

Svet

3/96

# KOMPJUTERA

CENA 10 DINARA

TEMA BROJA

## Tekst-procesori

SEYBOLD, Boston

Bitka

za Internet

TEST RUN

Klik & Play, 

CyberCom,

PC-TASK...

Igre za Sega

Mega Drive 2

YU ISSN 0352-5031



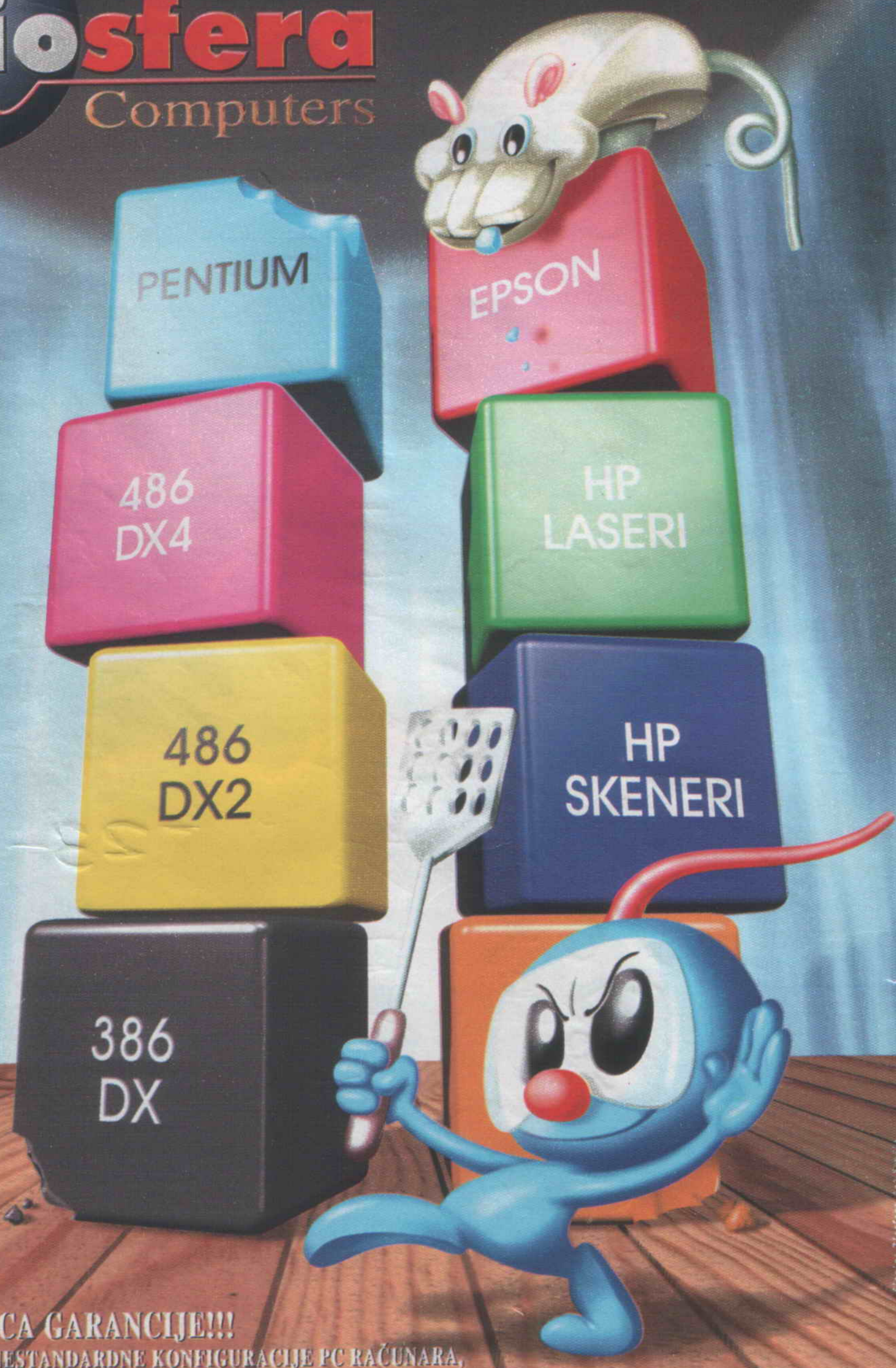
9 770352 503009

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

# Biosfera

Computers

Makedonska 22, 6. sprat, tel/fax: 3229-109, 3248-208, 3224-378



**UZ 24 MESECA GARANCIJE!!!**

STANDARDNE I NESTANDARDNE KONFIGURACIJE PC RAČUNARA, LASERSKI, INK-JET, MATRIČNI ŠTAMPAČI, SKENERI, MODEMI, MREŽNE KARTICE, TONERI, RIBONI, DISKETE...

Ovaj oglas je nastao u našem Art Studiju, pomoću našeg PENTIUM 90MHz / 64Mb RAM / 1Gb + 1Gb HDD i naravno ruku!

Illustration: Biosfera Art Studio

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

## Xerox DocuPrint 4517mp

Kancelarijski štampači u velikim firmama izloženi su svakodnevnom napornom višerasovnom radu. U tim uslovima obični laserski ili matricni štampači ne bi preživeli ni mesec dana.

„Xeroxov“ DocuPrint upravo je predstavnik pouzdanih *heavy-duty* kancelarijskih laserskih štampača. DocuPrint 4517mp podneće bez kvarova i težak kancelarijski rad od 50 000 stranica mesečno, što je oko 300 odštampanih stranica svakog radnog sata. Krase ga izuzetna brzina štampe od 17 stranica u minutu, rezolucija od 600 x 600 tačaka po inču i najveća rezolucija od 1200 x 600 dpi, koja se postiže korišćenjem tzv. *TrueRes* tehnike za poboljšanje rezolucije. Štampač dolazi sa 2 MB memorije (SIMM-ovima proširivo do 64 MB) i dvosmernim paralelnim portom. Postoje i dodaci u vidu priključka za mrežu, podrške za *PostScript Level 2* jezik, kao i višestruki dek sa 10 kaseti za ubacivanje papira i prijem odštampanih strana, prikazan na slici. (ns)



## The Martial Arts Explorer

Ovaj CD-ROM namenjen je prvenstveno zaglupljenim zapadnjacima koji smatraju da se sve borilačke veštine mogu opisati rečju „kung-fu“ i da od Brus Lija nema većeg stručnjaka za to. Na CD-u se nalaze opširni podaci o raznim tipovima borilačkih veština, a tu su i video snimci kojima korisnik može pogledati, recimo, tehniku rada nogama u aikidou ili tehniku borbe mačem u kendou. Pored toga, tu je i dnevnik čoveka po imenu Tensakuša koji je, putujući po Japanu, sretao razne majstore borilačkih veština i iz razgovora sa njima sakupio mnoštvo saznanja kako o samoj borbi, tako i o filozofiji, kulturi i umetnosti koji su neraskidivo vezani sa njom. Ukoliko ste ljubitelj takvih stvari, ovaj disk vam može biti od višestruke koristi. (sp)



## Novi TOPFLY monitori



Kod nas prilično popularan tajvanski proizvođač monitora izbacio je na tržište nove modele koji će ubrzo stići i na naše tržište. Posebno su interesantni modeli od 17, 20 i 21 inča. U monitorima su kvalitetne katodne cevi sa ravim ekranom, a svi prikazuju rezolucije do 1600 x 1280 bez preplitanja (noninterlace). Kod modela od 17 inča moguće je naknadno ugraditi „zelene“ opcije za štednju struje, dok druga dva modela to poseduju u osnovnoj varijanti. Monitori prihvataju sve tipove VGA kartica, a rade i sa Macintosh računarima. (sp)

## Genius EasyScroll



Ovaj novi „glodar“ iz poznate familije sa sobom donosi, pored standardnih opcija, i novu opciju, jednostavnu do genijalnosti, ali neverovatno korisnu. Kao što se vidi na slici, srednji taster je nešto kraći, a pored njega je mali valjak

čijim se pomeranjem skroluje trenutni dokument. Koliko je ovo korisno znaju prvenstveno korisnici CAD i grafičkih aplikacija, ali i ostalima će sigurno ubrzati rad. Pored toga, tu je i poseban taster namenjen palcu desne ruke koji zamenjuje klasičnu 'Alt-Esc' kombinaciju kojim se menja aktivan prozor. (sp)

## F60 Movie Line



Nemačka firma „Fast Multimedia“ je svim ljubiteljima digitalnog videa i tehnomanima koji bi želeli da se pokažu i kao video producenti, pripremila prijatno iznenađenje. F60 Movie Line je kartica koja za prihvatljivu svotu novca (349 GBP) otvara svet digitalnog videa. Ova ISA kartica omogućava mešanje video efekata, titlova, grafike i animacije, sa izlazom na video traku. (ns)

## Wonder Cruiser i Wonder Tools

Američki gigant „Compaq“ produžio je saradnju sa firmom „Fisher-Price“ u proizvodnji hardvera za decu. Dva nova proizvoda namenjena su deci uzrasta od tri do sedam godina.

Wonder Cruiser je igračka konzola sa „radio telefonom“, džojstikom, pilotskim upravljačem i ručicom za „gas“. Uz prikladan softver na CD-ROM-u, za koji je zadužen „Compaq“, upotreba PC-a je laka i zabavna, a dečji svet mašte, podvodnih i svemirskih avantura, dostupan kao nikada pre (ako se izuzme cena od 150 USD).

Drugi plod zajedničke saradnje predstavlja Wonder Tools tastatura sa velikim tasterima, posebnim funkcijskim dugmićima i mišom kojim se upravlja jednim prstom. Podržano je skidanje slika sa ekrana pritiskom na jedan veliki taster, kao i vraćanje u glavni meni pritiskom na posebno dugme. Tastatura se može priključiti na bilo koji standardni PC, a košta 130 USD. (ns)



## Chinon ES-3000 i Epson PhotoPC

Digitalne kamere namenjene široj potrošačkoj publici postaju velika atrakcija na kompjuterskim i elektronskim sajmovima na Zapadu. Pre samo nekoliko meseci, na poznatom sajmu „Consumer Electronic Show“ dominirali su „Casio“ i „Apple“ sa svojim digitalnim kamerama QV-10 i QuickTake. Sada je pomenuti trend obuhvatio i firme „Chinon“ i „Epson“, a uključuje se i „Kodak“.

ES-3000 je „Chinonova“ digitalna foto-kamera sa blicom, koja po veličini više liči na omanji kamkorder. Kapacitet kamere je 50 digitalnih slika koje ES-3000 skladišti u sopstvenoj memoriji, da bi ih potom prebacio na PC.



Photo PC je „Epsonova“ verzija iste stvari, sa 1 MB interne memorije koja je u stanju da primi 32 digitalne fotografije standardne veličine, odnosno 16 slika visoke rezolucije. Proširena varijanta omogućava skladištenje potencijalnih 160, odnosno 80 digitalnih fotki.

Cene ovih kamera kreću se od 500 USD do 749 GBP, sa tendencijom pojeftinjenja ispod 500 DEM. (ns)

## Novi vek nas košta 500 milijardi

Dve hiljadita godina je sve bliža, pa već sada treba da se misli na onaj trenutak kada nam dvocifrena oznaka za godinu (naprimer „96“) neće više biti dovoljna. Ta naizgled mala neugodnost zahtevaće prepravku mnogih programa, a neko je u nedostatku pametnijeg posla izračunao da će prelazak na četvorocifrene godine koštati ukupno (što industriju, što privatne korisnike) 500 milijardi dolara. (dk)

## Boza - prvi virus za Windows 95

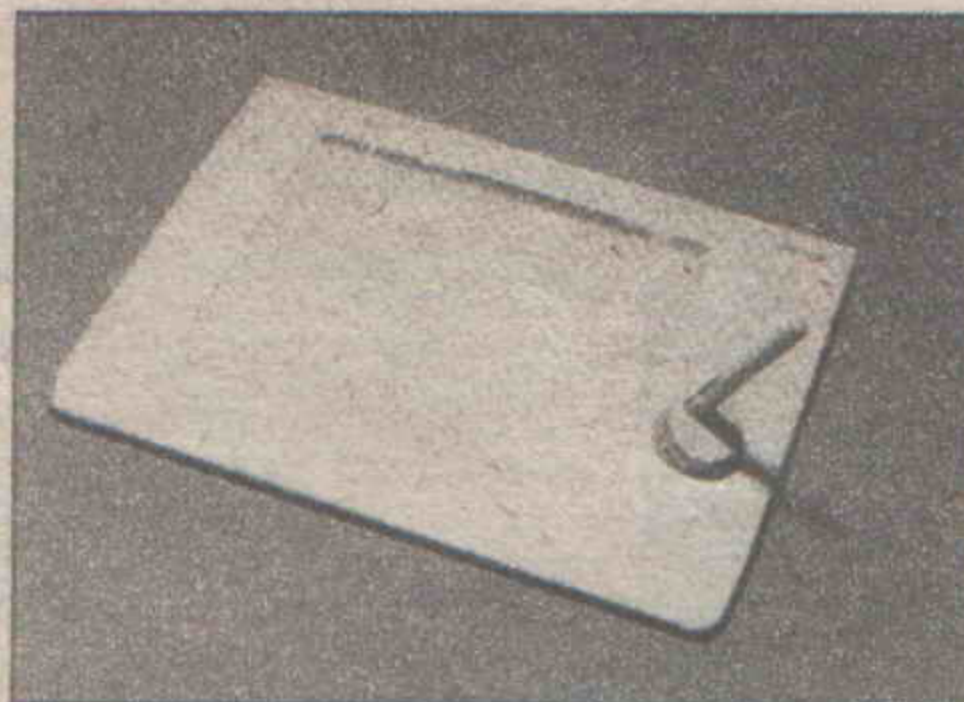
Od 10 miliona korisnika Windowsa 95, milion ih ima australijski virus „Boza“! Kada se aktivira, prvi virus za 95. blokira sve funkcije, a na ekranu se ispiše: „The taste of fame just got tastier! VLAD Australia does it again with the world's first Win95 virus“. **Bil Gejts** poriče optužbe da se virus nalazi u nekim „Microsoftovim“ proizvodima, mada pariški „Le Monde“ navodi da im je tu informaciju potvrdio jedan od izvršnih direktora iz „Microsofta“. U toku je izrada antivirus programa za „Bozu“. (dk)

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.

## Povratak televizoru

Japanskoj firmi „Sony“ tako dobro ide sa Playstation konzolama, da su najavili konzolu koja omogućuje pristup Internetu, ima minimalni hard disk za potrebne programe i treba da se pojavi do kraja godine. Pominje se cena od oko 400 USD. (dk)

## Wacom UltraPad A5 serijska tabla



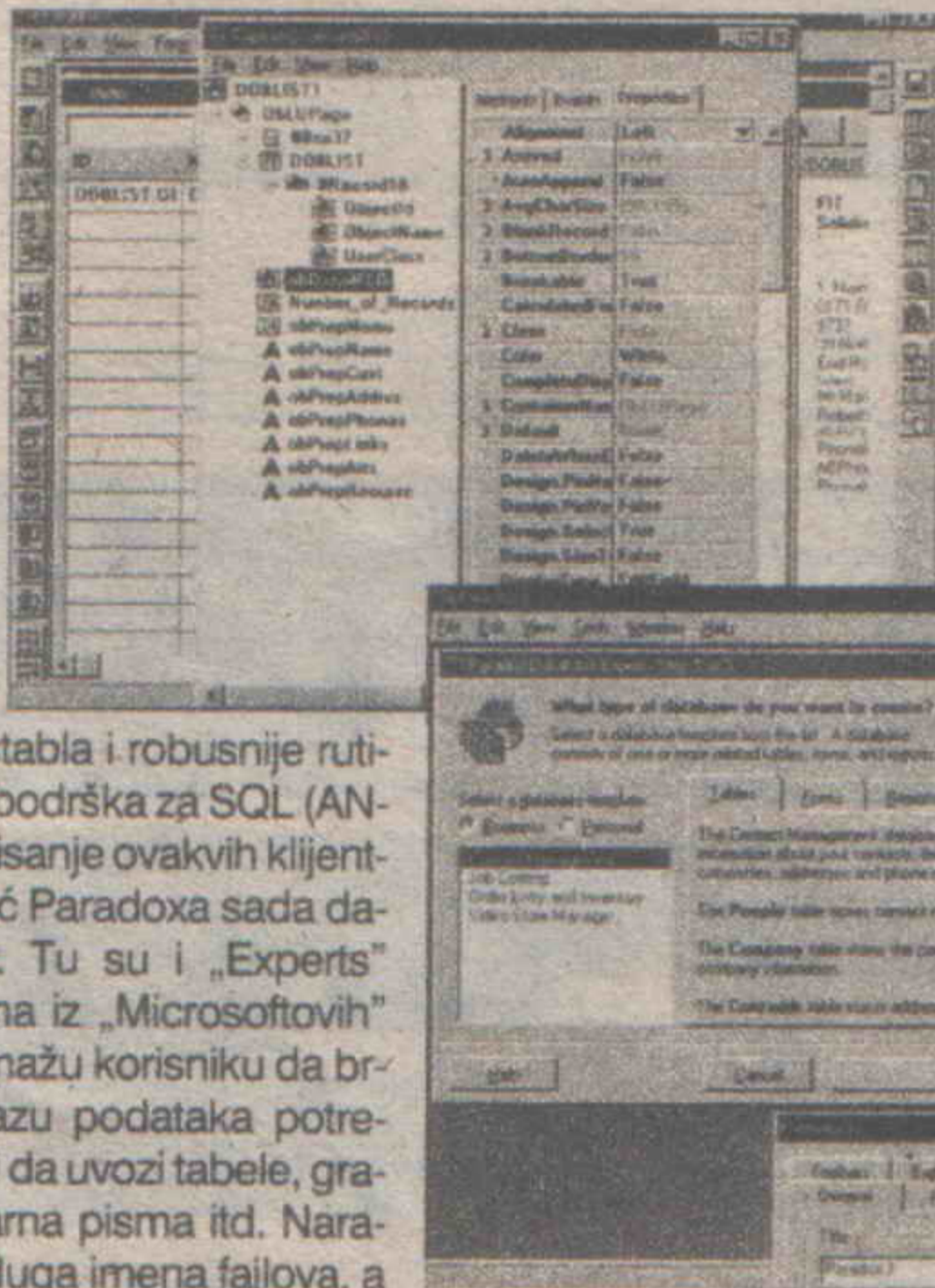
Wacom“ je poznat po svojim grafičkim, CAD i dizajnerskim tablama koje su postale de facto standard kvaliteta. Iz serijala Ultra zanimljiva je nova tabla UltraPad A5 Serial Tablet. Nešto veća od podloge za miša, ova tabla formata A5 (dimenzija 330 x 156 mm, debljine 3 mm i težine 900 grama) sa standardnom UltraPen olovkom koja sa druge strane ima i UltraPen Eraser, za brisanje. Kao i kod drugih „Wacomovih“ modela, podloga je osetljiva na pritisak olovke, precizno detektuje kretanje olovke i na visini od 5 mm od podloge, uz apsolutno pozicioniranje, kao na ekranu. Na vrhu table se nalazi menij linija sa 16 programabilnih funkcijskih polja. Tabla ne zahteva nikakav dodatni hardver, jer se priključuje na serijski port. (ns)

## SUN KUPUJE „Apple“?

Kuća „Apple“ odbija ponude za otkup od strane kompanije „Sun Microsystems“, poznate po svojim SPARC radnim stanicama. Po izveštaju „Wall Street Journala“ pregovarači „Applea“ traže 35 USD po deonici, a „Sun“ nudi samo 23. Analitičari pretpostavljaju da bi „Sun“ preuzeo samo odeljenje za razvoj softvera, dok bi deo kompanije koji proizvodi hardver bio prodan nekoj od azijskih kompanija. Uveren da će novo vodstvo pomoći u rehabilitovanju firme, upravni odbor gubitakškog „Apple Computer Inc.“ smenio je generalnog direktora **Majkl Spindlera** i na njegovo mesto odmah je postavljen **Gilbert F. Amelio**, član upravnog odbora „Applea“ i upravnik kompanije „Semiconductor Corp.“. **Spindler** je izgubio i svoje mesto u upravnom odboru „Applea“. Ipak, smena predsednika nije dovoljna da bi se smanjio veliki „Appleov“ gubitak, tako su ipak prodali „Sunu“ čitav Newton projekat i snizili cene Performa modela za 11 posto, jer „Apple“ po skladištima ima računare u vrednosti od milijardu dolara. Iako trenutno ima veće gubitke nego u isto vreme prošle godine, novi šef **Amelio** tvrdi da su temelji kompanije stabilizovani i da „Apple“ ulazi u fazu oporavka. (dk)

## Paradox 7 za Windows 95 i Windows NT

**N**ova verzija popularnog alata za razvoj baza podataka u svojoj novom obliku donosi mnoga poboljšanja, od kojih su najznačajnije ekstenzije formata same baze, prirodniji korisnički interfejs zasnovan na informacijama organizovanim u obliku stabla i robusnije rutine. Poboljšana je i podrška za SQL (ANSI SQL '92), pa je pisanje ovakvih klijent-aplikacija uz pomoć Paradoxa sada daleko jednostavnije. Tu su i „Experts“ (analogni Wizardima iz „Microsoftovih“ programa) koji pomažu korisniku da brzo i lako kreira bazu podataka potrebnog formata, kao i da uvozi tabele, grafikone, šalje cirkularna pisma itd. Naravno, podržana su duga imena fajlova, a



i ceo korisnički interfejs se uklapa u izgled Windowsa 95. Za one programerski orijentisane, tu je programski jezik ObjectPAL (OPAL), sa poboljšanim editorom koji omogućava lakše snalaženje u sopstvenim programima, kao i pamćenje poslednjih 32 000 operacija i selektivni Undo. Od sada je i izrada „ikonostasa“ (ToolBars) olakšana specijalnim ToolBar Expertom, a dobijeni ikonostasi mogu se lako kontrolisati pomoću OPAL-a. Novo stablo objekata zove se Object Explorer jer podseća na Windows Explorer, a i način rada je veoma sličan. Paradox 7 zauzima oko 20 MB na disku i zahteva mašinu sa najmanje 8 MB RAM-a. (sp)

