'C', 3 x 'A', 'B' (Plasma Gun); 5 x 'C', 5 x 'A', 'B' (skok na nivo „Puppy Love“); 2 x 'A', 2 x 'C', 2 x 'B', 2 x 'A' (skok na nivo „Lorence Soil“); 'C', 'B', 'C', nazad, napred, nazad, 'A', 'B' (skok na nivo „Flying King“); 'C', 'A', 'B', 'C', 'A', 'B', gore, dole (teleport bomba na nivou „Flying King“).

Nick & Cwiya

☒ **Chronomaster** * PC * Kako na Kabalu dobiti vetar koji je potreban za zaustavljanje vremena u sistemu?

Uča

U pećini kod patuljaka odlomi čekićem parče namagnetisane stene sa stuba, a zatim pomoću tog komada zdrobi Feniksovo pero. Kada se nađeš u pećini u kojoj treba da obaviš obred iskoristi Magic Foci na prahu od Feniksovog pera, a zatim prah ubaci u kotao.



Baka

Konferencija „Šta dalje?“ na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'K' (konferencija), a zatim 'P' (pristup). „Šta dalje?“ je konferencija broj 4. Sa 'C' čitaš poruke, sa 'S' šalješ svoju bilo kome. Na pitanja koja BBS postavi, odgovaraš po sledećoj šemi:

Od: Ime Prezime
Za: Slobodan Macedonic
Tema: Pomoc oko igre
(obрати pažnju da nema naših slova)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera“. Poruke ne treba slati kao komentare SysOpu. Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera.



Svet kompjutera (Šta dalje?)
Makedonska 31, 11000 Beograd

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompilacije u „Svetu igara“ 7, 8, 10, 13 i 14, kako se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poledini koverta napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.

Priloge i pitanja možete slati elektronskom poštom na adresu sta.dalje@sk.co.yu

Dark Seed 2 (2)

Kada se vratiš u život, pomoću kartice otvori rešetkasta vrata. To će ti omogućiti da ubuduće lako prelaziš iz mračnog sveta u normalni i obrnuto. Dakle, u tu svrhu više ne moraš koristiti lavirint. Vрати se do luna parka (normalni svet) i zaigraj rulet. Ulog stavi na broj koji si saznao u mračnom svetu. Kao nagradu ćeš dobiti plišanog medveda. Idi do administrativnog centra i popričaj sa gradonačelnikom Flemingom. Kada on uđe u zgradu, držačem za odevu obij bravu na vratima automobila i pokupi gradonačelnikovu aktovku u kojoj ćeš naći novčić i Ritine slike. Novčić ubaci u telefonsku govornicu, pozovi šerifovu kancelariju i prijavi pljačku. Šerif će otići da vidi šta se dešava, a ti za to vreme pregledaj njegov sto i uzmi Ritinu fotografiju i časopis. Idi do svoje kuće, sedi na klupu i popričaj sa Džimom koji će ubrzo doći.

Posle razgovora idi do bilijar kluba i saslušaj šta imaju da kažu Džimi (u klubu) i Slim (u baraci). Otiđi i do gospođe Ramirez i popričaj sa njom. Na trenutak napusti scenu i ponovo se vrati. Primitićeš da Džimi ulazi u kuću Ramirezove. Prikradi se prozoru, pogledaj šta se dešava i fotografiši scenu. Posle ovoga ćeš dobiti glavobolju i zato idi do doktora Simsa. Kada završiš sa terapijom, ponovo sačekaj Džeka ispred svoje kuće. Od njega ćeš saznati da se nešto dešava u bilijar klubu. Idi tamo i zateći ćeš Džimija i Slima u svađi. Posle prepirke, poseti Slima u njegovoj brvnari i dobićeš pismo i prazan pištolj. Pređi u mračni svet.

Poseti kreaturu koja ti je rekla broj izvučen na ruletu i u praznu nišu stavi plišanog medveda koji je u međuvremenu doživeo transformaciju u figuricu čudovišta. Na taj način isključićes struju u prostoriji pored bara (paralela bilijar klubu). Idi tamo i sa zida skini neobični stimulatívni uređaj. Otvori velika kružna vrata i nekoliko ekrana dalje ćeš sresti biće po imenu Goth. Kao i klovn, i on će od tebe zatražiti da mu doneseš lekove. Čoveku u prodavnici oružja ponudi pištolj i dobićeš neobičnu pušku. Vрати se u normalan svet i Garganu daj stimulatívni aparat. Od njega ćeš tada saznati da je klovn umro, ali ćeš ipak dobiti potrebne lekove. Pređi u mračni svet i odnesi ih Gothu. Porazgovaraj sa njim, a zatim sa zida uzmi magnetni samostrel.

U policijskoj stanici robotu-stražaru pokaži karticu i razgovaraj sa njim sve dok on ne ode. Tokom razgovora moraš pravilno birati ponuđene odgovore, jer lako možeš nastradati. Takođe, zapamti koje je doba dana. Kada stražar ode pokupi lampu sa stola i beži iz zatvora. Sada ponovo idi do dvojice stražara koji su ti postavili zagonetku i na osnovu informacija koje imaš (doba dana i koji od njih dvojice laže), razreši problem. Najbolje da prethodno snimiš poziciju, za slučaj da ne uspeš. Kada im daš tačan odgovor, oni će te pustiti u zgradu. Ogromnoj bebi u desnom uglu ekrana daj stvorenje koje si pokupio u baru i nastavi desno. Konačno ćeš sresti zaštitnicu mračnog sveta koja ti se obratila preko televizije. Ispričaj se sa njom i detaljno je pitaj sve što te zanima.

Vрати se u luna park i odigraj igru bacanja obruča. Međutim, pre nego što baciš obruč, ispali hitac iz samostrela na metalni stub. Na taj način ćeš ga namagnetisati. Osvojićeš novu nagradu - još jednog plišanog medveda. Na streljačkom poligonu iskoristi pušku iz mračnog sveta i osvojićeš i trećeg medveda. Posle toga će se pojaviti šerif, reci ti da je gradonačelnik ubijen i da si osumnjičen za još jedno ubistvo. Daj mu pismo koje si dobio od Slima i on će otići. Pređi u mračni svet i dva medveda (čudovišta) postavi u dve prazne niše levo i desno od lokacije na kojoj si to već učinio. Time ćeš isključiti struju u dva dela grada - u administrativnom centru (sudnica) i u okolini prodavnice oružja. Idi do sudnice. Pošto sudija neće biti tamo, otvori orman i uzmi spise. Otvori vrata pored prodavnice oružja (elektronska brava više ne radi zbog nestanka struje) i sa stola pokupi čudnu metalnu napravu u obliku šake (igrača prvog *Dark Seed* će je prepoznati).

Po povratku u normalni svet zabolet će te glava i zato idi do dr. Simsa. Pošto budeš izašao iz ordinacije presreće te agent FBI-a. Posle razgovora sa njim idi desno i popričaj sa poznanikom Polom (čovek koji zaliva baštu). Koristeći šakastu napravu zatvori dotok vode. Dok se Pol bude trudio da popravi slavinu, uđi u njegovu kuću. U krajnjoj levoj prostoriji obrati pažnju na pod i primitićeš ogrebotine nastale pomeranjem police. Gumi potom policu i ukazaće se tajni prolaz. Naći ćeš se u ritualnoj sobi. Sve detaljno pregledaj i na kraju uzmi ključ. U tom trenutku će se pojaviti Pol sa nožem u ruci. Posle kraće borbe Pol će izvući „deblji kraj”. Pre nego što umre, ispitaj ga o svemu što je vezano za varžemaljce. Izadi iz kuće, idi levo, ključem otključaj vrata prodavnice i uđi unutra. Pogledaj alarm i aktiviraj ga. Šerifov zamenik će tada napustiti stražarsko mesto ispred Ritine kuće, što će ti omogućiti da se ušunjaš unutra.

U Ritinoj kući najpre pogledaj poruku na stolu, a zatim idi u susednu sobu i pokupi kartu koja ti omogućava besplatno proricanje sudbine. Tu kartu odnesi u luna park

proročici Pandori i na osnovu vizije ćeš shvatiti ko je zapravo ubica. Idi do svoje kuće, uđi u sobu i otvori vrata koja su tokom cele igre bila zaključana. Prodi kroz ogledalo. Pogledaj kutiju, uzmi mač, idi desno i razgovaraj sa mamom. Saznaćeš da je opako čudovište već krenulo ka normalnom svetu. Zato brzo idi do lavirinta (u mračnom svetu) i uđi u njega. Primitićeš da čudovište hita ka prostoriji sa ogledalom jer je ono veza među svetovima. Pošto ga ne možeš stići na klasični način, posluži se varkom: u dugačkom vertikalnom hodniku u gornjem levom delu lavirinta nalazi se lažno ogledalo iza koga postoji tajni prolaz. Ova prečica će ti omogućiti da do ključne prostorije stigneš pre čudovišta, a potom ga ubiješ. Kada to uradiš, vrati se do sobe sa stubom u kome su se nalazile ljudske glave i u desni otvor na kontrolnom pultu ubaci svetiljku, a u levi spise. Konačno, preseci kabl sa desne strane stuba i odgledaj prilično neočekivanu završnicu.

(kraj)

Ripper

Na samom početku nekoliko opštih napomena. Rešenja svih zagonetki data su za srednji („Medium”) nivo težine. Na „Easy” i „Hard” nivou neke zagonetke će se dizajnerski razlikovati, ali suština problema ostaje uvek ista. Kod većine zagonetki nećemo objašnjavati logiku kojom se dolazi do rešenja. Iako *Ripper* ima četiri varijante završetka, postoji samo jedan pravilan put do kraja i on je ovde opisan. Sa svim likovima treba da razgovaraš i postaviš im sva pitanja koja su na raspolaganju. Kod arkadno-pucačkih sekvenci levi taster miša služi za pucanje, dok desni aktivira štit.

Prolog

Popričaj sa Magnotom i Karlom, pogledaj kompjuter, a zatim koristeći WAC skeniraj delove polomljene šolje. Posle toga moraš sastaviti model šolje da bi dobio reč koja je na njoj napisana. U pitanju je neka vrsta prostorne slagalice. Kada sklopiš model izadi iz apartmana.

Prvi čin

U policijskoj stanici razgovaraj sa Brenonom (službenik na šalteru). Uđi u Magnotinu kancelariju i pomoću WAC-a skeniraj dokumente na njegovom stolu. Magnota će te uhvatiti na delu, ali sem upozorenja neće preduzeti nikakve druge mere. Popričaj sa njim, a zatim idi do sobe u kojoj se čuvaju dokazi i pokušaj da saznaš nešto od policajca koji tamo radi. Potom napusti policijsku stanicu i idi do bolnice (Tribeca Center) u kojoj je smeštena Ketrin.

Prvo popričaj sa crkinjom na portinici, a zatim uđi u lift i popni se na sprat. Kada izađeš iz lifta idi desno i uđi u sobu u kojoj leži Ketrin. Raspitaj se o njenom zdravstvenom stanju kod doktorke Batron i doktora Kejbla i pogledaj nejasnu sliku Trboseka na monitoru. Vрати se do lifta, spusti se u podrum i uđi u mrtvačnicu. Tamo popričaj sa patologom Farlijem i pregledaj tri leša da bi dobio nove informacije.

Vreme je da svratiš u svoju redakciju. Razgovaraj sa urednikom (Ben), a zatim pregledaj Ketrinin elektronski roko-vnik (rolodex). Na svom radnom stolu ćeš naći poruku od Ketrin. Priključiti se na cyberspace pomoću terminala koji se takođe nalazi na tvom stolu. Uđi u Virtual Herald „izvor” i pregledaj najnovija izdanja časopisa. „Uplovi” u sajber-biblioteku, zatraži od bibliotekarke spisak brojeva izdatih knjiga i součićeš se sa prvom ozbiljnom zagonetkom u igri - moraš uneti registarski broj knjige koju je uzela najnovija Trbosekova žrtva. Rešenje rebusa (odnosno tačan odgovor) je: HC2021R.

Izadi iz cyberspacea i idi do Ketrininog apartmana. Tamo pogledaj palicu, rođendansku čestitku i zvezdanu kartu. Na osnovu datuma rođenja možeš zaključiti da je Ketrin rođena u znaku ribe. Prema tome, kristale u kutiji na stolu

(boja kristala nije bitna) treba da poređaš na isti način kao što su rasporedene zvezde u sazvežđu riba (Pisces). Redovi u kutiji se računaju od prvog na vrhu do osmog na dnu, a kolone su obeležene od 1 do 9, sleva nadesno.

Red	Kolona
1	3
2	1
3	4 8
4	6
5	2 9
6	4
7	7 9
8	5

Kada složiš kristale iz lobanje će poteći zrak svetlosti koji će osvetiti jednu od knjiga na polici. Pogledaj tu knjigu i videćeš da na njoj piše HOROSCOPE.

Idi do prodavnice Soupa Bitija i razgovaraj sa njim. Pregledaj police i pomoću WAC-a skeniraj najnovije izdanje časopisa „Popular Cybertronics”. Poseti čičicu Kovingtona Voforda i saznaćeš da je njegov pokojni brat blizanac imao „izvor” u cyberspaceu, ali da je šifra za ulazak izgubljena. Posle razgovora prošetaj po kući i naići ćeš na tri zagonetke.

Cilj prve zagonetke je da u tri poteza ubaciš kuglicu u donji desni ugao stola sa lavirintom. U gornjem desnom uglu se nalazi pet prekidača koje treba da pritisneš sledećim redosledom: 1; 2 | 5 (prvi potez), 2 | 5 (drugi potez) i 4 (treći potez).

Druga zagonetka se nalazi u sobi na spratu. Dok se budeš peo stepenicama, obrati pažnju na serijski broj Vofordovog patenta koji je upisan na tabli koja visi na zidu. Kada se nađeš u sobi najpre pogledaj koliko ima sati, a onda priđi registar-kasi. Smatrajući da slovo „X” u serijskom broju ima funkciju operatora množenja, lako se može dobiti: $2 * 255127.5 = 510255$. Dakle, u registar-kasu moraš da ubaciš četiri novčića ovim redosledom: 5 centi, 10 centi, 25 centi i 5 centi.

Sidi u prizemlje i priđi polici na kojoj stoje tri časovnika. To je treća i poslednja zagonetka. Časovnik u obliku piramide simbolizuje Egipat, časovnik sa kukavicom Švajcarsku, a digitalni časovnik Ameriku. Pošto si na spratu video koliko ima sati, tri časovnika treba da naviješ tako da pokazuju lokalno vreme u odgovarajućim državama. Razlika u broju sati se može videti na plakatu sa vremenskim zonama. Ukoliko je, naprimer, na časovniku na spratu bilo 2:35 (popodne), onda piramidu postavi na 9:35, kukavicu na 8:35, a „digitronac” na 14:35.

Pošto si rešio sve tri zagonetke, dobićeš tri vakuumske cevi. Vрати se u sobu u kojoj se nalazi kompjuterska oprema. Tri pregorele vakuumske cevi (uređaj je na stolu) zameni novima koje si upravo dobio. Monitor će se uključiti i na ekranu će se pojaviti reč VULCAN. Odmah zatim se priključi na cyberspace, poseti prvo Vofordov „izvor” (šifra: VULCAN), a zatim idi i do Ketrininog „izvora” (šifra: HOROSCOPE). Tamo ćeš se sresti sa programom koji štiti podatke od uljeza kao što si i sam. Program će poprimiti oblik nekakvog letećeg čudovišta koje, naravno, moraš ubiti (napomena: ukoliko ukucaš reč ARCADE preskočićeš ovu arkadnu sekvencu). Posle toga ćeš dobiti Ketrinin elektronski dnevnik. Međutim, on ti za sada neće puno pomoći zato što još uvek nemaš lozinku koja će aktivirati algoritam za dešifrovanje teksta u dnevniku.

U kaficu „Duchamps” razgovaraj sa Gambitom Nelsonom i barmenom. Tako ćeš saznati za adresu Falkonetija. Idi do njegove kuće i popričaj sa tipom koga ćeš tamo sresti (Tvig). On će ti reći da je Falkoneti trenutno u svom „izvoru” u cyberspaceu. Šifru za pristup ovom „izvoru” možeš dobiti na dva načina: možeš zapretili Tvigu i tražiti da ti oda šifru, ili obratiti pažnju na ono što glas kompjutera u toj sobi neprestano ponavlja. U svakom slučaju, šifra je: CIRCUS MAXIMUS.

Kada uđeš u cyberspace, Falkoneti te neće dočekati sa simpatijama i zatražiće da odigraš sa njim jednu igru. U ar-

kadnoj full-motion video sekvenci moraš zabeležiti bolji rezultat od Falkonetija. To ćeš postići tako što ćeš „skinuti” samo one mete koje simbolizuju „loše momke”. Prema tome, treba da pogodiš sledeće mete: 1, 2, 3, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 15, 17 i 19. Izadi potom iz cyberspacea, idi do Falkonetijeve kuće i on će sada biti tamo. Popričaj sa njim i to je kraj prvog čina.

(nastaviće se)



TOP LISTE

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Do 21. oktobra primili smo 249 kupona. Među njima bilo je 69% vlasnika PC kompatibilaca, 29% vlasnika Amiga i 2% vlasnika ostalih kompjutera.

Dobitnici nagrada u ovom broju:

Kontiki (011/154-836) vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog kompakt diska dobitnicima:

- Srđan Spirić, Zrmanjska 8, 11000 Beograd,
- Željko Nedeljković, Slavka Miljkovića 13, 11231 Resnik,
- Ivan Golubović, Radnih Brigada 26, 18000 Niš,
- Miroslav Grbavac, Vuka Karadžića 42, 21460 Vrbas i
- Mario Ćirić, Save Nemanjića 1/19, 11300 Smederevo

Diler Soft (011/331-814) vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog kompakt diska dobitnicima:

- Marko Đoković, Vuka Karadžića 19, 32300 Gornji Milanovac,
- Nikola Tomić, Cetinjska 4, 11000 Beograd,
- Stevan Gvozdenović, Svetozara Markovića 1/5, 34227 Batočina,
- Milan Kostić, Braće Panić 1, 11276 Jakovo i
- Lazar Miković, Svetog Save 43, 21480 Srbobran

Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanje nagrada treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu.

SVET KOMPJUTERA

**(Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd**

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firmi koje su ih proizvele

br.	Naziv igre	firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
Ime i prezime:		
Adresa:		
Imam godina. Imam kompjuter		

TOP 10 AMIGA

1.	ALIEN BREED 3D 2
2.	FIGHTIN' SPIRIT
3.	PUTTY SQUAD
4.	DNA
5.	PRIMAL RAGE
6.	VALHALLA AND FORTRESS OF EVE
7.	KARGON
8.	JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY
9.	MICRO MORTAL TENNIS
10.	PINBALL HAZARD

TOP 10 PC

1.	MEGARACE 2
2.	QUAKE
3.	LINKS LS
4.	DEADLOCK
5.	THE PANDORA DIRECTIVE
6.	TIME COMMANDO
7.	FORMULA ONE GRAND PRIX 2
8.	ANGEL DEVOID
9.	CRUSADER: NO REGRET
10.	F-22 LIGHTNING 2

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti i potražnji, a ne kvalitetu.

GAME TOP 25

TP	PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	platforme
1.	○	1.	FIFA 96 - EA Sports	412	37	PC
2.	○	2.	NBA LIVE 95 - EA Sports	350	38	PC
3.	○	3.	MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	345	39	Amiga PC
4.	○	4.	COMAND & CONQUER - Virgin	323	51	PC
5.	○	5.	WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	296	40	PC
6.	▲	7.	DOOM 2 - Id Software	250	47	PC
7.	▼	6.	MORTAL KOMBAT 3 - GT Interactive	246	20	PC
8.	○	9.	CIVILIZATION - MicroProse	225	27	Amiga PC
9.	▲	9.	ALADDIN - Disney Software	203	23	Amiga PC
10.	▲	11.	DARK FORCES - Lucas Arts	202	34	PC
11.	▲	12.	MORTAL KOMBAT - Acclaim	200	35	Amiga PC
12.	▼	9.	COLONIZATION - MicroProse	199	9	Amiga PC
13.	○	12.	THE LION KING - Disney Software	170	10	Amiga PC
14.	○	13.	WING COMMANDER 3 - Origin	160	8	PC
15.	○	15.	REBEL ASSAULT 2 - Lucas Arts	154	13	PC
16.	○	16.	COMANCHE - Nova Logic	153	20	PC
17.	○	17.	WORMS - Team 17	143	16	Amiga PC
18.	○	18.	X-WING - Lucas Arts	132	12	PC
19.	○	19.	TIE FIGHTER - Lucas Arts	130	11	PC
20.	▲	20.	THE SETTLERS - Blue Byte	121	17	Amiga PC
21.	▼	20.	STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	119	11	Amiga PC
22.	○	22.	DUNE 2 - Westwood Studios	108	10	Amiga PC
23.	○	23.	NBA JAM - Iguana Entertainment	107	10	Amiga PC
24.	○	24.	FULL THROTTLE - Lucas Arts	106	14	PC
25.	○	25.	5. GOLDEN AXE - Sega	101	11	Amiga PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u proteklom mesecu

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. **Game Top 25** predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26.	CANNON FODDER	86	36.	FORMULA ONE GRAND PRIX	69
27.	GOALI	78	37.	DOOM	68
28.	PIRATES!	77	38.	DUKE NUKEM 3D	67
29.	HISTORY LINE 1914-1918	76	39.	QUAKE	63
30.	LEMMINGS	75	40.	CIVILIZATION 2	62
31.	UFO	74	41.	LITTLE BIG ADVENTURE	61
32.	FRONTIER	73	42.	THE JUNGLE BOOK	60
33.	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	72	43.	X-COM	59
34.	SENSIBLE SOCCER	71	44.	FLASHBACK	52
35.	ELITE	70	45.	BATTLE ISLE	50

Ispod crte su igre najbliže plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu iako promeniti status tih igara.

OSVEŽAVAJUĆE GORKO

NEKADA JE MALO LJUDI IMALO KOMPJUTERE, ALI SU PUNO ZNALI O NJIMA. DANAS, PUNO LJUDI IMA KOMPJUTERE, ALI O NJIMA NE ZNAJU SKORO NIŠTA. OVIH NEKOLIKO ANEGDOTA TO I POTVRĐUJU. NASMEJTE SE I VI!

ŽUTA BOJA

Dešava se u jednoj beogradskoj TV stanici. Lokalni urednik, maher za savremenu tehnologiju, maltretira dežurnog kompjuteristu da mu napravi najavni telop za emisiju. Kao stručnjak za vizuelnu estetiku, pokušava da ukombinuje ljubičaste i tirkizne nijanse i konstantno nešto zakera. Konačno, na usvojeno rešenje pokušao je da unese još jednu izmenu:

- Je li, bato, a je l' mogu ta slova da budu žuta?

Kompjuterista nije izdržao:

- E, ne može! Nema više žute boje, potrošila prepodnevna smena! Dodite sutra, noćas stižu kanisteri pa ćemo doliti...

- Aha. Dobro, onda ništa. Videćemo se sutra...



Predmet OTP je u sebi krio i računare i programiranje, a profesor Vinjak je bio pravi čovek za taj predmet: po sopstvenom priznanju, prvo je pokušao da napravi perpetuum mobile prve vrste („onda sam upisao fiziku, pa sam video da to ne radi“), potom druge vrste („kad sam napustio fiziku, upisao sam hemiju i video da ni ovo drugo ne ide“). Na kraju je rezignirano odustao od studiranja i zaposlio se u železnici („kucnem ja čekićem točak od lokomotive, a on kaže:

SEDELA SAM ZA MAŠINOM, ŠILA SAM

Izvesnoj studentkinji sociologije nije objasnio funkciju miša, te ga je dotična spustila na patos i pritiskala nogom (kao papučicu) očekujući da se na ekranu dogodi neka promena...

vnih: atomi, molekuli i orbitale; poluprovodnici i poluprovodnička plazma; polusabiračka kola; složenija kola; još složenija kola; veoma složena kola; operativni sistem; programiranje u BASIC-u; objektivno orijentisano programiranje (pogrešno je preveo *object-oriented*).

PAD SISTEMA

Ne znamo da li se ovaj događaj desio u pošti ili banci, no svakako je u pitanju firma sa razgranatim kompjuterskim sistemom po celoj zemlji. Dežurnog u beogradskom računarskom centru telefonom zove službenica iz filijale „negde u unutrašnjosti“:

- Kolega, znate, meni je ovde pao sistem i ja ne znam šta sad da radim.



- (uzdah) Uh, dobro... Sad ću ja da vam objasnim kako da ga podignete.

- Ne vredi vam da mi objašnjavate, ja sam ovde sama.

- ? Nema veze, evo sad ćemo mi to da rešimo. Dakle, uzmite boot disketu...



DRŽAČ ZA KAFU

Novopečeni kupac PC kompjutera javlja se svom prodavcu sa pritužbom:

- Izvin'te, ja sam kod vas kupio kompjuter pre mesec dana, i polomio mi se držač za kafu.

- Kakav, bre, držač za kafu?

- Pa, držač za kafu, na vašem kompjuteru.

- Mora da je greška, ne znam o čemu govorite.

- Ama, bre, držač za kafu, ovaj plastični, na kompjuteru. Ma, da ja to vama donesem i pokažem...

- Mislim da bi to bilo najbolje.

Pred zapanjenim prodavcem uskoro se pojavio kupac, noseći kućište PC-a, spustio ga na sto, pritisnuo 'Eject' na CD-ROM drajvu i, pokazujući polomljenu plastiku, objasnio:

- Evo vidite, ovaj držač za kafu... Pa mislim, da mi zamenite to dok sam još pod garancijom...



DVA NEKAKO, TREĆI NIKAKO

Jedna od čuvenih zbudjujućih situacija za novopečene korisnike kompjutera jeste i ono: „Piše 'Ubaci disk 3' a stala su samo dva!“



na školskoj tabli osvanula slika

Alana Čumaka prethodno izbušena na kaktusu);

✿ BASIC je viši kompjuterski jezik i zato ga koriste samo najveći stručnjaci, a assembler je niži, pa je zato lakši (ima manje naredbi) i svi mogu da ga koriste;

✿ Reč 'program' se, radi uštede memorije, skraćeno piše 'progra.';

✿ Da biste uspešno programirali, morate prvo da savladate brisanje table (ko je hteo ocenu 5, morao je da briše „stilski“, što je uključivalo i metalni okvir table);

✿ Postoji više nivoa spoznaje računara. Da biste ostvarili najviši nivo spoznaje, morate da krenete od osno-

čito!"). Kao stručnjak za računare i savremene tehnologije, profesor Vinjak je postavio neka zlatna pravila koja ćemo ekskluzivno otkriti čitaocima „Sveta kompjutera“:

✿ Ulazno-izlazne jedinice se sastoje iz izbušenih medijuma i verifikirke (posle čega je

JE L' TI ŽAO!

Jedna devojka nije mogla da obriše naveden fajl iz DOS-a, jer je kompjuterovo obaveštenje o brisanju i pitanje „Are you sure? (Y/N)“ („Da li ste sigurni?) prevodila kao „Da li vam je žao?“ („Are you sorry?“), te je uvek davala negativan odgovor...



- Čekajte da je nađem. Ali, znate, ja sam ovde sama i...

- Nije to ništa strašno, sve ću vam objasniti. Znači, uzmete boot disketu i gurnete je u drajv...

- Ne mogu da ubacim disketu.

- Zašto?

- Pa ne mogu da dodem do drajva.

- Vidite, drajv vam je onaj mali prorez napred na kućištu...

- Kolega, izgleda da vi mene ne razumete. Meni je pao sistem. Na patos...

Pripremili:
Nenad VASOVIĆ
Viktor TODORVIĆ
Srđan JANKOVIĆ



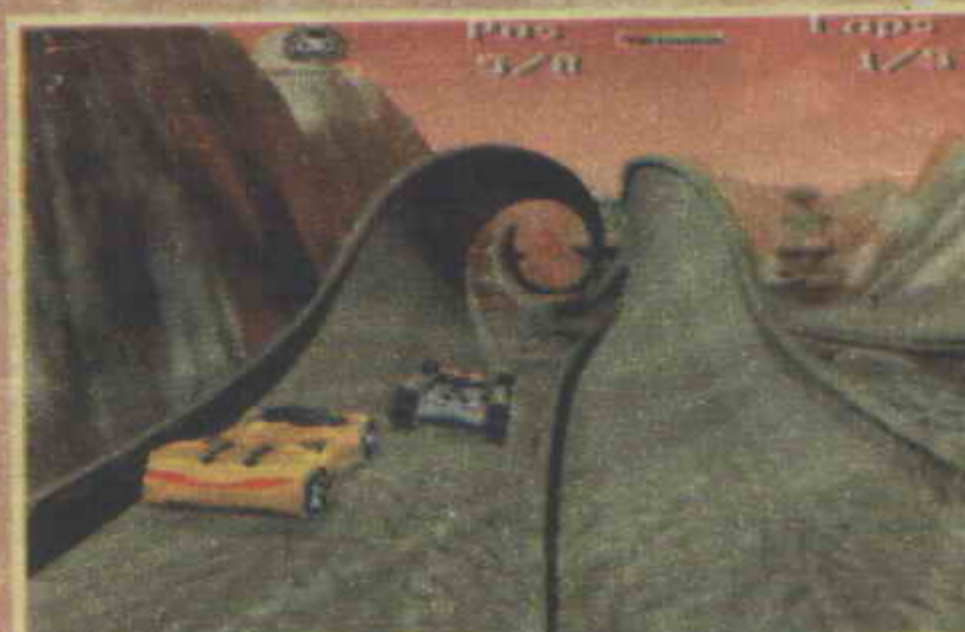
Francusku programersku grupu „Cryo“ pamtimo po izvanrednim igrama *Dune* i *KGB*. Razvojem multimedije „Cryo“ je uradio i naprednije, CD-ROM verzije ovih igara, pri čemu je *KGB* preimenovao u *Conspiracy* i angažovao harizmatičnog **Donalda Satherlanda** (Sutherland) kao specijalnog savetnika igraču. Uporedo sa preradom starih hitova, „Cryo“ je tada objavio i vrlo dobru akcionu trkačku simulaciju pod imenom *Megarace*. Bila je to jedna od prvih, pravih multimedijalnih igara, specijalno pisana za novi medijum čije je kapacitet obilato koristila. Luksuzne digitalizovane sekvence uvodile su igrača u *Megarace* i zabavljale ga između dve trke.

Tekst o prvom *Megaraceu*, koji se na tržištu pojavio sredinom 1994. godine, čitaoci „Sveta kompjutera“ nikada nisu pročitali, jer je čamio na hard disku punih šest meseci, čekajući šansu da bude objavljen. Nažalost, nedostatak prostora iz broja u broj sprečio nas je da vam skrenemo pažnju na ovo izvanredno ostvarenje. Ovu grešku ispravljamo izborom nastavka, *Megarace 2*, za **Igru meseca**, što ona svakako zaslužuje. To je uz *Time Commando* ubedljivo najatraktivniji naslov koji se pojavio na domaćem tržištu u poslednjih mesec dana. Namerno spominjemo *Time Commando* (čiji opis je na stranici 81), jer te dve igre imaju nešto zajedničko što ih i čini tako spektakularnim.

Sem što su obe proizvod francuskih programera, u pitanju je i način izvođenja. Za razliku od uobičajenih automobilskih simulacija, gde virtuelna kamera prati sâm automobil bez obzira koju vrstu pogleda izaberete (iza, iznad kola, u kabini), u *Megarace 2* trajektorija kamere (da se izrazimo rečnikom mašinskih inženjera) tesno je povezana sa trkačkom stazom. Postoji unapred određeni raspon položaja u kojem se može naći vaše vozilo u odnosu na virtuelnu kameru. Shodno tome, ono će biti manje ili više, odnosno bliže ili dalje, ali se ostali parametri kadra neće menjati. Odgovor na pitanje zašto je primenjen ovakav princip izrade leži u koncepciji staza. Svih šest staza po kojima možete voziti dizajnirane su po ugledu na tobogane u luna-parkovima. To znači da su pune naglih survavanja u dubinu i vrtoglavih krivina. Da bi se postigla željena dinamika i glatkoća pokreta, staze su renderovane i spakovane na dva kompaktna diska, a trkačka vozila su praktično mali objekti koji se iscrtavaju/pokreću po unapred izrađenom terenu. Efekat postignut ovakvim načinom izrade prosto oduzima dah.

Šta je negativna posledica ovakve koncepcije? To što se upravljanje vozilom svodi na pritisnut taster za napred (kurzorska strelica nagore) sa korekcijom pravca levo-desno (adekvatne kurzorske strelice). Kada vozilo iz početnog položaja, ispred same virtuelne kamere, pređe u najdalju moguću poziciju, ostaje tu „zakucano“, jer ne može

Megarace 2



da razvije veću brzinu. U zavisnosti od jačine kompjutera na kojem igrate *Megarace 2*, to može u manjoj ili većoj meri umanjiti osećaj vratolomne brzine.

A jačina kompjutera je u ovom slučaju vrlo bitna stavka. Igrom slučaja, imali smo prilike da *Megarace 2* testiramo na „Birostrojevom“ Pentiumu Pro na 200 MHz, koji se baš tada zatekao u Redakciji za potrebe rubrike „Test drive“. Naš zaključak je da nikakav *Sony PlayStation* ili *Nintendo Ultra* sa svojim ultra-mega-3D akceleratorima ne može biti ni blizu utiska koji ostavlja *Megarace 2* na navedenoj konfiguraciji. Posle toga je bilo teško vratiti se

na redakcijsku „Vurunu“, 486 DX4 na 100 MHz. Razlika u brzini je više nego primetna. Međutim, zanimljivo je da i na takvoj mašini igra izgleda odlično i oduševljava posmatrače (ako nisu pre toga videli kako izgleda na Pentiumu) izgleda da je to po onoj izreci „Što manje znaš, manje patiš“. Upravljanje na Pentiumu je problematično, jer i najmanji pokret ulevo ili udesno rezultuje češanjem ili, ne manje često, zakucavanjem u ogradu staze. Naprema tome, vožnja na „Vuruni“ je dečja pesmica.



Vozila kojima upravljate nisu obični automobili. Opremljeni su raznim vrstama naoružanja. Spređa su rakete kojima krčite put kroz ostale takmičare, a otpozadi su tu barice ulja i nagazne mine kojima sprečavate preteknuće konkurente da ugroze vašu vodeću poziciju. S te strane igri se još može zameriti i nepostojanje retrovizora i mrežne opcije. Retrovizor je dobrodošao kada izbijete na čelo trke, kako biste se blagovremeno pripremili za neutralisanje napasnika koji pokušava da vas pretekne. Mrežna opcija bi doprinela boljoj atmosferi, jer kada jednom izbijete na čelo trke, u principu možete tu poziciju izgubiti jedino ličnom greškom. Konkurenti kojima upravlja kompjuter jednostavno za to nisu sposobni. S obzirom da su staze renderovane, dakle kadar je uvek isti (mada se to teško primećuje i nema šanse da postane monotono), ne vidimo zašto ne bi mogla ista slika da se prosleđuje na nekoliko kompjutera, a da se kalkulišu samo pozicije vozila, što kompjuter ionako mora da radi. Možda je problematično uskladiti kompjutere različitih jačina, no očekujemo da to bude ispravljeno u *Megarace 3*.

Megarace 2 je jedna od onih igara zbog kojih čovek zažali što radi u novinama, a ne na televiziji. Ma kako bio vešt na rečima, nemoguće je opisati spektakularni doživljaj koji ova igra ostavlja na posmatrača, odnosno igrača. Jednostavno, to treba videti.

Nenad VASOVIĆ

CD-ROM ustupio „MB Soft“

ŽANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 2 kompaktna diska



Vratolomno dizajnirane staze i spektakularna dinamika.

Nepostojanje retrovizora, ubrzavanja i mrežne opcije.



DEADLOCK

PLANETARY CONQUEST

Pre tačno pet godina, mladi srednjoškolar V (preteča istoimenog studenta) pokušao je na masivna drvena vrata u ruiniranoj predratnoj zgradi „Politike“. Tražeći pogledom kompjutere u redakciji, predao je crveni koverat zbunjenom mladom čoveku sa bradom, koji je sedeo za stolom. *Ovo je članak za vaš časopis... – objasni V. Članak? Hm, da vidimo... – začuđeno promrmlja čovek, izvlačeći kucani tekst iz koverte. Preleivši prve redove, on vrati koverat ambicioznom srednjoškolu uz pogled tipa „Moram li ja vama idiotima sve da objašnjavam?“ i dodade: Vidiš momče, ja ovo ništa ne razumem, ali bih po sadržaju rekao da si promašio; ovo je „Huper“, a „Svet kompjutera“ je prekoputa!*

Još uvek crven u licu, V je potom našao „pravu“ kancelariju, i predao koverat nadležnom uredniku (tada još uvek bez brade). Gledajući ofucani koverat i tekst (*Spirit Of Excalibur*, SK 11/91) kucan na pisaćoj mašini, nadležni organ pomisli: „Od svih redakcija u svim gradovima na svetu, zar je morao da dođe baš u ovu!?“

Pet godina kasnije, možda je ipak skloniji da kaže: *Mislim da je to bio početak jedne divne saradnje! A sada, napiši to ponovo, V!*

Danas, u eri CD-ova, V je dobio zadatak da opiše *Deadlock*, najsvežije ostvarenje firme „Accolade“, koja se u početku bavila samo simulacijama vožnje, a sada je prešla i na strateške igre. Po svom starom običaju, nije počeo čestito da igra već je, ustanovivši da u igri postoje pare, odlučio da vara – snimi stanje i doda nekoliko miliona kredita. Pošto će i ostalim igračima trebati nešto više novca, ukratko ćemo opisati kako to izvesti. Krajnje je jednostavno.

Deadlock je igra za *Windows 95*, te možete koristiti usluge aplikacije *Calculator* za konverziju dec->hex. Dakle, prvo snimite stanje, onda količinu para (500 kredita) prevedete u hex sistem (\$1F4), pa potražite taj hex broj u snimljenom stanju, pomoću nekog hex editora. Editor će naći zadatu hex veličinu na velikom broju mesta, ali nema brige dok je tu „Svet kompjutera“ – upravo je prvi nađeni broj onaj



pravi. Preuredite ga tako da najstariji od tri hex broja bude \$70. To znači, kada u fajlu nadete F4 01 00, stavite F4 01 70, tj. izmenite samo najstariji hex broj. Snimite, učitajte stanje u igru i dobićete isto što vidite i na priloženoj slici – nekoliko miliona kredita, što je više nego dovoljno za uspešan završetak igre.

Upravljanje je maksimalno jednostavno, a komandni interfejs je izvanredan: ikone, gedžeti i pull-down meniji koji se lako koriste (sem toga, postoje i Tutorial i animirani ženski savetnik). *Deadlock* predstavlja interesantnu i kvalitetnu sintezu ranijih uspešnih ostvarenja, kao što su *Utopia* i *Dune II*. Igrač je stavljen u ulogu osvajača planete, na koju dospeva kao predstavnik svoje rase. Cilj mu je da pobeđi druge rase i ovlada celom planetom. Postoji i miroljubiv način da se igra završi, a sastoji se u unapređenju ekonomske i vojne snage kolonije.

Nakon spuštanja modula na površinu planete, formiraju se prve naseobine. Taj deo igre je sličan *Utopii*, jer se sastoji od izgradnje objekata i upravljanja njihovim funkcionisanjem. Objekata ima raznih namena – od stambenih, preko rudarsko-topioničarskih basena, fabrika, elektrana, muzeja itd., sve do vojnih postrojenja. Brzina i kvalitet rada zavise od broja dodeljenih radnika, a on zavisi od ukupnog broja ljudi u

koloniji i raspoloženja naroda. Raspoloženje se poboljšava izgradnjom luksuznih apartmana (nasele „Cvečara“), muzeja, galerija umetnosti itd. kao i obezbeđivanjem redovnog snabdevanja tržišta prehrambenim artiklima (što i danas predstavlja problem u ponekim zemljama).

Od oružja na raspolaganju ćete imati rakete kratkog, srednjeg i dugog dometa, pešadiju i tenkove raznih vrsta, te tri tipa aviona. Za uništavanje pešadije najbolji su „Nova“ bombarderi, a jedan malo bolji tenk lako pokoka više slabijih. Rakete su dobre za gađanje stacionarnih ciljeva (odbrambene stanice, laseri, antimaterijski topovi i sl.). Ako raspalite po nenaseljenim područjima kojima prolaze neprijateljski tenkovi, neplodne ravnice će namah biti porane i nadubrene ostacima tenkova i neprijateljskih leševa. O pešadiji svega dve reči: *ne kupujte*.

Za opštenarodnu odbranu i društvenu samozastitu imate na raspolaganju nekoliko objekata. U početku će to biti primitivne laserske stanice, ali će sa napretkom tehnologije doći i drugi instrumenti za francusku obradu. Vođenje bitke nije teško: ima svega nekoliko komandi ali se sve

svodi na automatsku borbu, pri čemu ne utičete na ponašanje pojedinačne trupirovke.

U vezi ekonomije autori nisu kompetentni da daju pozitivan savet u aksiološkom smislu, jer su sve dobili iz primarne emisije – dodavanjem para u snimljeno stanje. Od tih para resursi se mogu kupovati od izvesnih Skiraneeena (sivih ekonomista, koji se prikazuju na sivom ekranu kada ih pozovete). Biznis sa Skiraneeenima, iako fer, izrazito se negativno odražava na moral vaše populacije, te lako dolazi do pobune i oštećenja vaših objekata. Međutim, ako ste dodali nekoliko miliona kredita, ne brinite za ovo – kupujte i tehnologiju i resurse od njih. Istini za volju, kada tehnologija uznapređuje, moguće je izgraditi sve potrebne

objekte u pojedinačnim gradovima i tako ih učiniti samodovoljnim, ali je mnogo lakše i brže koristiti se blagodetima primarne emisije...

Igra obiluje animiranim sekvencama i zvučnim efektima, kao i fenomenalnom muzikom. Kraj ne zavisi samo od ishoda borbi, već i od toga koju ste rasu vodili – za svaku je napravljena posebna multimedijalna sekvenca. Iako je pravljena za *Windows 95*, *Deadlock* se uopšte nije blokirala, što je dobar znak i veliki plus za firmu „Accolade“.

Viktor TODOROVIĆ
Srđan JANKOVIĆ

CD-ROM ustupio „MB Soft“

ZANR: upravljačko-strateška simulacija

PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Dobar interfejs i tehnička realizacija, uzbuđljiva atmosfera.

Prejak utisak „već viđenog“.





The Pandora Directive

Dostoje li negde u dalekoj vasioni inteligentna živa bića? Da li je čovek samo proizvod najneverovatnijeg spleta okolnosti ikada zabeleženog u svemiru, ili je razum nešto uobičajno što se sreće na svakom „astro-koraku“ čija se dužina meri stotinama i hiljadama svetlosnih godina? Iako je pitanje postojanja vanzemaljskog života staro koliko i sama nauka, ono je tokom dvadesetog veka posebno aktuelizovano zahvaljujući naglom napretku tehnike i nagoveštaju početka jedne nove (kosmičke) ere u istoriji čovečanstva.

Kako za sada stvari stoje, i pored intenzivnih traganja još uvek nismo pronašli vanzemaljce. Ali, ako je suditi po broju izveštaja o bliskim susretima prve, druge i treće vrste koji se događaju svuda u svetu, vanzemaljci su našli nas. Naravno, opšte je poznato da se u 95% slučajeva radi o falsifikatima, lažnim svedočenjima, prirodnim pojavama, avionima, balonima i sličnim objektima koje svaki dan vidimo na nebu. Međutim, šta ćemo sa onih 5% koji su i dan-danas nerazjašnjeni? Okolnosti pod kojima su se odigrali ti događaji, kao i njihove posledice, predstavljaju strogo čuvanu tajnu nedostupnu „običnim“ ljudima.

Jedan od najpoznatijih slučajeva te vrste je tzv. Rozvelski incident (Roswell, New Mexico) koji i danas, skoro pedeset godina kasnije, podjednako zao kuplja ljude koji tragaju za istinom šta se tamo zapravo dogodilo. Da li se u pustinji u blizini gradića Rozvela srušio meteorološki balon (kako je glasilo zvanično saopštenje vojske), ili se radilo o udesu svemirskog broda u čijim olupinama su nađena tela vanzemaljskih bića. Nedavno je novi talas euforije izazvao obelodanjeni dokumentarni film koji prikazuje obdukciju jednog od pronađenih leševa. Autentični snimak ili vešta montaža?

Bez obzira na to šta je prava istina, Rozvelski slučaj je inspirisao pisca Arona Konersa (Aaron Conners) da napiše špijunsko-naučnofantastični roman „The Pandora Directive“. Tema polazi od pretpostavki da su na svemirskom brodu nađeni zapisi o postojanju još jedne letelice koja se takođe zbog kvara spustila na Zemlju, ali potpuno bezbedno, u jednom komadu. Iskristivši ovaj roman kao podlogu za scenario igre, programeri „Access Softwarea“ su napravili istoimenu avanturu/interaktivni film koja se može smatrati nezvaničnim nastavkom svojevremeno revolucionarne igre *Under A Killing Moon*.

Glavni junak je, naravno, ponovo detektiv-atsajder Teks Marfi koji sasvim slučajno prihvata ponudu da pronađe naučnika Tomasa Maloja kome se potpu-



no izgubio trag. Međutim, klasični slučaj nestale osobe ubrzo će prerasti u nešto mnogo veće kada se bude ispostavilo da je Maloj bivši obavestajac blizak tajnoj vladinoj agenciji koja se bavi proučavanjem (i zataškavanjem)



natprirodnih pojava i događaja. Ako ste gledali TV seriju „Dosije X“, onda sigurno znate o čemu je reč.

The Pandora Directive koristi već postojeći osnovni program koji je u „Accessu“ razvijen za potrebe *Under A Killing Moon*, tako da se ova avantura po pomenutim elementima uopšte ne razlikuje od svog prethodnika, opisanog u SK 4-5/95. Zato ćemo u nastavku teksta pomenuti samo najznačajnije novine.

The Pandora Directive je pre svega karakteristična po tome što ima dva nivoa težine – Entertainment i Game Players. Entertainment nivo je namenjen manje iskusnim igračima koji žele da relativno lako završe igru rešavajući pri tome elementarne probleme uz mogućnost korišćenja „Hint“ sistema koji je neprestano na raspolaganju. Sa druge strane, Game Players nivo je za one koji vole izazove. Logičke zagonetke su u tom slučaju znatno teže i ne mogu se preskočiti ukucavanjem odgovarajuće šifre, postoje brojne dodatne lokacije (što znači da time igra automatski dobija na kompleksnosti), „Hint“ sistem je nedostupan itd. Da stvar bude još interesantnija, avantura poseduje tri narativna toka koji vode do jednog od sedam mogućih završetaka, pri čemu se oni međusobno veoma razlikuju u zavisnosti od toga da li je Teksova (odnosno igračeva) uloga u priči bila pozitivna, negativna ili neutralna.

Nastavljajući tradiciju započetu sa *Under A Killing Moon*, „Accessovci“ su i za *The Pandora Directive* angažovali holivudske glumce koje ćete sigurno

prepoznati po liku, ali čija imena verovatno ne znate. Ne računajući lik Teksa Marfija koga ponovo tumači producent igre Kris Džons (Chris Jones), udarnu glumačku trojku čine Kevin Mekarti (McCarthy) vešiti negativac koga pamtimo iz filmova kao što su „Innerspace“, „Invasion of Body Snatchers“ (on ovde igra Gordona Ficpatrika, fizičara koji angažuje Teksa da pronađe Tomasa Maloja), zatim Beri Korbin (Barry Corbin) (TV serija „Lonesome Dove“) u ulozi beskrupuloznog agenta vladine organizacija NSA, i Tanja (Tanya) Roberts („A View to a Kill“) zadužena za romantične momente u igri.

Ma kako apsurdno zvučalo, za najlepšu karakteristiku ove avanture možemo proglasiti potrebu za čestim menjanjem kompaktnih diskova tokom igranja. Mnogi današnji i nekadašnji vlasnici Amige bez hard diska znaju koliko je stalna manipulacija disketama mukotrpan posao. Zašto onda to ovde ističemo kao prednost? Često menjanje diskova je posledica činjenice da se na njima nalazi potpuno drugačiji materijal (sa izuzetkom nekoliko lokacija koje se iz praktičnih razloga ponavljaju), za razliku od *Phantasmagorie*, *Ripera* i sličnih igara kod kojih je ponavljanje scena na različitim diskovima bila normalna pojava. To praktično znači da je *The Pandora Directive* ubedljivo najduža interaktivna avantura do sada i da u potpunosti opravdava svoja 4 GB podataka. Obavezno konzumirati.

Slobodan MACEDONIĆ

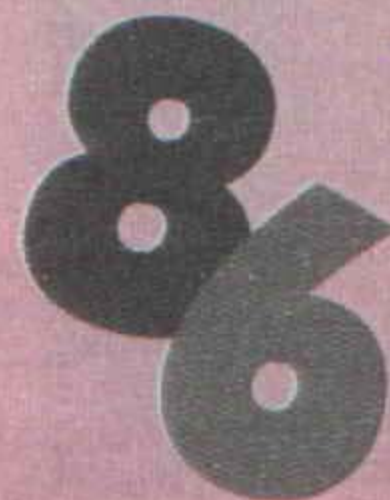


Originalni CD-ROM dobili smo od distributera „Virgin Interactive Entertainment“

ŽANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 6 kompakt diskova



Odlična priča. Dugačka i intelektualno izazovna igra.