## Multimedijalno kućište

**U**opštoj pomami da se od mašine koja je do pre pet godina umela da kaže samo „bip“ napravi univerzalna multimedijalna platforma, došlo je vreme da se svi grafički, zvučni i još ko zna kakvi dodaci propisno upakuju. Kućište koje vidite na slici ima dva mikrofonska ulaza, jedan izlaz za slušalice, dva zvučnika od po 6 vati, potenciometre za kontrolu jačine i boje zvuka i sve ostalo što jedno „normalno“ kućište mora da ima, uz ukupnu masu od 8 kg. Čuli smo čak da će se ovako nešto uskoro pojaviti i kod nas, pa ako želite da vam se računar ne razlikuje previše od muzičkog stuba, evo idealne prilike. (sp)



## Skener u tastaturi

**U**sklopku modela Presario 7226 „Compaq“ je predstavio tastaturu sa ugrađenim skenerom. Za samo šest sekundi skener provuče i memorise stranicu A4 formata. Skener nema posebnu karticu već se vezuje zajedno sa tastaturom. Očekuje se da ovog meseca počne i zasebna prodaja ove tastature. (dk)

## Kinezi cenzurišu internet

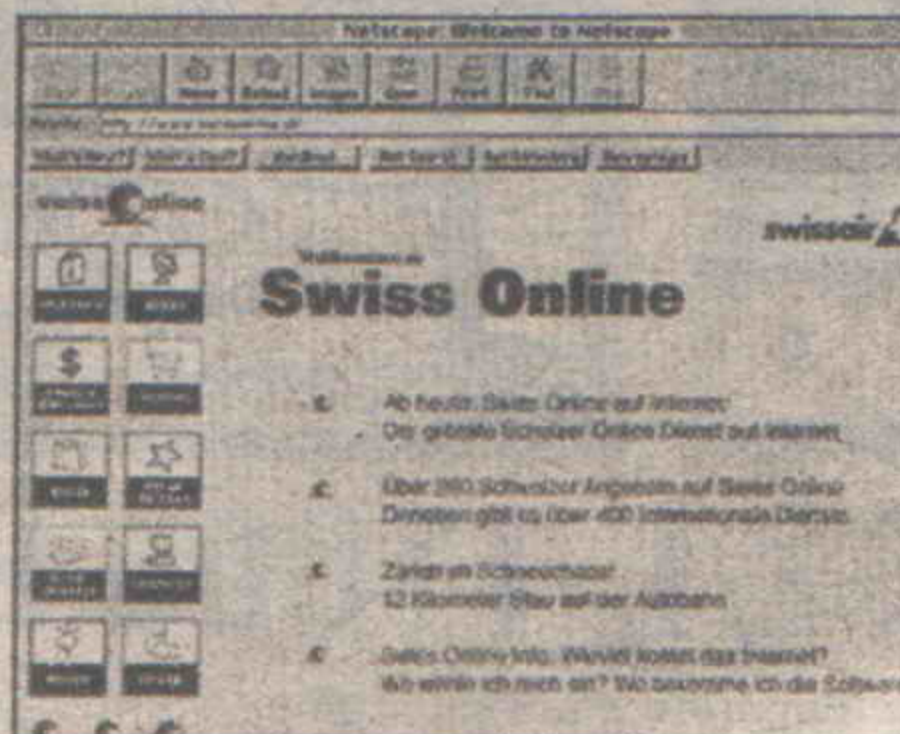
**K**ineska vlada je pre nekoliko nedelja zatvorila sve kineske priključke na Internet. Situacija se verovatno neće menjati sve dok se ne donesu novi zakoni koji će državi dati pravo da spreči širenje „štetnih informacija“. (dk)

## AGA-Upgrade board za A3000

**P**očetakom 1996. na svetском tržištu se pojavila kartica za nadgradnju Amige 3000, omogućavajući ponosnim vlasnicima ovih mašina rad AA (*Advanced Amiga*) čipovima. Za ugradnju je potrebno skinuti sa motherboarda Agnus, Denise, 2 x Pal i sve chip-RAM čipove (suviše su spori za rad sa novom konfiguracijom mašine) i na njihovo mesto postaviti karticu. Priključenje monitora obezbeđeno je vezom između novog 23-pinskog i RGB porta. Za sve korisne informacije možete se obraditi na tel/fax, +46 19 123807 ili na E-mail johan@loyd.roy.se. (bb)

## Swiss Online ide na Internet

**Š**vajcarski Videotex, koji je prošle godine privatizovan, prelazi sa zastarelog CEPT standarda na HTML (*Hyper Text Markup Language*) i prelazi na Internet. Za sada se korisnicima nudi pristup na Internet kao dodatna usluga, dok se kompletan prelazak na HTML standard očekuje u roku od dve godine. Posebna pogodnost za one koji nešto nude ili prodaju preko Swiss Onlinea je to da usluge mogu naplaćivati bez problema. Po ceni od 15 CHF moguće je pored Videotexa koristiti i Internet dva sata mesečno, a svaki dodatni sat staje 6 CHF. Swiss Online novim korisnicima stavlja na raspolaganje kompletan softver i to besplatno. (mb)



## U OVOM BROJU

TEMA BROJA:  
TEKST-PROCESORI

Istorijat	16
Word 5.0	18
WordPerfect 6.0 for DOS	19
Ami Pro 3.1 & Word Pro 96	20
WordPerfect 6.1 for Windows	22
ProWrite 3.2.2	23
Final Writer 4 & Personal Write 4.1	24
Atari piše srcem	25
CeDeTEKA	
History Of The World	10
Le Louvre	10
Multimedia Exotic Pets	11
Compton's 1995 Interactive Encyclopedia	11
NA LICU MESTA	
SEYBOLD, Boston: Bitka za Internet	14
Tribina Društva za informatiku: O ćirilici 1001. put	34
ElektroNova '96.	34
KOMUNIKACIJE	
ISDN (Integrated Services Digital Network)	13
RCUB i „Telefonija“: Internet u našoj avliji	34
BBS „Politika“: NO CARRIER	35
TEST DRIVE	
Intel Zappa	26
IBM Personal Computer 330 - P75	26
miro DC20 PCI	28
IBM Thinkpad 300	29
Hitachi CDR-7730	29
TEST RUN	
Chem Window	30
Ger2eps	30
CyberCom	31
Klik & Play	32
Amiga:	
A Backup 5.10	33
PC-TASK 3.10	33
Prop3D	33
I/O PORT.	36
SVET IGARA	67

## VLB486

RAM 4Mb, 256Kb KEŠ  
 FD 1.44Mb  
 HD 1.1Gb, KONTROLER VLB IDE  
 VIDEO VLB SVGA 1Mb  
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.  
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

**66MHz 1700**

## PCI486

RAM 4Mb, 256Kb KEŠ  
 FD 1.44Mb  
 HD 1.1Gb, KONTROLER PCI IDE  
 VIDEO PCI SVGA 1Mb  
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.  
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

**100MHz 1800**

## PCI586

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ  
 FD 1.44Mb  
 HD 1.1Gb, KONTROLER PCI IDE  
 VIDEO PCI SVGA 1Mb  
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.  
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

**100MHz 2400**

## PCI586

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ  
 FD 1.44Mb  
 HD 1.1Gb, KONTROLER PCI IDE  
 VIDEO PCI SVGA 1Mb  
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.  
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

**150MHz 2900**

# GENIUS SUTLIĆ & Mikro dizajn

<b>DISKOVI</b>	HARD DISK IDE 1.1Gb	430
	HARD DISK SCSI 2.1Gb / 4.3Gb 9ms	1360 / 2160
	FD 1.2Mb / FD 1.44Mb	80 / 60
	CD 4xSPEED IDE / 6xSPEED	200 / 380
	CD RECORDER 4xSPEED YAMAHA SCSI	3800

<b>KARTICE</b>	16 bit IDE / VLB, PCI IDE	25 / 30
	PCI SCSI ADAPTEC	500
	ETHERNET NE2000 / PCI NE32	70 / 180
	INT. FAX MODEM ROCKWELL 14400 MNP5	160
	SOUND BLASTER 16bit STEREO	100
	AKTIVNI ZVUČNICI 60W / 120W	60 / 120

### Distributer **Genius** proizvoda

<b>SVGA</b>	SVGA 14" 1024x768 MONO / KOLOR, LOW RAD.	220 / 490
	SVGA 15" 1280x1024 KOLOR, LOW RAD., F.S.	730
	SVGA 17" 1280x1024 KOLOR, LOW RAD., F.S.	1650
	SVGA 21" 1600x1280 TOPFLY LOW RAD., F.S.	3900
	32bit VLB 1Mb	120
	64bit PCI 1Mb / S3 TRIO 64, 868 - 2Mb	130 / 280
VIDEO BLASTER MPEG, 1Mb	550	

<b>PLOČE</b>	386 DX-40MHz, 128Kb	150
	VLB 486 DX2-66MHz, 256Kb	280
	PCI 486 DX4-100MHz, 256Kb, EIDE+I/O	380
	PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 100MHz, 256Kb, EIDE+I/O	800
	PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 150MHz, 256Kb, EIDE+I/O	1300

### Garancija dve godine

<b>ŠTAMPACI</b>	LASER HP 5L / 5P 600x600	1150 / 2050
	LASER HP 4+ 600x600	3200
	A4 EPSON STYLUS 820 / STYLUS COLOR	530 / 950
	A3 EPSON STYLUS COLOR XL PRO	2650
	A4 EPSON LX-300 / LQ-100 / LQ-570 - 24 PINA	350 / 380 / 780
	A3 EPSON FX-1170 / LQ-1070 - 24 PINA	950 / 1050

### Devet godina sa vama

<b>RAZNO</b>	MEMORIJE 64bit SIMM 4Mb / 8Mb	170 / 350
	MEMORIJE 64bit SIMM 16Mb	670
	MINI TOWER 200W / TASTATURA YU/US	90 / 50
	GRAFIČKI TABLET GENIUS 12x12 / 12x18	490 / poz.
	MIŠ GENIUS / MIŠ BEŽIČNI	30 / 120
	SKENER GENIUS 800dpi MONO / COLOR	180 / 390
SKENER GENIUS A4 COLOR PAGE II, 2400dpi	1950	

**Kosovska 32/I, 11000 Beograd**  
**Tel: 011/332-607, fax: 011/345-126**

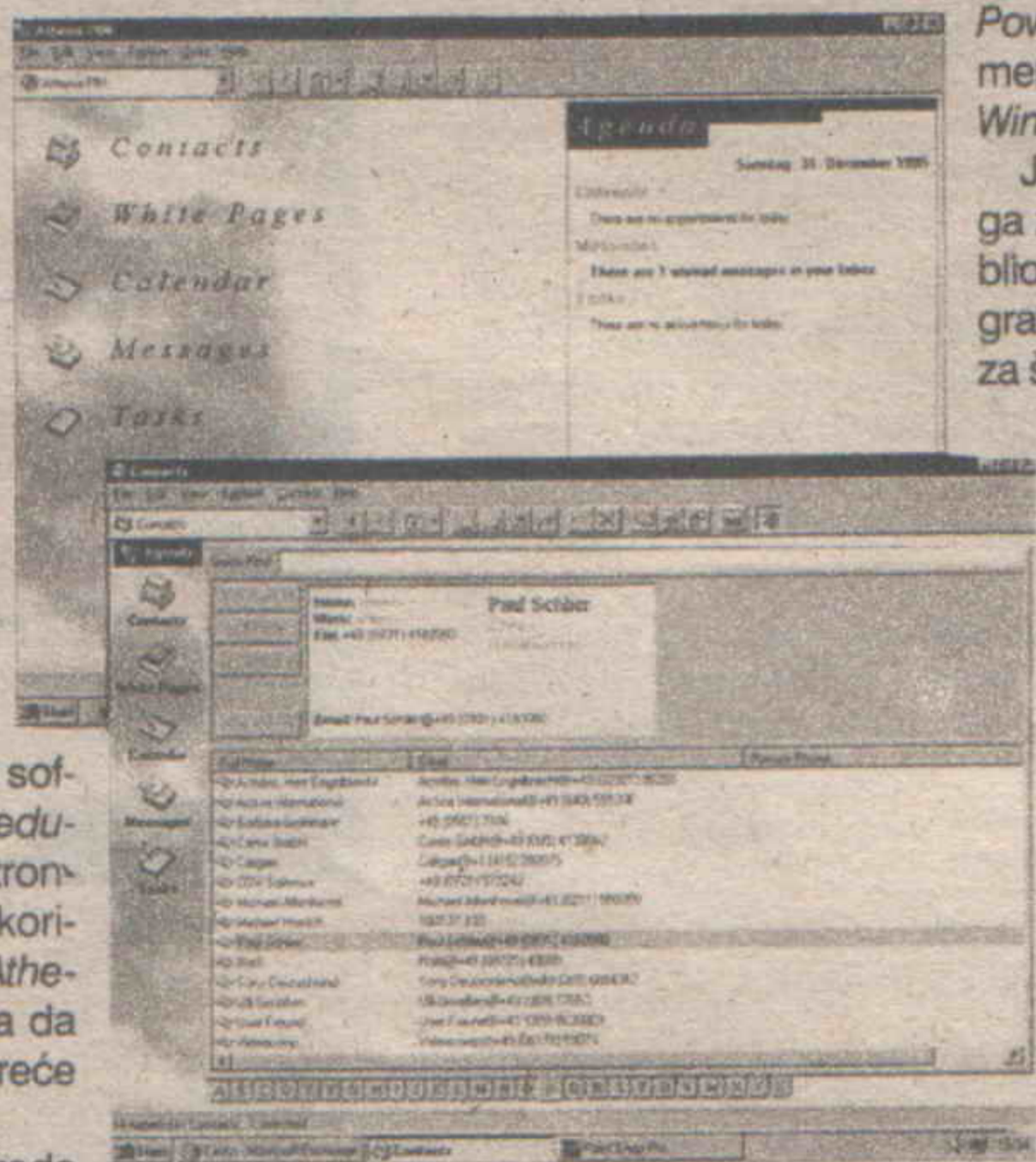
MAR '96

## Microsoft Nashville (Windows 96 beta)

Konačno su dostupne prve kopije „Microsoftovog“ projekta *Nashville*, u javnosti krštenog kao *Windows 96*. Za one koji su se na COMDEX-u upoznali sa vizijom Billa Gejtsa kako će izgledati *Office* budućnosti sigurno su se uplašili da će tek što su se naučili na *Windows 95*, morati ponovo da se navikavaju na novi korisnički interfejs. Od svega toga za sada nema ništa. Na prvi pogled ništa se ne razlikuje od *Windowsa 95*.

Nove su dve ikone na desktopu. Jedno je *MS Internet Explorer* koji je sada sastavni deo *Windowsa*, a drugo je jedini pravi novitet pod imenom *Athena*. Radi se o takozvanom *PIM (Personal Information Manager)* softveru koji objedinjuje funkcije programa *Schedule+* i *Exchange*. Program šalje i prima elektronsku poštu, upravlja terminima i projektima i koristi adresar iz *Exchangea*. Moguće je da je *Athena* klijent za *MS Exchange Server* koji treba da se pojavi na proleće i sa kojim „Microsoft“ kreće u borbu protiv *Lotus Notesa*.

Dalji noviteti su uglavnom kozmetičke prirode su nove verzije pojedinih drajvera. Naprimera, da bi se aktivirao jedan folder, ikona ili fajl nije potrebno kliknuti na njega, već samo mišem preći preko njega. Isto tako, meniji su animirani i ne otvaraju se odjednom nego se spuštaju kao roletne. U *Windows 96* ugrađen je i *Quickres* iz



*Powertoys* kompleta kojim je moguće direktno menjati rezoluciju i broj boja bez novog starta *Windowsa*.

Jedna od novih komponenti koja će pre svega zanimati ljubitelje igrice jeste *Direct Draw* biblioteka za *Direct X* interfejs, koji treba da ubrza grafiku za *Windows* igre sa brzim animacijama, za šta je dobri stari DOS još uvek neprevaziđen.

*Direct X* za razliku od zastarelog *WinG-a* ne zaobilazi samo grafičku karticu nego i kompletan GDI. Pored ovoga standardni su *IR-DA* drajver za infracrvenu bežičnu komunikaciju sa spoljnim uređajima, kao i podrška za *Netware Directory System 4.1*. Jedna od mogućnosti je da se za svaki profil posebno odrede drajveri koji će biti aktivirani, tako da se, naprimera, samo za igre aktiviraju drajveri za džojstik i zvučnu karticu.

Posle prvih testova postalo je jasno da je *Windows 96* postao dosta brži. Dosadno škripanje hard diska za vreme *swapovanja* je veoma smanjeno, čak i onda kada se startuju mamutski programi kao *Excel* ili *Winword*. Kako ova verzija, izgleda, dosta stabilno radi,

sigurno ne treba dugo čekati na njeno pojavljivanje na tržištu.

Još uvek je nejasno da li će se *Windows 96* prodavati ili će se, prema nekim glasinama, *upgrade* besplatno deliti preko komunikacionih mreža. (mb)

### PC phone home

Kanadska firma „Absolute Software“ predstavila je program pomoću koga se može ući u trag ukradenom PC-u. Program *Computrace TRS* javlja se modemu jednom nedeljno u centar za praćenje. (dk)

### Flopi drajv na PCMCIA kartici

Kompanija „Mitsubishi“ je predstavila minijaturni flopi drajv u obliku PCMCIA kartice. Težak je samo 45 grama i standardnih dimenzija za PCMCIA uređaje - 54 x 90,6 x 5 mm. Koristi diskete prečnika 1,7 inča (43 mm), a kapacitet je kao sadašnje 3,5-inčne diskete - 1,44 MB. Dimenzije same diskete su 47 x 56,5 x 2 mm.

Jasno, celokupan mehanizam flopi disk drajva krajnje je minijaturizovan. Na tako malom prostoru smešten je novi step-motor debljine 4,4 mm, a mehanika za izbacivanje diskete je redizajnirana tako da nema vertikalnih pomeranja, kako bi sve stalo u propisanih 5 mm visine. I brzina transfera podataka je poboljšana na oko 1 MB u sekundi.

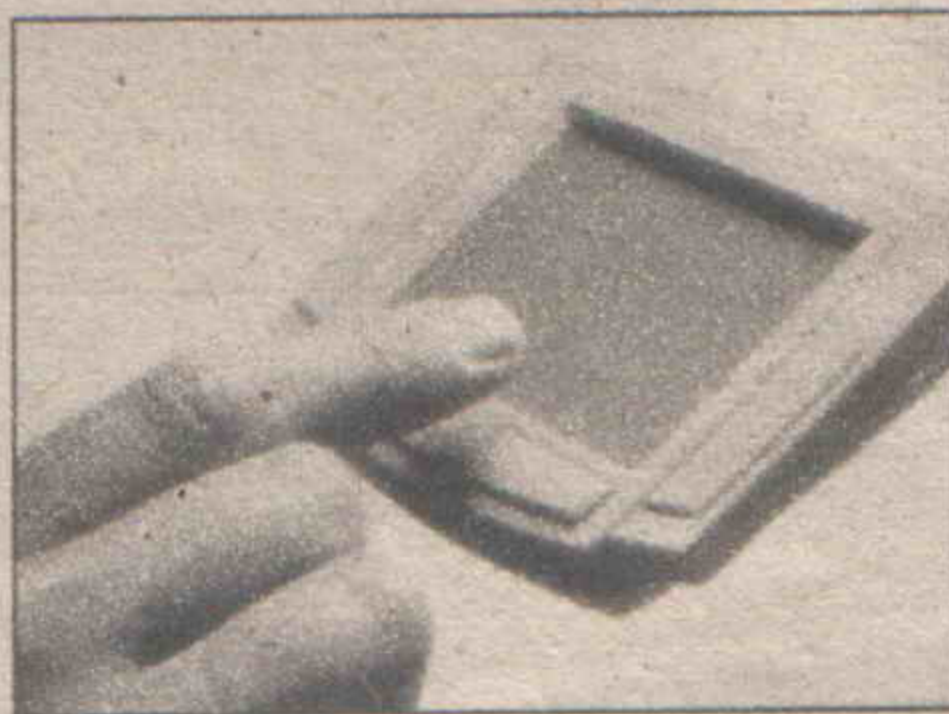
Iz „Mitsubishija“ najavljuju da će se PCMCIA flopi u prodavnicama pojaviti do kraja godine. (dk)

### Računar-narukvica



Minijaturni kolor ekran i podloga za prst koja glumi miša stavljaju se oko ruke, dok vizir na sebi ima mikrofon i nešto veći ekran od onog na ruci. Tastatura je nepotrebna, jer uređaj prepoznaje ljudski glas. Još samo da mu ugrade i mrežnu podršku, pa ćemo šetajući ulicom čitati elektronsku poštu i razgledati *World Wide Web*. (sp)

### ALPS Desktop GlidePoint



Pokazivački uređaji, među koje spadaju miš i trekbol, vremenom su doživeli evoluciju i prilagodili se prenosivim računarima i usovima primene „na terenu“. Prvenstveno namenjen prenosivim računarima, jedan takav pokazivački uređaj, koji se kontroliše prevlačenjem prsta po specijalnoj podlozi, doživeo je i svoju stonu inkarnaciju.