Tehnički i konceptualno nikakav napredak u odnosu na prethodnika.

Angel Devoid

face Of The Enemy



Vilijem Gibson, pisac knjige „Neuromancer” smatra se rodonačelnikom cyberpunk podkulture. Ljubitelji cyberpunk žanra koji uživaju u filmovima sigurno će obradovati igra koju je napravila softverska kuća „Electric Dreams”. Produkciju i distribuciju radi mnogo poznatija korporacija „Mindscape”.

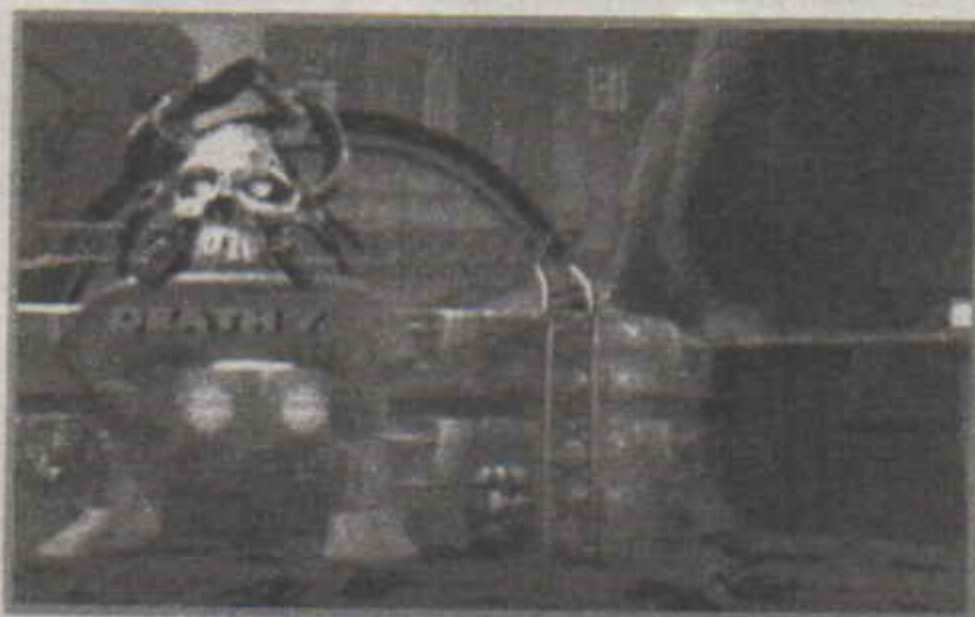
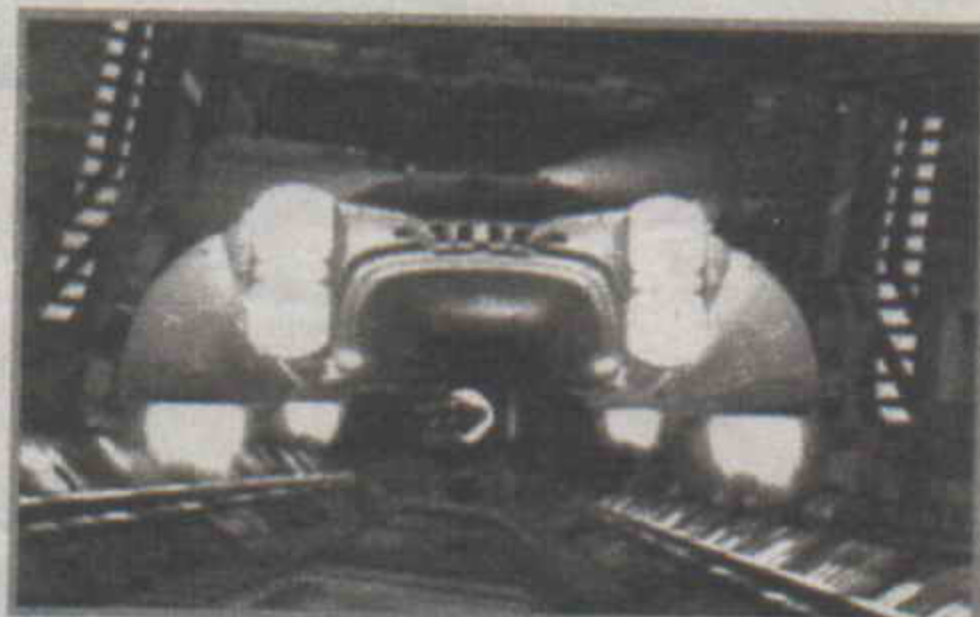
Angel Devoid: Face Of The Enemy je filmska avantura. Za razliku od interaktivnih filmova u kojima su apsolutno sve scene (ili velika većina) snimljene filmskom kamerom, zatim digitalizovane i prilagođene mogućnostima računara (*Urban Runner* je klasičan primer), filmskom avanturom možemo nazvati one igre u kojima su najvažniji likovi snimljeni i kasnije tokom stvaranja igre smešteni u virtuelni svet napravljen računarom. Dakle, pozadina je kao i u klasičnim avanturama računarski generisana.

U igri vodite Džejka Harda, policajca koji je zapao u specifičnu nevolju. Gledate ono što on vidi. U *Angel Devoidu* subjektivno kadriranje se koristi u svim scenama, „sebe” ćete videti samo u ogledalu. Sem pogleda glavnog lika, na dnu ekrana je sve vreme prikazan interfejs koji koristite za pregled podataka, inventara, snimanje pozicije i slično. Zgodno je što je Džejk dobio „Ličnog digitalnog pomoćnika” (Personal Digital Assistant) koji u problematičnim situacijama može biti od koristi. Tada će zasvetlucati natpis PDA (u donjem desnom uglu ekrana). Klikom na njega dobićete savet ili komentar nanokomputera ugrađenog u Džejkovom temenu. Ovaj ultratanki računar je jedina korist koju je Džejk imao od herojskog pokušaja demontiranja bombe postavljene u glavnoj policijskoj stanici PC-a (Paradise City). Demontiranje nije uspelo i Džejk je završio u bolnici. Doktori su Džejku ugradili PDA kako bi se lakše snalazio posle oštećenja koja je njegov mozak pretrpeo posle eksplozije. Tako se on sada u svakom trenutku može povezati na I-net i momentalno dobiti podatak o svakome na koga naiđe. Koristite **Option**, zatim I-net u sredini i tada dobijate slike likova o kojima ste čuli ili ste ih upoznali.

Bombu je u policijskoj stanici postavio Endžel Divoid, tadašnji šef poli-

cije. On je na tako visoko mesto dospao samo zahvaljujući ucenama kojima je podlegao sumnjivi gradonačelnik PC-a. Mogućnost za ovakve ucene Endžel je stekao vodeći glavnu ulogu u kompaniji „Death 7”, koja je bila poslednja kompanija za proizvodnju profesionalnih ratnika putem genetskog inženjeringa. Sam Endžel je pripadnik kaste „Death 7” boraca koji su prvenstveno bili namenjeni odbrani kolonija na Marsu.

Terorističkim aktom hteo je da iz odeljenja ukloni ljude koji su mu smetali, ali i da zada neprijatan udarac popularnosti gradske vlade. Obostrana mržnja Džejka i Divoida proistekla iz ovog događaja sa-



svim je razumljiva. Od tog trenutka Endžela Divoida proglašavaju za najopasnijeg kriminalca, a posebnu želju da ga uhapsi pokazuje Džejk. Kada je primio informaciju da je Endžel viđen u Neo Cityju, Džejk se uputio u potragu.

Neo City je mračan grad u kome vladaju sivilo, laserski pištolji, falsifikovane kreditne kartice, moderne kompjuterske mreže i ostale uobičajene stvari cyberpunk žanra. Džejk sa kolegom u drugom vozilu uspeva da pronađe Endžela. U jurnjavi koja zatim sledi, i koju ćete videti u uvodnoj sekvenci, kolega gine a Džejk jedva preživljava. Uskoro ćete poželeti da ste na mestu Džejkovog kolege. On je barem poginuo, a ono što je Endžel pripremio Džejku nezamislivo je zdravom razumu. Plastična hirurgija već danas stvara čuda (setite se na šta je ličila glumica-pevačica Šer). U Neo Cityju i kriminalci imaju svoje plastične hirurge, pa Džejk dobija lice najtraženije osobe – Endžela Divoi-

da. Zbog toga ova avantura i ima podnaslov *Lice neprijatelja*.

Vaše učešće počinje buđenjem posle operacije. Preuzimate komande nad Džejkovim životom. Kretanje kroz igru je rešeno pomoću pointera u obliku spirale koji se sve vreme nalazi na ekranu. Pomerate pointer po ekranu i

kada se u spiralnom krugu pojavi pokazivač pravca, dovoljan je klik mišem da se Džejk uputi u pravcu pokazivača. Međutim, u velikom broju situacija će vas iznervirati to što su autori realizovali ovo kretanje po

tačno određenim putanjama. Ukoliko ste skrenuli levo, ne možete se jednostavno vratiti unazad i skrenuti desno. Morate da potpuno napustite mesto dešavanja, onda se okrenete, ponovo dođete na isto mesto i zatim izaberete da skrenete desno. Veoma zamorno.

Zato su mnogo bolje urađene akcijske scene u kojima ste primorani da koristite pištolj, koji ćete dobiti od Džejkove prijateljice Lorein. Lorein je, kao i Džejk, nastradala na dužnosti, ali je imala manje sreće od Džejka. Njoj su doktori ugradili veštačke implantate očiju koji se „nisu primili”, te je Lorein ostala slepa. U situaciji u kojoj se našao Džejk, to predstavlja srećnu okolnost. Lorein je jedan od retkih likova koji vam mogu biti od pomoći. Koliko koristi ćete imati od ostalih, zavisi od stava koji ćete zauzeti prilikom razgovora. Pre konverzacije u dnu ekrana pojavice se tri glave. Džejk će reagovati agresivno ukoliko

izaberete glavu đavola, a sa simpatijama ukoliko izaberete glavu sveca. U sredini je međustav.

Ne može se reći da je *Angel Devoid* grandiozno ostvarenje. Ali, imajući u vidu da se pojavio 1995. godine i da zahteva 486/33 sa 8 MB, može se reći da predstavlja kvalitetnu filmovanu avanturu koju vredi pogledati.

Branimir KUZMANOVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro”

ŽANR: avantura/interaktivni film

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 4 kompakt diska



Dobro osmišljen scenario i mračna atmosfera cyberspace žanra.

Loše rešeno kretanje kroz igru.



F-22 Lightning 2



Kada se pomene „Nova Logic“, svaki upućeniji ljubitelj simulacija letenja setiće se simulacije helikoptera *Comanche* koja je pre tričetiri godine svojom teksturiranom grafikom napravila pravu revoluciju na ovom polju. Vlasnicima PC-a služila je kao dokaz superiornosti tadašnjih 386-ica, a svakom posmatraču zaustavljala je dah. Autoru teksta je više puta palo na pamet kako bi zgodno bilo da se ljudi u toj softverskoj kući prihvate rada na jednoj pravoj simulaciji letenja, u kojoj bi primenili svoj revolucionarni sistem mapiranja terena. U međuvremenu, drugi su ulagali napore u tom smeru. Najdalje u fotorealizmu stigao je *Euro Fighter 2000*, koji ima samo jednu manu – nije ga moguće normalno igrati bez dobro nasviranog Pentiuma, pa čak ni u tim uslovima animacija nije savršeno glatka.



Nekih godinu dana kasnije „Nova Logic“ je konačno rekao svoje, a ispostavilo se da je to bio jedan gromoglasan urlik dostojan imena „lightning“ (munja).

Prva pomisao pri pogledu na igru *F-22 Lightning 2* bila mi je da smo do sada pojam fotorealističnosti isuviše olako koristili. Gledajući kolegu Stančevića kako lagano, kao ptica, leprša nebom iznad tajlandske džungle i obara ruske transportne avione kao u naivno režiranim ratnim filmovima, pitao sam se da nije to jedan od onih vojnih borbenih simulatora koji koštaju više miliona dolara – ali, nisam našao ništa sakriveno ispod stola. Onda sam primetio drugu neobičnu činjenicu: iako se sve odvija u visokoj rezoluciji (640 x 480) sa zavidno detaljnom grafikom, animacija se odigrava podnošljivom brzinom. Nemoгуće, pa to je samo 486-ica! Zgrabio sam disk i otišao da ga pustim na Pentiumu: kako je krenulo, adrenalin je počeo da šiklja...

Program je, hardverski rečeno, potpuno plug & play. Da bi vas sila od 9 G zalepila za naslon pilotskog sedišta, nije neophodno da prvo proučite više stotina stranica stuvoparnih uputstava i memorišete nekoliko desetina tastera i njihovih kombinacija. Iz izloženoga možete pomisliti da je ovo obična pucačka igra. Ali, nešto mi ne dozvoljava da je kao takvu okarakterišem. Rekao bih, između ostalog, da je to i dobra pucačka igra. Iako su komande za kontrolu letelice malobrojne i racionalizovane (potisak motora, pravac, flapsovi, točkovi i aileroni), ispostovani su svi zakoni fizike.

Naoružanje je jednako osmišljeno, malo ga ima, lako se kontroliše i vrlo je ubojito. Očigledno je da lovci budućnosti, kakav je američki (još uvek eksperimentalni) F-22, teže pojednostavljenju svega. Na raspolaganju su vam samo dve vrste raketa vazduhvazduh (sidewinder i amraam), jedna vrsta univerzalne, laserski navodene bombe za gađanje zemaljskih ciljeva i mitraljez (tačnije, malokalibarski automatski top). Awax brine o pronalaženju vaših ciljeva, na vama je samo da kažete „sledeći“ i ispalite. Tačnost pogađanja (skoro) zagantovana. Možda je igra i previše laka?

Ništa komplikovanije nije ni podešavanje opcija: sve se odvija na dva ekrana gde određujete rezoluciju (maksimum 640 x 480), zatim na kojoj udaljenosti će grafika biti teksturirana (praktično na svakom Pentiumu i Cyrixu iznad 120 MHz imate savršeno gladak skrol sa maksimumom teksture), jačinu muzike i zvučnih efekata, vrstu i parametre džojstika ili letačkog kontrolora koji želite da koristite, kao i uticaj G sile na vaš krvotok.

Možete igrati pojedinačne misije ili započeti kampanju. U oba slučaja letite iste misije, s tim što u kampanji preskačete prvi komplet trening-misija u pustinji Nevade i ulazite direktno u borbene letove, po tačno utvrđenom redosledu. Trening misije će vas jasno i postupno uputiti u sve tajne navigacije i gađanja (mada mnogo tajni baš i nema). Leti se po svakakvom vremenu, danju, noću, u zoru ili po jarkocrvenom nebu koje prosipa svoj plamen po stenju u

sumrak. Tu je i neizostavna *Multi-player* opcija, modemski okršaj sa zakletim igračkim partnerom.

Kada se sve osmotri hladne glave, moram priznati da grafika u igri ipak ne nadmašuje *EF 2000*, a utisak superiornosti zapravo stvara mnogo glatkiji skrol, nalik onome iz *Comanchea*. Kako je to postignuto? Ne treba mnogo tragati da biste primetili kako sa približavanjem tlu prilično brzo raste veličina zrna. Tako, ako letite u brišućem letu, predeli nad kojima prolećete deluju prilično uglasto. Očigledno su teksturalni fajlovi rađeni u (nešto) manjoj rezoluciji nego što je to slučaj kod *EuroFightera*. Procesor ima da mapira manje tačaka u sekundi što, u kombinaciji sa nešto optimizovanim kodom, dovodi do idealne ravnoteže. Grafika je veoma raznovrsna, ne odvija se sve u jednoj vrsti podneblja kao što je to

slučaj u *EF 2000*, a i elementi vegetacije i geologije su brojniji. Uletanje u oblake, kao i let iznad njih, za nijansu su manje realistični. Jedina prava zamerka igri je skromna količina zvučnih efekata, dok muzika svira tokom leta (Ameri slušaju tranzistor i repuju dok skidaju MiG-ove).

Retko koji od diskova koji mi prođu kroz ruke zaista i poželim da zadržim u svojoj kolekciji, ali ovo je svakako jedan od takvih. Iako preferiram „ozbiljne“ simulacije u kojima se ne puca, bez razmišljanja ću sešti u jedan *F-22* i sa užitkom se isprazniti. Ljudi u „Nova Logicu“ definitivno znaju znanje!

Aleksandar VELJKOVIĆ

CD-ROM ustupio „MB Soft“

ŽANR: simulacija vožnje

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Do sada nevideno kvalitetna grafika i brza animacija.

Siromaštvo zvuka i suviše oštre komande na pravcu levo-desno.

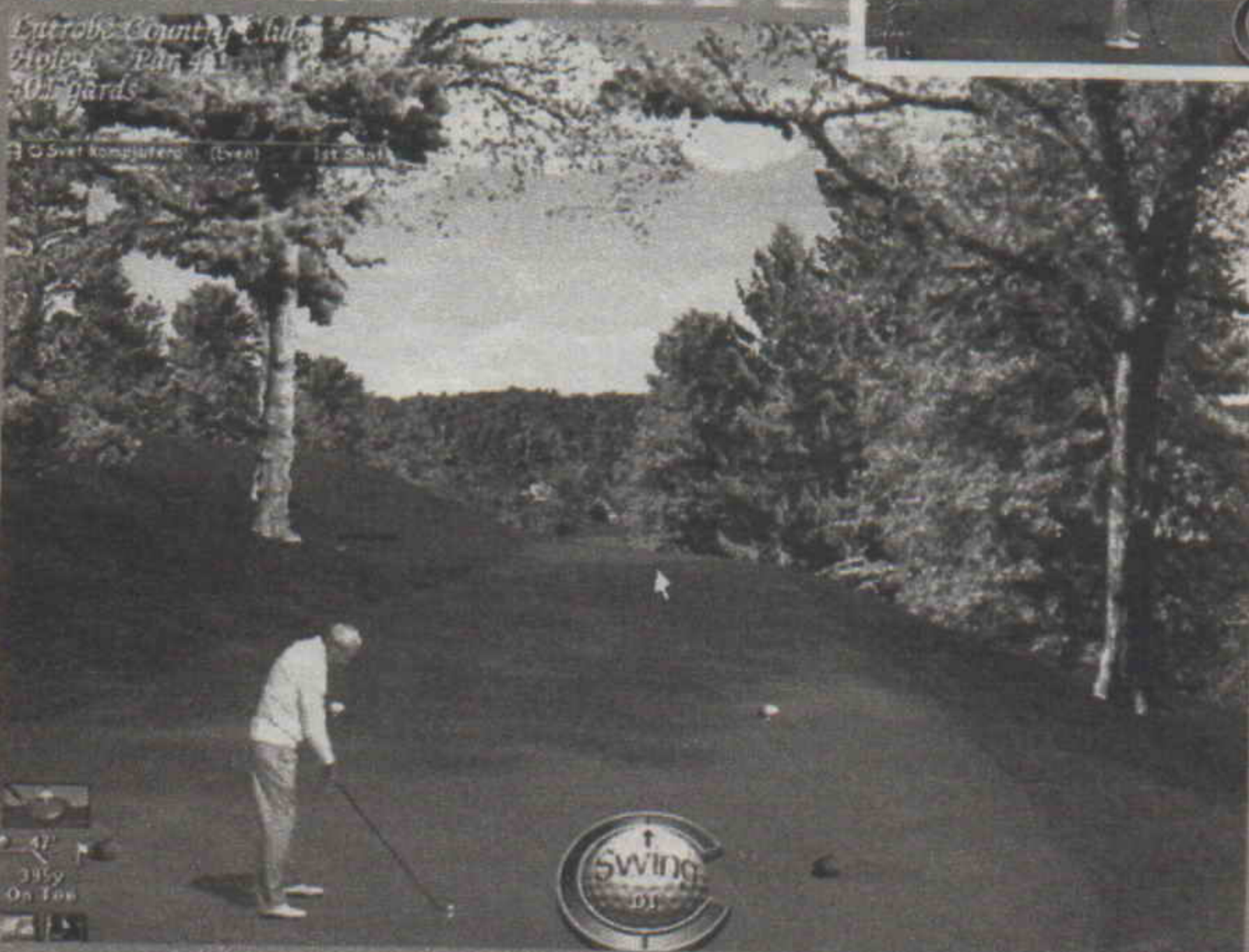
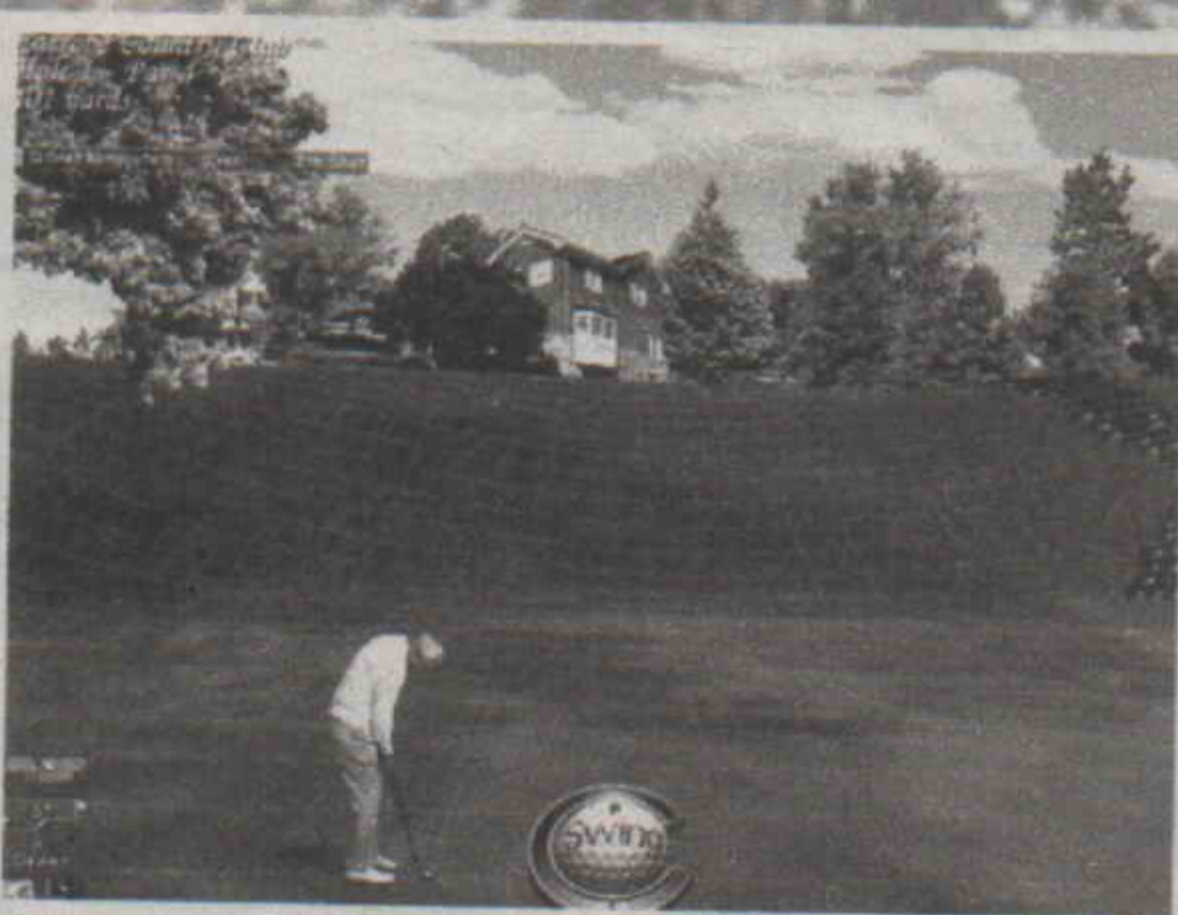
Links LS

Ljubitelji golfa ni do sada nisu bili uskraćeni za simulacije ovog sporta koji je u svetu daleko popularniji nego kod nas. Igrači golfa spadaju u najbolje plaćene. Premda igra na prvi pogled ne deluje atraktivno, oko golfa se vrte ogromne svote novca. Ljubitelji PC kompjutera zainteresovani za ovu tematiku sigurno znaju za najkvalitetniji naslov koji već pune tri godine nije nadmašen - *Links 386 Pro*. Ipak, priča o *Linksu* počinje krajem davne 1991. godine kada se u izdanju softverske firme „Access“ pojavio prvi *Links*. Njegov prikaz objavili smo u SK 1/92, a *Links 386 Pro* se pojavio početkom leta 1993. godine (SK 6/93). Za razliku od prve verzije, *Links 386 Pro* je bio urađen u tada neverovatnih 640 x 480 tačaka i bio je prva igra koja je iskoristila prednosti SVGA grafičke kartice. Popularnost *Linksa* kod ljubitelja golfa nikada nije opadala zato što su neprestano stizale nove staze, kojih u svetu ima napretek.