Reč je o *Desktop GlidePoint* uređaju firme „ALPS“, nešto većem, luksuznijem od prenosive varijante. Rezolucija je povećana na pristojnih 400 tačaka po inču i pridodata je ergonomska podloga sa promenljivim nagibom i visinom. Priključuje se preko PS/2 interfejsa, za koji postoji adapter za serijski port. Poseban softver omogućava fino podešavanje osetljivosti, prilagođavanje levorukim korisnicima i druge naizgled nebitne opcije. (ns)

### CD-E

U drugom polugodištu tekuće godine „Philips“ će predstaviti prvi CD-pisač za CD-ove koji se mogu formatirati više puta. Cena bi trebalo da bude minimalno veća od cene običnih CD pisača. Novi pisač koristi nove CD-E (*erasable*) diskove koji su potpuno kompatibilni sa običnim CD-ovima, samo što mogu da se formatiraju do 1000 puta. Cena jednog CD-E diska je oko 30 USD. (dk)

### Microsoft plaća IBM-u za OLE

IBM traži prava ili odštetu za *OLE (Object Linking & Embedding)* od „Microsofta“. Odlukom američkog Vrhovnog suda poništena je 40 godina stara dozvola svim firmama da koriste određene IBM-ove patente bez nadoknade. *OLE*, koji je osnovna tehnika razmene podataka u svim *Windows* programima, direktno je proizašao iz IBM-ovih patenata. Analitičari smatraju da je IBM-u zagarantovana odšteta od više desetina miliona USD. (dk)



## ADI MicroScan 17x+

Da nije osobine da se može zarotirati za 90 stepeni i tako od položenog postati vertikalni, ovo bi bio samo još jedan u nizu kvalitetnih 17-inčnih monitora. Od koristi je ljudima koji se bave DTP-om i žele da na monitoru vide A4 stranicu u prirodnoj veličini, ali im je potrebno i da ga ponekad okrenu ne bi li uneli neki tekst ili se, prosto, malo poigrali. Priloženi drajveri za Windows omogućavaju automatsko okretanje radne površine, ali rade samo sa ATI, Diamond, S3 i Trident

ET4000 karticama. Postoje i ADI drajveri (za AutoCAD ili 3D Studio, recimo), ali oni na većini kartica prikazuju samo 256 boja. Monitor podržava rezolucije do 1280 x 1024 sa ili 1024 x 768 bez preplitanja. (sp)

## DiscoverWare

Kao što postoji teorija da čovek koristi samo manji deo mogućnosti sopstvenog mozga, tako i softverski analitičari smatraju da prosečan korisnik koristi samo manji deo mogućnosti današnjeg softvera. DiscoverWare je CD-ROM namenjen „uvežbavanju“ korisnika kako bi se povećala produktivnost pri radu i efikasno iskoristile sve mogućnosti aplikacija. Program sam vodi korisnika i na očiglednim primerima mu pokazuje kako da bude produktivniji i koje opcije da koristi kako bi najlakše obavio posao. Za sada postoje tutori za Windows 95, Windows 3.1, Word 6, Excel 5, PowerPoint 4, Access 2, WordPerfect 6.1 i Lotus 1-2-3, a o njihovom kvalitetu svedoči i činjenica da je sam „Microsoft“ angažovao DiscoverWare na kreiranju dva multimedijalna izdanja koja treba da pomognu korisnicima starog Microsoft Office paketa da pređu na novi Office 95. (sp)



## Intel u softverskim vodama

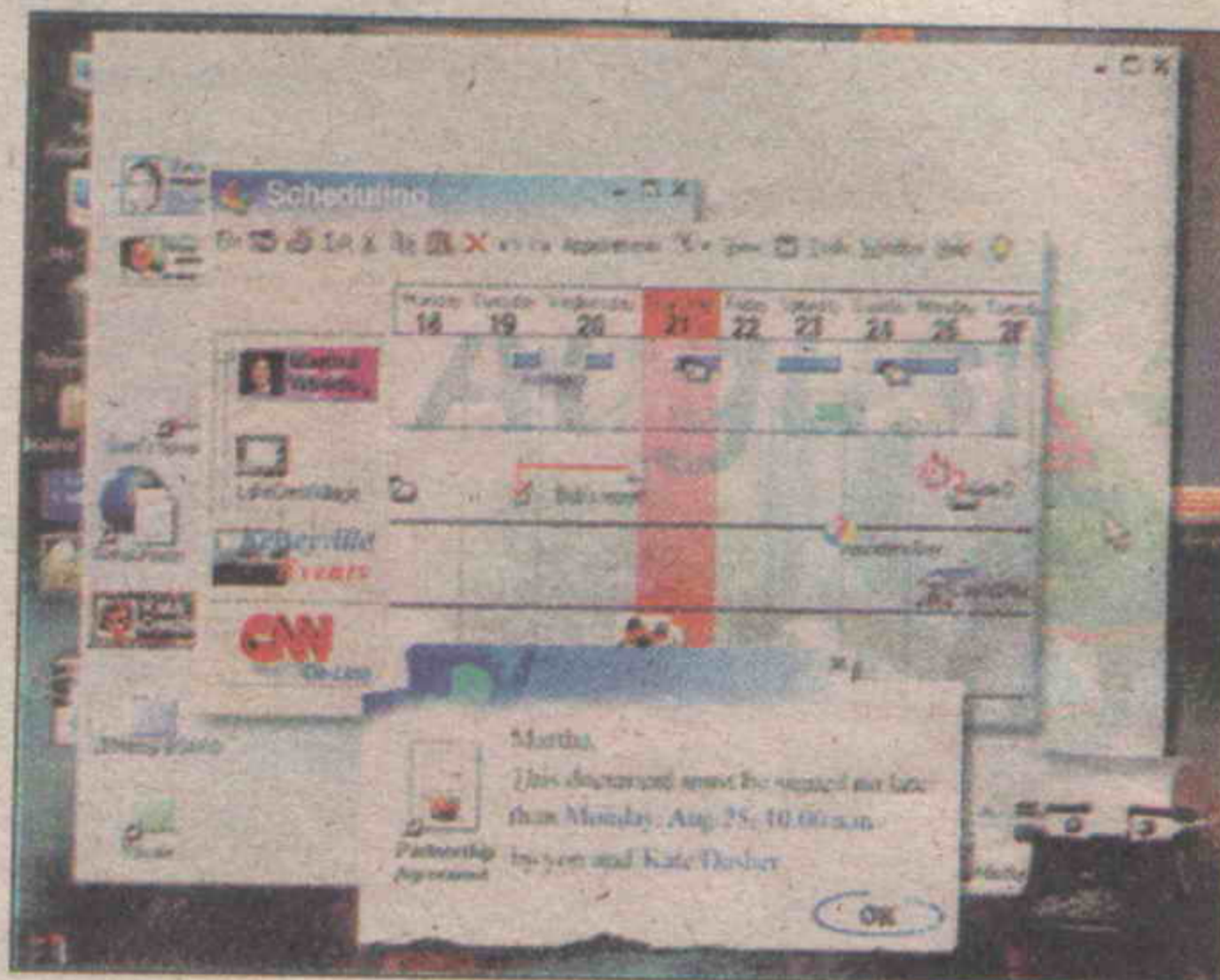
Hardverski gigant bez premica „Intel“ proširuje polje delatnosti i na softver. Zajedno sa holivudskom kompanijom „Creative Artists Agency“, Intel će izdavati igre i obrazovno-zabavne programe. (dk)

## Blender - multimedijalni časopis



Blender je predstavnik novog talasa časopisa na CD-ROM-u. Kao i sva druga izdanja tog tipa, obiluje sjajnom grafikom i dobrim zvukom - svaki članak je praćen fotografijama, članci o muzici i obiljem zvukova, a postoji i nekoliko animiranih filmova.

Loša strana mu je što su autori stavili akcenat prvenstveno na izgled, zaboravivši da je ipak tekst ono što čini jedan časopis, a sve ostalo je samo dodatak. Tako su članci, po rečima stranih kolega, nedovoljno inventivni i „prepametni sami za sebe“, gde se verovatno misli na to da autori nisu pisali vođeni mišlju da to neko treba da čita i da se odatle informiše. Nadajmo se samo da se Blender neće zadržati na ovome, jer ideja multimedijalnog časopisa zaista nudi mnogo - jedan dobro koncipiran i izveden primerak može napraviti pravu revoluciju u izdavaštvu kakvo danas poznajemo. (sp)



## Kako će (možda) izgledati Windows i Office 96

Povodom nedavno održanog COMDEX-a Bil Gejts (Bill Gates) je održao govor o daljem razvoju Windowsa 96 i aplikacija za nje, kao i tome kako u „Microsoftu“ vide komunikacije. Uz govor su prikazane i slike mogućeg izgleda svega ovoga. Hoće li Windows 96 i stvarno tako izgledati veliko je pitanje, ali je sve ovo izazvalo žestoke diskusije o planovima „Microsofta“, što je stari lisac Bil verovatno i želeo. Kako će to stvarno izgledati videćemo krajem godine kada se Windows 96 na kođe se trenutno radi (codename: Nashville) pojavi na tržištu, a do tada maštajmo o budućnosti kako je vide Bil Gejts i „Microsoft“. Ako im neko ne smrsi račune (a neće - prim. ur.). (mb)



## Lažni keš

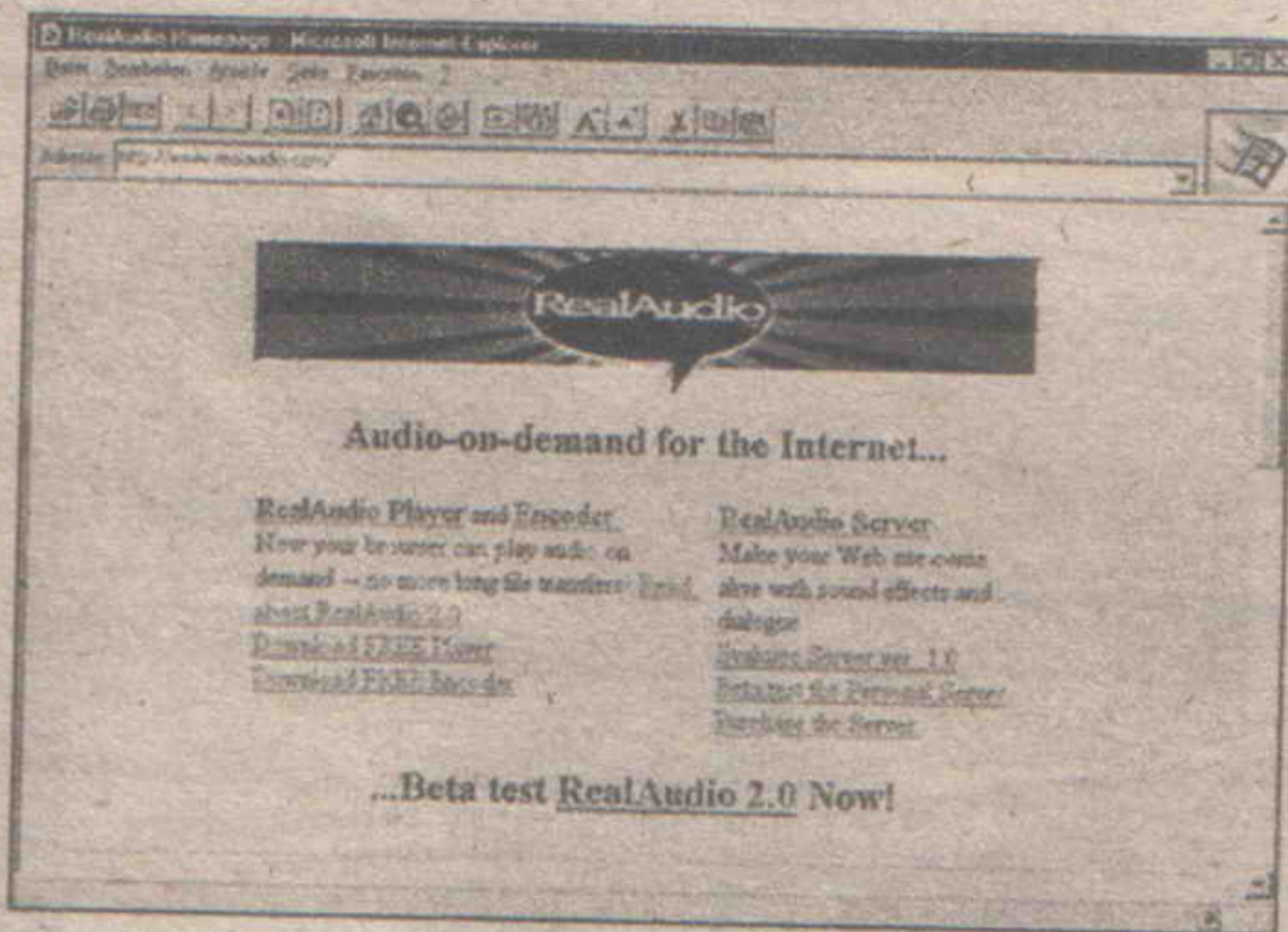
Pojava da se na ploče ugrađuju lažne komponente, kao što je skup spoljni procesorski keš, trulom Zapadu deluje kao velika podvala. Britanski časopis „Personal Computer World“ sproveo je istragu, podvrgavši rendgenskom snimanju sve sumnjive čipove. Istražili su jeftine matične ploče raznih londonskih dobavljača i prodavaca hardvera. Utvrdili su da 486/586 ploče koje naizgled poseduju 256 KB keša, ali imaju lažne čipove, rade čak 40 odsto sporije nego što bi trebalo. Najgore od svega je to što ploče pri resetovanju i butovanju prema BIOS-u prijavljuju 256 KB write-back keša, čak i kada se čipovi skinu sa ploče. „Award“ BIOS je negde na dalekom istoku, jednostavno, preprogramiran da „skriva istinu“, naravno, bez znanja „Awarda“. Na rendgenskom snimku vidi se razlika između originalnog čipa sa silicijumskom pločicom i internim vezama sa pinovima, i naizgled identičnog lažnog čipa (iznad), sa slobodnim pinovima. (ns)





## Radio preko Interneta

Američka firma „Progressive Networks Inc.“ izbacila je verziju 2.0 svog *Real Audio* plejera i servera. Uz pomoć *Real Audio* moguće je slušati muziku preko Interneta u realnom vremenu, znači bez ikakvog čekanja da se fajl prebaci. Već postoji više lokacija na Internetu koje prenose muziku sa radio-stanica ili muzičke fajlove pevača ili grupa. Jedan od najvećih je na adresi <http://www.netradio.net>. *Real Audio* plejer je na raspolaganju kao plug-in za *Netscape* i *MS Internet Explorer*, a link za skidanje se nalazi na *Netscape*ovoj WWW stranici (<http://home.netscape.com>). (mb)



## Netscape 2.0 - finalna verzija

Posle silnih beta verzija koje su izlazile maltene svake dve nedelje, konačno je pred nama finalna verzija ovog softvera. U odnosu na beta 5 i 6 nema nekih novih funkcija, sem poboljšane stabilnosti. Trenutno je za preuzimanje na raspolaganju i beta verzija *Netscape 2.0 Gold Edition*. Ona sadrži HTML editor s kojim je moguće HTML stranice kreirati i menjati direktno na serveru. Pored toga, prvi put su napravljene i stavljene za skidanje lokalizovane verzije beta 6 na nemačkom, francuskom i španskom jeziku, što znači da su konačne verzije pred pojavljivanjem. Ovo je inače prvi put da „Netscape“ pravi verzije na drugim jezicima, verovatno poučen primerom „Microsoft“ i njegovog *Explorer*a. Pored ovoga, na severu su i linkovi za razne dodatke za *Netscape*, kojih već ima veoma mnogo. Koga interesuje, može da pogleda na <http://home.netscape.com>. Od najznačajnijih, tu su dodaci za *Adobe Acrobat* dokumente, *Macromedia Director* animacije, *Corel* fajlove i slično. Plug-in za *Quick Movie* očekuje se uskoro. (mb)

## Radio Internet

Najnoviji krik mode na najvećoj mreži na svetu predstavlja radio-program. Ukoliko imate dovoljno brzu vezu sa nekim od čvorova koji ovo podržavaju, možete preko specijalnog softvera primati audio signal u realnom vremenu i tako slušati jednu od 300 radio-stanica



koje nude ovakve usluge. Za kvalitet zvuka standardnog radijskog prijemnika dovoljan je i 28,8 Kbit/s modem, dok se sa bržim vezama može postići i CD kvalitet. Najveći skup ovakvih usluga nudi *AudioNet* (vidi sliku) koji nudi sijaset programa razvrstanih po sadržaju, temi ili izvoru. (sp)

## „Corel“ kupio WordPerfect

Kao što ste mogli da pročitate na ovim stranicama u prošlom broju, „Novell“ prodaje *WordPerfect* koji je 1994. kupio za 855 miliona dolara. Kupac je kanadska firma „Corel Corp.“ i prema postignutom dogovoru „Novell“ dobija: 11 miliona dolara odmah, 20% „Corelovih“ deonica, jedno mesto u „Corelovom“ upravnom odboru i 70 miliona dolara kroz sledećih pet godina. (Ne zvuči naročito povoljno za Corel - prim. ur.)

Inače, paket *Perfect Office* je sa 20 miliona instaliranih primeraka daleko ispred konkurenata „Microsoft“ i „Lotusa“. „Corel“ će dalje usavršavati *WordPerfect* proizvode, a i novi „Corelovi“ proizvodi su na putu. (dk)

## Ni CD nije večan

Jedan naučni institut u Finskoj izneo je rezultate svoje studije o veku trajanja CD-a. Prema tom istraživanju, CD traje najmanje 3, a najviše 28 godina, faktori koji smanjuju život CD-a su svetlost i vrućina. (dk)

## Slaba prodaja programa za Windows 95

Proizvođačima programa za *Windows 95* ne cvetaju ruže. Po zvaničnim izveštajima jedva 10 odsto paketa *CorelDraw 6.0* koristi se na *Windows 95* sistemima. Skladišta su puna programa kao što su *Free Hand* i *Norton Utilities for Windows 95*. (dk)

## Pinnacle Micro Apex 4,6 GB

Na domaćem tržištu „Pinnacle“ se proslavio CD-ROM pisačima dobrog kvaliteta i relativno niske cene. „Pinnacle Micro“, ogranak ove velike kompanije koji



se bavi optičkim diskovima, za početak 1996. godine pripremio je optički sistem kapaciteta 4.6 GB koji se može pohvaliti velikom brzinom čitanja i razumno velikom brzinom pisanja, uz minimalnu cenu medija. Kapacitet jednog izmenljivog optičkog diska dovoljan je da primi sedam klasičnih CD-ROM diskova (čitanje je šesnaestostrukom brzinom), snimi sedam sati 16-bitnog zvuka ili dva časa digitalnog videa. Ceo Apex optički hard disk sistem za PC i Mac platforme ponaša se kao i svaki drugi disk, a ne kao traka koja se najčešće koristi samo za bekapovanje. (ns)



## Microsoft izbacuje Update za Windows 95 komponente

Vidi se da posle svega u „Microsoftu“ nisu zaboravili „jadne“ korisnike *Windowsa 95*. Posle *Internet Explorer*a verzije 2.0 koja je napravljena u preko 20 tzv. lokalizovanih verzija (na različitim jezicima), na raspolaganju su i verzije za *Windows 3.xx* i *Macintosh*. Na raspolaganju su lokalizovani updateovi za naprimer *Unimodem* (podrška *Voice* funkcije), *Exchange* i *Shell*, kao i silnih drajvera. Najnovije što je izašlo jeste *Service Pack Nr. 1*. Za sada je na raspolaganju samo engleska verzija, dok verzije na ostalim jezicima, kao i panevropska verzija dolaze u martu. Sve ovo se nalazi spremno za preuzimanje na <http://www.microsoft.com/windows/>. Ovde možete naći i dosta besplatnog softvera, kao i linkove za druge WWW lokacije. (mb)



zdavačka kuća „Dorling Kindersley Multimedia” obradovala nas je još jednim kompaktnim diskom enciklopedijskog tipa jednostavno nazvanim *History Of The World* (sa izdanjima *Encyclopedia Of Nature* i *Encyclopedia Of Science* imali smo zadovoljstvo da se upoznamo na ovim stranicama u broju 1/96).

Pred nama se našla sveobuhvatna istorija sveta na dlanu tj. na jednom kompaktnom disku. Od vaše volje (ili potrebe) zavisi hoćete li se upustiti u vremeplov po persijskoj, grčkoj ili rimskoj imperiji, biti svedok giljotiniranja za vreme francuske buržoaske revolucije, popiti šolju čaja sa carskim

## HISTORY OF THE WORLD

Romanovima ili (ako vam se više sviđa) sa Gorbačovim, posetiti Englesku za vreme naučne i tehnološke revolucije, odslušati Hitlerov govor pred nekoliko desetina hiljada hipnotisanih Nemaca, ili možda zaviriti na krvavi Tjenanmen i prebrojati tenkove.

Svi događaji, ključne i one manje bitne istorijske činjenice obuhvaćene ovim CD-om razvrstane su u deset poglavlja. Sveobuhvatnija i detaljnija obilata su poglavlja koja se odnose na istorijske događaje do 1945. Period takozvane nove istorije prisutan je sa mnogo manje detalja.