Posle tri godine od pojave *Links 386 Pro*, u prilici smo da vam predstavimo najnoviji golf softverske kuće „Access“, *Links LS*. Već na prvi pogled (na medijum na kojem je igra snimljena), primetna je razlika. Za razliku od prvog *Linksa* koji staja na dva flopi diska i *Linksa 386 Pro* koji zauzima četiri flopi diska, *Links LS* nam stiže na čak tri kompaktna diska. Sjajne animacije i filmske materijale videćete i sami, a predstavljamo vam samu igru kroz menije i zapazanja koja su nam se učinila interesantna za širu čitalačku i igračku publiku.

Play Golf je opcija glavnog menija koja nudi vrste odigravanja partija. Na raspolaganju su *Stroke* (klasično igranje u kojem je cilj da sa što manje pokušaja završite stazu), *Match* (pobednik je takmičar koji više pojedinačnih rupa završi pre protivnika bez obzira na ukupan broj pokušaja za stazu), *Skins* (slično kao *Match* samo se igra „u lovu“, pri čemu nemaju sve rupe

di i u *Player*), *Game Settings* služi za formiranje izgleda parametara kojima će biti ispunjen ekran u toku odigravanja, *Course Settings* služi za izbor staze i podešavanja njenih parametara, *Display* nudi mogućnosti izbora rezolucije i broja boja, u zavisnosti od vaše konfiguracije (na 486 sa grafičkom karticom od 1 MB biće vam omogućeno 800 x 600 u 65000 boja, dok će Pentium sa grafičkom karticom od 2 MB omogućavati i 800 x 600 u 16,7 miliona boja, kao i 1024 x 768 u 65000 boja). Nažalost, nismo imali mogućnost da isprobamo ponašanje igre na grafičkoj



sti samo neka poboljšanja. U gornjem levom uglu nalaze se podaci o stazi i rupi, u donjem levom uglu su mere daljine, visine, vetra i vrste podloge na kojoj je loptica. Na sredini je komanda za izvođenje udarca, a sve ostale opcije dobijaju se dovlačenjem miša na dno ekrana. Pozicioniranjem pointera na svaku ikonicu ispisace se čemu služi. Najinteresantnije mogućnosti su istovremeni snimak bočne kamere koja prati izvođenje udarca (postavite je u vidu manjeg prozora bilo gde na ekranu) i uključivanje pokazatelja putanje loptice prilikom leta. Za pohvalu je i mogućnost prebacivanja memih jedinica u nama bliže metre (više nema potrebe za stalnim prevođenjem inča, stopa i jardi).

I, ono što ćete odmah uočiti, jeste „živi“ igrač – digitalizovan lik sa tipičnim reakcijama (radovanje, blaga negododovanja i polupsovke).

Links LS je pravi naslednik koji je izuzetnu koncepciju i solidno izvođenje svojih prethodnika podigao do nivoa tehničkih karakteristika današnjih kompjutera. Kada se tome doda i par noviteta, igra se može smatrati punim pogotkom.

Goran KRSMANOVIĆ

kartici sa 4 MB. Tu su još i *Sound*, *Printer*, opcije za gledanje snimljenih udaraca, učitavanje staza iz *Links 386 Pro*, statistički prikazi staza i igrača.

Resorts/Tours je deo menija u kojem se upoznajemo sa najčuvenijim svetskim terenima za golf. Za sada imamo priliku da vidimo šta nam pruža Kapalua Resort sa ostrva Maui (nađite ga u *Encarta World Atlasu*), a „Access“ nam obećava novosti svakih šest meseci.

Tour Players nas kroz filmsku storiju upoznaje sa najpoznatijim igračima golfa, a za ovu priliku to je gospodin Arnold Palmer. I ovde nas novosti očekuju svakih šest meseci.

Install Add-Ons služi za učitavanja najavljenih novotarija.

Modem/Network su opcije za igranje više igrača. Pohvalno je što postoje.

Pretpostavimo da smo sve lepo podesili i krenuli do prve rupe. Pred nama će se, nakon kratkotrajnog isrcrtavanja na Pentiumu, ili prilično zamornog na 486-icama, pojaviti fantastična grafika (čak i ona „lošija“ od 800 x 600 u 65000 boja). Ekran izgleda slično kao kod prethodne verzije igre, te ćemo nave-



istu vrednost) i *Best Ball* (borba timova do četiri igrača u dve varijante - *Stroke* i *Match*).

Practice je standardna opcija uvežbavanja sa milion parametara i na njoj se nećemo zadržavati (jer mi smo iskusni igrači *Linksa 386 Pro*).

Player nudi mogućnost kreiranja sopstvenog lika koji će naše pokrete mišem prenositi na travnate terene. Birate štapove, majice, parametre igrača,...

Options je deo glavnog menija u kojem podešavamo, podešavamo i podešavamo... Pa, krenimo redom. *Player Settings* se, naravno, bavi podešavanjem igrača koji žele da se oprobaju (ovaj meni se vi-

ŽANR: sportska simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 3 kompaktna diska



Kvalitet grafike postavlja nove standarde za kompjuterske igre.

I pored lepote objekata, malo raznovrsnosti bi dobro došlo.

Sećate li se euforije kada se pojavio prvi *SimCity*, a posle njega i mnoge druge igre sličnog karaktera? Razvijali smo gradove, farme mrava, zabavne parkove, čak i svemirske stanice. Ali *Afterlife* je, može se reći, vrhunac domišljatosti. Da li ste se ikada zapitali ima li života posle smrti? Startovanjem ove igre biće vam mnogo toga jasnije. Nalazite se u ulozi Najpreuzvišenijeg i cilj vam je da napravite lep i efikasan pakao, ili raj. Ravnoteža mora da postoji.

Na početku programa videćete šaljivu, mada ne preterano lepu uvodnu sekvencu. Sama igra obiluje mističnim zvucima koji stvaraju adekvatnu atmosferu. Paralelno razvijate i unapređujete i pakao i raj. Prvo što treba da uradite je da postavite kapije kroz koje će duše pristizati. Naime, duše su vam glavni izvor prihoda, a rashoda imate na sve strane. Sve što želite da uradite ima svoju unapred utvrđenu cenu. Pošto osigurate ulaze u večno prebivalište (ispostaviće se, posle svega, da i nije baš toliko večno), dolazi red na projektovanje puteva kojima će duše stići do svojih kazni u paklu, odnosno nagrada u raju.

Postoje sedam osnovnih tipova kazni (nagrada). Označene su različitim bojama zbog lakšeg prepoznavanja. Postavljate ih pored puteva. Ako malo sačekate ili ubrzate vreme u igri, prve zgrade će početi da niču. Sve građevine vrlo lepo izgledaju, a imaju i temelje – oblake. Dakle, prvi korak je jednostavan, ali igra nadalje nije nimalo laka. Prvi problem je balansiranje pristizanja duša i mesta za njihovo razmeštanje. Vidljivi indikatori koji se razlikuju po boji pokažuće vam gde i koje kazne/nagrade vam nedostaju. Treba da povoljnim projektovanjem puteva i rasporedom polja dodate kazne/nagrade određene boje. Ne smete dozvoliti da jadne, izgubljene duše lutaju okolo bez svog večnog prebivališta, a usput imaćete i više novca.

Kada se izvežbate u balansiranju dolaze sledeće muke. Na mapi postoje karma portali koji služe za reinkarnaciju duša. Povremeno poneka duša želi da se vrati na Zemlju, a vaše je da joj to obezbedite. U tu svrhu koristite karma stanice i karma šine – treba videti ovu nadrealnu verziju brzog voza. Sledeći, ali ne i poslednji problem predstavlja radna snaga – demoni, odnosno anđeli. Ništa se ne dešava bez njih. Pošto nemate svoje radnike, prinuđeni ste da ih uvozite i tako trošite novac u neverovatnim količinama. Rešenje je u centrima za obuku demona/anđela i zgradama za njihov smeštaj.

Sada ste spremni da od svojih duša proizvodite radnike. Međutim, tu ipak nešto fali. Da bi vam građevine bolje napredovale potreban je i ad infini-

tum, neka vrsta energije. Nju crpu sifoni iz velikog stenja za koje se ne zna ni ko, ni kada ih je postavio.

Posle nekog vremena će vam ponestati prostora za razmeštanje kazni/nagrada. Rešenje ovog problema leži u premošćivanju reka. Gradite luke sa obe strane reke, te na taj način duše mogu po potrebi prelaziti na drugu stranu. Sve građevine koje poželite da sagradite utiču na okolinu, a time i na razvoj vašeg raja/pakla. Vrlo je važno zaštititi pakao od dobrog uticaja, odnosno raj od lošeg. Sa napretkom igre nove građevine će vam obezbediti pomoć u tom pogledu. Nagrade koje dobijate za dostignut broj duša pokušajte da što bolje strateški rasporedite, kako bi vam celo „naselje” bilo pod njihovim uticajem.



Daljim napredovanjem u igri zaradujete sve više novca, otvaraju vam se nove mogućnosti i možete dodavati nove i skuplje građevine za koje na početku niste ni znali. Tu su i vaši savetnici – Jasper Wormsworth za pakao i Aria Goodhalo za raj – koje možete konsultovati kada vam se učini da nešto ne ide kako treba. Vrlo je preporučljivo da, bar u početku, što više koristite njihove savete. Preporučujemo da prodete ceo Tutorial, a u toku igre povremeno proveravajte imaju li Jasper i Aria šta da vam saopšte. Ako uspete da se izborite sa nedaćama koje vam oni predočavaju, možete se nadati uspehu u igri.

Afterlife, kao i druge ovog tipa, obiluje raznim statističkim podacima, grafikoni-ma, mapama i raznim pokazateljima pomoću kojih možete postići fenomenalan i brz razvitak svog privatnog pakla i raja. Tu su i opcije za zvuk, za ubrzavanje vremena i za loše događaje (nešto kao nepogode u *SimCityju*). Preporučujemo da uklonite barove sa strane ekrana, čime će vam vidno polje postati znatno šire. To je vrlo značajno, jer preglednost građevina nije baš najbolja. Vrlo često ćete se naći u situaciji da rotirate pogled na mapi kako biste pronašli ili bolje videli neku građevinu ili put. Pomoću malih ikonica na dnu kontrolne table možete lako skloniti sve zgrade sa mape i tako lakše videti puteve i raspored kazni/nagrada, po bojama.

Afterlife garantuje divne sate, ali i jednu dobru gimnastiku mozga. Utvrdite da li će ova zanimljiva i komplikovana igra postati za vas raj, ili pakao...

Jadran JOSIMOVIĆ
CD-ROM ustupio
„Media City”

ŽANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Do sada neiskorišćena ideja.

Pomalo nepregledno.

Maui Mallard

Kada su u pitanju platformske igre na Mega Drive konzolama onda je firma „Disney Interactive“ zaista bez premca. Čitav niz igara besprekornog kvaliteta, poput najsvježijeg *Toy Story* obogaćen je za još jedno ostvarenje u stilu Diznijevih crtača.

Maui Mallard donosi nove avanture Paje Patka, za koga se ne može reći da je čest gost u računarskim igrama. Siroti Paja se, na samo njemu znan način, našao na tajnom ostrvu Maui koje vrvi od mističnih bića, agresivnih insekata i sličnih akrepa. Vekovni zaštitnik ostrva, veliki kameni idol zvani Shabuhm Shabuhm, iznenada je nestao, a sigurno već pogađate čija glava i perje će se naći u torbi dok pokušava da povrati oteto.

Ono što se odmah zapaža u oko tokom igranja su impresivna pozadinska grafika sa pravim obiljem boja i glatka animacija likova sa mnogim karakterističnim kretnjama poznatim iz crtanih filmova. Pajini pokreti su detaljno osmišljeni, tako da on može da skoči, sagne se, pogura predmet, pripuca iz bilo kog stava, nišani u radijusu punog kruga. Animatori su mislili i na sitne detalje, poput kape koja se odlepi sa glave prilikom doskoka.

Dizajn nivoa i kompleksnost su savršeno ukomponovani i ostavljaju igraču dovoljno pro-

stora da se navikne na kontrole. Monotonija se ne javlja čak ni kada se isti nivo igra iznova više puta, jer bezbrojni tajni prolazi, skrivene poluge, pokretne platforme i dr. omogućavaju da se stalno otkrivaju novi putevi ili skrivena mesta sa dodacima (bodovi, energija, oružje). Sa nivoima se menja čak i način na koji se Paja ponaša. Tako na prvom nivou, u stilu prosečnog američkog srednjoškolca, nosi kačket i pištolj, koje će na

drugom nivou zameniti za katanu i druge nindža džidžabidže.

Princip igranja se bazira na uništavanju neprijatelja i sakupljanju dodataka u obliku svetlucavih predmeta. Ne treba zaobilaziti ni skrivene odaje i otvore na podlozi, razne poluge i prekidače kojima se otvaraju tajni prolazi koji uvek



kriju mnoštvo dodataka. Ne treba žuriti sa prolaznim celom igre, već strpljivo igrati i natenane istraživati pedalj po pedalj svakog nivoa.

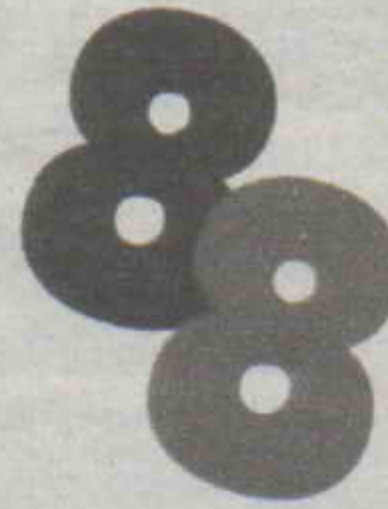
Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridž ustupio „DigiTech“

ŽANR: platformska igra

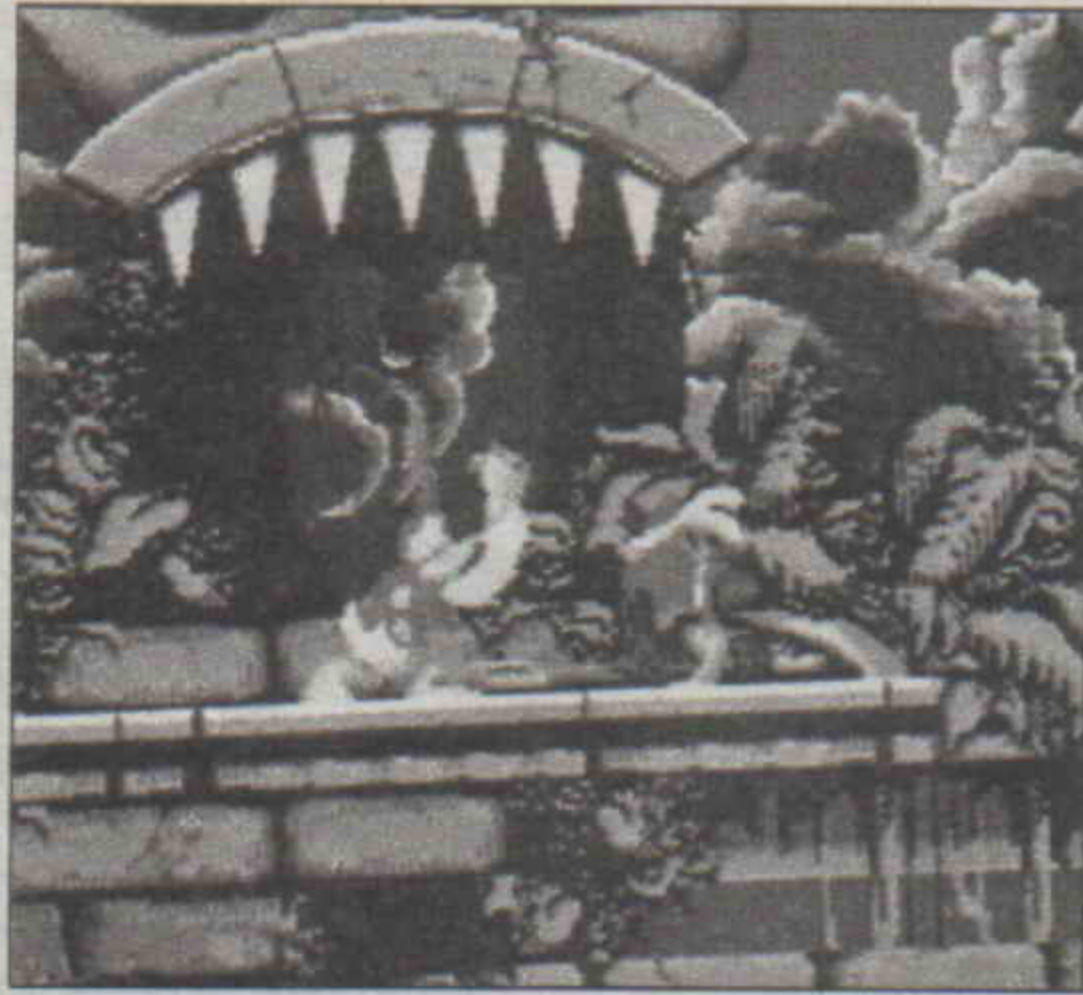
PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž



Tehnička dorađenost i verno prenet osećaj iz crtanog filma.

Pomalo rigidna i neprecizna kontrola glavnog lika.



Nažalost, dogodi se mnogim velikim firmama dešava da s vremena na vreme naprave i veliku ligu. U ovom slučaju je reč o „Sony Computer Entertainmentu“, koji polako posustaje posle gomile hitova. Dva klinca, Axel Sונים i Ruka Hetfield, krenuli su u potragu za mističnim Valkiry kamenom, koga su ukrali zlonamerni problematični tipovi. Igrač bira dečaka ili devojčicu i kreće u bespoštedno masakriranje sveopšte robotizovane populacije. Svaki od likova poseduje sebi svojstveno naoružanje koje nimalo ne štedi. Pored toga oni skaču, bacaju sidro sa užetom (kao u igri *Assassin*) i koriste uraganske bombe za lakše „oduvavanje“ protivnika. Pre mnogog godina objavljena

Rapid Reload

je igra *Bionic Commando* iz koje je očigledno „pozajmljena“ ideja za *Rapid Reload*.

Pored slike lika u gornjem levom uglu je energetska skala koja se brzo prazni, posle čega imate devet nastavljanja igre (ne postoje životi). U gornjoj polovini ekrana su oznaka oružja koje mališa (ili malena) koristi, kao i tajmer razorne moći. Vreme na tajmeru se povećava sakupljanjem dodataka koji ostaju iza uništenih protivnika. Svakim nivoom (area) dominira karakterističan pejzaž (urbana zona, džungla, rudnici...). Glavonja (area boss) i čuvara (guardian) ima mnogo a njihova naivnost je minimalno proporcionalna njihovoj veličini. Pogotovo treba obratiti pažnju na mehaničku bogomoljku na četvrtom nivou. Ipak, posle malo prakse, svakom od njih se može pronaći slaba tačka. Jedan od brojnih nedostataka je i prenatrpanost svetlosnim (eksplozivnim) efektima. U nekim trenucima se zbog ovog detalja lako gubi život jer se jednostavno ništa ne vidi!

Muzičke teme su više nego dosadne pošto se smenjuju identičnim redosledom. Efekti prate ra-

dnju na ekranu (uglavnom mnoštvo eksplozija) i potpomažu opštu atmosferu. Pozadinski skrol javlja se tek posle desetog nivoa (jurnjava na rolerskejt roluama), a višeslojnim paralaksnim slojevima nema ni traga. Verovatno su programeri hteli da namame publiku slatkastim modernim japanskim crtežom likova. Da je igra namenjena nekoj manje bogatijoj platformi, ovi propusti programera bili bi zanemarljivi.

Branislav BABOVIĆ

CD-ROM ustupio „Exit Production“

ŽANR: pucačka igra

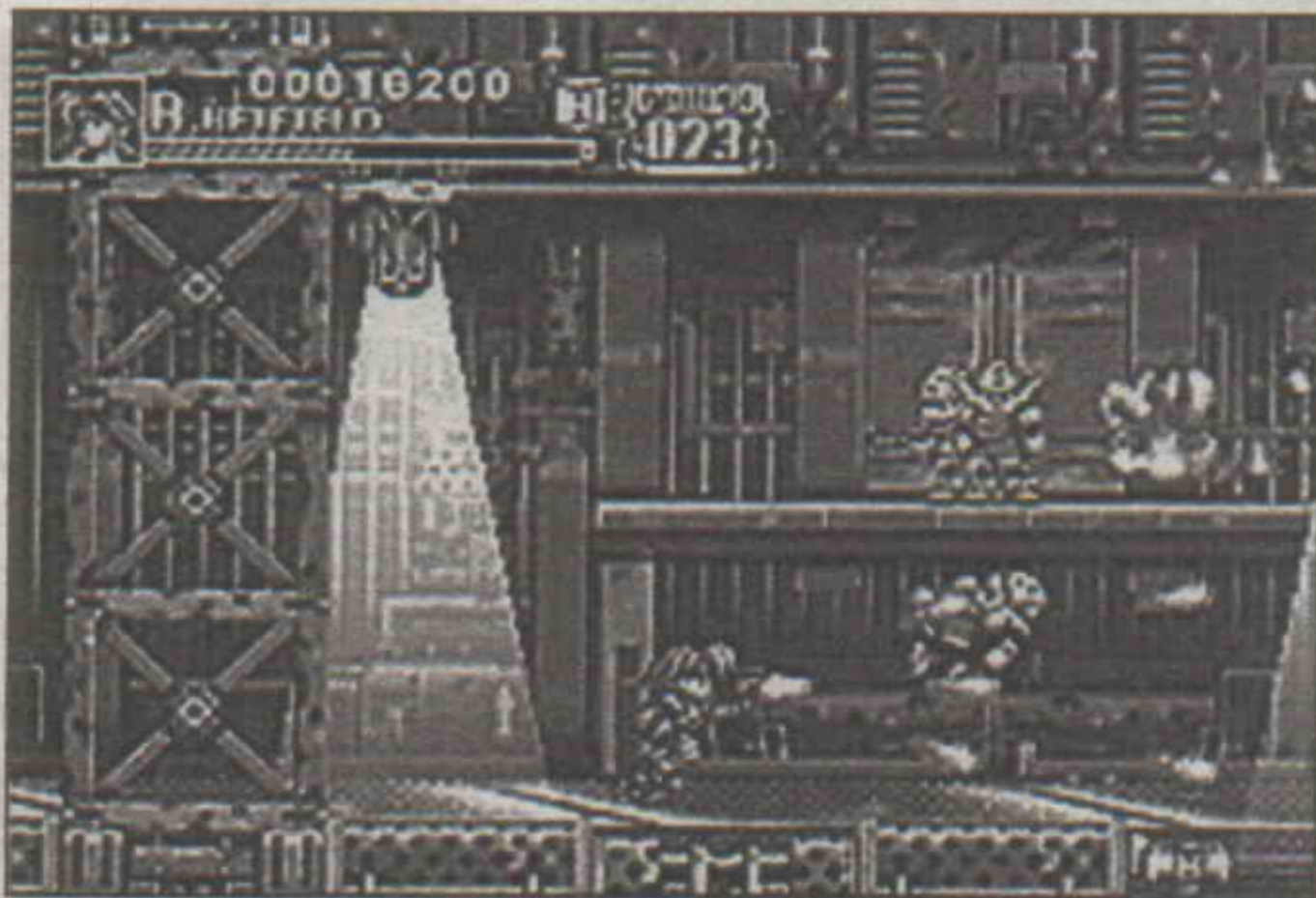
PLATFORMA: Playstation

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Idealna igra za mlađane naraštaje.

Preterana lakoća i potpuna degradacija platformskih igara.



College Slam

Zapažen uspeh koji je postigao „Acclaimov“ *NBA Jam* glavni je „krivac“ za nastanak još jedne akcione simulacije košarke urađene u prepoznatljivom maniru. Šta više, *College Slam* liči na prethodnika do te mere da je teško uopšte reći da se radi o novoj igri.

Umesto timova iz najjače lige sveta, „Acclaimovci“ su se odlučili za 44 najpoznatije američke koledž ekipe. To i nije za čuđenje, jer su upravo koledži mesta gde nastaju buduće velike zvezde (poput Džordana), pa se ni igra ne razlikuje mnogo od one u velikoj ligi. Mečevi na koledžima su puni lepих poteza, asistencija i zakucavanja, što je naročito došlo do izražaja u *College Slamu*.