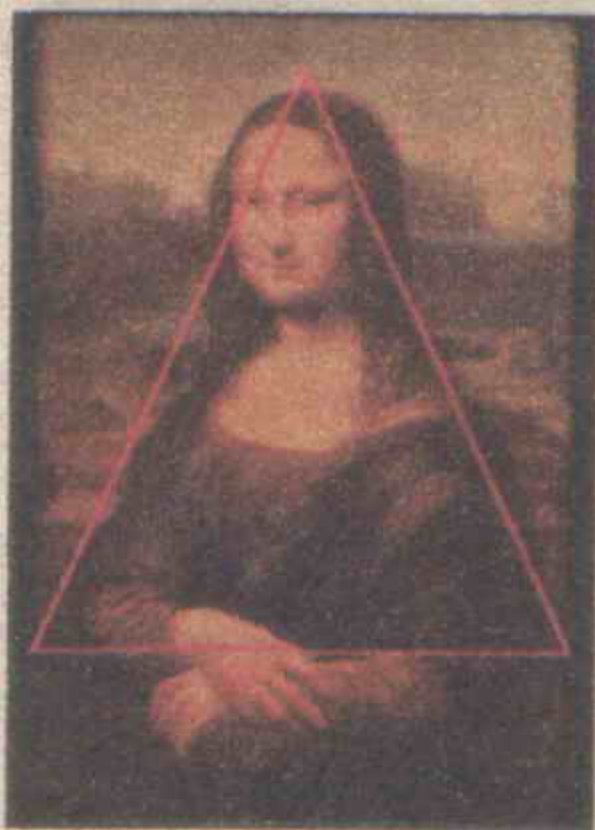
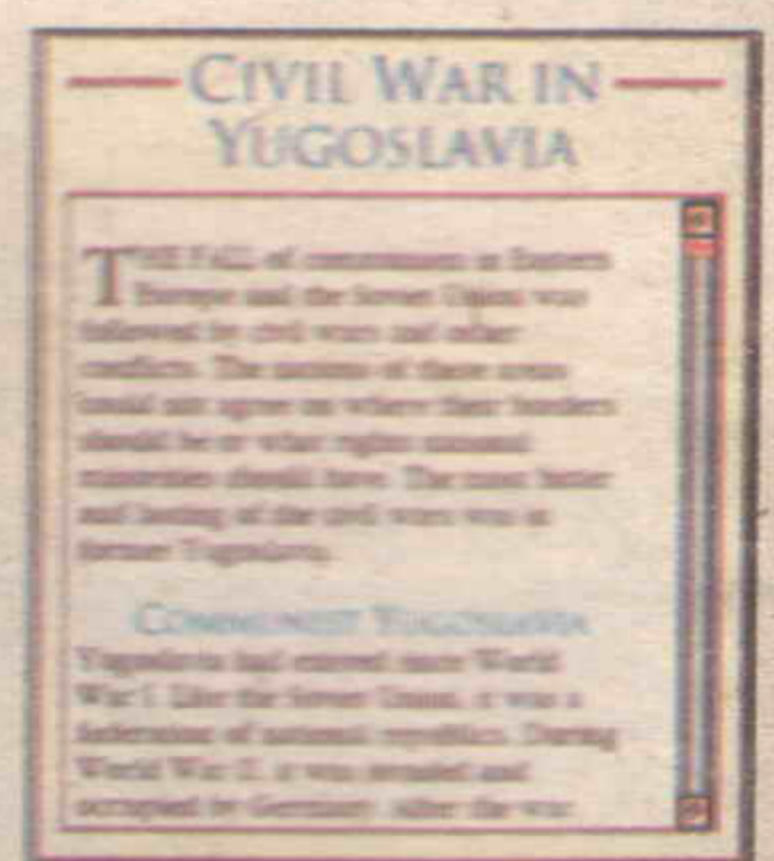
Najviše nas je zanimalo ima li Jugoslavija (bivša ili sadašnja) svoje mesto pod Suncem među brojnim događajima na velikoj svetskoj pozornici. I zamislite, ima. Ali, u tragovima tj. samo u periodu opisanom u desetom poglavlju pod nazivom Moderni svet. Do podataka o narodnooslo-



bodilačkom ratu, komunističkom delovanju, vladavini druga Tita, gospodinu Miloševiću, građanskom ratu na prostorima bivše Jugoslavije možete s teškom mukom stići, ali – preko Rusije!

Ovaj *istorijski* CD pridružite naučnom i prirodnom i nećete se pokajati. Pomenutoj „preferanskoj” družini nedostaje atraktivnosti u izlaganju suvoparnih činjenica, pa nam u tom slučaju ostaje da sačekamo neko novo izdanje neke druge izdavačke kuće. Do tada, bon appétit!

Brankica RAKIĆ



## LE LOUVRE

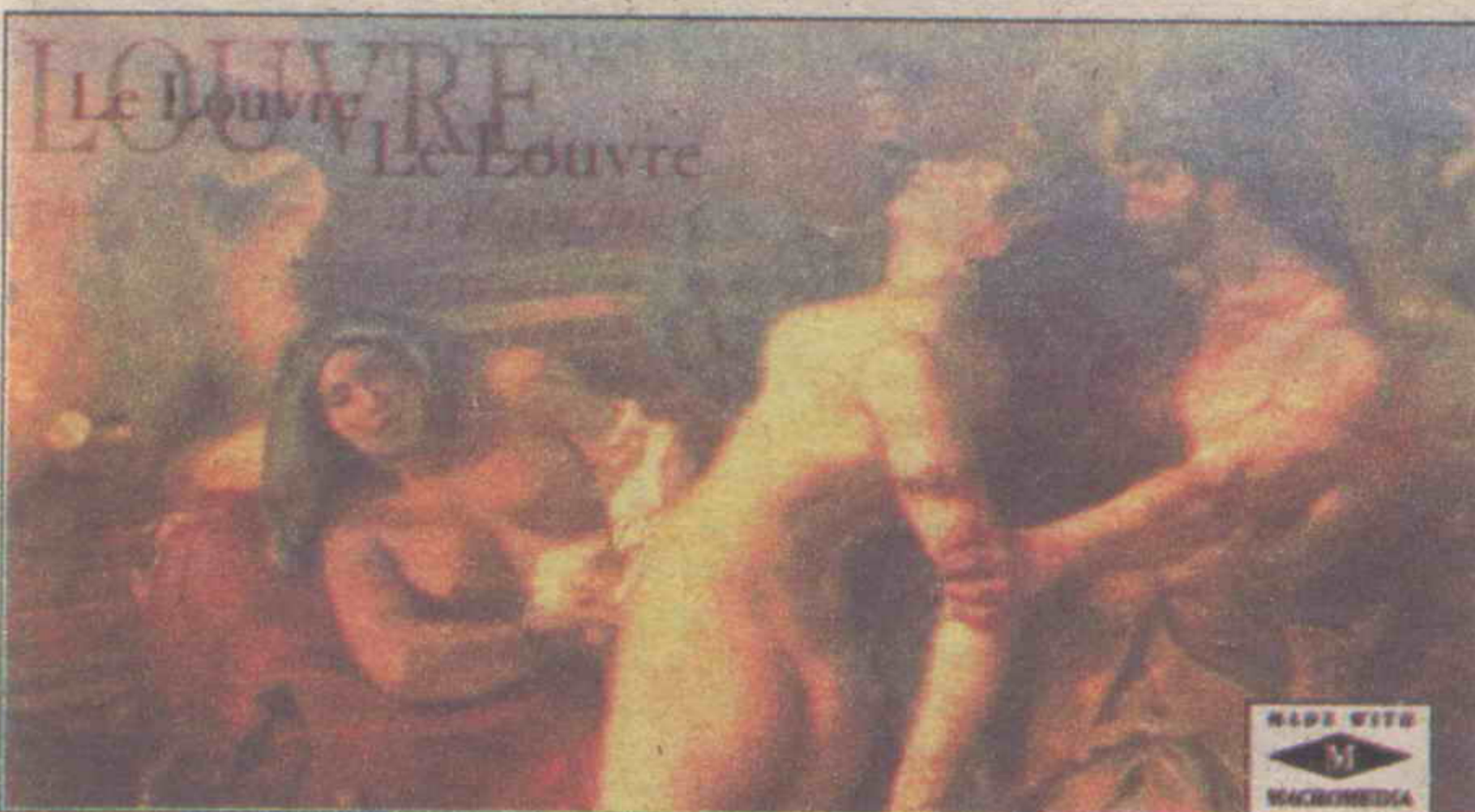
Možda niste znali da je jedna od prvih primena CD-ROM-a upravo u katalogiziranju muzejskih fundusa. Gotovo svi muzeji imaju mnogo više eksponata nego što se nalazi u trenutnoj izložbenoj postavci. Tako se istorijat i fotografije skriveneog muzejskog blaga pohranjuju na CD medijum, a razmena ovakvih CD-a predstavlja najjednostavniji način muzejske saradnje. Izdanje *Le Louvre* namenjeno je, pre svega, potencijalnim posetiocima poznatog pariskog muzeja i najbolje bi bilo da ga pregledate pre nego što kroćite u Luvr. Kompletno pregledanje stalne postavke, po re-



ćima Parižana, odnelo bi vam oko sedam dana uz mizerno zadržavanje od oko pola minuta po eksponatu. Dobro rešeno pretraživanje CD-a po autorima, eksponatima, periodima ili muzejskim prostorima uštedeće vam dosta lutanja i obezbediti vam kakvu-takvu garanciju da ćete videti veći deo onoga što vas interesuje. Iako je CD raden uz pomoć „Macromediinog” *Directora* i samim tim ograničen na 256 boja, reč je o solidno urađenom izdanju koje pruža obilje podataka.

Voja GAŠIĆ

CD-ROM izdanja ustupio: „Espro”





## MULTIMEDIA EXOTIC PETS

je još jedno slično izdanje, kojem bismo mogli dati podnaslov „svaštara“. Sve vrste kućnih ljubimaca koje ne spadaju u pse i mačke potrpane su u *Multimedia Exotic Pets*: ribice, papagaji, kornjače, ježevi, prasići (morski i obični), a tu su i tzv. domaće životinje - konji, jarići, telad, pčele (?!), sva moguća živina... Nisu preskočene ni opasne životinje koje neki ljudi gaje kao ljubimce - zmijske, pirane, tarantule, škorprije, kajmani i slično, a ima i nekih za nas zaista egzotičnih kao što su daždevnjaci, kaméleoni ili iguane (doduše, mi u Redakciji imamo jednu iguanu, zove se



Stony). Korisnički interfejs je identičan kao u *Multimedia Dogs/Cats* iste firme, što znatno olakšava snalaženje i pregled pojmova.

Nežad VASOVIĆ

CD-ROM ustupio: „Espro“

Uerovatno se izdavanje multimedijalnih enciklopedija o kućnim ljubimcima pokazalo veoma profitabilnim. Firma „Inroads Interactive“ čija smo izdanja na temu kuće i mace prikazivali u SK 10/95 proizvela



## COMPTON'S 1995 INTERACTIVE ENCYCLOPEDIA

↑ ržište su preplavile opšte i specijalizovane enciklopedije u digitalnom obliku. U našem CD-ROM drajvu zavrtila se i jedna koja pretenduje da bude pravi sagovornik srećnog vlasnika. *Compton's Interactive Encyclopedia* sadrži stotinak video zapisa (jedan od njih je i o ratu u Bosni), i pregršt zvučnih inserata. Pretraga enciklopedijskih podataka može se obavljati na više načina. Preko panela *Contents* može se odabrati vrsta podatka - slika, film,

tonski zapis, članak ili prikaz događaja po godinama. *Idea Search* traži tekstualni podatak u celoj enciklopediji. *Explorer* omogućava ljudima koji nikad nisu videli ni kompjuter (a bogami, ni enciklopediju) da zavire u sve oblasti. Postoji i podela po oblastima - umetnost, komunikacije, matematika, pravo i sl. U enciklopediju je ugrađen atlas i rečnik - za svaku reč na koju „dvokliknete“ dobićete englesko objašnjenje. *Help* sistem je veoma efikasan, ima funkciju *Explain* koja daje objašnjenje glasom. Uz sve to postoji *Guided Tour* u kojem će vam vodič biti *Patrik Stjuart* (Patrick Stewart), komandant *Pikar* iz „*Star Trek: The Next Generation*“, koji će vam u slici i reči objasniti svaki segment enciklopedije. Na kraju, možete napraviti i sopstvenu prezentaciju koristeći elemente iz enciklopedije, uz eventualnu upotrebu sopstvenog glasa i nekih specijalnih efekata.

Momir RADIĆ



CeDeTEKA

# MILI.000.000.000 NI LJUDI

MOGU DA



VAŠ MULTIMEDIJALNI WWW OGLAS



na

INTERNETU za samo

RADIO I TV STANICE

TURISTIČKE AGENCIJE

POLITIČKE PARTIJE

FILMSKE KOMPANIJE

BRACNO POSREDOVANJE

RESTORANI SAJMOVI

MUZIČARI INŽENJERI

MARKETING AGENCIJE

FOTO MODELI LEKARI

POSLOVNA PRATNJA GALERIJE

DISKOGRAFSKE KUĆE PREVODIOCI

NACIONALNI PARKOVI NOVINSKE KUĆE

FINANSIJSKE INSTITUCIJE IZDAVAČI

ADVOKATI AUTO KUĆE

CASOPISI UMETNICI

HOTELI PREDUZEĆA

MUZEJI

100\*  
DINARA  
mesečno



HARDWARE: Silicon Graphics (SGI)  
Challenge XL 8 CPU (200 MHz R 4100) server, 1GB RAM  
Konekcija na Internet preko ULUNET  
Dialup modemi V.34 (28.8/33.6) višestruki T1



GAMA Electronics

Computer Graphics, Animations & Design

11000 Beograd, Jugoslavija, Mišarska 11  
Tel: 381 11 33 22 75 33 94 94 Fax: 322 72 81  
Dialup 381 11 322 4444

# Digitalna telefonija

Za neke stvarnost, za nas još uvek fantazija

**K**oliko puta ste do sada sedeli za kompjuterom i skidali neki veći fajl, priželjkujući da to ide mnogo, mnogo brže i ujedno se nervirali jer očekujete važan telefonski poziv? Naravno, jedno rešenje bilo bi korišćenje dve telefonske linije, mada je to u našim uslovima najčešće neostvarljivo, a i rešava samo polovinu problema. U svetu je tako nešto za mnoge sasvim normalna stvar, a čarobna reč koja rešava oba ova problema jeste ISDN.

ISDN mreža (*Integrated Services Digital Network*) u upotrebi je više godina, ali pravi komercijalni bum doživljava u poslednje dve do tri. Prvi komercijalni priključci instalirani su u Americi pre više godina, ali ni Evropa ne zaostaje, pa se u zadnje vreme, pogotovu u Nemačkoj, Švajcarskoj i drugim zapadnoevropskim zemljama ova mreža širi neviđenom brzinom, pa čak ponegde i nadmašuje Ameriku.

Ova mreža je pre svega interesantna firmama, ali i pojedincima, jer su u poslednje vreme cene priključka i uređaja drastično pale. U svetu je tendencija da se postepeno klasične analogne telefonske linije zamene digitalnim ISDN linijama što bi omogućilo priključenje na nove medije gde bi kompjuter igrao centralnu ulogu. To bi naravno donelo i veliku zaradu onima koji to nude.

## Analogno vs. digitalno

ISDN je, kao što ime kaže, digitalna mreža, što znači da se komunicira digitalnim, a ne analognim načinom kao kod postojećih telefonskih linija. Ova činjenica omogućava, pored uobičajenih telefonskih usluga, i mnoge druge koje su u razvoju. Brzina prenosa je mnogo veća u odnosu na klasične linije, kvalitet zvuka prilikom telefoniranja je prvoklasan, bez ikakvih šumova, krčanja i sličnog, što je za nas još uvek ravno fantaziji.

Jedan ISDN priključak sastoji se od takozvanih „B” i „D” kanala. „B” kanali su oni koji se koriste za telefoniranje ili prenos podataka kao i kod klasičnih linija. „D” kanal je takozvani servisni kanal koji služi za razmenu podataka pri uspostavljanju veze i za komunikaciju sa telefonskom centralom, što omogućava različite dodatne usluge koje PTT može da ponudi (i dodatno naplati) pretplatnicima. U principu razlikujemo bazične i primarne priključke. Primarni su uglavnom za firme i imaju 30 i više „B” kanala. Mi ćemo se zadržati na bazičnom priključku koji je za privatna lica i koji nas uglavnom i interesuje.

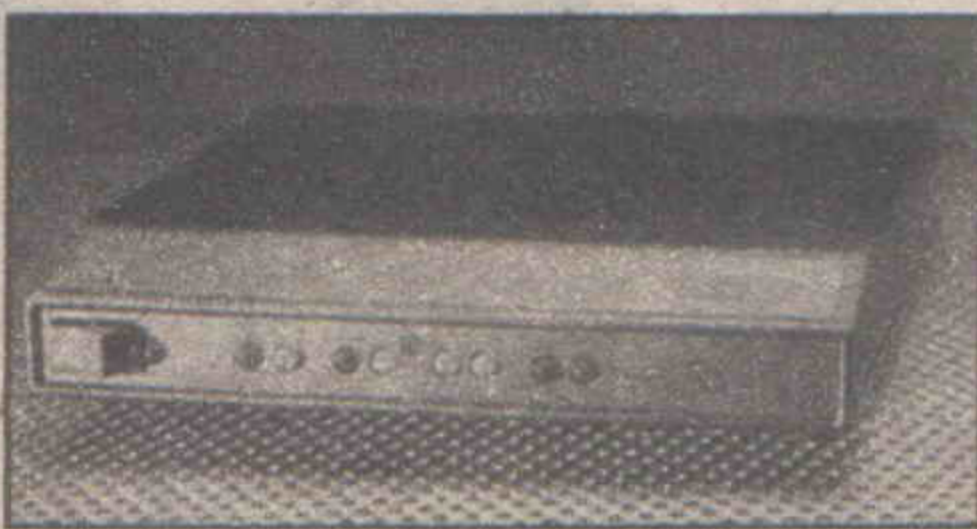
Bazični priključak ima dva „B” kanala i jedan „D” kanal. Svaki „B” kanal ima brzinu prenosa podataka od 64 Kbita/s. Sa bazičnim priključkom dobijate do 8 brojeva koje delite po ličnom izboru uređajima koje imate. Svi brojevi su direktni i uvek mogu da se koriste dva istovremeno.

Kako to izgleda u praksi? Sa dva telefonska aparata mogu da se vode dva posebna razgovora, ili da telefonirate sa nekim i šaljete istovremeno faks, ili da se povežete na neku mrežu ili BBS, a da neko od vaših ukućana istovremeno telefonira. Sa ISDN telefonskim aparatom moguće je sa dva sagovornika istovremeno napraviti tzv. konferenciju, tako da sve troje istovremeno razgovarate, ili da se prebacujete od jednog do drugog sagovornika ukoliko ne želite da se oni međusobno čuju.



ISDN telefonski aparat

Ukoliko dok su vam obe linije zauzete i stigne još jedan poziv, na ekrančiću vašeg telefona pojavljuje se znak da neko zove. U tom slučaju možete jednog sagovornika da „parkirate” ne prekidajući vezu i da preuzmete vezu sa novim sagovornikom.



ISDN uređaj (ne „modem” jer je već sve digitalno tako da se ništa ne moduliše/demoduliše).

## Brzinom svetlosti

Kao što je rečeno, svaki „B” kanal ima brzinu prenosa podataka od 64 Kbita/s što je za modeme na analognim linijama neostvarljivo. Udruživanjem ova dva kanala možete skinuti neki fajl ili program sa, naprimer, Interneta brzinom od 128 Kbita/s što je „brzina svetlosti” u odnosu na modeme sa 14,4 ili čak 28,8 Kbita/s.

Većina BBS-ova i Internet provajdera u zapadnoj Evropi ima pored analognih i ISDN ulaze, što polako postaje uobičajeno. Da biste mogli ovu mogućnost i da koristite morate imate posebni ISDN adapter koji se kao kartica ubacuje u kompjuter ili kao eksterni uređaj (*a la* modem) priključuje na jedan od portova kompjutera.

Problem je u tome što modem i ISDN adapter ne mogu da uspostave vezu međusobno. Modem priključen na ISDN liniju može da uspostavi vezu samo ako je sa druge strane isto tako modem i to pri uobičajenim brzinama. Ako je pak na drugoj strani ISDN adapter, on se „razume” samo sa ISDN adapterom i navedene brzine u potpunosti mogu da se koriste.

## Softverski problem

Drugi problem je u tome što većina postojećih komunikacionih programa ne može da inicijalizuje ISDN adapter, pošto on ne koristi AT komande kao modem. Zbog toga je, pored specijalnog CAPI drajvera za ISDN uređaje, potreban i takozvani CFOS FOSSIL drajver koji čini da program „vidi” ISDN uređaj kao standardnu kombinaciju COM port/modem.

Problem je da sve to u praksi ne funkcioniše onako kako bi trebalo, tako da se dešava da veza nije stabilna ili se stalno prekida, što kod korisnika samo izaziva ljutnju. Pojedini komunikacioni programi koji komuniciraju direktno sa COM portom ne rade uvek kako treba sa FOSSIL drajverom, drugi, koji rade direktno sa ISDN adapterom, zahtevaju specijalno za njih „naštimovan” CAPI drajver... i tako u nedogled.

Dodatnu zbrku uneo je „Microsoft” ugrađujući u *Windows 95* verziju 2.0 CAPI-a, iako se tek za verziju 1.1 pojavljuje nekoliko programa koji to podržavaju. Sreća u nesreći je da CAPI i CFOS drajveri za *Windows 3.xx* rade bez problema pod *Windowsom 95* iako „Microsoft” to ne preporučuje. Konačnu ISDN podršku za *Windows 95*, inače, radi berlinska firma „Acotec” koja je to radila i za *Windows for Workgroups 3.11*, pa se očekuje da se uskoro pojavi na tržištu, odnosno da će, po nekim pričama, „Microsoft” omogućiti besplatno skidanje sa Interneta i drugih mreža. Ukoliko to bude funkcionisalo kako treba i bude dovoljno programa na tržištu predstavljalo bi spas za korisnike ISDN adaptera, jer će se u tom slučaju adapter ponašati kao *Unimodem* i biće svim programima na raspolaganju, bez ikakvih konflikata.

Da zaključimo: što se tiče telefoniranja, ISDN funkcioniše savršeno i zaista je stvar budućnosti i volje našeg PTT-a da ga uvedu. Što se tiče nas kompjuteraša, za sada je sve to još uvek nestabilno i nezadovoljavajuće, ali ni u kom slučaju krivicom ISDN-a, već proizvođača softvera i hardvera koji ne prate kretanja na tržištu ili nemaju snage ni mogućnosti da prate. „Microsoft” se u svakom slučaju trudi, ali bez podrške proizvođača za sada je bolje držati se dobrih starih modema.

Miomir BESARABIĆ

Autor je konsultant iz oblasti komunikacija i publikovanja na Internetu, zaposlen u firmi „Neptun AG” u Cirihu koja se bavi publikovanjem i marketingom na Internetu

SEYBOLD, Boston

# Bitka za Internet

**Paradoksalno je da manifestacija koja se bavi pripremom za štampu pokazuje kako je san Bila Gejtsa da jednoga dana na svakom stolu bude kompjuter koji će koristiti isključivo „Microsoftov“ softver - sve bliži ostvarenju**

Specijalno za „Svet kompjutera“ iz SAD

Boston, 28. februara

U početku mi je sve delovalo kao paradoks. Internet je mreža, u stvari mreža mreža. Ali, obilazeći štandove sajma o mrežama sredinom februara, nisam pronašao ni jedan štand koji se bavio Internetom. S druge strane, na ovogodišnjem SEYBOLD-u, sajmu posvećenom kompjuterskoj pripremi za štampu i izdavaštvu koji je krajem februara održan u Bostonu, shvatio sam da je Internet svugde.