Način izvođenja zadržao je sve karakteristike prethodnika, s tim što su dodati novi potezi i fazoni sa ikonicama koje treba sakupljati po terenu. Postoji opcija za editovanje timova gde se mogu menjati imena i „performanse“ igrača. Najviše pažnje

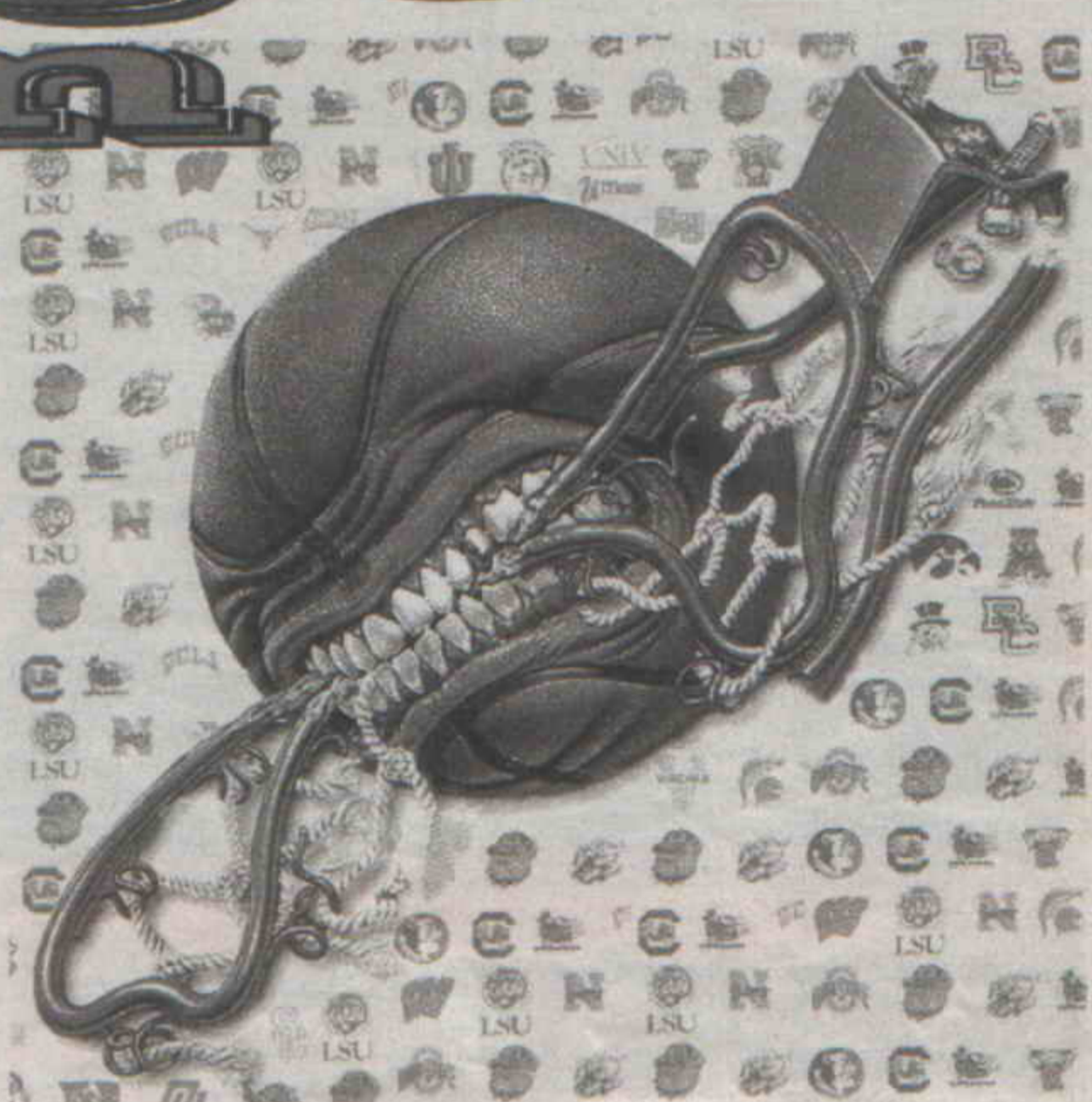
treba obratiti na snagu, zakucavanje i šut van „linije šes'-dva'es-pet“ (gledajte da vam je u ekipi uvek neki dobar trojkaš koji će da spasava utakmicu kad zagusti).

Timovi se sastoje iz pet igrača koji igraju na različitim pozicijama (centar, pivot itd.). U meču dva na dva izmene su moguće samo tokom tajm-auta, pri čemu svaka ekipa ima pravo na jedan odmor tokom poluvremena. U modu za jednog igrača ulogu kolege preuzima kompjuter i to tako uspešno da ćete počupati kosu pokušavajući da dokučite da li je idiot vaš ili protivnički igrač (stoga savetujemo da opciju CPU assist držite isključenu). Aut, faulovi, sportski duh i ostale gluposti (koje neki zovu „ferplej“) su strogo zabranjeni. Važi pravilo da nema pravila!

Od novih poteza i ikona zapazite atraktivnija zakucavanja, poentiranja iza table, topljenja mrežice, nestajanje obruča i igrača i tornado (idealna dodatak za defanzivne uloge). Sve to je za još jedan korak udaljilo *College Slam* od realne simulacije, što je verovatno i bio cilj.

Da ne zaboravimo malu caku koja će vam omogućiti zakucavanja sa pola terena: na „Today's Match-Up“ ekranu pre početka igre pomerajte strelice na džojpedu gore-dole oko 5 sekundi, a onda pritisnite 'Start' i 'A'.

Gradimir JOKSIMOVIĆ
Kertridž ustupio „Beosoft“



ZANR: sportska simulacija

PLATFORMA: SNES; Mega Drive II; PlayStation; PC

MEDIJUM: 1 kertridž

84

Atraktivna zakucavanja, sjajna atmosfera za dva igrača.

Malo unapređenja u odnosu na direktnog prethodnika NBA Jam.

Udalekoj zemlji Kargon živeo je, mirno privređujući, mladi kralj i ujedno gospodar omanjeg poseda od par hiljada hektara. Sve bi ostalo idilično da se nije pojavio njegov zli brat blizanac. Njegov hobi je nekromanija (vaskrsavanje mrtvih, prizivanje demona i slični elementi crne magije) pomoću koje svog brata šalje pod zemlju. Ubrzo postavlja sebe za glavnog vršioca funkcije lokalnog tiranina. Ipak, stvari mu izmiču kontroli, te ga njegov bliski saradnik baca u vrelu magmu. Nad Kargonom se formiraju mračni oblaci i gomile lovaca na blago dolaze po svoj deo.

Iz nemačke firme „APC & TCP“ dolazi nam igra *Kargon* sa pomalo zastarelim tehničkim karakteristikama. Sa primamljivom igračkom atmosferom i realizovanom idejom RPG igre sa primesama pucačkih igara, predstavlja određen izazov. Program podržava adapter za četiri džojstika (što

Kargon

je ujedno i maksimalan broj igrača) i opciju mrežnog igranja.

Iz izbornog menija uzimate jednog od 10 ponuđenih čudesnih likova: elf, čarobnjak, vila, skelet, patuljak, veštica itd. Svakom od njih dodeljujete lične karakteristike (snaga, izdržljivost, kretanje) i snabdjevate ga magijama i oružjem. Posle toga, dobro opremljeni, krećete u bespoštednu borbu za vlast po raznoraznim tamnicama. Cilj svakog nivoa je sakupiti što veći broj zlatastih prstenova i naravno, rešiti se protivnika. U arsenalu posedujete teleporte, munje, dupliranje sopstvenog lika (hologram), ubravanje kretanja, krila, zidove (štitove), rakete (?), čudovištanca itd. Eksplozivni projektili najefikasniji su za odstranjivanje svake konkurencije.

Kretanje kroz hodnike je dosta brzo, dok je okretanje likova za 90°, što ipak predstavlja razočaravajuću činjenicu. Grafika je jednostavna, više

odgovara standardima sa početka devedesetih godina. Umesto animacija dobijate sliku sa propratnim tekstom, što je više nego poražavajuće. Zvučna podloga igre ima prosečan kvalitet. Nekoliko srednjevekovno romantičnih tema i sočni efekti se prelamaју sa siromašnim pomeranjem likova.

Branislav BABOVIĆ

ZANR: avantura

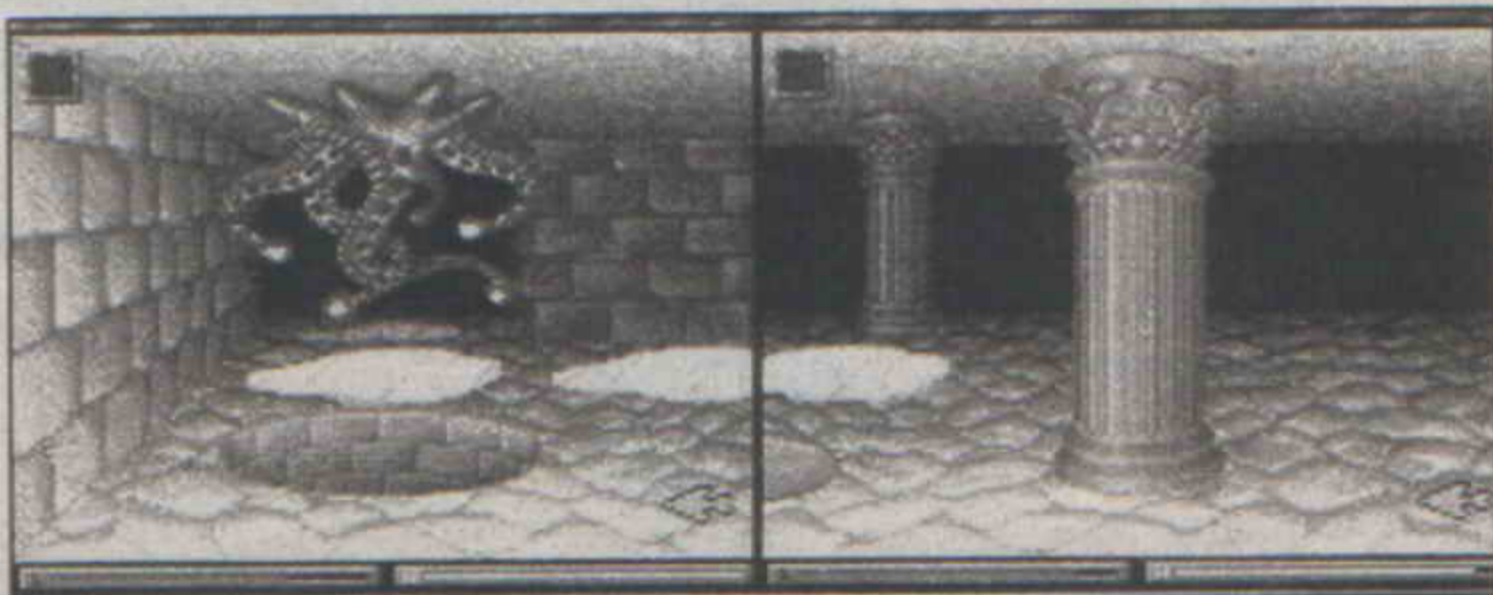
PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 2 flopi diska

74

Izuzetno jednostavna instalacija i zanimljiva ideja.

Nekvalitetno odstupanje od današnjih grafičkih standarda.





Crusader: No Regret

Prilikom opisivanja prvog dela ove igre (*Crusader: No Remorse*, SK 12/95) autor teksta je izrazio želju da što pre stigne još misija za to divno ostvarenje. Nije prošlo ni godinu dana, a „Origin“ je izdao zvanični nastavak – *Crusader: No Regret*.

Pošto je *Crusader: No Remorse* bila skoro savršena igra, jednu su očekivali da će u nastavku biti samo manjih izmena, a drugi, očekujući nešto isto tako dobro i revolucionarno, sanjali su o potpuno novom izvođenju, pogledu, preglednosti, pozadini i čemu još sve ne. U pravu su bili oni prvi, a ljudima iz „Origina“ nije bilo previše komplikovano da završe nastavak *Crusader: No Regret*.

Naučnofantastična fabula ove igre se nastavlja tamo gde se prvi deo završio. Pošto ste uništili glavni deo Svetskog ekonomskog konzorcijuma, kao najbolji Silencer ukrcavate se na spasilački brod čija je ruta Lunar Mining Cartel, vlasništvo istog konzorcijuma. Još jednom je vreme za ozbiljan Break & Enter. Dok su neki od petnaest nivoa prvog dela bili previše zapetljani, *No Regret* je skraćen na deset nivoa koji su kompleksniji i izazovniji za uspešan prolazak.

Sve što je valjalo u prvom delu, preneseno je i u nastavak. Animacija u izometrijskom pogledu je glatkija nego ranije, naročito u sekvencama kada više elemenata eksplodira. Same eksplozije su detaljno urađene, menjaju boju i svetlost kao u stvarnosti, a zatim se rasplinjuju bez kočenja slike i sličnih posledica (naravno, na odgovarajućoj podlozi, tj. računaru).

Kretanje Silencera je urađeno mnogo ubedljivije, naročito prilikom trčanja, ronjenja ili premetanja po zemlji sa oružjem u ruci u „sloterovskom“ stilu (ili, kako je to neko zapisao na jednoj zgradi – „Sloteru Niče, Žarkovo ti kliče!“, prim. ur.).

Urađen je ukupno dvadesetjedan Silencerov pokret. Čak i oni teško izvodljivi pokreti su odlično urađeni, kao i animacije lika. Arsenal Silencera je poboljšana sa nekoliko novih oružja, te ih sada ima ukupno petnaest. Najveća novost u grafici, koja na prvi pogled izgleda isto kao i u prvom delu (znači – odlično), jeste reakcija neprijatelja na oružja. Njihovo uništenje je definitivno najveća inovacija na grafičkom planu. Naprimera, od jednog oružja negativac će se zamrznuti, tj. kristalirati (oružje se i zove Crystalizer) a sledećim pogotkom će biti „svuda i nigde“. Od pogotka iz drugog oružja, povećeg upaljača, nesrećnik će biti spaljen.

Svi ovi detalji mogu vam odvući pažnju od zadatka - zbaciti vladu koja svoj despotizam zasniva na kontroli i eksploataciji ostalih slojeva društva. Radnja igre je kao u napetom trileru, stalno dolazi do obrta. Između nivoa teku filmske sekvence zahvaljujući kojima saznajete šta o vašim revolucionarnim koracima misli druga strana i kako će se shodno tome ponašati. Predeo kroz koji se Silencer kreće je sličan onom iz prvog dela, popunjen nenaoružanim muškarcima i ženama.

Zvuk je digitalan. Kompakt disk *Crusader: No Regret* je prepun .AMF fajlova. Tu je i programčić kojim svoj modul možete prebaciti u .AMF, zatim ga staviti u .CFG fajl i u toku igre slušati muziku po svom izboru.

Crusader: No Regret je prema *Crusader: No Remorse* isto što i „Microproseov“ *X-COM: Terror from the Deep* prema *UFO: Enemy Unknown*, što je plus na obostranu korist (i igrača i „Originovaca“ koji zadovoljno trljaju ruke punih džepova para).



Par kôdova vam znatno može olakšati igru: Cheat Code: jassica16; Cheat Code: loosecannon16; Easter Egg: -warp 6 -egg 20.

Ono što *Crusader: No Regret* stavlja na prvo mesto u igrama svoje klase, jeste velika zaraznost. Par sati igranja dnevno biće dovoljno da se uživite u ulogu Silencera koji juri kroz sobe nemilosrdno ubijajući prisutne. Prosto nećete moći da se odvojite od ekrana, ali ne brinite, za to *Nema kajanja*.

Miloš KRSTAJIĆ

CD-ROM ustupio „MB Soft“

ŽANR: istraživačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



➔ Odlična atmosfera prvog nastavka, unapređena novim detaljima.

Očekivali smo još više poboljšanja. ➔



Time Commando

Putovanje kroz vreme je ideja koja je nebrojano puta do sada korišćena u literaturi, modernom slikarstvu, na filmu i televiziji itd. Ništa čudno, s obzirom da se radi o vrlo zahvalnoj temi koja dozvoljava veliku slobodu mašte. Vremenske zavrzlame, naravno, nisu mogle da zaobiđu ni kompjuterske igre. Postoji mnogo naslova koji se baziraju na istoj ideji – glavni junak mora proći kroz nekoliko vremenskih zona i pri tome obaviti određene zadatke. Sve to u cilju stabilizovanja protoka vremena poremećenog dejstvom uređaja kojeg je, po pravilu, napravio neki šašavi naučnik.

Još jedna igra zasnovana na ovakvoj priči dolazi nam iz francuske firme „Adeline Software International“ koja se proslavila čuvenom arkadnom avanturom *Little Big Adventure* (za znatizeljne, informacija da je nastavak Tvinsenovih doživljaja već uveliko u pripremi, ali se, po svemu sudeći, neće pojaviti pre proleća 1997. godine).

Stenli Opar, junak *Time Commando*, je radnik obezbeđenja instituta „Historical Tactical Center“ u kome se vrše eksperimenti sa antimaterijom i nje-

nim uticajem na protok vremena. Jedne kišne večeri, u vreme njegovog dežurstva, član istraživačkog tima ubacuje u centralni računar kertridž zaražen opasnim kompjuterskim virusom. Nekoliko sekundi kasnije u sali za eksperimente se otvara vremensko-prostorna kapija koja postepeno počinje da se širi gutajući sve pred sobom. Kao osoba direktno odgovorna za bezbednost ljudi u institutu, Stenli će zakoračiti kroz vremensku kapiju (gledali ste verovatno film „Star Gate“) u nadi da će pronaći nestale osobe među kojima je i jedna ljupka dama. Zadatak, naravno, neće biti nimalo lak zato što podrazumeva prolazak kroz čitavu ljudsku istoriju (počevši od praistorije, pa do budućnosti) podeljenu na devet velikih razdoblja.

Teško je žanrovski definisati *Time Commando*. Da li je to borilačka igra sa istraživačkim elementima, arkadna avantura ili nešto treće? Ona je mogući proizvod ukrštanja *Little Big Adventure*, *Fade to Black* i neke 3D borilačke igre novog talasa (*FX Fighter*, *Toshinden* itd.). Sličnost sa *Little Big Adventure* je pre svega posledica korišćenja iste tehnike modelovanja, renderovanja i animacije sprajtova, mada se i na osnovu međuanimacija i muzike može zaključiti da je u pitanju rad istog programerskog tima. Umesto statičnog izometrijskog pogleda, *Time Commando* koristi tehniku izvođenja prvi put primenjenu kod *Fade to Black* (kontinualno kretanje kamere koja prati lik) u nešto izmenjenoj varijanti. Naime, trajektorija kamere je unapred definisana tako da igrač ne može uticati na to kako ona kadrira okolinu, odnosno sprajtove koji se trenutno nalaze u sceni. To u suštini znači da pokretanje kamere od početka pa do kraja nivoa zapravo predstavlja jednu multimegabajtnu kontinualnu animaciju. Sličnost sa 3D borilačkim igrama se ispoljava kroz činjenicu da je prilikom međusobnih okršaja moguća potpuna sloboda kretanja likova unutar scene, kako u određenoj ravni, tako i po dubini prostora.

Sve ovo možda zvuči prilično kompleksno, ali princip igranja je u osnovi vrlo jednostavan. Potrebno je očistiti devet istorijskih razdoblja od ratobornih neprijateljskih sprajtova stvorenih zahvaljujući prisustvu virusa u centralnom procesoru eksperimentalnog računara. Svako razdoblje, sem poslednjeg, sastoji se od po dva nivoa (dakle, igra ima ukupno sedamnaest nivoa) koji su opet podeljeni u dva ili tri segmenta. Na kraju svakog od segmenata postavljen je nekakav plavi mehur koji ima dvojaku funkciju – služi kao „checkpoint“ na kome igra automatski snima poziciju, ali i kao apsorber nezaraženih memorijskih modula koje je potrebno sakupljati tokom puta. Na taj način se dodatno produžava vreme Stenlijevog boravka u nekom istorijskom razdoblju. Ovo vreme je inače limitirano i zavisi od toga koji nivo težine igrač odabere na početku (što je nivo težine veći, skala u gornjem delu ekrana se brže popunjava, a vreme koje je na raspolaganju se smanjuje).

Najupečatljiviji element ove igre bez sumnje su prelepo renderovani i animirani likovi na koje Stenli nailazi tokom svog putovanja. Nismo brojali, ali površna računica kaže da je svako istorijsko razdoblje naseljeno sa prosečno desetak različitih protivnika (ponekad ih ima i više), što znači da je *Time Commando* verovatno apsolutni rekorder po broju neprijatelja dizajniranih za po-



trebe jedne igre (ukupno oko sto likova). Zaista je teško setiti se igre u kojoj su se na istom mestu našli pećinski ljudi, gorile, rimski legionari, bikovi, nindže, samuraji, zmajevi, vitezovi, čarobnjaci, pirati, indijanci, kauboiji, vojnici, tenkovi, roboti, vanzemaljci itd. Impresivno.

Mnogi ljubitelji avantura su očekivali da će *Time Commando* biti igra u stilu *Little Big Adventure*. Međutim, grdno su se prevarili – *Time Commando* je čista arkadna igra. Najveća joj je mana što se i pored sedamnaest nivoa relativno lako i brzo završava. No, to nikako ne bi smeo da bude razlog da je zaobiđete, jer se zabava koju ona pruža teško može izmeriti.

Na kraju evo šifara za sve vremenske zone: 2. CSTHRJEL, 3. OETESPKT, 4. KEVQWEAM, 5. PQFEYQNC, 6. VHXHCGI, 7. SCXHXMDX, 8. EVLFHKFY i 9. FFVYREKV.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Dragon“

ŽANR: istraživačka igra

PLATFORMA: PC

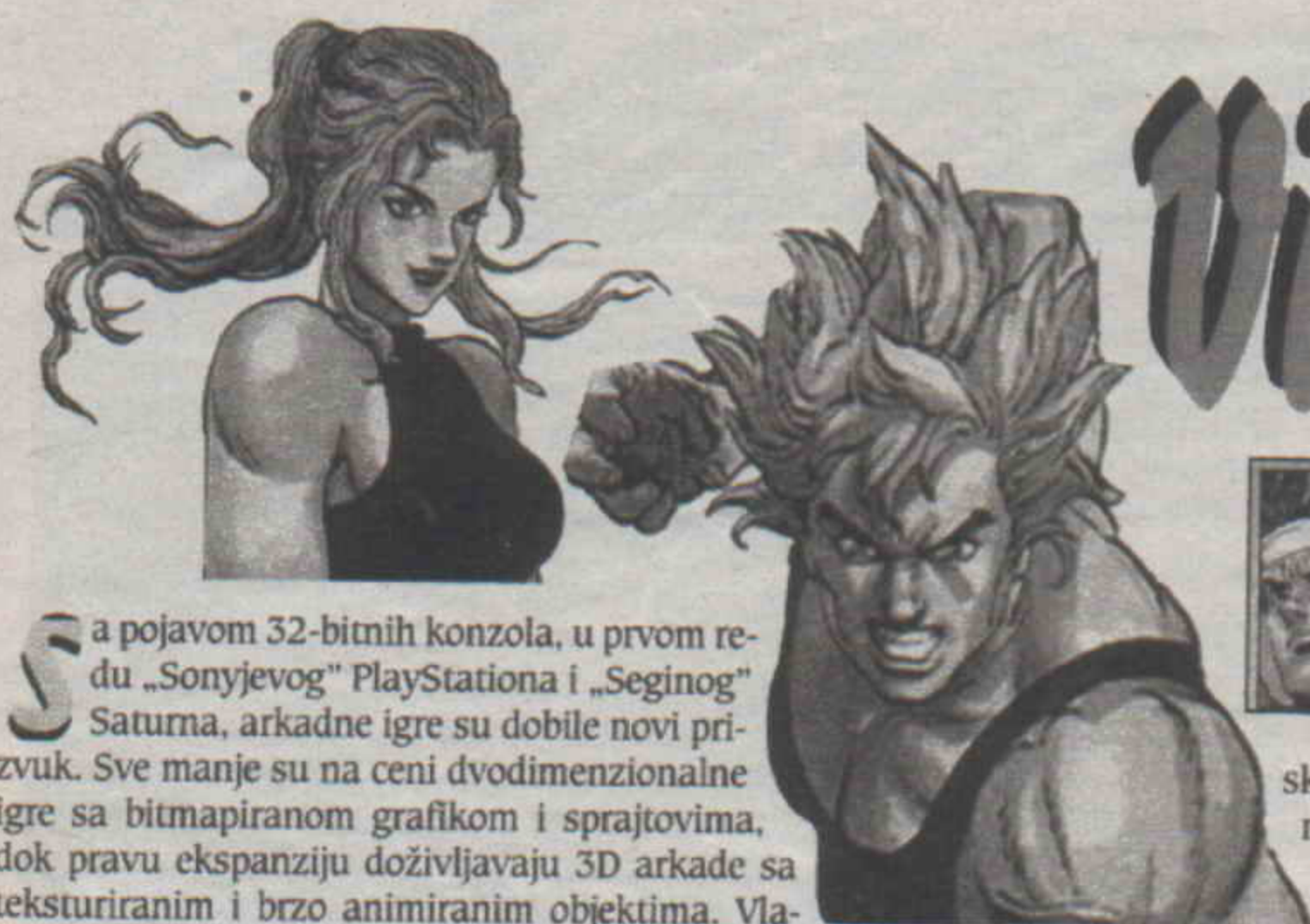
MEDIJUM: 1 kompakt disk

85

Originalno izvođenje arkadne igre. Tehnički dometi.

Izrabljena ideja. Relativno kratka igra.





Virtua Fighter



Sa pojavom 32-bitnih konzola, u prvom redu „Sonyjevog“ PlayStationa i „Seginog“ Saturna, arkadne igre su dobile novi prizvuk. Sve manje su na ceni dvodimenzionalne igre sa bitmapiranom grafikom i sprajtovima, dok pravu ekspanziju doživljavaju 3D arkade sa teksturiranim i brzo animiranim objektima. Vlasnicima pomenutih konzola to ne predstavlja neki problem, jer je unutrašnja arhitektura tih mašina upravo predviđena za brzu obradu velikog broja teksturiranih poligona. Korisnici PC-ja su, na drugoj strani, u delimično podređenom položaju zbog drugačije hardverske koncipiranosti računara, koja se do sada mogla nadomestiti akceleratori karticama poput *Diamond Edga*, sa kojom se mogu igrati neke igre sa „Saturna“.

Međutim, sudeći po igri *Virtua Fighter*, krajnje nepraktične kartice će uskoro biti stvar prošlosti. Sve što je potrebno za igranje ove konverzije sa „Seginih“ automata jesu *Windows 95* i brza Pentium mašina. Igru smo testirali na najjačoj 486-ici i Pentiumu 90, i zaključili da ne treba ni započinjati igranje na slabijoj konfiguraciji od P5 na 133 MHz sa 16 MB RAM-a. Za mašine skromnijih mogućnosti predviđena je opcija za igranje i u ni-



Ako bi se uklonile i teksture sa pozadine i likova „to više nije to“.

Glavni meni nudi opcije klasičnih duel borbi za jednog ili dva igrača i to preko tastature ili džojstika. Tu su i borbe između dva tima od po tri borca i tzv. Ranking Mode, gde borbe traju dok ne izgubite obe runde, nakon čega se formira izveštaj sa ocenom prikazane veštine. Tokom igre probajte funkcije tastera 'F5'-'F8'.

Akira Yuri je kung-fu majstor iz Japana, a Pai Chan mladána Kineskinja čiji je hobi igranje (po telu prebijenog protivnika, valjda). Njen tata Lau Chan je vremešni zaljubljenik u poeziju (u borbi, međutim, ne pokazuje baš pesničku dušu), dok je Wolf Hawkfield pravi krvožedni rvač. Nabijeni crnac se odaziva na ime Jeffrey McWild i po zanimanju je ribar, i obožava rege muziku (?). Kagamaru je opaki nindža, a

skoj rezoluciji (VGA), ali time je dobitak na brzini tek neznatan, dok kvaliteta grafike znatno opada.

ubedljivo najlepša, ali i najteža takmičarka je Sarah Bryant. Njen brat Jacky Bryant je zalutali vozač In-di Formule 1.

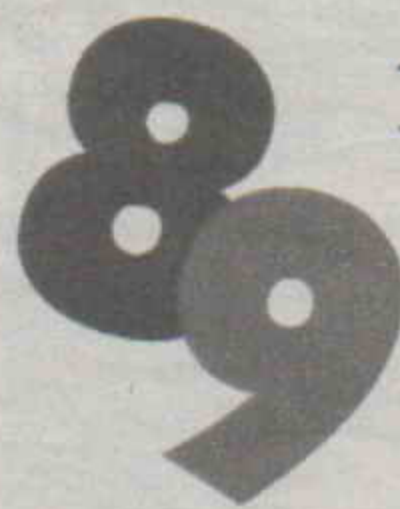
S obzirom da je, uz prvi *Toshinden*, ovo tek početak 3D borilačkih igara na PC-u, možemo biti više nego zadovoljni. Naravno, nivo jednog *Tekkena 2* još uvek je nedostižan, ali, verujemo, ne za dugo.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

ZANR: borilačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Sjajna animacija, naročito u Smooth modu.

Velika hardverska zahtevnost.



BRIAN LARA'S CRICKET 96

Jedan od karakterističnih britanskih sportova je sigurno kriket. Posедуje određenu eleganciju u izvođenju ali slabu širu popularnost.

Kao i u drugim kompjuterizovanim sportovima, igra *Brian Lara's Cricket 96* je vezana za ime poznatog sportiste (u ovom slučaju Brajana Lare). Firma „Audiogenic“ se u sezoni 1996. predstavila sa 18 domaćih i 12 internacionalnih timova (da li ste znali da i Francuzi igraju kriket?). Ukoliko se ne bavite statističkim odnosima igrača kriketa, pri izboru tima je preporučljiva opcija 11 Best kojom će kompjuter formirati ekipu.

Na početku utakmice baca se novčić za izbor bacanja/udaranja kugle. Pravila kriketa su jednosti-

vna. Postoje tri vrste igrača: Bowler (bacač lopti), Batsman (udarač) i Fielder (hvatač). Bacači lopti su najvažniji igrači (sam Brajan Lara je bacač) sa karakterističnim stilom igranja: Fast Bowler, Offspinner, Swinger i Legspinner. Njihova uloga je da pogode viket (rešetkicu) ili hvataču dobace loptu, i pritom prevare suparničkog udarača. Ukoliko to ne uspeju (udarač odbija kuglu), trče do sledeće baze i bacaju loptu sledećem hvataču. Za to vreme udarači postižu sopstvene poene praveći home-run na mestu na kome je kugla udarena.

Kontrola igrača se vrši preko miša i džojstika što, bez prakse, predstavlja veliki problem. Kontrolisani igrač (najčešće bacač) ispod sebe ima belu zvezdu. Samo bacanje/udaranje ku-

gle je u stilu kuglaških igara sa određivanjem jačine. Takođe, prilikom bacanja kugle potrebno je odrediti ugao. U slučaju da ste u ulozi udarača, držanjem tastera na palici povećavate snagu udarca i osiguravate sebi poene posle topovski lansirane kugle.

Celu igru prati vesela karipska muzika u koju su ukomponovani semplovi pištaljke, udaranje kugle, hvatanja... Sa grafičke strane igra je mizerno urađena, što ipak ne treba da vam onemogući užitek igranja ovog egzotičnog sporta. Izgleda da za momke iz „Audiogenic“ vreme stoji, bar što se tiče tehničkih karakteristika. Od prošlogodišnje igre *Battle For Ashes* njihovi grafički i zvučni elementi nisu nimalo napredovali.

Branislav BABOVIĆ

ZANR: sportska simulacija

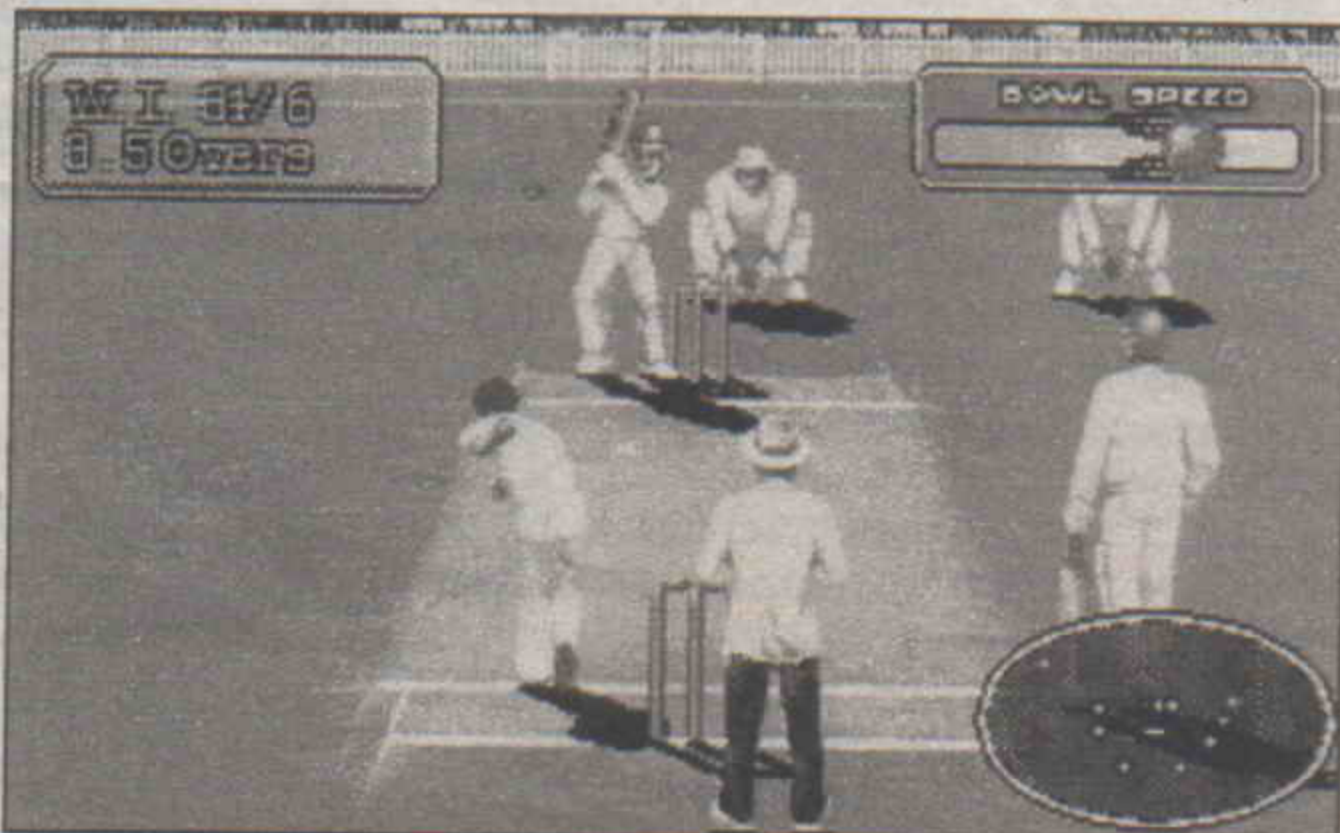
PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 1 flopi disk



Retka simulacija vrlo neobičnog sporta.

Tehničke karakteristike su prilično slabe.



ESPRO

No1. CD KLUB

Preko 1500 CD-ROM Naslova
Usluge snimanja na CD-ROM
Prodaja prazne CD-ROM medije

PC

TOP 10

SONY

Angel Devoid
Pandora Directive
MS Encarta 97
Mech Warrior 2 - Mercenaries
MegaRace 2
MS Windows NT 4.0
Fire Fight
DeadLock
Crusader: No Regret
Time Commando

Formula 1 GP
Resident Evil
Fade To Black
Burning Road
Tekken 2
Toshinden 2 Plus
Thunderhawk 2
Ridge Racer 2
Adidas Soccer
Tobal No.1

SKY SOFT - Representative for Macedonia

ESPRO CD Klub
Kralja Milutina 19, Beograd
Tel/Fax: 011/332-086

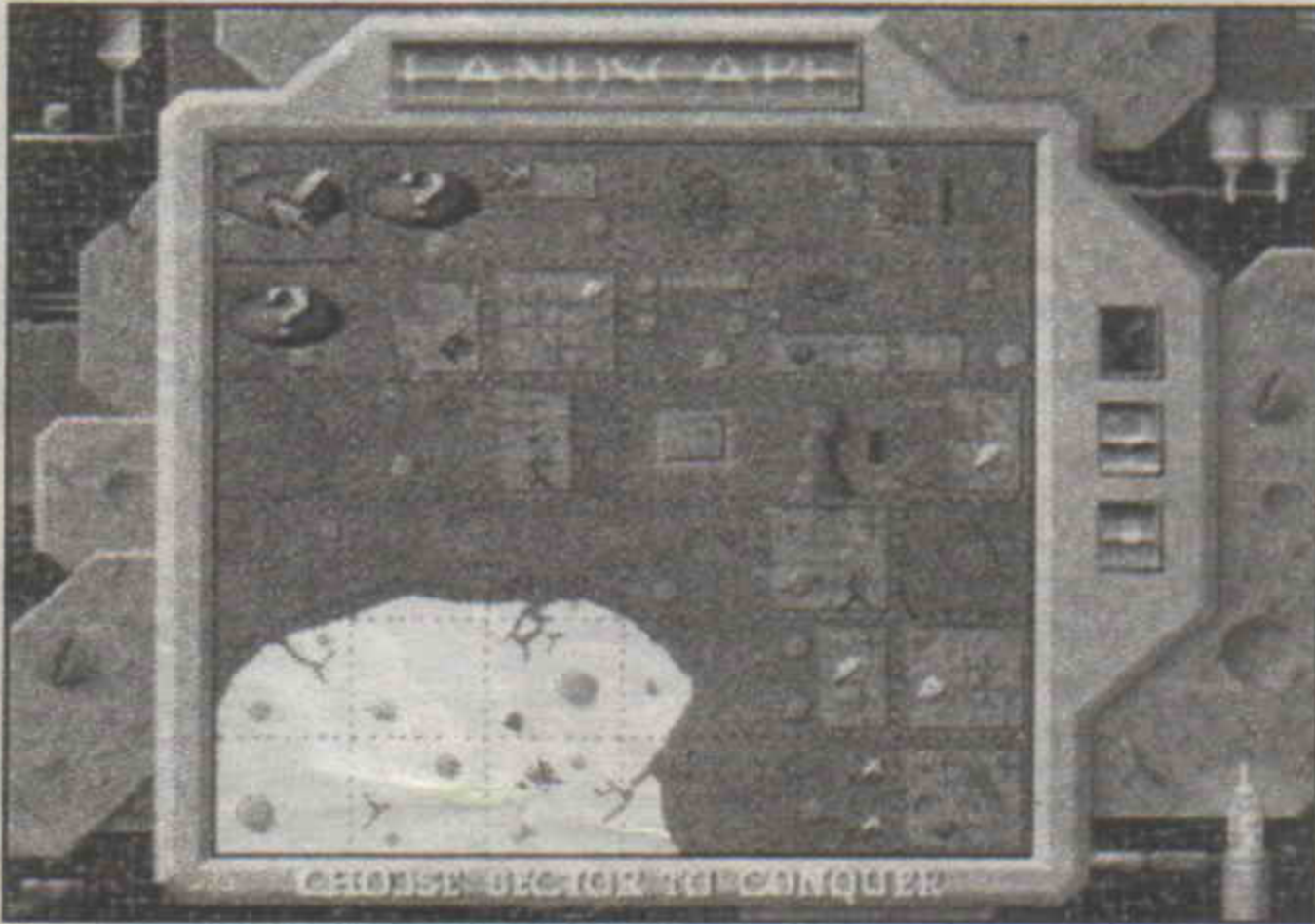
SKY SOFT
Tome Arsovski 1, 91000 Skopje
Tel/Fax: 091/23 11 44, 091/22 66 3

DNA

Variety of life

Prevenac novonastale softverske kuće „Applaud software“, *DNA*, zasigurno će im obezbediti određen renome pri distribuiranju budućih projekata. Program predstavlja varijaciju na temu *Laser Squad* ili *UFO: Enemy Unknown* sa kvalitetnom pozadinskom pričom. Čudna tečnost je počela da se izliva iz kapsule koja je neprimećena aterirala iz svemira u severnu Englesku. Tom prilikom dolazi do deformacija i mutacija lokalnog stanovništva i življa. Ispitujući nepoznatu tečnost, naučnici utvrđuju da je reč o nepoznatom DNK genu. Na zadatak sakupljanja uzoraka nepoznatih vanzemaljskih gena šalju čoveka i veštački humanoidni organizam.

Pogled u igri je iz ptičje perspektive, sa detaljno urađenim likovima. Grafička rešenja ne predstavlja-



ju ništa posebno, ali zadovoljavaju kriterijume prosečnog igrača. Koloritet je takođe prosečan, dok je zvučna komponenta začudujuće dobra. muzika će vas pratiti u svakom trenutku, počev od teme iz introa igre, preko kvalitetnih semplova kretanja, ranjavanja, oružja, sve do jezivih pozadinskih tema svakog nivoa.

Lista od 36 polja (nivoa) koje treba ispitati i pronaći sve verzije novih gena pružiće vam dosta neprospavanih noći. Iz obimnog **Options** menija kompletna Help opcija će vas uputiti u tajne upravljanja i obuzdavanja pobesnelih mutanata. Krajnji cilj kiborga i čovečuljaka je sakupljanje gena i detaljna analiza istih u priručnoj laboratoriji. Sve pozitivne osobine gena se posle toga mogu pridodati jednom od likova. Prili-

kom sakupljanja uzoraka i neposrednog kontakta, postoji mogućnost zaraze čoveka sa neispitanim genima.

Nivoi se prelaze detaljnim „čišćenjem“ svake lokacije od mutanata, bioloških mašina i neobičnih životinja. Po lokacijama su rasuta i poboljšanja u vidu hrane, prve pomoći, raznih sertifikata i dokumenata o pojedinim neprijateljskim sposobnostima. Posle svake lokacije proizvoljno povećavate sledeće karakteristike likova: fizički integritet, molekularnu gustinu i koheziju, umešnost i genetsko iskustvo. Kompletna kontrola u igri vrši se preko grupe ikona i određenog broja akcionih poena. Što su likovi iskusniji, poseduju veći broj AP-a, ukoliko nisu previše povređeni. Za komotno igranje na Amigi 500 potrebno je 1.5 MB memorije.

Branislav BABOVIĆ

Igre za Amigu ustupio „Amiga Centar“

ŽANR: strateška igra

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 3 flopi diska

84



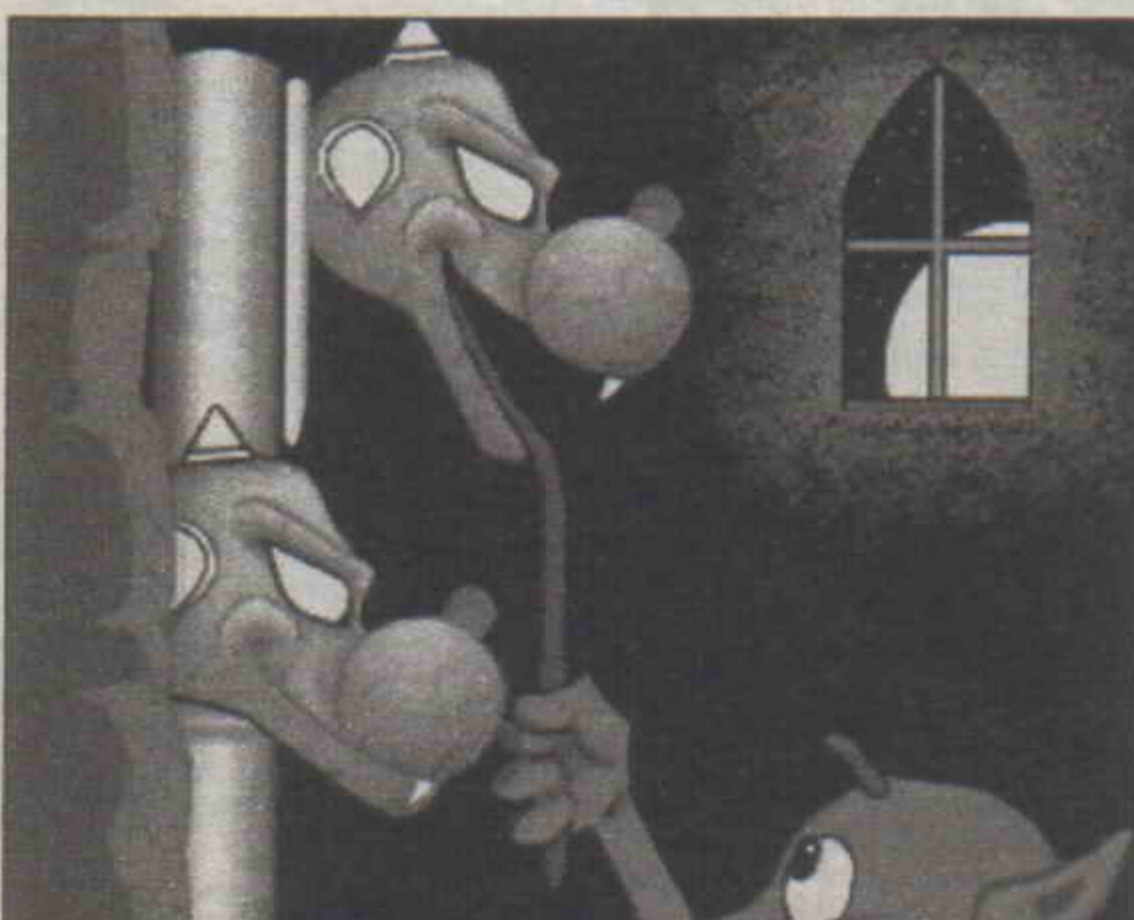
Dobra strateška rešenja i zanimljiv scenario.

Brzina učitavanja ima svojih nedostataka.



Micro Mortal Tennis

Ako se izuzme par fudbalskih ostvarenja, ove godine u ponudi je bilo malo sportskih simulacija. Italijanska softverska kuća „Skywards“ se potrudila da koliko-toliko ublaži situaciju. *Micro Mortal Tennis* je njihov prevenac u pomenutoj kategoriji igara.



Iako je iz naslova jasno da je reč o tenisu, ova igra predstavlja i parodiju na neke poznate hitove. Uvodni skrin, predstavljanje protivnika i logo preuzeti su iz trilogije *Mortal Kombat*, a muzika predstavlja miks pomenutih nastavaka i još jedne poznate tabačine *Brutal: Paws Of Fury*.

Posle uvoda birate jedan od tri jezika (engleski, italijanski, španski). Potom ulazite u funkcionalno urađen meni u kome možete videti i podesiti sve parametre vezane za igru. U **Options** meniju možete doterati karakteristike (boju dresa, brzinu, udarce..) svakog od deset ponuđenih likova (boraca). Izborom neke od opcija **Arcade**, **Start Season**, **Play Unfriendly Cup** i **Play Single Match** zavisi da li ćete meč da započnete sami ili sa najviše sedam (ne)prijatelja u singlu ili u dublu. Pogled na teren i izvođenje su klasično urađeni, a atmosfera uzdiže igru iznad proseka. Po izboru strane terena ili poseda lopte počinje nevideni tenis.

Upravljanje likovima je veoma lako, ali reakcije su im nepredvidive. Neretko se dešava da sudija slaže, te dolazi do neizbežnih sukoba u kojima „delilac pravde“ po pravilu izvlači deblji kraj (Fatality). Gnevni igrač se transformiše u Raydena, Scorpionu, Sonyu itd. i finišira nesrećnog sudiju na neki od poznatih *Mortal Kombat* načina, a često smo u situaciji da vidimo i ručni rad Fredi Krugera. Za vreme tajm-auta publiku zabavljaju teroristički atentati na sudiju, Robocopovo isterivanje pravde, nadletanje zmajevima, po koja bomba ubačena u teren, bleh muzika, likovi iz *Dy-*



na *Blastera* i *Pac-Mana*, iznenadni upadi Američkog nindže i slične zanimljivosti.

Željko MATIĆ

ŽANR: sportska simulacija

PLATFORMA: Amiga; PC

MEDIJUM: 3 flopi diska

80



Primamljivost i lakoća igranja.

Crtači nisu najozbiljnije shvatili svoj posao.



Prethodne mesece obeležili su dodatni diskovi velikih igračkih hitova. Umesto potpuno novih verzija igara, proizvođači su nam ponudili diskove sa novim scenarijima. Zbog standardnog nedostatka prostora i želje da vam predstavimo što više novih igara, odlučili smo se za blic-prikaz najzapaženijih naslova.

The Need For Speed, najpopularnija akciona simulacija vožnje, dobila je specijalno izdanje. U pitanju je kompakt disk sa sadržajem originalne igre, dopunjen novim elementima. „Electronic Arts” i „Pioneer Productions” odlučili su se za varijantu u kojoj za igranje novog nastavka nije potreban prvi *The Need For Speed*. Nakon startovanja sledi uvodna sekvenca iz prvog dela, a odmah za njom i dodatni insert. Glavni meni je doživeo manje prepravke, multimedijalni deo o modelima sportskih automobila koje možete voziti je ostao nepromenjen, a glavne dopune doživeo je izbor staza. Pored šest staza iz prvog dela (od kojih su tri kružne), sada su nam na raspolaganju još dve kružne staze, Transtropolis i Burnt Sienna. Transtropolis je gradska trka, ali za razliku od staze City iz prvog dela, znatno složenija po pitanju krivina i naglih nepregle-

The Need For Speed Special Edition



dnih uspona i spuštanja. Burnt Sienna je staza koja prolazi kroz izuzetno lepe predele, a karakteristiše je različitost podloge po kojoj se vozi. Pored nekih detalja, tipa džip sa reklamom „Pioneer Productions” koji ćete imati prilike da obilazite na stazama, glavni dodatak odnosi se na vreme vožnje. Naime, sve staze možete voziti u dva vremenska perioda od kojih je jedan uvek dnevna vožnja, a drugi rano jutro ili veče. Kokpiti vozila ostali su gotovo nepromenjeni, a vredan pomena je mini ekran na kojem možete pratiti kretanje svih učesnika u trci i, eventualno, policije. Instaliranje igre možete izvršiti na tri načina: kratku verziju koja zauzima 3 MB na hard-disku, preporučenu od 24 MB i mrežnu verziju od 115 MB (verzija za NT). Podržani su TCP (standardni Internet protokol) i IPX (Novelov protokol).