Odgovor je prost. Mrežni aspekti Interneta su već razrešeni. „Microsoft“ je od verzije 3.51 *Windows NT Servera* uveo TCP/IP umesto NetBEUI-a kao standardni protokol, a i „Novell“ je odlučio da napusti IPX i od sledeće verzije primeni TCP/IP.

Bezbednosni aspekti prenosa podataka preko Interneta su takode pred raspletom - „Microsoft“ i „VISA“ sa jedne, i „Netscape“ i „MasterCard“ sa druge strane, dogovorili su se o zajedničkom standardu enkripcije koji bi trebalo da omogući sigurnu trgovinu preko Interneta, a sa tim dogovorom prestala je i potreba proizvođača suparničkih tehnologija da zakupljuju skupe štandove i promovišu svoje izume.

S druge strane, bitka je tek počela u definisanju standarda za objavljivanje sadržaja na Internetu. U stvari, ona se vodi oko WWW-a (*World Wide Web*), pošto su standardi za *FTP*, *Gopher*, *Wais*, *Archie*, *E-mail* i *Usenet* davno već ustanovljeni. Sem toga, nove horde korisnika koje osvajaju Internet i ne znaju za ništa drugo sem za WWW.

Zato su na SEYBOLD-u glavnu pažnju privlačile firme koje su neuobičajene za ovaj sajam, kao „Sun Microsystems“, „Silicon Graphics“, „Microsoft“, a štandovi proverenih DTP firmi, kao što su „Adobe“ i „Corel“, prevashodno su bili posvećeni pripremi štampe za ekran, a ne za papir. I sami seminari, koji su u stvari važniji deo SEYBOLD manifestacije, uglavnom su se bavili digitalnim medijima, WWW-om i pripremom za štampu i za ekran.

## Alatke za kreiranje WWW

Neki od tradicionalnih proizvođača softvera za kompjutersko izdavaštvo, kao što je „Adobe“, pokušavaju da pronađu alternativu HTML jeziku, kojom bi produžili svoj vek na tržištu prelaskom sa dizajna za papir na dizajn za ekran. Serijom *Acrobat* proizvoda

(*Amber*, *Distiller*, *Exchange*) već su zadobili većinu tradicionalnih izdavača novina i časopisa, među kojima vodi „New York Times“, koji su primenom *Acrobata* u stanju da identičan dizajn zadrže i na Internetu. Prednost *Acrobata* je što je moguće koristiti tradicionalne alatke za



pripremu za štampu (*QuarkXPress*, *Photoshop*, *PageMaker*, itd.) i isti slog odštampati i na film za klasičnu štampu i u fajl za prikazivanje na Internetu.

samom WWW klijentu.

Još jedna firma je privukla pažnju. To je „Silicon Graphics“ koji gura VRML, protokol opisa stranice sličan HTML-u, ali koji omogu-



Drugi, kao „Corel“ izbacuju dodatke HTML jeziku koji omogućuju *real-time* gledanje CDR fajlova u okviru WWW strane.

Najveća gužva je ipak bila pred štandom firme „Sun Microsystems“. Oni su predstavili potpuno novi programski jezik, *Java*, koji obogaćuje HTML do sada neviđenim mogućnostima i produžava mu život za koji su mnogi predvideli da neće dugo trajati. *Java* je programski kod koji je nezavisan od operativnog sistema i procesora i koji se uživo (*real-time*) kompajlira u

čuje *real-time* kretanje u 3D vektorskom prostoru.

## Bitka za WWW Servere

Drugi front se odvija na području servera za služenje WWW strana i klijenata za njihovo čitanje. Sve do prošlog decembra neprikosnoveni vođa u ovom polju bio je „Netscape“. Genijalnom taktikom besplatnog deljenja klijenata „Netscape“ je postao apsolutni gospodar na tržištu sa preko 70 odsto svih korisnika. Namera „Netscapea“ je bila da profit ostvari prodajom serverskog sistema za skupe pare (u početku 5000 dolara). „Netscape“ je svoje servere prevashodno namenio UNIX platformi, pošto su 90 odsto servera na Internetu UNIX sistemi, a od toga 80 odsto firme „Sun Microsystems“, ali je ubrzo izbacio i verzije za sve popularniji *Windows NT Server*.

Iako je „Microsoft“ sve do decembra 1995. tvrdio da ga Internet mnogo ne interesuje, uzeo je isti koncept i podigao ga na novi nivo. Bil Gejts je odlučio da dobro opробanu taktiku u bici za dominaciju tržišta aplikacionog softvera upotrebi i u bici za dominaciju Interneta. Ne samo da se klijent deli besplatno, već i server. Logika „Microsofta“ je da će malo ko biti spreman da plati 1000 dolara za UNIX operativni sistem i 2000 dolara za WWW server, ako za 700 dolara može dobiti oboje na njegovoj NT platformi.

Razmišljajući dalje u ovom pravcu, „Microsoft“ je napravio programske rutine za povezivanje WWW strana sa svojim *client/server* i aplikacionim softverom, koje takođe deli besplatno. Iznenađujuća razlika u složenosti i ceni sistema zasnovanog na *Windows NT Serveru* i bilo čemu drugom postala je ogromna.



Osnovni razlog nagle popularizacije Interneta je mogućnost jeftine, efikasne i globalne trgovine preko WWW-a. Da bi se to postiglo, međutim, potrebno je rešiti seriju složenih problema. Kupac mora imati WWW klijent koji omogućuje atraktivnu prezentaciju proizvoda. Takođe, mora postojati način da se efikasno pretražuju velike baze podataka, da se u tu bazu unesu podaci o kupcu i njegovoj narudžbini te da se plaćanje odmah i bezbedno procesira.

Bez „Microsofta“ to otprilike ovako izgleda: operativni sistem od jedne kompanije; WWW server od druge kompanije; baza podataka od treće kompanije; rutina za povezivanje WWW servera i baze podataka od četvrte; sistem bezbednog naplaćivanja od pete. I šesta kompanija da sve to sastavi, pokrene i održava.

„Microsoft NT Server 4.0“ (trenutno u *Beta* verziji) u sebi sadrži sve sem baze podataka. A za bazu podataka imate izbor *Microsoft SQL Servera*, za velike baze, ili *Microsoft Visual FoxProa* za manje, koji se inače već koriste za procesiranje narudžbina preko telefona ili u prodavnici.

„Netscape“ se, naravno, ne predaje lako. Najavljena je verzija servera 2.0 koja bi trebalo da izađe krajem juna 1996. Strateškom kupovinom manjih kompanija, „Netscape“ planira da integriše sve funkcije koje ima i „Microsoft“ u jedan paket i da ga, za razliku od „Microsofta“, ponudi i za UNIX i za NT platformu. Ali ako je prošlost valjani pokazatelj budućnosti, protiv „Microsofta“ nemaju šanse.

„Microsoft“ je od decembra krenuo u kupovinu svih novih, malih kompanija koje imaju bilo kakav obećavajući softver za WWW. Nedavno je, posle kupovine jedne takve kompanije, „Vermeer Technologies“, jedan analitičar kompjuterskog tržišta objasnio kako je „Microsoft“ odlučio da mu se ne ponovi greška sa softverom *Money* koga je napravio da se takmiči sa „Intuitivim“ *Quickenu* finansijskim softverom. „Microsoft“ je mogao da zatvori svojih 30 programera u sobu na mesec dana i da napravi isti proizvod kao „Vermeer“. Ali zašto da se bije sa konkurencijom kad može da je kupi dok je još mlada, bez para i ugleda.

Prednost „Microsofta“ je i u tome što sve više kompanija koriste WWW servere za distribuciju informacija svojim službenicima unutar kompanije (LAN, WAN = *Intranet*). Trend je da se *Novell NetWare* na Intranetu zameni robusnijim serverom, sa TCP/IP protokolom koji servira SQL. Zbog cene, lakoće instalacije i troškova održavanja *Microsoft NT Server* tu vodi daleko ispred UNIX-a, sem u najvećim okruženjima. Ove kompanije, jednom kada odluče da izađu na Internet, ne treba da dodaju ili menjaju ništa na svom Intranetu ukoliko su se već bile odlučile za NT platformu kod prelaska sa *NetWarea*. Time se vrata zatvaraju svim proizvođačima koji bi želeli da prodaju WWW Internet server kompanijama koje interno rade na NT-u.

## Klasična ponuda

Od proizvoda u oblasti pripreme i štampe na papiru, vredno je pomenuti „Indigovu“ digitalnu štamparsku mašinu, „Calcompove“ *InkJet* plotere koji za upola manje para daju rezultate jednake *LaserMasteru* i „NewGen“ *ChromaxPro* kolor laser printer A3 formata. *ChromaxPro* je, u stvari, digitalna štamparska mašina malog formata koja pruža brilijantne i izuzetno verne boje. Ovo je prva ozbiljna konkurencija „3M“ *Matchprint* i „Fuji“ *ColorArt* uređajima i, osim ECRM-ovog *KnockOut* osvetljivača (vidi prošli broj), jedina prava tehnološka inovacija na celoj manifestaciji.

Branislav ANĐELIĆ



Razvojni put programa MS Word for Windows

# Od golog teksta do grafike

## Tekst procesori

Omasovljenjem kućnih (personalnih) računara proširen je i krug ljudi koji su mogli da ih koriste: posle zaljubljenika, na red su došli i pisci (a vremenom su i svi ostali postali pisci, na ovaj ili onaj način). Sve u svemu, obrada teksta je najčešća operacija na računaru, toliko česta da je i ne primećujemo kao zasebnu oblast primene. Alatkke koje su nam potrebne za obradu teksta su tekst procesori. Pokušali smo da ukratko pomenemo sva bitnija ostvarenja na tri najpopularnije računarske platforme. Na sledećim stranicama možete pročitati nešto više o nekim poznatijim tekst procesorima a takođe pročitati imena nekih i ne tako poznatih. Sve u svemu - malo istorijata, nešto karakteristika i po koji koristan savet. Pa, ako ste raspoloženi za pisanje - pročitajte, razmislite i odlučite kojem ćete programu poveriti da vaše misli pretače u pisanu reč.

Prvi procesori reči su bili uglavnom editori - programi za izmenu - teksta, a mogao ih je napisati ko god je hteo da se osami mesec ili dva i napiše pet-šest hiljada naredbi na nekom programskom jeziku. Zatim su PC računari postajali sve popularniji i broj hardverskih i softverskih dodataka počeo je da se širi nezamislivom brzinom. Od programa koje su pravili hobisti i entuzijasti, prešlo se na programe koje prave timovi programera i dizajnera. Na početku je svaki programer imao sopstvenu viziju programa koji prodaje, a onda je i tu došlo do izražaja staro pravilo da se prodaje ono što kupci traže, a ne ono što se može napraviti. Posle prvobitne fascinacije superiornošću računara nad pisačom mašinom i penkalam, korisnici su počeli da se diferenciraju po svojim potrebama. Sekretarice na primer traže brz unos teksta, slanje cirkularnih pisama i poruka. Autori uglavnom pišu direktno za računarem, pa im je bitno da program brzo izvršava i najmanje izmene. Inženjeri pišu tehničke izveštaje, u kojima kombinuju matematiku i ilustracije, advokati žele zbirku standardnih tekstova i mogućnosti da se raspozna ko je pravio i kakve izmene u ugovoru, direktori žele podsetnike i adresare itd. Najzahtevniji su oni koji se bave prelomom teksta - njima treba sve to, odjednom.

Ispostavilo se da skoro svakom treba PC i program za obradu teksta, ali da posebne klase korisnika žele da svoje (međusobno različite) potrebe zadovoljavaju na standardan način. Jedno vreme su se procesori reči diferencirali upravo po ciljnim grupama korisnika, a onda je opšti nivo hardvera

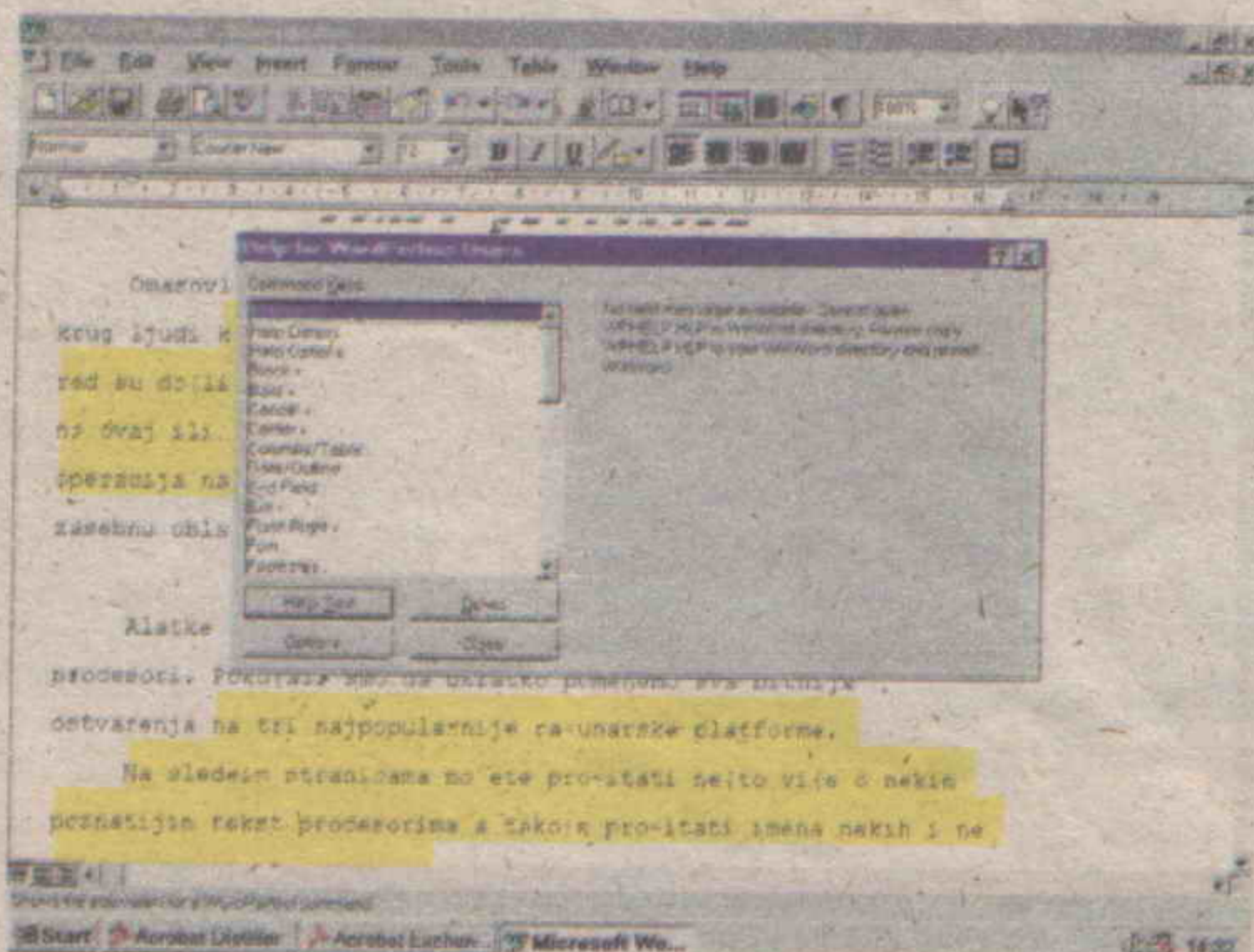
povećan (brži procesori, veće memorije) pa su programi „za pisanje“ počeli da liče na zbrda-zdola skupljene kolekcije modnih detalja. Umesto posebnih programa za spelovanje, slanje cirkularnih pisama, strukturirano (outline) pisanje, elementarnu matematiku, indeksiranje, formule, podršku novim štampačima - Word, WordPerfect, WordStar i ostali popularni programi inkorporirali su sve to u sebe. Međutim, uprkos svim poboljšanjima, jedna stvar ostajala je ista: tekst je bio generisan hardverskim generatorom znaka, što znači da se prikazivalo ne više od 255 različitih znakova u jednom trenutku, a grafika se videla tek u odštampanom tekstu.

### A onda, Windowsi

A onda su se, zahvaljujući procesoru 80386, dogodili Windowsi. Taj procesor se pojavio 1985. godine, ali je u masovnu upotrebu ušao tek posle 1988. Ne samo što je omogućio hardversko prevaziženje problema koji su mučili DOS programe, nego su povećana brzina i veća memorija otvorili put za definitivno uvođenje grafike u PC računare. Uz niz drugih okolnosti, od 1990. godine naovamo, razne verzije Windowsa prodane su u desetina miliona primeraka, naročito otkad se pojavila verzija 3.10 za pojedinačnog korisnika, odnosno, 3.11 za rad u mreži.

Osnovna prednost Windowsa je grafički rad, što znači da su mogući različiti simboli za komuniciranje između programa i korisnika. Windowsi su ponudili novi ali standardizovani skup grafičkih operacija, naredbi i simbola. Samo od sebe se nametnulo da svi Windows programi treba da usvo-

je te konvencije. U praksi, to je značilo da će svi programi imitirati ono što je Microsoft ponudio kao sastavni deo Windowsa. Pošto Program Manager ima u glavnom meniju opcije File, Options, Window, Help, to će i svi drugi programi morati da imaju iste opcije. Ionako svi programi moraju raditi sa nekim datotekama (File), nešto menjati u njima (Edit), podešavati neke opcije (Options), prikazivati razne prozore i potprozore (Window) i ukazivati pomoć (Help). Korisnik koji nauči da se do datoteka u Wordu dolazi putem opcije File zna-







će da za istu radnju primeni istu opciju i u svakom drugom Windows programu. Otuda je lakše koristiti razne Windows programe: naučite jedan a sa ostalima se, ako ništa drugo, bar snalazite.

Microsoft se potrudio da prvi ponudi smislene programe za Windowse. Još 1988. godine pojavio se Word for Windows 1.0. Bio je to raskid sa tradicijom DOS sveta u kome su postojale desetine procesora reči. Podsetimo se samo najpoznatijih: MS Word, WordPerfect, WordStar, Ami Pro, Samna Pro, XYWrite, Nota Bene, Wordstar 2000, IBM DisplayWrite...

## WordStar

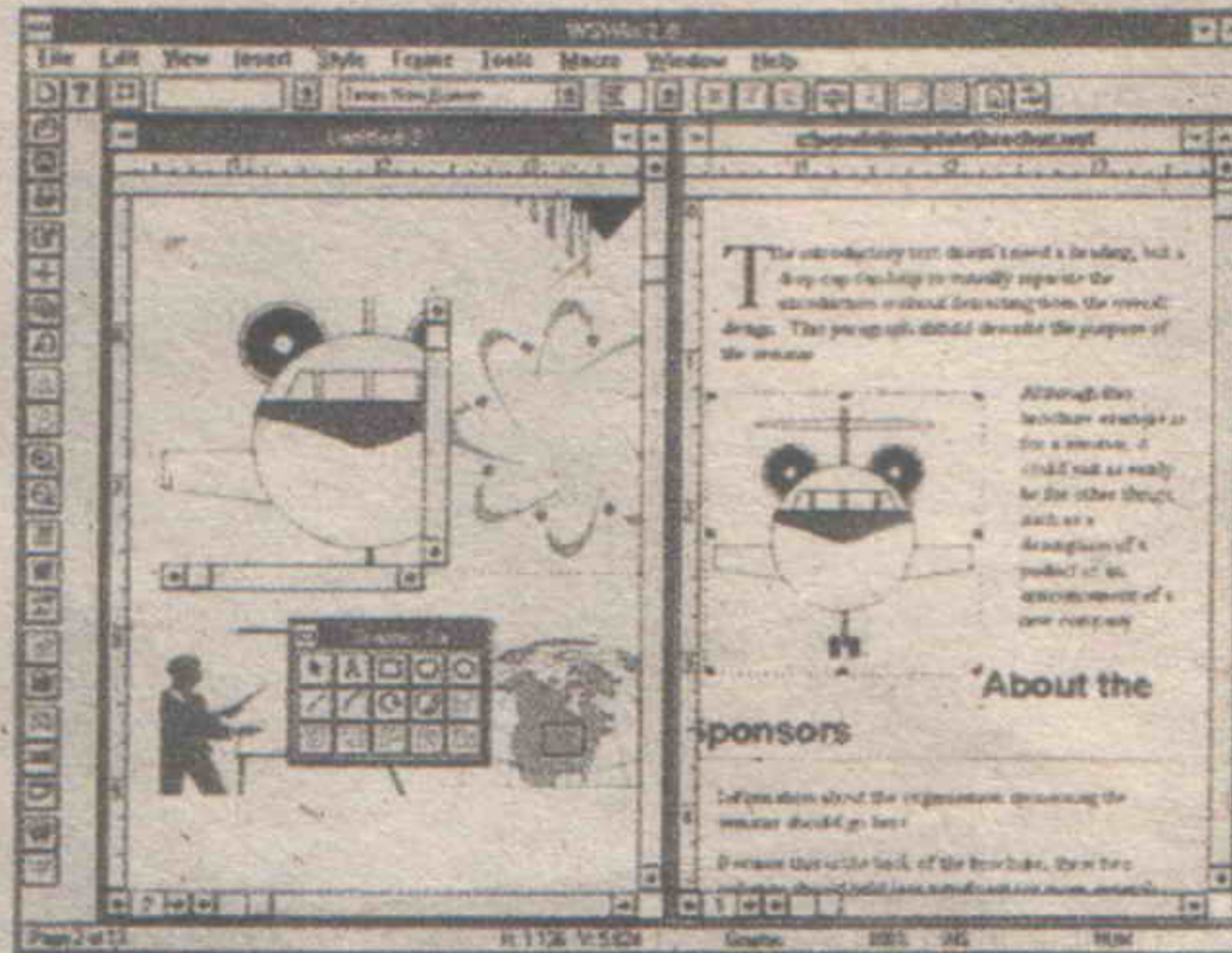
Na početku je najpopularniji bio WordStar: izvršavao se na desetinama tada postojećih računara, uključujući Apple II i CP/M i prvi je pokazao da će procesori teksta biti veliki biznis. Najjača strana mu je bio briljantno postavljen rad sa tastaturom: daktilograf je mogao da kuca, pomera kursor i zadaje naredbe ne dižući ruke sa centralnog dela tastature. Kontrolne sekvence kao što su Ctrl-S za pomeranje kursora ulavo, Ctrl-D udesno, Ctrl-Q-D na kraj reda i druge, ostale su trajno urezane u mozgovi prvih generacija korisnika i programera, a i danas su nezvanični standard za tzv. programerske editore. WordStar je jedini od tadašnjih programa pokazivao približno tačan raspored pasusa na strani (grafike tada uopšte nije ni bilo), što je bila ogromna prednost. Sam program je bio toliko mali da je stajao na jednu disketu i time je u prvim danima PC računarstva i kod nas postao popularan. No, vreme gazi i najveće. Zbog loših poslovnih odluka, WordStar nekoliko godina uopšte nije doživio novu verziju, loše je radio sa direktorijumima, sporo se obraćao disku, formatizovanje nije bilo automatizovano... Posle niza peripetija i promena vlasnika, napravljen je i u preko milion primeraka uspešno prodat WordStar for Windows, ali sada je to samo jedan od nekoliko programa: kod nas ga valjda niko i ne koristi.