Command & Conquer: Covert Operations

Fantastična strategija *Command & Conquer* softverske kuće „Westwood Studios” (prethodno se dokazala sa hitom *Dune 2*), dobila je data disk. To znači da vam je za igranje ovog CD-a potreban jedan od prethodna dva (na koliko se nalazi C&C), ili bar instalirana verzija na hard disku na koju će se *C&C Covert Operations* nadograditi (u tom slučaju možete igrati samo dodatne misije). Ovaj put će se sukob dve grupacije Global Defence Initiative (GDI) i Brotherhood Of NOD odvijati kroz 25 misija (sedam GDI, osam NOD i deset za igranje više igrača). Na raspolaganju vam je pedesetak jedinica različitih mogućnosti uz napomenu da je većina jedinica svojstvena samo jednoj strani u sukobu. Na ovom disku nalaze se i animirane najave za *C&C Red Alert* i *C&C Tiberian Sun* o kojima smo vas već obavestavali.



Warcraft 2: Beyond The Dark Portal

Uz *Command & Conquer*, *Warcraft 2* zauzima vodeće mesto kada su u pitanju najpopularnije strateške igre ove godine. Kao i njegov direktni konkurent, i *Warcraft 2* je dobio data disk sa novim misijama praćenim animiranim sekvencama o trenutnim zbivanjima. Njih karakterišu novi tereni, relativno novi likovi (na bojištu izgledaju isto, ali su daleko jači) i, što se mnogima baš neće dopasti, veća složenost i težina izvršavanja postavljenog zadatka. Za pohvalu su opcije za modemska, mrežna i Internet igranja više igrača.



Odlična simulacija fudbala *Actua Soccer* softverske kuće „Gremlin Interactive” imala je nesreću da na scenu stupi istovremeno sa čuvenim *FIFA Soccer 96* „EA Sportsa”. Diskutabilno je koja je od ove dve simulacije stvarno bolja (prepuštamo igračima da odluče), ali momci iz „Gremlina” su se u narednom prirodu pokazali aktuelnijim i na tržište je stigla nova verzija potpuno posvećena nedavno održanom Evropskom prvenstvu. *UEFA Euro 96 England* ima, pored opcije za učestvovanje na Prvenstvu Evrope (u dresu bilo koje zemlje učesnice šampionata), i mogućnost igranja prijateljskih utakmica, vežbanja igranja i ve-

UEFA Euro 96 England



žbanja izvođenja penala. Što se tiče prvenstva moguće je igrati po zvaničnim grupama (četiri grupe po četiri tima) i slučajno određivanje učesnika grupa. Ostale opcije podešavanja timova, strategija, pravila, tehničkih parametara igre, uglavnom su standardne. Sama igra je na nivou one viđene u *Actua Socceru*, a jedino je smanjen broj kamera na pet (prema sedam u *Actua Socceru*). Za instalaciju je potrebno od 26 MB do 100 MB na hard disku.

Goran KRSMANOVIĆ
Sva CD-ROM izdanja ustupili
„Ognja & Diler Soft”



predstavlja **PC**

Francuski „Infogrames“ je kuća sa bogatom istorijom koja počinje još daleke 1983. godine, u „cvetu mladosti“ ZX Spectruma i C64. Do danas su izdali mnoge zapažene igre na svim igračkim platformama, a za ovu godinu spremaju sledeće naslove:

● **Tunnel B1** 3D pucačka arkada izaći će u kooperaciji sa „Oceanom“. Igra se odvija u fiktivnom futurističkom svetu, a trebalo bi da ima najbrže izvođenje video ove godine (biće posla za očne lekare).



● **Viper** je, slično prethodnoj, 3D pucačina sa teškim helikopterom u glavnoj ulozi. Interesantna je mogućnost podešavanja kamere, pa se akcija može pratiti iz ptičje perspektive ili iza helikoptera, sa mogućnošću zumiranja.

● **HMS Dreadnought** nas vraća u doba Žila Verne, a čitava igra je dizajnirana na Silicon Graphics stanicama. O zapletu nema informacija.



● **Eureka!** je zbirka CD-ROM enciklopedija iz raznih domena nauke i kulture. Pri izradi diskova konsultovani su mnogi stručnjaci iz oblasti istorije, arheologije, naučne žurnalistike i dr. Prvo će se pojaviti izdanja o Gutenbergu, Galileju i Starom Egiptu.



● **Virtual Book**, pod sloganom „interaktivna zabava za celu porodicu“ su CD knjige o svetu faune. Na lak i dostupan način saznaje se dosta o životu divljih životinja afričkog podneblja. Prvo će se pojaviti storije o lavovima i slovnovima. (gj)

Vampire Diaries

PC

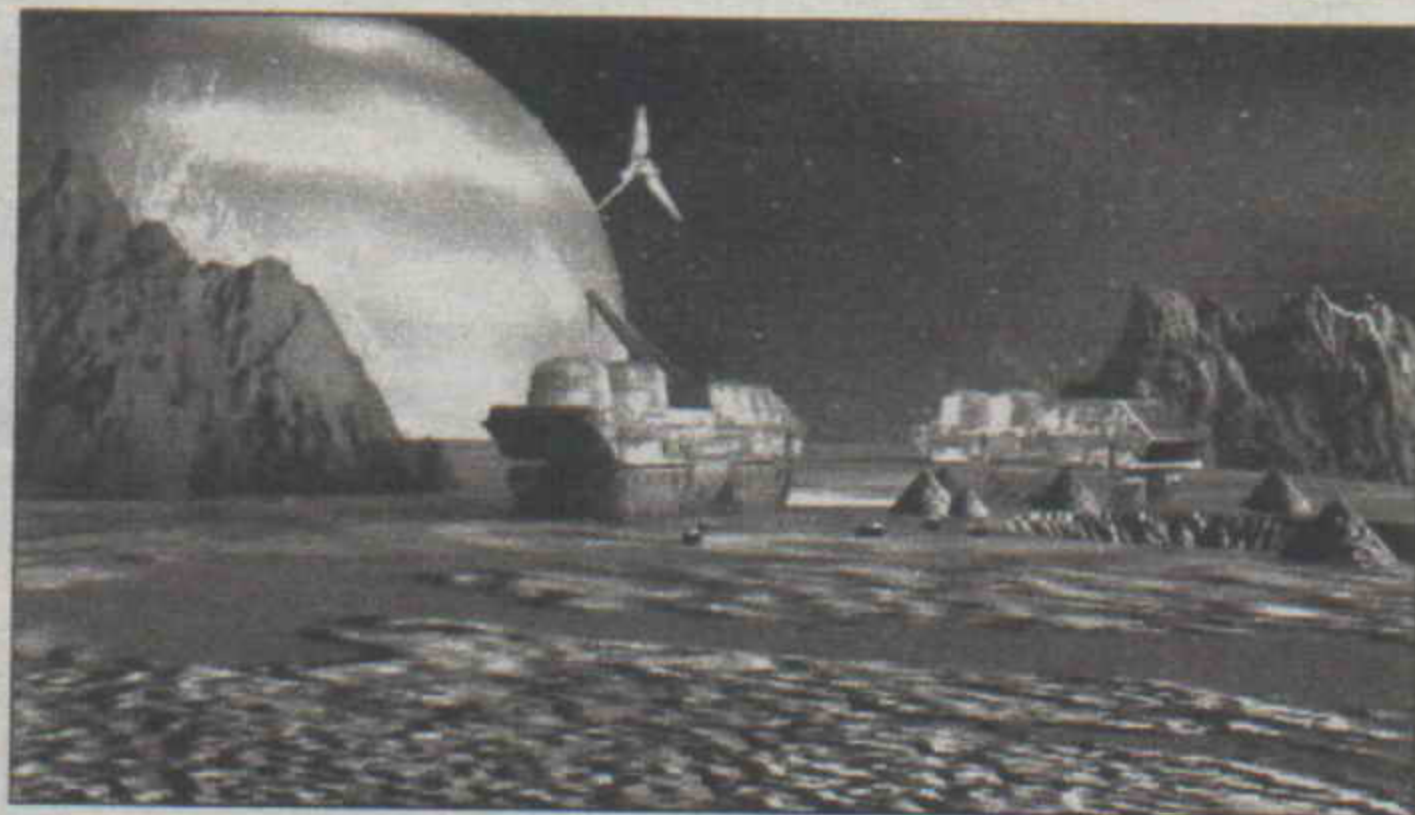
Druga igra iz firme „Her Interactive“ (ogranak „American Laser Games“) specijalno dizajnirana za devojčice od 13 i više godina pojavice se na tržištu do Nove godine. *Vampire Diaries* je 3D avantura sa slobodom kretanja u 360° i specijalnom mogućnošću pogleda nagore i nadole. Muzika i efekti će igraču pružiti direktne tragove za rešavanje misterija. Glavni lik (tinejdžerka Elena) ima zadatak da svoj prijatni gradić Fels Čerč (Fells Church) oslobodi misterioznog i zlog vampira koji regrutuje njene drugove u svoje redove. Igra će raditi pod Windowsom 95, sa preporučljivom konfiguracijom Pentium 90 MHz procesor i 16 MB memorije. (bb)



Rebellion

PC

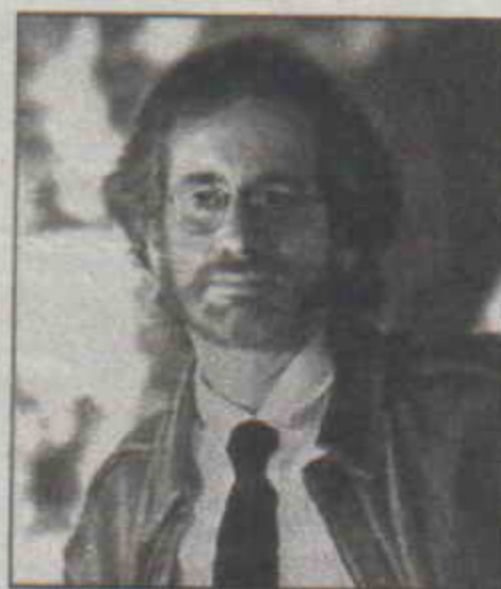
Imperija i snage Pobunjeničke alijanse se dramatično sukobljavaju u *Rebellionu*, strategiji na temu „Ratova zvezda“ u produkciji „Lucas Artsa“. Predviđa se da će igra



izaći u prvoj četvrtini 1997. godine. *Rebellion* omogućava igranje u realnom vremenu, sa ciljem širenja i dominacije svemirom, ali i opstanka u univerzumu „Ratova zvezda“. Novina u odnosu na dosadašnje igre „Lucas Artsa“ na temu „Ratova zvezda“ je to da je u *Rebellionu* igrač stavljen u ulogu strateškog komandanta svih planeta, resursa i snaga Imperije ili Pobunjeničkog saveza. Može se igrati protiv kompjutera ili prsa u prsa sa ljudskim protivnikom. Da bi pobedio, igrač koji se bori na strani Imperije mora da zarobi Luka Skajvokera i uništi glavni štab pobunjenika. Oni koji izaberu pobunjeničku stranu, mogu pobediti ako uhvate Darta Vejdera, imperatora i svrgnu sedište Imperije u Coruscantu. (mk)

Tarantino u igri

Steven Spielberg i njegova kompanija „Dreamworks SKG“ spremaju novi interaktivni film, „za sada bez dobrog naslova“. Umesto klasičnog prikazivanja scena i kliktanja mišem da bi se projekcija nastavila, Spielberg je izabrao da ovo bude simulacija filmske industrije. Dobijate tritment (skicu scenarija), budžet i nekih 250 scena od kojih je svaka snimljena sa 5 ili 6 različitih (najuobičajenijih) uglova kamere. Pripremate scenografiju, kostime, izlazite na snimanje, montirate film, obrađujete zvuk i puštate film u distribuciju. Naravno, treba ga propratiti odgovarajućim plakatima, foršpanima, reklamom... Konačno, uspeh filma procenjuje programska rutina koja je zasnovana na Spielbergovoj sopstvenoj proceni kako i kada koristiti određene uglove kamera, svetlosne parametre, montažne tehnike i sl. Od poznatih imena u ovom projektu najzvučnije za širu publiku je – Kventin Tarantino! (nv)



Propade „Acclaim“!

Loša vest za sve fanove *Mortal Kombat* serijala. „Acclaim“ je za prvih devet meseci ove godine izgubio oko 60 miliona dolara. Poređenja radi, za isti period prošle godine „Acclaim“ je zaradio 38 miliona dolara. Osnovni razlozi zbog kojih je napravio tolike gubitke su PC piratsko tržište i ogroman broj neprodatih kertridža za konzole. (žm)



Screamer 2

Screamer 2 donosi šest novih staza tematski vezanih za određene zemlje sveta, promenljive vremenske uslove, nove modele automobila, mogućnost njihovog podešavanja, veći broj kamera koje prate trku itd. Oni koji se sa nostalgijom sećaju trilogije *Lotus Esprit Turbo Challenge* biće oduševljeni činjenicom da će *Screamer 2* podržavati mogućnost horizontalnog deljenja ekrana, što će omogućiti trkanje dva igrača na istom kompjuteru. Tu su i četiri skrivena vozila koja imaju specijalne karakteristike. (sm)



Broken Sword

Posle pauze od dve i po godine „Revolution” se vraća sa igrom *Broken Sword* koja će neosporno biti veliki hit, sudeći po prelepom demou koji smo imali prilike da odigramo. Amerikanac Džordž Stobard zatekao se u Parizu u vreme krađe drevnog dokumenta, koga su u XIV veku stvorili vitezovi Templarskog reda. Ovaj dokument, koji svom vlasniku donosi neverovatnu moć, pada u ruke fašistički nastrojenim ljudima čiji san o dominaciji svetom naprasno postaje stvarnost. Džordž će, naravno, stupiti u akciju i pokušati da razreši tajnu od koje zavisi sudbina čovečanstva. U skladu sa najnovijim trendovima, ova avantura je napravljena u stilu crtanog filma, a programeri se hvale podatkom da će igra pri rezoluciji 640 x 400 i paralaksonom skrolu postizati čak pedeset frejmova animacije u sekundi. Videćemo. (sm)



Scorched Planet

Ova futuristička 3D pucačina stiže nam iz laboratorije softverske firme „Criterion Studios” koji su na novom projektu

renderovanih biblioteka radili pune dve godine (sa slabim učinkom). Na Zemljinoj koloniji Dator 5 dolazi do sukoba sa vanzemalcima. (gk)

Harvester



Nezvanično takmičenje pod nazivom „Ko će napraviti jeziviju igru” očigledno se nastavlja. Firma „Merit” koja se do sada nije mogla pohvaliti velikim hitovima izašla je na tržište sa igrom koja bi, po svojoj bizarnosti, trebalo

da zaseni sve do sada viđeno. Glavni junak se jednog jutra budi i u krevetu, umesto svoje verenice, nalazi krvavu lobanju. Ispostavlja se da je to „pozdrav” od članova sekte „The Order of the Harvest Moon” koja na misteriozan način kontroliše grad. Cilj igre je stati na put sekta i razotkriti motive koji gone njene članove da čine nezapamćene zločine. (sm)

Lands of Lore 2

Programeri „Westwood Studiosa” dozvolili su sebi „malo” zakašnjenje, ali ono bi trebalo da bude opravdano i brzo zaboravljeno ukoliko *Lands of Lore 2: Guardians of Destiny* bude makar upola onoliko dobar koliko ga hvale. Igra opisuje doživljaje Lutera, sina veštice Skotije, koji je zbog majčinih nedela proklet da u toku jednog dana neprestano menja svoj izgled. On i njegova družina će poći u potragu za drevnim magijskim ritualom pomoću koga može da se skine ovo prokletstvo. Kretanje kroz sablasne lavirinte biće kontinualno, a monstumi koji ih naseljavaju najopasniji i najinteligantniji do sada. Sve će to biti praćeno spektakularnom grafikom i animacijama u visokoj rezoluciji. (sm)



NHL Powerplay 96

Do sada je bilo odličnih hokeja, ali ovaj najavljuje kao nešto savršeno.

Svi igrači, svi klubovi, najrealističnija grafika, najinteligantniji igrači, CD kvalitet zvuka, kontrolisanje stila igre, mogućnost igranja više igrača... (gk)



predstavlja

PC

Pred nama će se uskoro naći akciona puzzle igra naučno fantastične orijentacije. 3D lavirinti će nas dočekati u četrdeset osam nivoa na šesnaest planeta, a

treba istaći mogućnost igranja dva igrača na podeljenom ekranu. (gk)

Grid Run



X-Car

Futuristička automobilska trka nam stiže iz softverske kuće „Bethesda”. Na osam renderovanih staza i sa spektakularnom 3D teksturom X(n)gine u 640 x 480 vozićemo petnaest modela automobila. Podržano je modemsko i mrežno igranje. (gk)



The Terminator: Sky Net

Iz softverske kuće „Bethesda” stiže nam direktni nastavak velikog hita *The Terminator: Future Shock*. Čak smo čuli da je ovo trebalo da budu samo nove misije, ali se otišlo predaleko u razvoju. Pored igre za jednog igrača, sad su nam na raspolaganju i misije za više igrača, a novosti su sedamnaest oružja i 3D tekstuirana SVGA grafika. (gk)



**Worms 1.5:
The Director's Cut**

AGA



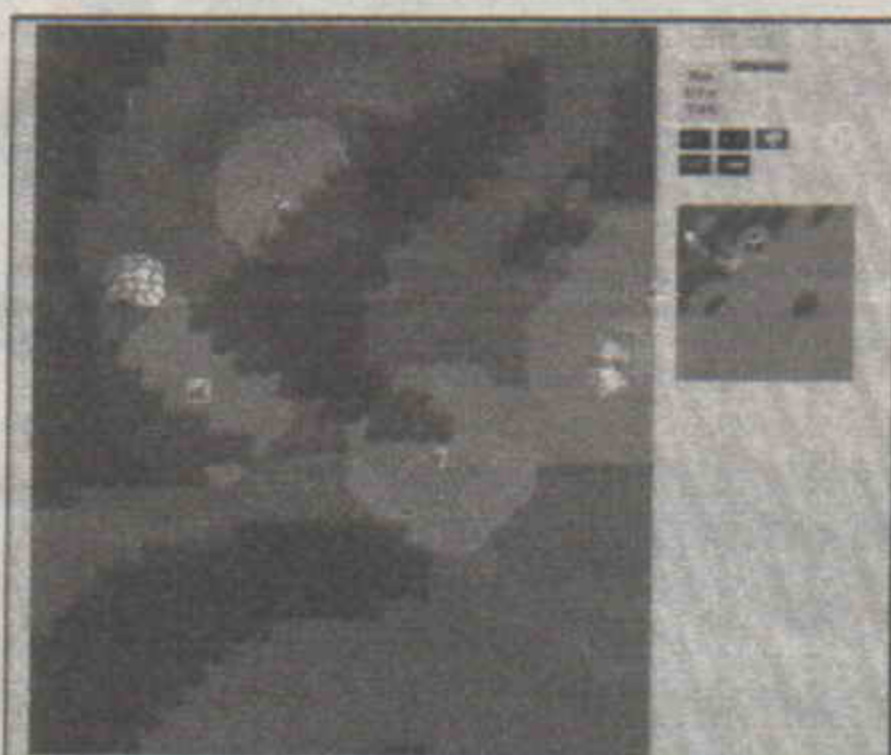
Za novogodišnje praznike pojaviće se *Worms 1.5: The Director's Cut*, potpuno nova verzija militaristički nastrojenih crvića u izdanju „Teama 17”. Neka od poboljšanja biće importovana sa PSX/PC platformi, kao na primer skrolovanje ekrana prilikom kretanja crva/mine van istog. Poboljšanja neće biti nimalo imaginarna za Amiga računare, tako da ćete svakom pejzažu da-

vati ime (umesto dosadašnje bročane oznake) i kontrolisaćete njegovo periodično pojavljivanje (zatrpanje gomilom kamenja neopreznog suparničkog crvića). Uz još par dodataka grafičke i zvučne prirode očekuje se i poboljšani arsenal. Dovoljno je samo navesti nazive novog oružja: navođeni golub, lude krave (aktuelno oružje), sveta ručna granata, superovca, napad ovcom, starica (?) i neprocenjiva Ming vaza (?!). (bb)

Almagica

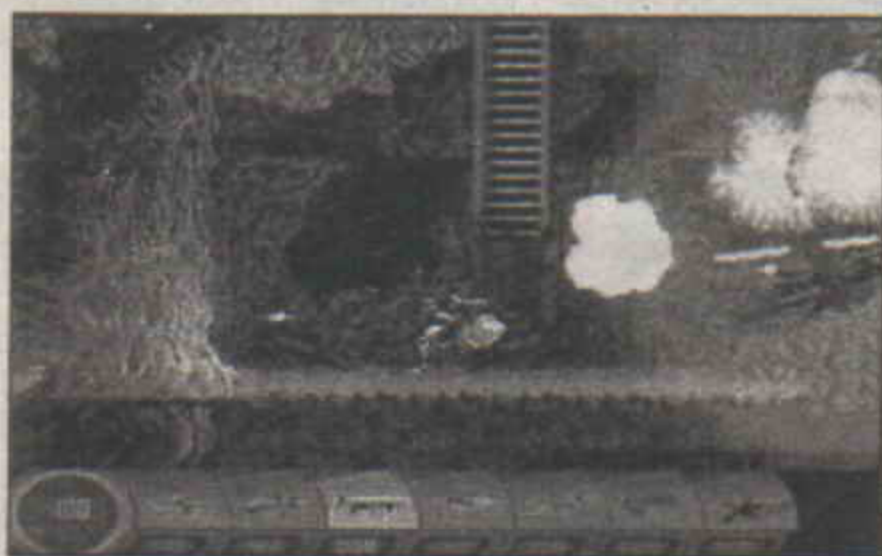
AGA

Pored očekivanog *Z(eta)* firme „Bitmap Brothers” kao prve real-time strateške igre na Amigi, na tržište će izaći i prvenac nove švedske firme „DSP”. *Almagica* će posedovati slične elemente kao *Warcraft* i *Command & Conquer*: pokretanje trupa preko mape, izgradnja zgrada i pravljenje novih vojnika za buduće razbojničke pohode. To je neophodno zbog vrlo brzog nestanka novčanih jedinica i gubitka većeg broja stanovnika/vojnika. Još neke karakteristike igre koje nas očekuju su: veteran mod vojnika (što su više borbi preživeli, bolji su), nezgodne zamke, neutralni vojnici koji vam se mogu pridružiti ili obrnuto, brodovi, čamci itd. Igra će podržavati standard *CyberGraphx* turbo-kartica, ali će raditi i na regularnim Amiga 1200 mašinama. (bb)



Abuse

PC



U igri *Abuse* pogrešno ste optuženi i zatvoren u dobro obezbeđenom zatvoru gde misteriozni biogenetički eksperiment pretvara čuvaru i zatvorenike u poludela, neljudska ču-

dovišta. Vaša jedina nada je da ukradete snažan oklop, bilo koje oružje koje možete da dograbite i napravite sebi prolaz do najtežih nivoa pre nego što se zaraza proširi van zidina zatvora. *Abuse* je akciona igra u kojoj imate mogućnost kretanja u 360°, a skrolovanje u stranu (!?). Zaobilazite smrtonosne zamke opremom na mlazni pogon i turbo-ubrzanjima i koristite razna oružja. Biće tu i Editor nivoa, mogućnost igranja osam igrača, tajnih soba u kojima se nalaze poboljšanja i slično. Igru razvija napoznati softverski tim „Crack dot Com”, a distribuira „Origin”. (m&bk)

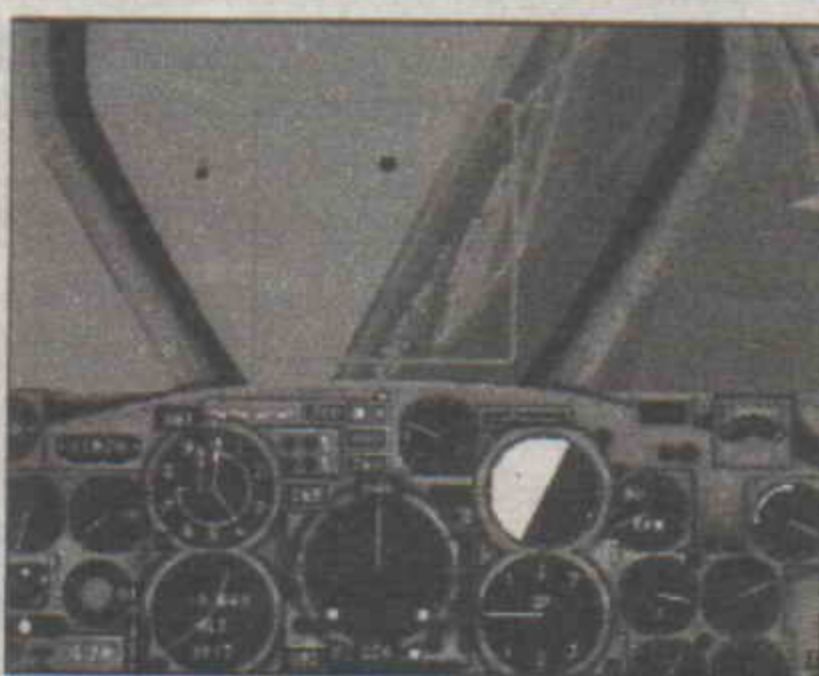
Iza „Dana nezavisnosti”



Saga o invaziji Zemlje, „Dan nezavisnosti”, ući će u anale kao film sa najbrže ostvarenom zaradom i najdužim boravkom na američkoj Top 10 listi. Uz film se neizostavno pominje obimna i sveobuhvatna reklamna kampanja koja obuhvata i, sada već nezaobilazno, CD-ROM tržište. Po uzoru na diskove *Secrets Of Stargate* i *Braveheart*, „Electronic Arts” je napravio *Inside Independence Day*, multimedijalnu storiju o licu i naličju velikog SF hita. Pravo obilje vrhunskih specijalnih efekata koji su najvažniji segment filma (scenarij je, inače, klasična, bljutava, proamerička „boza”), dokumentovano je većinom tekstualno, dok je ostatak diska prepunjen beznačajnim intervjuima sa glumcima i filmadžijama. Pored još nekih sitnijih nedostataka, tu su i ineresantne storije o problemima sa vojskom tokom snimanja, gomila kadrova iz filma, sličica, filmografije nekoliko glumaca i deset video inserata sa scenama razaranja. (gj)

Jet Pilot

AGA



Po rečima autora iz firme „Vulcan Software”, nova igra *Jet Pilot* predstavljaće najrealističniji simulator letenja objavljen na Amiga platformi. Igrač će imati izbor između dva tipa aviona: Lockheeda F-104 i Electric Lightniga, sa njihovim osobenostima. Kontrolne metode se konfigurisu i kabina može odstupati najviše 10% od realnog kokpita. Mete koje se ciljaju u 20 misija obuhvataju Irsku, Škotsku, veći deo Evrope i Jadransko more. Komunikacija između kontrolora leta, drugih pilota i igrača imaće standardnu zvučnu podlogu „Vulcan Softwarea”. (bb)

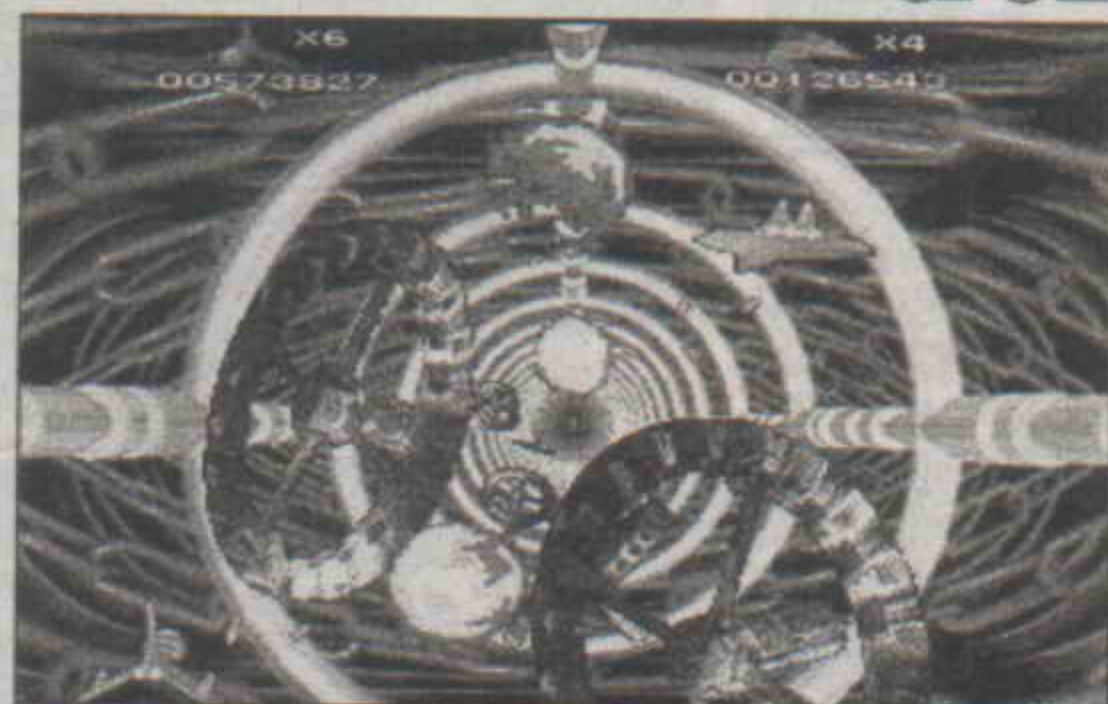
„Time Warner” se povlači

Odeljenje „Time Warnera” za izradu igara, „Warner Interactive Business”, biće prodato za sada nepoznatom kupcu. I ostala četiri „Warnerova” odeljenja iz SAD čeka slična sudbina. (žm)

Amigino tržište će uskoro da obogati još jedna vrhunska pucačina od koje se očekuje da postane veliki hit. Upravljate malim, ali moćnim svemirskim brodom kroz veliki broj raznovrsnih nivoa u kojima je izvođenje poput onih u proslavljenim hitovima: *Microcosm* (let kroz 3D tunele), *Project X* (horizontalno skrolojuća pucačina) i

**Vendetta 2175:
The Giant Fight**

CD32



WipeOut (urnebesne jurnjave po planetama). Igra će raditi na svim AGA Amigama sa CD-ROM drajvom. (žm)

Novi „Park iz doba jure”

Već sada je jasno da će glavni filmski hit 1997. biti nastavak „Parka iz doba jure”, sa podnaslovom „Izgubljeni svet”. Spielberg će i ovom prilikom koristiti Amiga platformu za kreiranje specijalnih efekata (o čemu smo pisali u SK 2/94). „Dream Works Interactive” i „Sega” su zajedno otkupili prava za izradu video igre. (nv)

Trapped

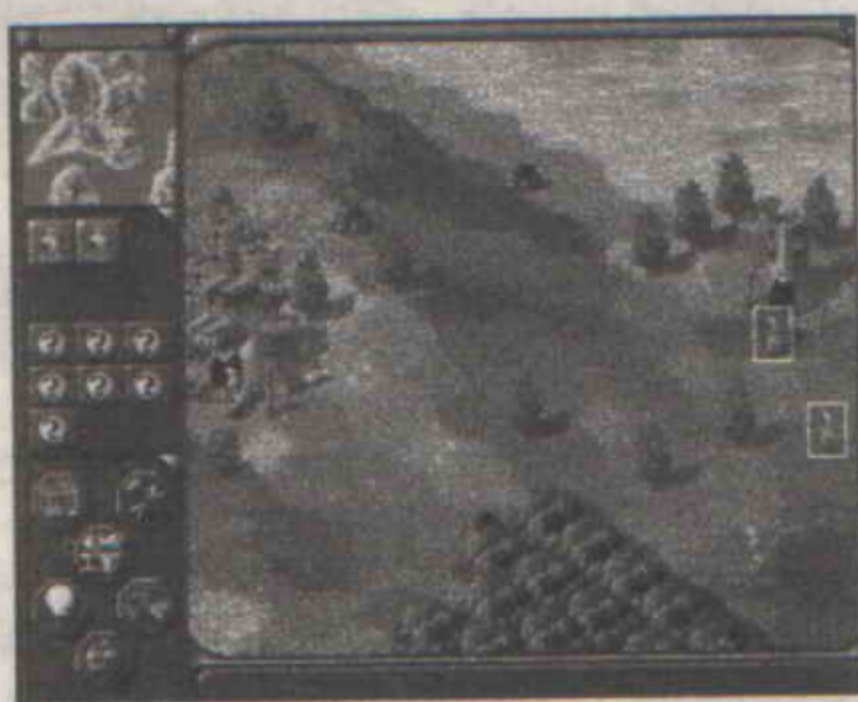
AGA

U produkciji malo poznate firme „Oxyron Software” stiže nam FRP avantura sa izvođenjem u *Doom* stilu. Najveći deo ekrana je predviđen za igru a ostatak je popunjen standardnim opcijama za igre ovoga tipa. Izvori svetla su vrlo realistični. Igra podržava novu „Graffiti” karticu sa kojom i naslabije konfiguracije daju savršeno glatko izvođenje pri maksimalnoj rezoluciji. (zm)



Foundation

AGA A500



Foundation, delo programera Pola Barkija (Burkey) distribuirano od strane firme „Ascon Software” biće bazirano na *Settlers* serijalu sa elementima ratnih strategija. Vlasnici AGA Amiga (za koje je planirana prva verzija) uživajuće u 256 kolornoj pa-

leti, dok će minimum biti 68014 procesor. Veličina ekrana biće između 320 x 200, sve do 640 x 480 rezoluciji. Ono što odvaja ovu igru od drugih su detalji – snajperi, uzimanje taoca, borbe na kopnu sa vazдушnim napadima, instant građenje zgrada itd. Pored ovoga biće zastupljeni izuzetno inteligentni kompjuterski protivnici (maksimalno 3) i mogućnost mrežnog igranja. (bb)

Enciklopedija video igara

U arhivi Britanskog filmskog instituta sadržano je više od 300 000 filmova, video i TV snimaka. Oni se pripremaju na poduhvat milenijuma – prezervaciju tog celokupnog materijala na diskovima. Istovremeno, periodično će izbacivati CD-ROM enciklopedije svih vizuelnih medijuma. Međutim, interesantno je da će prvi njihov projekat te vrste biti enciklopedija video i kompjuterskih igara. Svaka igra objavljena u Velikoj Britaniji od 1981. (više od 6000 naslova) naći će se u enciklopediji, zajedno sa podacima o platformi, izdavaču, recenzijama i ostalim važnim podacima. BFI je kontaktirao sve izdavače video igara, kako aktuelne tako i one koji su prestali da se bave tim poslom. Sem toga uputio je apel deci širom Britanije (preko BBC Live and Kicking i Newsround TV kanala) da se jave ako imaju neke retke igre za koje se mislilo da su zauvek izgubljene. Biće to najpotpunija istorija video igara do sada. (nv)

Astrorock

PC



Firma „Logicware” je objavila sjajan rimejk igre *Asteroids*. Brza SVGA grafika i predivan zvuk daju ovoj igri odličnu atmosferu. Pravu poslasticu u novoj verziji predstavlja podrška za igru preko mreže. Zauzima 40 MB na hardu, od čega 39 MB čini muzički fajl, pa ako volite dobru muziku u klasičnoj svemirskoj pucačini potražite *Astrorock* kod domaćih preprodavaca. Igra je već stigla. (sj)

Džon Romero napustio „Id Software”!

Jedan od najistaknutijih programera „Id Softwarea” (do skora i suvlasnik), Džon Romero, napustio je ovu tekasašku firmu kako bi osnovao vlastitu softversku kuću. Romero je stekao svetsku slavu potpisavši legendarni *Doom* i njegov nastavak *Quake*, čime je apsolutno preorijentisao „Id Software” na izradu 3D igara. Džon se nada da će mu rad u novom ambijentu firme „Dream Design” pružiti više slobode i mogućnost da iskaže svoj raskošan talenat u izradi svih tipova igara, ne samo prežvakanih *Dooma*čina. Ostatak ekipe iz „Ida” mu želi, prema sopstvenim izjavama, puno sreće u novom poslu i priželjkuju dalju saradnju (čitaj: eksploataciju). (gj)



Privateer 2: The Darkening

PC

Iz „Origina” i „Electronic Artsa” stižu vesti o nastavku popularnog *Privateera*. Odlazak Krisa Roberta neće uticati na izdavanje *Privateera 2*. Kako kažu u „Originu”, igra omogućava istraživanje opasnih sektora, istrebljenje kriminala (poznata tema kod nas), odbranu napadnute planete, čuvanje transporta, isporučivanje vrednih pošiljki, rešavanje zavera... Znači, po staroj formuli „u novom ruhu” bori se, trguj i istražuj, koristeći neki od osamnaest brodova, sa širokim spektrom tehničkih unapređenja. Obećavaju stotine različitih lokacija (planete, svemirske stanice, stanice za popravku i kupovinu, ali i tajna mesta), preko sto misija, šezdesetak protivničkih letelica. Sve to je upakovano u

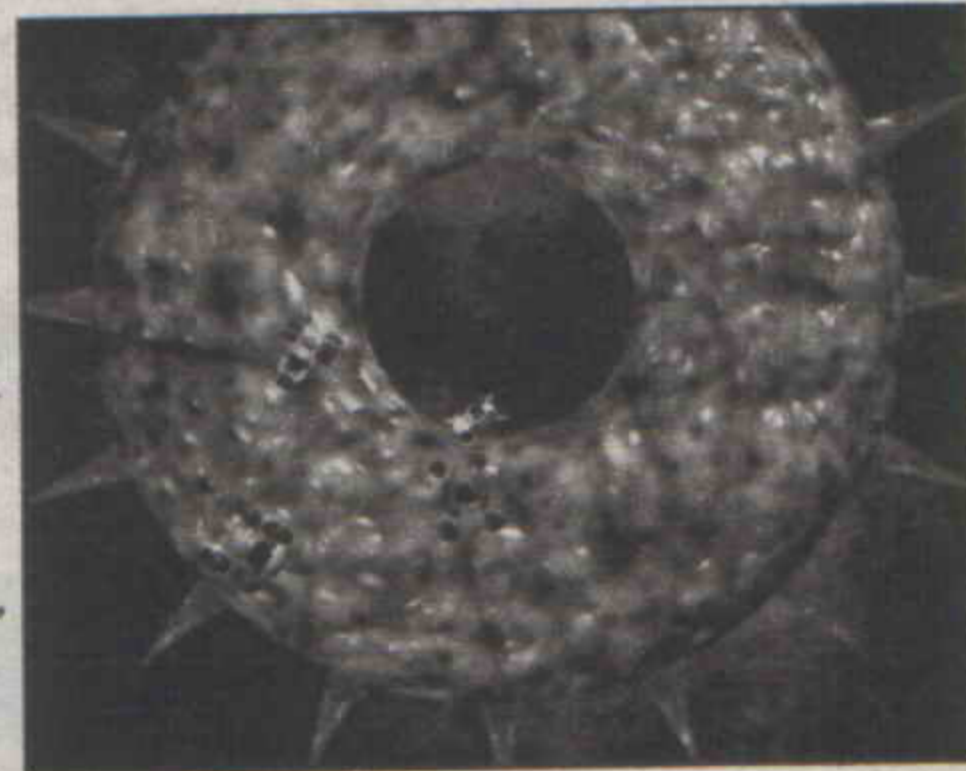


SVGA grafiku i filovano 16-bitnim stereo zvukom. Igra je toliko kompleksna da autori spremaju izdavanje posebnog Vodiča (u papirnom obliku), koji će moći da pomogne u svakoj situaciji. Za sada (igra još nije gotova) je za igranje potreban Pentium 75 i 8 MB RAM-a, a videćemo na kojoj konfiguraciji stvarno neće biti kočenja. (m&bk)

Burnout

AGA

Novo čedo „Vulcan Softwarea”, jedne od najproduktivnijih firmi vezanih za Amiga tržište, *Burnout* sadržavaće izuzetno dobru animaciju od 25 frejmova u sekundi u visokoj rezoluciji sa paletom od 256 boja. Sve to, uz visokokvalitetne muzičke efekte, ima svoju cenu. Minimalna konfiguracija će zahtevati 6 MB RAM-a i 68030 procesor. Četiri vrste vozila i poligona (arena)



naći će se u osnovnoj verziji igre (7 flopi diskova), dok će kasnijim Data izdanjima taj broj biti znatno uvećan. Da nije reč o običnoj vožnji kolima potvrđuju i posebne mehaničarske prodavnice sadržane u igri koje će vaše vozilo nakrcati najrazornijim oružjem. (bb)

Project X 2

AGA PC

Nastavak jedne od istorijski značajnih igara pucačkog žanra, *Projecta X*, „Team 17“ planirana je za početak sledeće godine. Impresivni broj od 32 000 16-bitnih boja i trostruko pozadinsko skrolovanje paralaksi zahtevaće neobično jake mašine (npr. A4000, 68060 procesor i 8 MB memorije) da bi se postigli rezultati identični PC verziji. Igra će se igrati na 11 kompletno drugačijih nivoa sa detaljnim senčenjem svakog sprajta i 256-kolornom paletom svakog neprijatelja. Program će biti distribuiran na tržište isključivo na CD medijumu zbog ogromne količine ray-traceovanih slika i animacija. (bb)



Creatures

Simuliranje stvarnog života na računaru nije nova ideja, ali se sa realizacijom kroz konkretne projekte krenulo tek nedavno. U suštini, ideja je da računar simulira sve biopsihosocijalne funkcije jednog veštački stvorenog živog bića koje bi, u neku ruku, bilo nešto poput elektronskog kućnog ljubimca (ali ga, za razliku od pravog, ne treba voditi u šetnju ili uklanjati ostatke defekacije sa tepiha). *Creatures* je program koji će omogućiti gajenje ovakvih „ljubimaca“ na PC računaru. Stvorenja nalik gremlinima iz Spielbergovog filma su inteligentni oblici života koji se rađaju (tačnije, legu), osećaju, govore, uče, razmišljaju i umiru. Svaki od njih je ličnost za sebe, sa sopstvenim DNK kôdom, sklonostima, navikama i problemima, a njihovi međusobni odnosi mogu biti i vrlo složeni, baš kao što je slučaj i sa ljudima. Sve to ne bi bilo preterano interesantno da igrač ne može da se aktivno



uključiti u njihove živote. Na primer, kada mali norn (kako se stvorenja zovu) pojede šargarepu, možete ga pomilovati po glavi, što će mališan protumačiti kao nagradu za ono što je uradio, pa će tu radnju ponavljati i ubuduće. Slična stvar je i sa kažnjavanjem za loše postupke. Do koje mere se išlo sa detaljima govori činjenica da nepažljiva upotreba nagrade i kazne za isti postupak može dovesti norna u stanje frustracije, ili rezultovati psihotičnim ponašanjem. Jednostavno, treba ih tretirati kao prave životinje. Pored svega, normove ćete učiti jednostavnim rečima, vodićete računa o rasplodavanju, zdravlju, pa čak i o tome da li se dosađuju. Više o ovom nesvakidašnjem projektu „Millenium Interactivea“ pišaćemo čim se CD pojavi kod nas. (gj)

The Daring Adventures Of Robin Hood

AGA A500

Ljubitelji avantura *Secret Of The Monkey Island* i *Simon The Sorcerer* imaće uskoro priliku da se okušaju u avanturi sličnog tipa. Programeri su u isti vremenski period smestili Robina Huda i Vikinge. Radnja se odvija na preko sto lokacija, od Šervudske šume, preko sela, do srednjevekovnih zamaka. (žm)



Magic: The Gathering

PC

Poslednja igra koju Sid Mejer radi za „MicroProse“, *Magic: The Gathering*, zasnovana je na stonjoj igri sa kartama. Mada kod nas skoro niko nije čuo za originalnu igru, informisani smo da je u svetu napravila pravi bum – karte za *Magic: The Gathering* prodavane su od uobičajenih špilova ili sličica košarkaških igrača. Inače, koncepcija igre ima RPG elemente a zasnovana je na duelu dva moćna čarobnjaka – vas i kompjutera. Snage čarobnjaka predstavljene su kroz više od 3000 karata (!). Na tim kartama su predivno iscrtane magije, čini, predeli, borci i drugi likovi. S obzirom da je Mejer od originalne stone tabla-igre *Civilization* napravio legendarnu kompjutersku igru, nadajmo se da će elektronska forma *Magic: The Gathering* proći isto. (nv)



The Curse of Monkey Island

PC



Uvratiji i lukaviji nego ikada, demonski gusar Le Čak (Le Chuck) vraća se iz smrti da još jednom namučni Gajbraša Trepvuda (Guybrush Threepwood) u najnovijem ostvarenju „Lucas Artsa“ koje bi trebalo da izađe u prvoj polovini 1997. i to samo za Windows 95. U trećem nastavku sage o Majmuskom ostrvu Gajbraš se bori protiv Le Čaka da bi spasao svoju ljubav Elenu Marli (Elaine Marley), koju gusar hoće da uzme za besmrtnu nevestu. Naime, Gajbraš je na Elenin prst stavio ukleti prsten koji ju je pretvorio u zlatnu statuu. Sada mora da nađe način da skinje prokletstvo sa Elene, boreći se protiv podlih nitkova i pijanih gusara. U *The Curse of Monkey Island* će biti uključeni svi sjajni elementi prethodnih nastavaka, uz preciznu stilizovanu grafiku visoke rezolucije. Slike su potpuno ručno crtane, bez ikakvih 3DS pomagala. (mk/ig)



Lords Of The Realm 2

PC



Prilikom izrade nastavka fantastične strateške igre *Lords Of The Realm* (SK 1/95) programeri „Impressionsa“ imali su na umu novi svetski trend odigravanja borbi u realnom vremenu. Tako *Lords Of The Realm 2* vizuelno veoma podseća na *Warcraft 2*, ali u ostatku simulacije je zadržana komponenta upravljanja srednjovekovnim feudalnim posedom (ekonomija, poljoprivreda, šumarstvo, rudarstvo). Korisnički interfejs je takođe značajno unapređen, te je komandovanje jedinicama pojednostavljeno. Kao što je uobičajena praksa savremenih igara, podržana je opcija za više igrača, sa posebno urađenim scenarijima. Prema najavama, *Lords Of The Realm 2* ima velike šanse da pomrači slavu *Warcrafta*. (nv)

HEAR NO EVIL!



TM Pentium III

matična ploča 75-200 MHz
 16 MB RAM-a
 hard disk 1600 MB
 disketna jedinica 1.44 MB
 S3 Trio 64V+, 2 MB RAM
 monitor color LR NI 14"
 zvučna kartica 16-bit
 CD-ROM 8x (Gold Star, Sony, Teac)
 Tastatura, miš, Mini Tower
 Koss HD5 ili SX5 zvučnici

CPU AMD K5 - 100 MHz.....1900
 CPU Intel P5 - 133 MHz.....2100
 CPU Cyrix 6x86 - 150+ MHz.....2000
 + Stealth 3D 2MB.....180
 + ATI Pro Turbo 2 MB.....100

TM Computers

Beograd
 Makedonska 25/II
 tel. 3227-136
 centrala: 3221-433



Prodajna mesta za KOSS:

Podgorica, CD SHOP Live,
 Hercegovačka 32,
 Vranje, Actor, Stevana Prvovenčanog 53

Petrovac na Mlavi, 12300,
 STAN CO, Zanatski centar, Bate Bulića bb,
 Ada, 024/853-208

<http://www.koss.com>

TM Pentium IV

matična ploča 75-200 MHz
 32 MB RAM-a
 hard disk 1600 MB
 disketna jedinica 1.44 MB
 STB Lightspeed 128 (2.25 MB)
 ili S3 VIRGE (4 MB EDO)
 monitor color LR NI 14"
 Sound Blaster 32 P'n'P
 CD-ROM 8x (Sony, Teac, Gold Star)
 Tastatura, miš, Mini Tower
 Koss HD-100 zvučnici

CPU Intel P5 - 133 MHz.....2850
 CPU Cyrix 6x86 - 150+ MHz.....2750
 CPU Intel P5 - 166 MHz.....3230
 CPU Intel P6 - 200 MHz.....4030
 + za 64 MB RAM-a.....CALL
 + za KOSS SubWoofer.....260

OKI

People To People Technology

Otisci od kojih se LEDi toner u laserima !!!



OKIPAGE 4w

600 DPI, 4PP LED LASER PRINTER

DISTRIBUCIJA: ADACOM 341 496 BIOSFERA 3229 109 BOOX COMPUTERS 034 511 125
CENTAR COMP. 184 466 CHIP 081 30 294 CORTAL 653 762 COMTECH 489 06 31
COMTRADE 038 42 651 CONIX 034 67 714 DELFIN DATA 648 474 EKOM RAČUNARI 078 42 404
ICM COMPUTERS 024 53 525 INSTITUT VINČA 454 945 MEDRA 444 3080 MG COM 031 24 263
MONTEX ELEKTRO 081 22 500 NET 021 616 977 ORKA 3281 483 PC SHOP 812 4686
PC TRADE 018 329 862 STIL COMPUTERS 3282 464 ZVIS 086 51 186

PREPORUČENA CENA: OKI 400W 2.100 DIN, OKI 4W 2.350 DIN, EKSTRA TONER 180 DIN