## WordPerfect

U prazan prostor koji je ostao iza WordStara pokušali su da se ubace MS Word i WordPerfect. Oba programa su pod DOS-om bili vrlo dobri, ali WordPerfect je tih godina postao čak najpopularniji program na svetu. Radi se o relativno komplikovanom programu, čiji je interfejs iskusnim korisnicima čudan a novim paradoksalno, prirodan. Milioni ljudi nisu naučili nikad ništa više od ovog programa, i bili su vrlo zadovoljni, jer program za koji su odlučili „može sve“. WordPerfect je bio regularno ažuriran, prateći promene hardvera i softvera, i može se naći u verzijama za druge platforme: Mekoš, VAX, Unix itd. Posebno je bila jaka podrška hardvera, mnogobrojnim grafičkim karticama i štampačima. Međutim, u svadi između Microsofta i IBM-a oko Windowse i OS2, WordPerfect korporacija je odabrala pogrešnu stranu - IBM. Tako je prvi bila napravljena verzija WordPerfecta za OS2, a sa verzijom za

Windows se kasnilo. A kada se ta verzija pojavila, izazvala je opšti smeh: rušila je ionako nestabilne Windowse 3.0 i „padala“ na mnogo maštovitih načina.

U taj nepopunjeni prostor ubacio se Word for Windows, sprečavajući da korisnici WordPerfecta za DOS naprave prirodnu migraciju na Word Perfect for Windows. Opcije za Help korisnicima WordPerfecta su nama balast, ali upravo je to bio jedan od glavnih marketinških aduta u SAD. Uprkos tome, poslovna pozicija WordPerfecta sa svojim milionima mušterija bila je tako jaka da je ceo biznis prodat Novelu za neverovatnih 1.4 milijarde dolara. Dvojica originalnih autora i osnivača kompanije su se



time obogatili, ali su istovremeno izbačeni iz igre. Posledica: ovih dana, dve godine kasnije, Novel prodaje WordPerfect za šest puta manju sumu novca!

## Word for Windows

Prva verzija Worda za Windows bila je pravljen kao kombinacija dotadašnjeg Worda za DOS i već postojećeg i uspešnog Worda za Mekoš. Sećam se svog prvog utiska o Wordu, krajem 1990. godine: grafika, fontovi, miš koji konačno ima nekog smisla, veća memorija za koju su bili zaslužni Windowsi... Posebno me je fasciniralo što mogu da osvetlim tekst i mišem kliknem na ikone sa tada novog toolbar-a: bold, italic, promena fonta - sve je odjednom postalo lako! U stvarnost me je vratio komentar Branka Đakovića: „To sve na Meku ima od prvog dana!“

Intel Zappa  
Korak do Aladdina

Za razliku od 486 tr i (ta na kome vladaju razni proizvođači)

Ali nije bilo bitno ko je od koga šta preuzeo: važno je da su Windowsi i bolji način korišćenja preskupog 486 računara sa tada impozantnih četiri megabajta centralne memorije odjednom dobili novi smisao i opravdanje. „Ventura!? Ma pogledaj šta mogu da uradim sa ovim programom!“ Ma da je tada zlatna groznica stonog izdavaštva već bila prošla, odmah su se pojavili novi poslovi koji su i finansijski otplatili celu hardversko-sofversku investiciju. A slične reakcije bile su i kod drugih korisnika: GRAFIKA = NOVI SVET. Milioni korisnika su uvideli blagodati vizuelne obrade teksta koja je dotle čamila na lepom ali skupom Mekošu.

Na novu verziju Worda nije se dugo čekalo. Verzija 2.0 bila je bolja, brža, proširena, stabilnija, a poklopila se i sa prelaskom na Windows 3.10, što se ponajviše osetilo kroz TrueType fontove. Verzija 2.0 je bila relativno skromna po hardverskim zahtevima, tako da se i danas koristi na notebook računarima koji su u stanju da izvršavaju Windowse.

Posle verzije 2.0 usledila je verzija 6.0. Skok u rednom broju verzija sa 2 na 6 objašnjava se potrebom da se ujednače brojevi verzija sa ostalim programima, što Microsoftovim što drugih proizvođača (tada je bio aktuelan WordPerfect 6.0). Verzija 6.0 je donela značajan proširenja

moćnosti, za koje se plaća dodatnim megabajtima: ovaj program lepo radi tek na osam megabajta centralne memorije. Ali, u proteklih tri godine i to je postao neki hardverski standard, tako da danas skoro svaki PC računar može da izvršava Word 6.0. Od unapređenja spomenućemo novu paletu za crtanje direktno iz Worda, module Graph, WordArt i Equation Editor, koji rade loše ali ipak omogućavaju neke dodatne efekte tipične za stono izdavaštvo, poboljšani lenjir, bogatiju statusna linija, opcije kao što su Full Screen za zauzimanje celog ekrana, poboljšane opcije Undo i Redo, moćnije naredbe Find i Replace (npr. mogućnost da se tekst zameni formatom i obratno), aktiviranje desnog tastera miša, pojava čarobnjaka (nizovi ekrana u koje se upisuju razni parametri), AutoText (makronaredbe za tekst), AutoCorrect (automatska ispravka unesenog teksta), Auto-

Format (automatsko formatizovanje celog teksta), veliki broj ugrađenih stilova za tekst i tabele i još mnoga toga. Trenutno je kod nas upravo Word 6.0 standard za pisanje i razmenu tekstova. I to je potpuno zaslužno: praktično sve što vam treba, od obrade teksta do stonog izdavaštva, moćićete da uradite sa njim. To ne znači da su drugi programi nepotrebni. Na primer, Word ne zna za separaciju boja tako da bitan deo profesionalne pripreme za štampu otpada. Ipak, ako želite da prelomite knjigu, možete je napisati, prelomiti i odštampati iz jednog istog programa, što je velika prednost.

Duško SAVIĆ



# Word 5.0

**K**ada bi se nabrajali programi koji predstavljaju zaštitni znak kompanije Microsoft, značajno mesto zauzeo bi tekst procesor *Word*. Dok je MS-DOS vladao PC-ima *Word* je rastao i unapređivao se i tako „dogurao“ čak do verzije 6. Nakon toga, *Word* je evoluirao u verziju za Windows i još više učvrstio svoju poziciju na tržištu tekst-procesora.

Međutim, MS-DOS verzije nisu potpuno izgubile na aktuelnosti jer u svetu još postoji veliki broj slabijih PC-a koje vlasnici neće da pošalju na „groblje kompjutera“ jer im i dalje vrše posao. Naprimera, zašto bi neki novinar menjao svoj 286 laptop za bolju mašinu ako mu isključivo služi za pisanje tekstova?

Verzija 5.0 *Worda* nije poslednja MS-DOS verzija ali je kod nas, svakako, najrasprostranjenija.

U današnje vreme *Word* za DOS je program zgodan da se u njemu tekst brzo da otkuca (kucanje pod MS-DOS-om brže je nego pod Windowsom) i kasnije učitat u neki grafički tekst-procesor gde ga prema potrebi možete mnogo lakše uobličiti i odštampati. Tako radi i naša redakcija.

*Word* može da radi i u grafičkom režimu, ali se ta mogućnost retko koristi. Međutim, vlasnici Herculesa često su koristili ovu mogućnost kako bi dobili YU slova na ekranu. Ipak, ako vam je potreban MS-DOS program koji radi u grafičkom režimu i ima fontove, bolje rešenje je *Word Perfect* ili *Chi-Writer*.

Kod VGA standarda problem naših slova jednostavno se rešava zamenom sistemskog fonta YU fontom. Zamena po YUSCII standardu vrši se nekim od domaćih programa, poput programa *L16*, a po 852 standardu Microsoftovim programima iz DOS-a, ili takođe nekim domaćim programom koji rade to isto ali zauzima manje memorije. Naravno, potrebno je i napraviti standardan raspored naših slova na tasta-

## Teks procesor za sva vremena

turi pomoću nekog programa za to (VKEYB, ZKEY...)

Iz već navedenih razloga *Word* se još uvek koristi u Svetu kompjutera za pisanje teksta. Kod pisanja uvek koristimo njegovu mogućnost definisanja različitih „stilova“ teksta. Na primer, naslov je centriran i na ekranu prikazan crvenom bojom, a podnaslov poravnat ulevo i prikazan plavo. Boje služe da označe deo teksta koji je podebljan („boldovan“), iskošen („italikovan“), podvučen, ili neku kombinaciju ovih osobina. Ovi stilovi se pridodeljuju pasusima teksta kombinacijom Alt tastera i jednog ili dva slova koja smo odabrali za skraćeni naziv tog stila. Ove osobine su u tesnoj verziji sa konfiguracijom drajvera za štampač tako da je različite pasuse teksta moguće odštampati različitim fontovima koje poseduje štampač.

Rezultat je tekst odštampan na perforiranom papiru gde je naslov odštampan nekim od krupnijih fontova printera (kako ne bismo gubili oči tražeći željeni tekst među hrpom tekstova), podnaslov je iskošen, a međunaslovi su podebljane. Naravno, tekst je sa duplim proredom kako bi se lakše unele ispravke urednika i lektora.

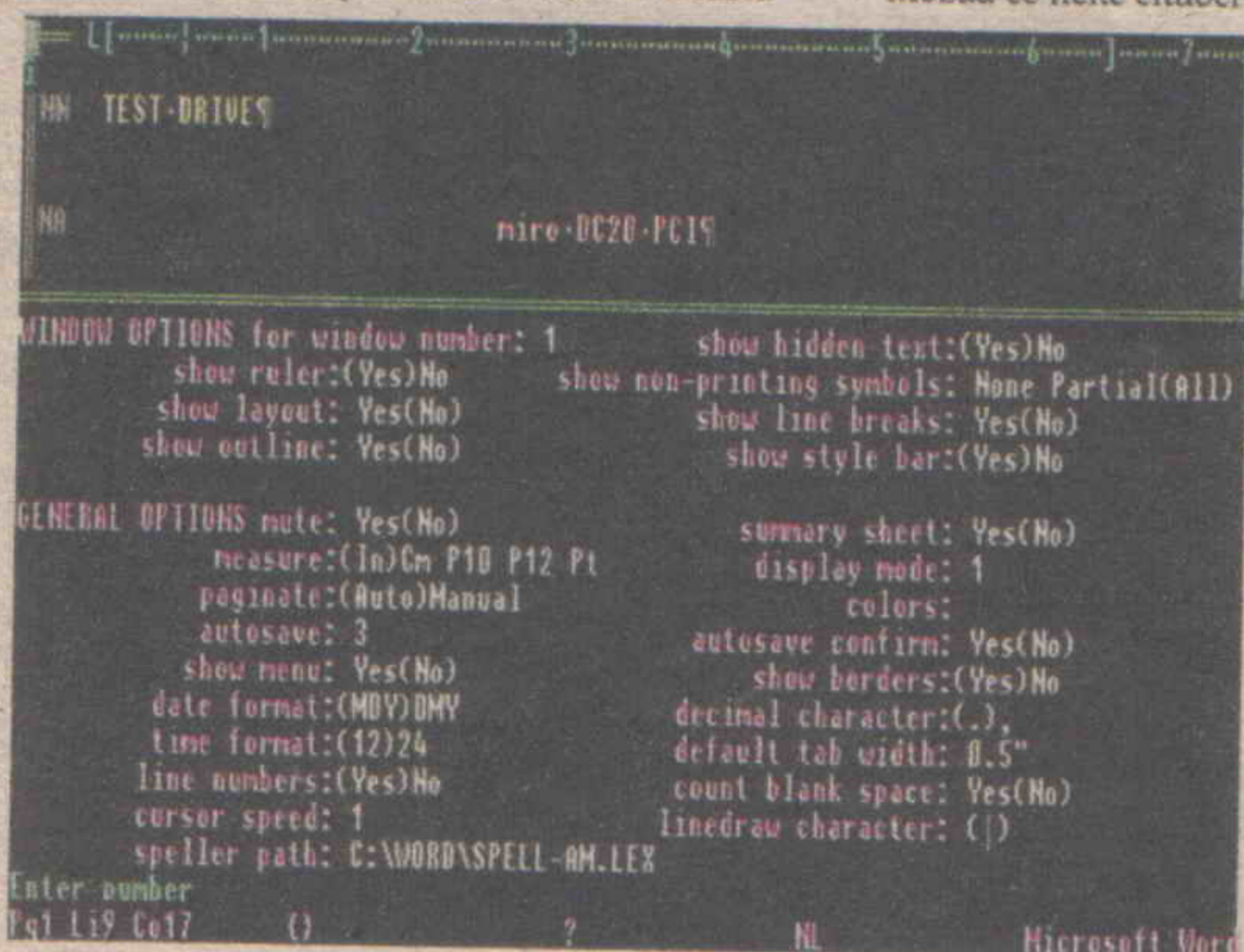
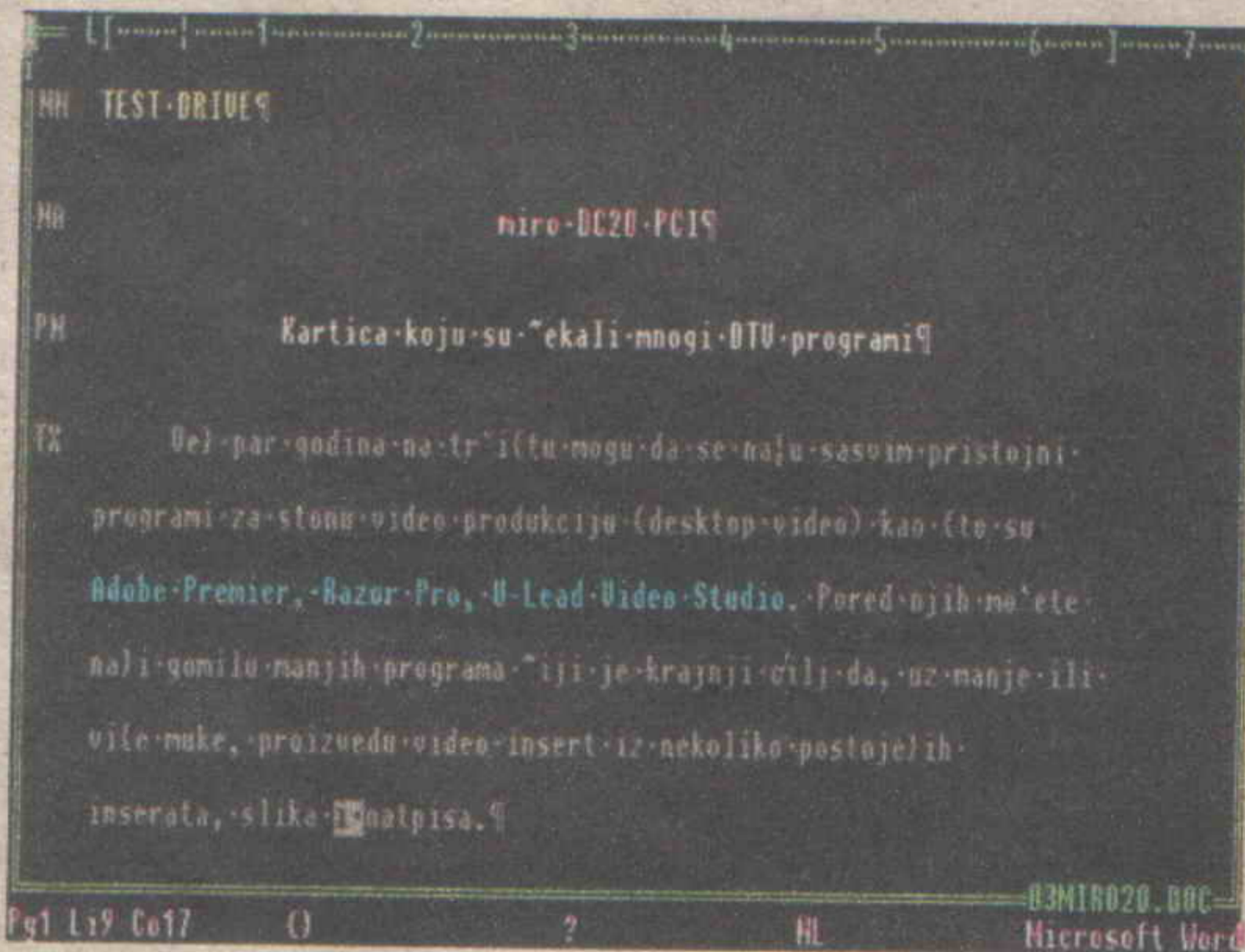
Možda će neke čitaoci „šokirati“ činjenica da

se u Svetu kompjutera još koristi papirni medij, međutim to je stvar afiniteta pojedinih urednika. Nekima je najlakše da tekstove čitaju i ispravljaju na papiru jer se tako bolje udube u ulogu čitaoca. Papir se može poneti sa sobom i redigovanje se može nastaviti bilo gde. Drugi su navikli da tekstove rediguju direktno u *Wordu*. Međutim, u drugim novinskim redakcijama gde kompjuter služi

isključivo umesto pisace mašine (gde se ne vrši prelamanje lista na kompjuterima), svi tekstovi se obavezno štampaju tako da se sa njima kasnije manipuliše kao i sa bilo kojim drugim otkucanim na pisacoj mašini.

Sledeća faza obrade je učitanje teksta u neki od Windows programa za obradu ili prelamanje, gde se, zahvaljujući „stilovima“ svaka stvar nađe na svom mestu u potrebnom obliku. Dalje posao preuzimaju naše grafičke urednice, a finalni produkt vidite pred sobom.

Napokon, nešto o izgledu samog programa: *Word* danas deluje pomalo arhaično, ali tipično za trendove koji su nekada vladali. Naime, opci-



je se ne nalaze u „padajućim menijima“ već u dnu ekrana, a pozivaju se tasterom Esc. Verzija 5.5 izgleda potpuno drugačije - modernije. Ima „padajuće menije“ i druge detelje koje poseduju moderni programi.

Neke od opcija *Worda* 5.0 su veoma kompleksne, ali njihovo poznavanje nije nepohodno početnicima tako da se vrlo lako i brzo uče osnovne stvari potrebne za rad sa ovim programom. Prosečan korisnik neće koristiti više od deset odsto njegovih mogućnosti, a oni koji se odluče za korak dalje susreće se sa mnogobrojnim podmenijima i opcijama osnovnog menija. Naprimera, postoji mogućnost da se izračuna neki matematički izraz. Zanima vas, recimo, koliko sekundi ima u danu, napišete 24\*60\*60, obeležite taj deo teksta, pritisnete F2 i u donjem delu ekrana dobijete rezultat.

Trebalo bi napomenuti da je moguće otvoriti više dokumenata u različitim prozorima. Dužina teksta koji se može učitatiti je neograničena pošto *Word* pravi „swap“ datoteku na disku. Tekst se može snimiti i u neformatiranom obliku („Text Only“).

Veoma je korisno posvetiti izvesno vreme čitanju veoma iscrpnog i dobro napisanog Helpa. Korisnici koji slabije stoje sa engleskim jezikom uz malo truda mogu pronaći literaturu na našem jeziku posvećenu ovom programu.

Alexander SWANWICK

# WordPerfect 6.0 for DOS



## Najviše što DOS aplikacija može da ponudi

**W**ordPerfect je jedna od najpopularnijih aplikacija ikada. Još u doba kada je miš bio redak dodatak računaru, pojam obrade teksta praktično se vezivao za ovaj program, prvenstveno zbog njegove mogućnosti da da kvalitetan ispis na gotovo svako poznatom štampaču, kao i zbog efektnog rešavanja problema naših slova (o čemu će biti reči u posebnom tekstu). Nije za zanemarivanje ni činjenica da je program radio na praktično svakoj platformi, da je verzija 5.1 zauzimala jedva 5 MB, kao i da je efektno koristio prednosti grafičkih kartica i omogućavao korisniku da u grafičkom modu vidi stranicu tačno onako kako će ona izgledati posle štampanja. Sve ove opcije, koje se danas smatraju za osnovne, tada su bile izuzetno napredne i to je osnovni razlog zbog koga je WordPerfect dugo vremena bio tekst procesor koga je koristilo preko 50% korisnika na svetu.

WordPerfect 6.0 je prvi potpuno grafički tekst procesor za MS DOS. U njemu postoji tekstualni mod koji izgleda poput ranijih verzija i u kome je moguće uraditi sve što i u grafičkom, tako da se korisnik može opredeliti za jedan od ova dva ili koristiti oba naizmenično u zavisnosti od toga šta mu u datom trenutku više odgovara. Program koristi sve standardne elemente korisničkog interfejsa na koje su nas navikle Windows aplikacije. Tu su padajući meniji, ikonostasi (*ToolBars*), lenjiri, lajsne za pomeranje po tekstu (*ScrollBars*), statusna linija itd.

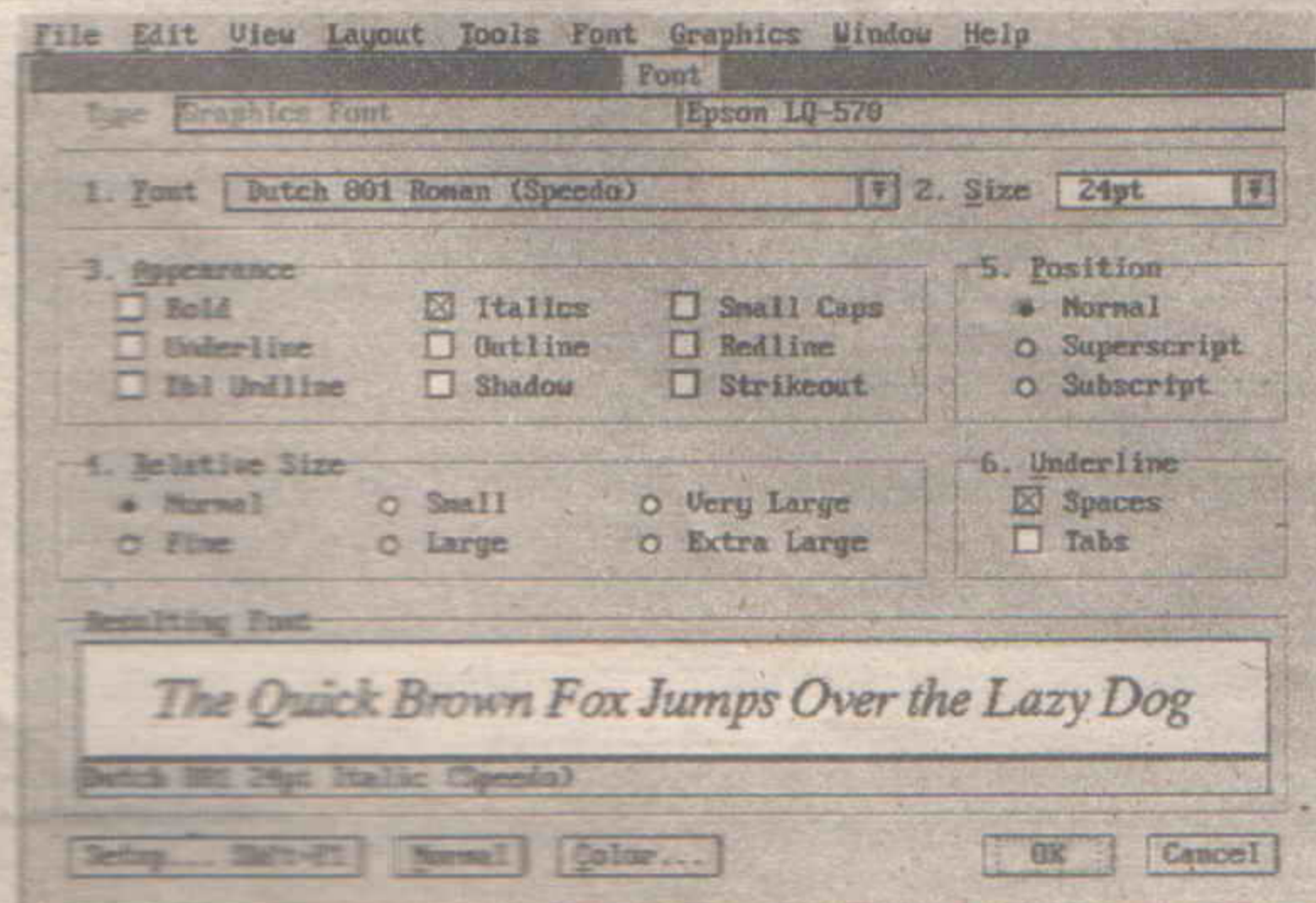
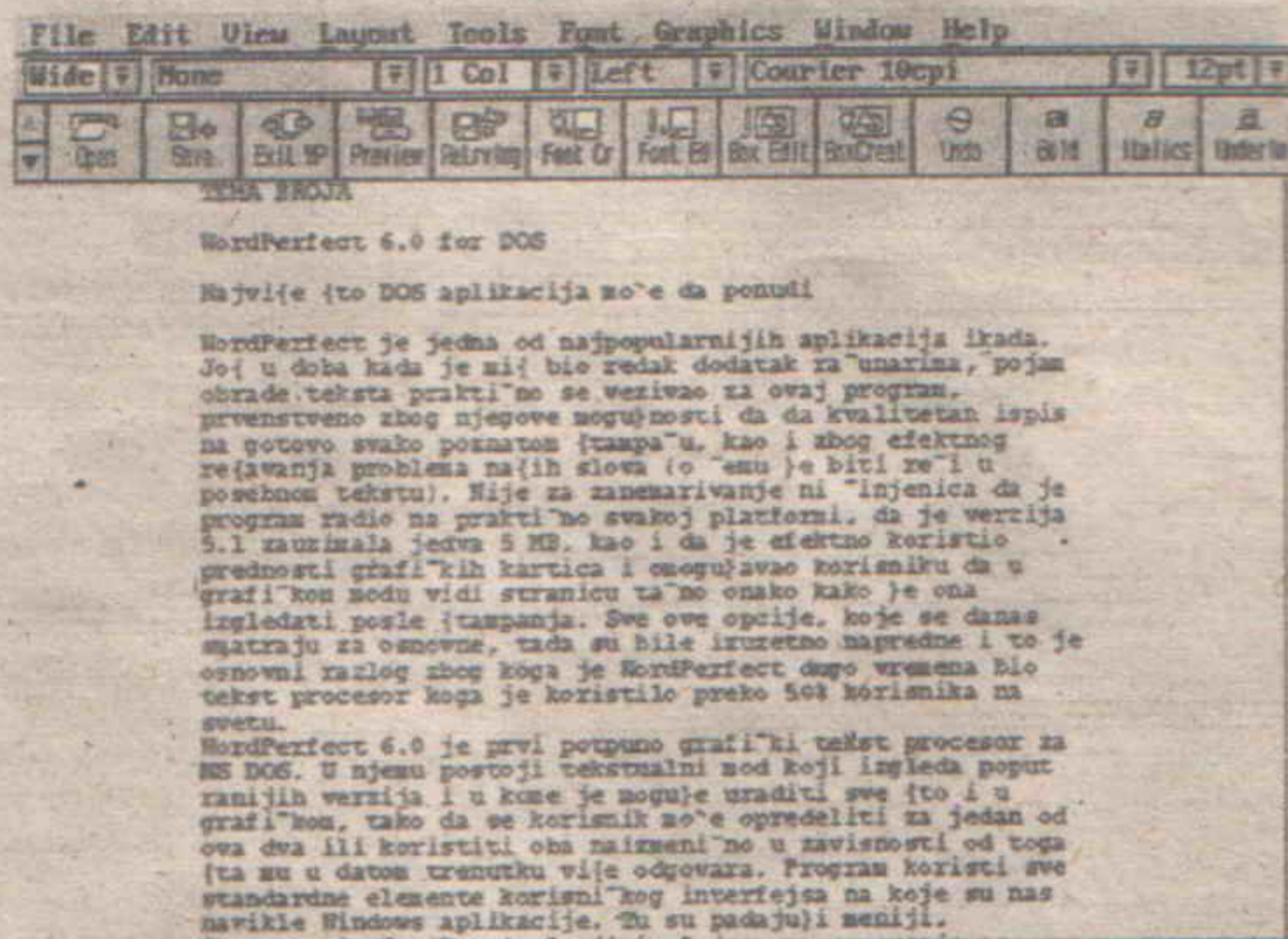
Podrška za različit hardver jedna je od WordPerfectovih jačih strana. Spisak grafičkih kartica sa kojima radi nije baš imponozantan, ali postoji univerzalni VESA drajver uz pomoć koga će program uspešno saradivati sa gotovo svim novijim karticama. Sa štampačima je, međutim, situacija drastično drugačija. Uz sam program se dobijaju drajveri za par stotina (!) raznih modela, pa praktično i ne postoji štampač koji WordPerfect ne podržava. Lepa osobina je što program za svaki štampač poznaje i listu ugrađenih fontova, moguće rezolucije itd, pa može da iskoristi prednosti hardvera do maksimuma. Čak i ukoliko korisnik nije zadovoljan rezultatima, teoretski je moguće intervenirati na samom drajveru i menjati neke njegove funkcije. „Teoretski“, jer je program kojim se to radilo prestao da se dobija uz sam WordPerfect od ove verzije, pa je potrebno posebno ga naručiti od proizvođača (*podseća li vas ovo na Microsoft?, prim. aut.*)

### Osnovne opcije

Zaglavlja, fusnote, zaštitna bloka, traženje i zamena reči, postavljanje oznaka (*Bookmarks*) po tekstu radi lakšeg snalaženja i druge opcije koje

ti njegovim fontom, a grafičke fontove koristiti za naslove. Tako ćete postići maksimalnu brzinu štampanja, a dokument će izgledati kudikamo lepše nego da je rađen samo jednim fontom u jednoj veličini. Tastaturu je moguće potpuno prilagoditi sopstvenim zahtevima, što važi i za ikonostas i druge elemente ekrana.

Još jedna bitna osobina WordPerfecta su tzv. „skriveni kodovi“ koji se dobijaju opcijom *Reveal Codes*. Svaki objekat koji se pojavi u dokumentu, bilo da je to slika, grafikon, fusnota ili nešto drugo, u sam tekst ubacuje se kao kod u kome piše o čemu se tačno radi. Svrha ovoga je izuzetno lako manipulisanje dokumentom u celini - ukoliko se predomislite i odlučite da vam neki objekat ne treba, dovoljno je dovesti kursor na njegov kod i izbrisati ga. Metod u početku deluje zbunjujuće, ali je neuporedivo brzi i jednostavniji od metoda nekih drugih programa u kojima se može desiti da bezuspešno pokušavate da se rešite nekog objekta koji ste greškom ubacili u tekst. Skriveni kodovi olakšavaju i menjanje objekata. Dovoljno je kliknuti dvaput na ne-



svi tekst procesori standardno poseduju su tu. Program daje mogućnost predomišljanja (*Undo*), ali nažalost pamti samo poslednju operaciju, pa treba biti pažljiv. Pored standardnih štampačevih fontova moguće je koristiti i grafičke (Bitstream Speedo, CG IntelliFont, Adobe Type 1 ili TrueType), a najlepše od svega je što WordPerfect praktično i ne pravi razliku u radu, pa ako imate matični štampač možete celokupan tekst pisa-

ki kod i automatski se dobija prozor u kojem je moguće editovati objekat. WordPerfect, naravno, nudi i grafičke opcije. Po tekstu je moguće ubacivati horizontalne i vertikalne linije ili učitavati slike (vektorske ili bitmapirane) sa diska, a tu je i modul *WP Draw* u kome je moguće kreirati jednostavne grafičke forme.

Podržano je i kreiranje tabela koje mogu sadržati ili običan tekst ili brojčane podatke i formule za njihovu obradu. Mogućnosti WordPerfecta su, naravno, daleko ispod onih koje nude moderni tabelarni kalkulatori, ali su sasvim dovoljne. Za korisnike koji pišu stručne ili naučne radove postoji mogućnost ubacivanja matematičkih formula koje se ponašaju poput grafičkih objekata. Same formule kreiraju se u specijalnom editoru i pišu jezikom koji podseća na BASIC. Potrebno je malo vremena dok se korisnik navikne na ovakvu filozofiju, ali njena prednost je u tome što je i najkomplikovanije formule re-



lativno lako koncipirati. Tu je, naravno, i gomila simbola koje je moguće koristiti, od grčkog alfa-beta do različitih oznaka računskih operacija.

Postoji i opcija štampanja na kovertama. Dovoljno je uneti veličinu koverta (pored standardnih, moguće je definisati i nove), adresu primaoca i pošiljaoca i pustiti program da obavi ostalo. Ne postoji, dođuše, mogućnost formiranja adresara, pa je svaki put potrebno unositi adrese ispočetka. Direktno sa ovim u vezi je i opcija slanja cirkularnih pisama (*Mail Merge*). Sve što treba uraditi je napisati tekst u kome će se, mesto imena ili adrese, pojavljivati specijalni kod i napraviti spisak primaoca, a WordPerfect će sam obaviti umnožavanje i zamenu imena.

Opcije poput generisanja sadržaja ili liste autora su jedna od stvari zbog koji vredi koristiti računar pri obradi teksta. Sve što je potrebno je da, tokom pisanja teksta, obeležavate naslove i podnaslove celina i da saopštite programu gde želite sadržaj i kako on treba da izgleda. Računar će sam ubacivati brojeve strana, a ako kasnije nešto i promenite u tekstu, sve što je potrebno je da kažete programu da ponovo generiše sadržaj i to je to. Pored ovoga, tu su i unakrsne reference, koje će program takođe automatski generisati i menjati u skladu sa izmenama koje korisnik unosi u tekst. WordPerfect nudi i mogućnost pravopisne i gramatičke provere teksta, ali podrške za naš jezik nema pa su ove opcije interesantne samo onima koji pišu na nekom od većih svetskih jezika (što se uglavnom svodi na engleski). Tu je i tezaurus (rečnik sinonima), kao i mogućnost analize dokumenta, broja reči i prosečne dužine rečenica u tekstu.

### Automatizacija posla

Od neobičnijih opcija, tu su hipertekst i ubacivanje zvuka u dokument. Hipertekst je tekst u kome postoje pokazivači na nešto drugo, bilo da je to samo neki drugi deo tekućeg dokumenta ili potpuno novi fajl na disku. Stvar radi slično WWW-u: obeležite deo teksta i proglasite ga pokazivačem na nešto drugo i svaki put kad kliknete na njega to nešto drugo i dobijete. Ubacivanje zvuka u dokumente se radi na sličan način, a ima smisla samo ako nameravate da dajete dokument nekom drugom u računarskom obliku. Klikom na kod koji označava ubačeni zvuk, dotična osoba će ga čuti.

Kao i svi ozbiljni programi, i WordPerfect nudi svoj makro jezik kojim je moguće automatizovati posao. Ne možemo se sada upuštati u njegovo detaljnije opisivanje, ali pomenimo samo to da se sa programom dobija desetak veoma korisnih makroa (npr. generisanje liste fontova) iz kojih se da dosta naučiti o korišćenju ovog makro jezika. Makro je moguće dodeljivati i tasterima i tako dodatno olakšati njihovo korišćenje.

WordPerfect 6.0 za DOS je relativno dobar program. „Relativno“ je pravi izraz, jer je on po svojim osobinama daleko ispred svih ostalih programa ovog tipa za DOS, ali je ipak hendikepiran u odnosu na Windows programe jer ne može simulirati sve prednosti koje ovakvo okruženje nudi. Prednosti zbog kojih bi ga vredelo koristiti je veoma dobro rešenje problema naših slova kako na ekranu i štampaču, tako i pri sortiranju teksta, kao i mogućnost korišćenja grafičkih fontova i drugih prednosti koje daje njegov grafički mod rada. Naš savet ukratko glasi: ako imate isuviše slabu mašinu da biste potpuno prešli na Windows okruženje, onda će vas WordPerfect sigurno zadovoljiti. Međutim, ako je vaš računar dovoljno jak da se izbori sa grafičkim operativnim sistemom, onda je mnogo bolje koristiti programe za njega. Standardizacija među programima je izuzetno zgodna stvar, a i teško se može protiv napretka.

Slobodan POPOVIĆ

# Ami Pro 3.1 & Word Pro 96

## Lotusov izlet u tekst procesor

Ujeku masovnih prelazaka na Windows 95 pojavila se nova verzija programa *Ami Pro*, tekst procesora korporacije „Lotus“. Umesto standardnog povećanja broja verzije „Lotus“ je promenio ime proizvoda u *Word Pro 96*, nagoveštavajući velika unapređenja i zauzimanje vodećeg mesta među Windows tekst procesorima. Međutim, i pored Word Pro 96, *Ami Pro 3.1* ostaje idealan izbor za ljude sa slabijim mašinama.

*Ami Pro* je tekst procesor za Windows koji se prvi pojavio na tržištu. Odličan WYSIWYG (što vidis na ekranu to dobijes na papiru), izuzetna funkcionalnost i lakoća korišćenja, tabele, grafikoni i matematičke formule, samo su deo osobina hvaljenih od strane mnogih kompjuterskih časopisa. Inovativnost i doslednost u korisničkom interfejsu, uz mogućnost tzv. tiskog rada, osigurali su uspeh *Ami Prou*.

Iako se pojavio pre tri godine, *Ami Pro 3.0* i danas može više nego dobro da zameni *Word for Windows 6.0*, mnogo glomazniji i hardverski zahtevniji (čitaj sporiji) proizvod Microsofta. Pokušaj da se *Word for Windows 6.0* pokrene na 386 DX na 40 MHz sa 4 MB RAM-a završio je neslavno. Sve složenije, pa i neke prostije opcije rezultovale su pauzom koja je jednostavno onemogućavala produktivan rad. Za razliku od *Worda*, *Ami Prou* je sasvim dovoljno 4 MB za prijatan rad, čak i sa velikim dokumentima. Može se naći u Windows i OS/2 verzijama.

Pojava *Windowsa 95* naterala je „Lotus“ da izda novi program *Word Pro 96* u tri verzije: 16-bitna za Windows 3.0+, 32-bitna za Windows 95/NT i verziju za OS/2 WARP. Nažalost, na raspolaganju smo imali samo 16-bitnu *Windows* verziju.

Timski rad koji je u *Ami Prou* bio odlično implementiran, u *Word Pro 96* doveden je do savršenstva, pa se zato on i reklamira kao timski tekst procesor. Korisnički interfejs učinjen je modularnijim i još upotrebljivijim, međutim, preko hiljadu novih ili unapređenih stvari (prema tvrdnji „Lotusa“) izgleda da je uzelo danak u potrebnim računarskim

resursima, pa je to učinilo *Ami Pro* i dalje aktuelnom opcijom.

### Potrebni resursi i instalacija

*Ami Pro 3.1* traži barem 286 procesor i 2 MB RAM-a, a za pristojan rad dovoljan je i 386 DX na 40 MHz i 4 MB RAM-a. Na hard disku će, u zavisnosti od vrste instalacije, zauzeti od 5 MB za minimalnu konfiguraciju do 15 MB u kompletnoj konfiguraciji. U disketnoj verziji dolazi na sedam 3.5"/1.44 disketa pri čemu se na sedmoj nalazi ATM (*Adobe Type Manager 2.0*) koji omogućava korišćenje *Adobe Type 1* fontova. Instalacija je klasična za *Windows* okruženje. Postoji i mogućnost deinstalacije ili ručnog brisanja nepotrebnih fajlova koji su karakteristično nazvani radi lakše identifikacije (*thesaurus*, *spellchecker* itd.).

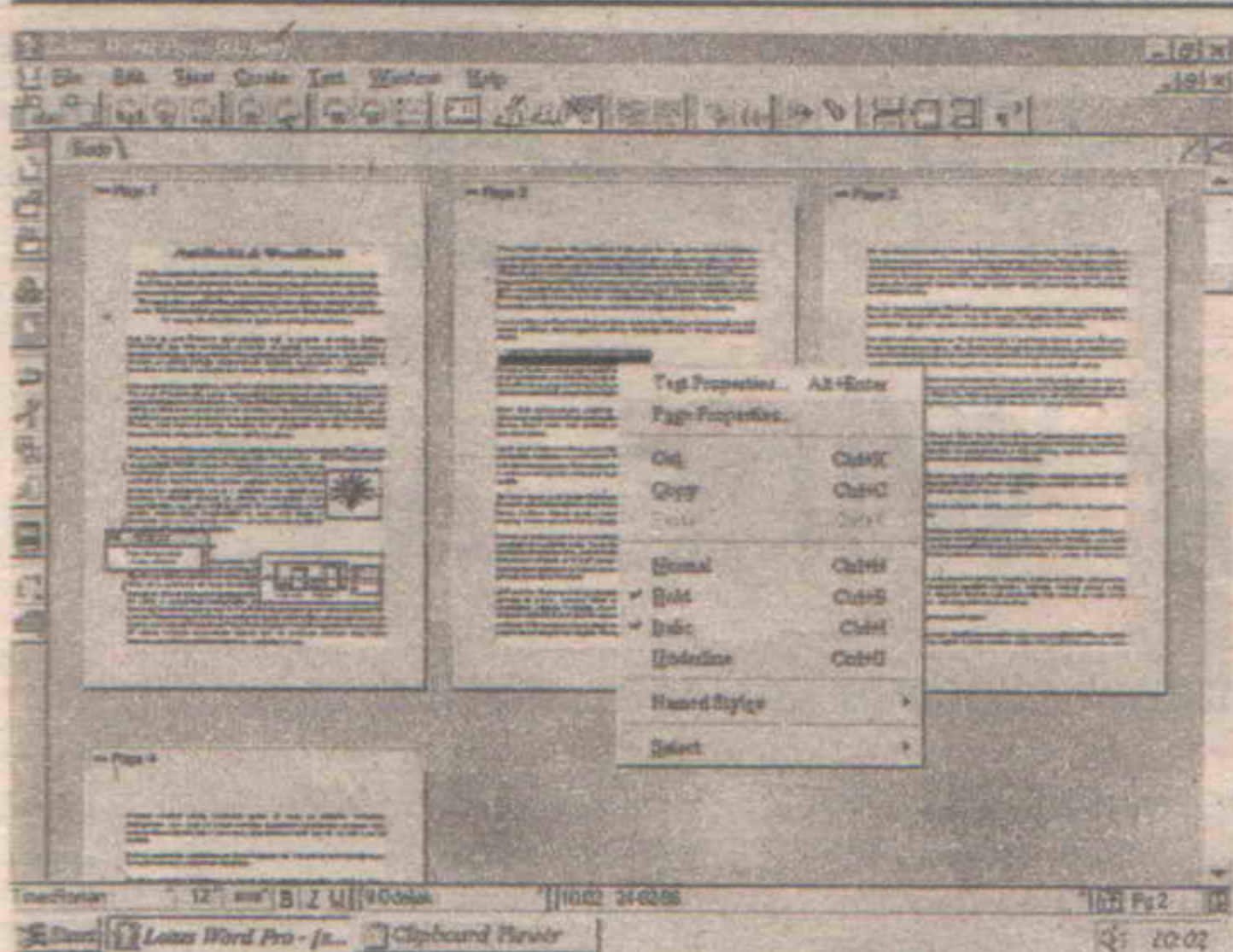
*Word Pro 96* zahteva bar 486 procesor, a *Pentium* je više nego dobrodošao. Minimum potrebnog RAM-a je 8 MB, a za iole pristojan rad potrebno je 16 MB. Ne znamo da li je ovo lika glad za memorijom posledica korišćenja 16-bitne verzije pod *Windowsom 95* ili je to jednostavno neminovnost za sve nove *Windows* programe. Na hard disku je potrebno od 15 MB za minimalnu konfiguraciju do 35 za punu verziju. Disketna verzija je na šesnaest 3.5" disketa kapaciteta 1,44 MB. Naravno, postoji i verzija na danas nezaobilaznom CD-u. Kao i u slučaju *Ami Proa*, instalacija prolazi bez problema, uz konstantan prikaz potrebnih informacija.

I za *Ami Pro* i za *Word Pro 96* potrebno je dodatnih 10 MB za privremene fajlove koji nastaju prilikom rada (naročito prilikom štampanja teksta) i *Windows* swap fajl propisne dužine.

### Oči u oči sa „Lotusovom“ baterijom tekst procesora

Nakon prikaza uvodnog logo-znaka dočekaće nas ekran čistog *Windows* dizajna sa ponuđenim spiskom snimljenih dokumenata i tzv. *SmartMastera*, praznih dokumenata (šablona) određenog izgleda koje jednostavno popunimo i dobijemo rezultat koji profesionalno izgleda.

Meni linija je kontekstno senzitivna, pa će se u zavisnosti od vašeg položaja u



Moguće su i sve druge kombinacije koje možemo zamisliti. Kakav god bio razmeštaj dokumenata na ekranu, u svakom trenutku možemo vršiti izmene u njima. Zumiranje se definiše prema želji, u procentima, kao i zumiranje od margine do margine ili pregled cele stranice.

Na dnu ekrana nalazi se status linija koja, sem što nam daje mnoge informacije o dokumentu, omogućava i izmenu atributa njegovog sadržaja. Tako, recimo, možemo videti i menjati

ostale potrebne stilove i nakon toga ih po potrebi koristimo. Ukoliko se u nečemu predomislimo, jednostavno izmenimo stil i to se prenese na ceo dokument, automatski.

U stilu možemo definisati font, boju, atribut, broj kolona, razmak između linija, koji stil dolazi posle trenutnog itd. Stil je vezan za paragraf, a paragraf predstavlja bilo kakav tekst unesen između dva pritiska na „Enter“ taster.

Izbor i menjanje stilova vrši se preko menija, smart ikona ili, u Word Pro 96, desnim tasterom na mišu.

Za tekst su vezani thesaurus i spell checker (nažalost ne postoje verzije za naš jezik) a u Word Pro 96 i automatsko ispravljanje teksta još u toku kućanja. Prilikom rada spell checkera, naprimer, možemo menjati sam proveravani tekst, bez obzira što je provera u toku. Sadržaj i indeks pojmova automatski se definišu u novom ili trenutnom dokumentu.

dokumentu pojavljivati i nestajati opcije kao što su Text, Drawing, Table, Equations ili Charts. Takav način rada mnogo je bolji od gomile menija u kojima je teško naći potrebnu opciju.

Ispod meni linije nalaze se tzv. smart ikone, dugmad koja predstavljaju vezu sa svim postojećim opcijama. Njihov položaj, veličina, izgled i funkcija mogu se proizvoljno menjati. Smart ikone su takođe kontekstno senzitivne, pa se u zavisnosti od onoga šta radite pojavljuju ili nestaju.

Za smart ikone, meni opcije ili tastaturne kombinacije možemo vezati script fajlove, kratke hejzlikolike programe koje možemo i automatski praviti - odaberemo Record Script, uradimo željenu opciju i u skript snimimo sve što smo radili - od tog trenutka uvek će nam biti na raspolaganju i to na način koji sami odredimo.

Prostor za kućanje teksta je u središnjem delu ekrana. Word Pro 96, kao i Ami Pro, poseduje više modova rada. To su draft, za slabije mašine, u kome se ne vide sve karakteristike teksta (slike, fontovi i slično), outline mod u kome sređujemo hijerarhiju dokumenta i layout mod koji omogućava WYSIWYG rad. Može se učitati više dokumenata odjednom, pri čemu se svaki nalazi u svom Windows prozoru, a njihov položaj može biti proizvoljan.

U Word Pro 96 prozor svakog dokumenta može biti dodatno izdvojen, pa u jednom prozoru možemo videti zumirani tekst a ispod njega tri cele stranice (prethodna, trenutna i sledeća).

aktivan font, njegovu veličinu i atribut, aktivan stil, trenutno vreme, datum i broj stranice. Status linija omogućava da u jednom koraku vršimo prostije izmene a za složenije se mogu koristiti meniji, smart ikone ili pridružene kombinacije tastera.

Kao i u svakom drugom Windows programu pomoć je samo jedan taster udaljena od nas. Sa Word Pro 96 dolazi i „Ask the Expert“, mogućnost da engleskim jezikom postavljamo pitanja u vezi s tekst procesorom i dobijemo odgovore iz Helpa.

Još jedna novost vezana za Word Pro 96 je i korišćenje desnog tastera na mišu. Postavimo kursor na tekst, sliku ili bilo koji drugi deo dokumenta, pritisnemo desni taster i dobijemo pristup svim relevantnim opcijama. Uz pomoć desnog tastera na mišu mogu se menjati, bukvalno, svi aspekti dela dokumenta koji smo označili mišem.

Po pritisku na desni taster i odabiranju Properties menija prikazuje se Info Box, meni maska slična roll down/up menijima koji postoje u programu Corel Draw. Info Box je (kao i sve ostalo u Word Pro 96) kontekstno senzitivna, pa će prikazivati attribute i mogućnost njihove izmene u zavisnosti od dela dokumenta u kojem se nalazimo.

## Rad sa tekстом

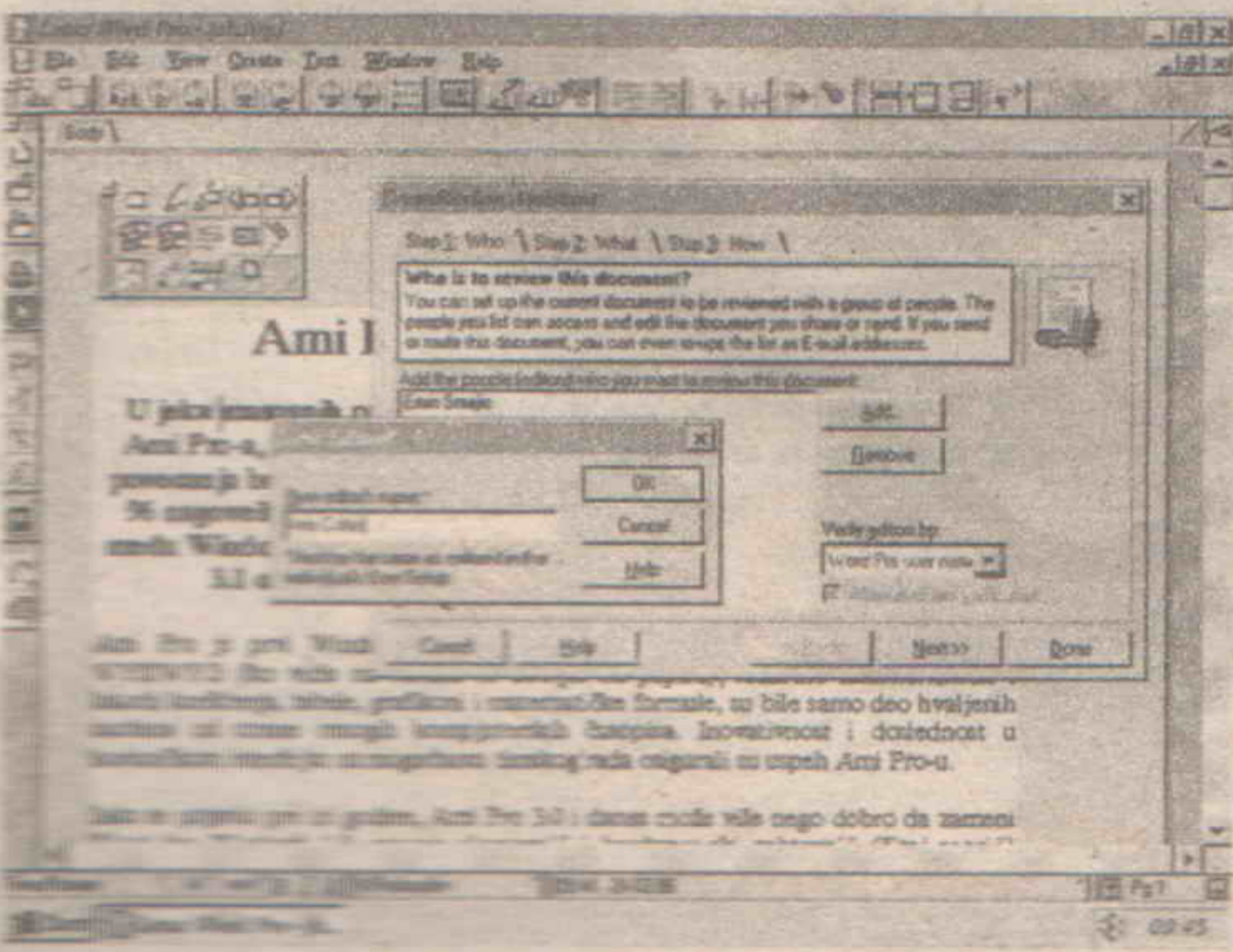
Dobru osobinu Ami Proa i Word Pro 96 predstavljaju stilovi (u Venturi poznati kao tagovi). Definišemo naslov, podnaslov, običan tekst i

Word Pro 96 uvodi nove pojmove division (odeljak) i section (odlomak), koji predstavljaju odvojene delove dokumenta različitih osobina i sadržaja. Recimo, unutar našeg dokumenta možemo napraviti division koji predstavlja link (vezu) na neki drugi fajl (koji može biti čak i na nekoj drugoj mašini povezanoj na internet) što olakšava rad sa dugačkim dokumentima.

## Rad sa okvirima i njihovim sadržajem

Jedna od udarnih novosti Ami Proa su okviri, koji ga približavaju DTP-u. Položaj okvira, njihov sadržaj, izgled i ostale osobine mogu biti proizvoljne. Unutar njih možemo stavljati tabele, grafikone (preko 10 vrsta, uz nekoliko varijacija), bitmapirane slike koje se mogu dodatno obrađivati (osvetljenje, kontrast itd.), matematičke formule i, naravno, sam tekst, formatiran po želji kao da se radi o novoj stranici. Unutar okvira možemo otvoriti novi okvir, pa bukvalno dobijamo mogućnost pravljenja više stranica unutar jedne fizičke stranice.

Posebno atraktivna mogućnost jeste crtanje draw alatima (grafičke primitive, tekst, notira-





nje, pravljenje senki itd.) uz pomoć kojih vrlo lako možemo dobiti dokumente profesionalnog izgleda. Ako ipak ostanemo bez inspiracije,

na raspolaganju imamo biblioteku sličica i simbola koje se dobijaju prilikom instalacije.

Okviri mogu biti transparentni ili neprovidni, oivičeni proizvoljnim ramovima, centrirani i postavljeni na više stranica automatski. Sve to samo je deo mogućnosti rada sa okvirima, za više informacija o njima kao i o svim ostalim stvarima u Ami Prou pritisnite F1 ili u Word Pro 96 pitajte „eksperta“ (Ask Expert).

### Spoljni svet

„Lotusova“ baterija tekst procesora, naravno, nije jedino što se može naći na tržištu, pa se javlja problem razmene dokumenata između više različitih tekst procesora. Ami Pro i Word Pro 96 imaju veliki broj import/export filtera za sve poznatije (i one manje poznate) tekst procesore, programe za tabelarne proračune (Excel, Lotus 1-2-3 itd.), grafičke programe pa i za HTML stranice.

Postoji i podrška za OLE, razmenu podataka između programa. Unutar okvira možemo imati, recimo, tabelu koja je urađena u samom Excelu. Kako menjamo podatke u Excelu, menja se i stanje u okviru dokumenta. To je lak način da sve poslove obavimo u najpogodnijim programima, a da pri tom sve bude čvrsto povezano u dokumentu Ami Proa ili Word Pro 96.

Sjajna novost koju uvodi Word Pro 96 predstavlja podrška Internetu: možemo editovati dokumente do kojih imamo pristup preko TCP/IP-a, tj. World Wide Weba ili FTP-a. Rad sa ovim opcijama izuzetno je jednostavan: Word Pro 96 „skine“ dokument sa zadate adrese, mi ga izmenimo i on automatski bude ažuriran na mestu odakle je uzet, uz kompletnu podršku za grupni rad.

### Grupni rad iliti poslednja reč

Grupni rad u Word Pro 96 je olakšan mnogim opcijama. Neke od njih su:

- Podešavanje prava pristupa dokumentu. Unosimo spisak ljudi koji imaju pristup našem dokumentu, potrebne šifre i privilegije (menjanje fontova, stilova, boja itd.).

- Sve verzije dokumenta nalaze se u jednom fajlu pri čemu se snimaju samo razlike između verzija. Uz svaku verziju moguće je dodati komentar.

- Review mod omogućava da sve vaše izmene budu naznačene u tekstu, a autoru ostaje mogućnost da ih usvoji ili odbaci.

- Može se koristiti „marker“ koji ispod teksta stavlja boju. Jednostavno mišem prevučemo preko teksta i on ostane označen bojom. U isto vreme možemo ostaviti „karticu“ sa objašnjenjem, vezanu za označen ili izmenjen tekst (ili čisto kao podsetnik da treba da požurimo da predamo svoj tekst u redakciju - prim. aut.).

Mogućnost grupnog rada na dokumentima stavlja Word Pro 96 u sam vrh trenutno postojećih Windows tekst procesora, naročito danas, kada je grupni (mrežni) rad od presudnog značaja za preživljavanje u surovim uslovima tržišnog poslovanja. Poslednja reč „Lotusa“ na polju tekst procesora postavila je težak zadatak pred konkurenciju i sve su preporuke da (prema mogućnostima) koristite Ami Pro 3.1 ili Word Pro 96.

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

# WordPerfect 6.1 for Windows

„Iz grmena velikoga lafu izać trudno nije...“

**O**d svih programa koji su posle uspešnih DOS verzije doživljavali prelazak na Windows okruženje, WordPerfect je jedan od onih koji su najviše obećavali. Veze sa prošlošću koje ima poseduju i dobre i loše strane - lepo je znati da prelazak na Windows verziju neće zahtevati ponovno učenje programa, ali pitanje je koliko je opravdano zadržavati neka nepotrebno komplikovana rešenja samo zarad kompatibilnosti.

WordPerfect 6.1 je 16-bitna aplikacija koja lepo radi i pod Windowsom 95, pod uslovom da uspete da je instalirate. Verzija koju smo testirali prosto je odbijala da izvrši instalaciju, iako je, jednom instalirana, savršeno lepo radila. Izgled ekrana je standardan za aplikacije ovog tipa i dosta podseća na popularni WinWord. Korisnici verzije 6.0 za DOS primetiće da su svi prozori gotovo identični, a i raspored tastera je veoma sličan. Za razliku od ranijih verzija, ovde je konačno moguće podesiti radne boje, pa ako ne volite crn tekst na beloj pozadini, slobodni ste da to promenite onako kako vama odgovara.

Podrška za hardver je pitanje koje se više ne postavlja za pojedinačne aplikacije, jer se o tome brine operativni sistem. WordPerfect ovde odstupa od uobičajenog pravila zadržavajući sopstvenu, već nadaleko poznatu podršku za štampače. Sa njim se dobija gomila drajvera, ali ostavljena je i mogućnost korišćenja onih iz Windowsa. Prednost prvih je što omogućavaju korišćenje fontova ugrađenih u štampače, ali pošto teško da će neki proizvođač praviti drajvere specijalno za WordPerfect, većina korisnika će se verovatno odlučiti za drugu varijantu.

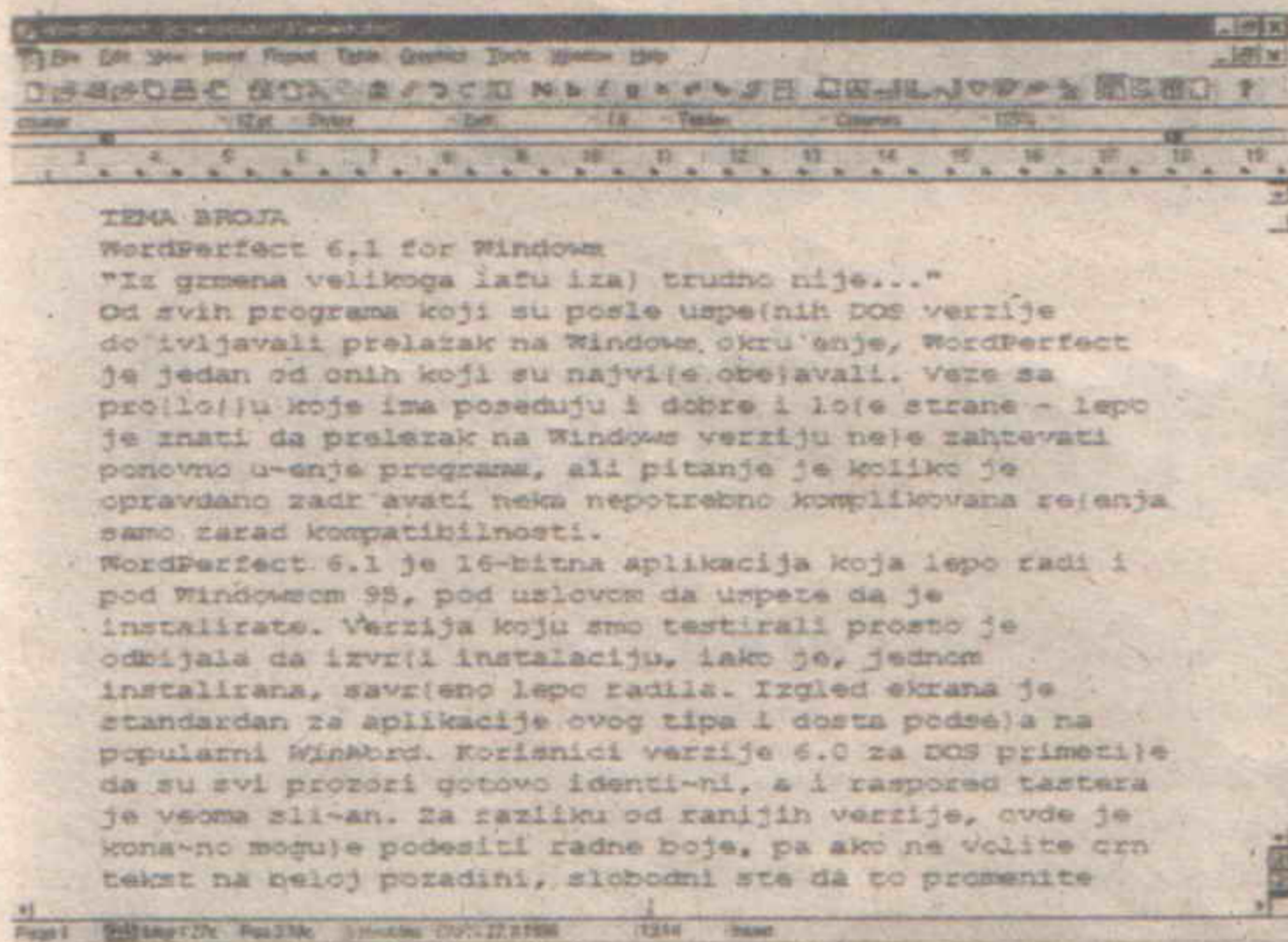
### Obične...

Pošto se radi o praktično istoj aplikaciji, pozivamo vas da pogledate tekst o WordPerfectu 6.0 za DOS. Sve što smo rekli o njegovim osnovnim opcijama, uključujući i specijalne kodove, važi i za Windows verziju pa bi bilo besmisleno ponavljati iste informacije. Od značajnijih poboljšanja na tom planu treba istaći da je Undo (vraćanje poslednje učinjene akcije) dobio više nivoa i da je sada moguć i Redo, mogućnost opozivanja. I ovde je moguće premapirati tastaturu i promeniti izgled ekrana, a autori su se trudili da očuvaju izgled korisničkog interfejsa kako bi se raniji korisnici maksimalno brzo privikli na novo okruženje. Jedino što nedostaje je tekstualni mod rada - kada ste jednom prešli na grafički operativni sistem, nema povratka.

Za razliku od DOS verzije, koja je morala sama da se stara o svemu, Windows verzija koristi sve mehanizme operativnog sistema, a pre svega OLE. Kreiranje tabela, grafikona i jednostavnijih crteža vrši se iz posebnih programa koji se potpuno integrišu u WordPerfect u toj meri da je teško i primetiti da se radi o drugoj aplikaciji. Ukoliko vas ovi dodaci ne zadovoljavaju, slobodni ste da koristite bilo koju aplikaciju koja podržava OLE, što se praktično svodi na gotovo sve aplikacije koje postoje. Napomenimo da smo, prilikom testiranja programa, na istoj mašini instalirali i WinWord 6.0 i oba programa su savršeno koristila „dodatke“ onog drugog, što samo pokazuje univerzalnost OLE koncepcije. Pored toga, svaki dokument moguće je poslati kao elektronsku poruku uz pomoć mehanizama koje nudi sam Windows.

Novost u ovoj verziji je TextArt, dodatak za pravljenje natpisa i naslova koji iskaču

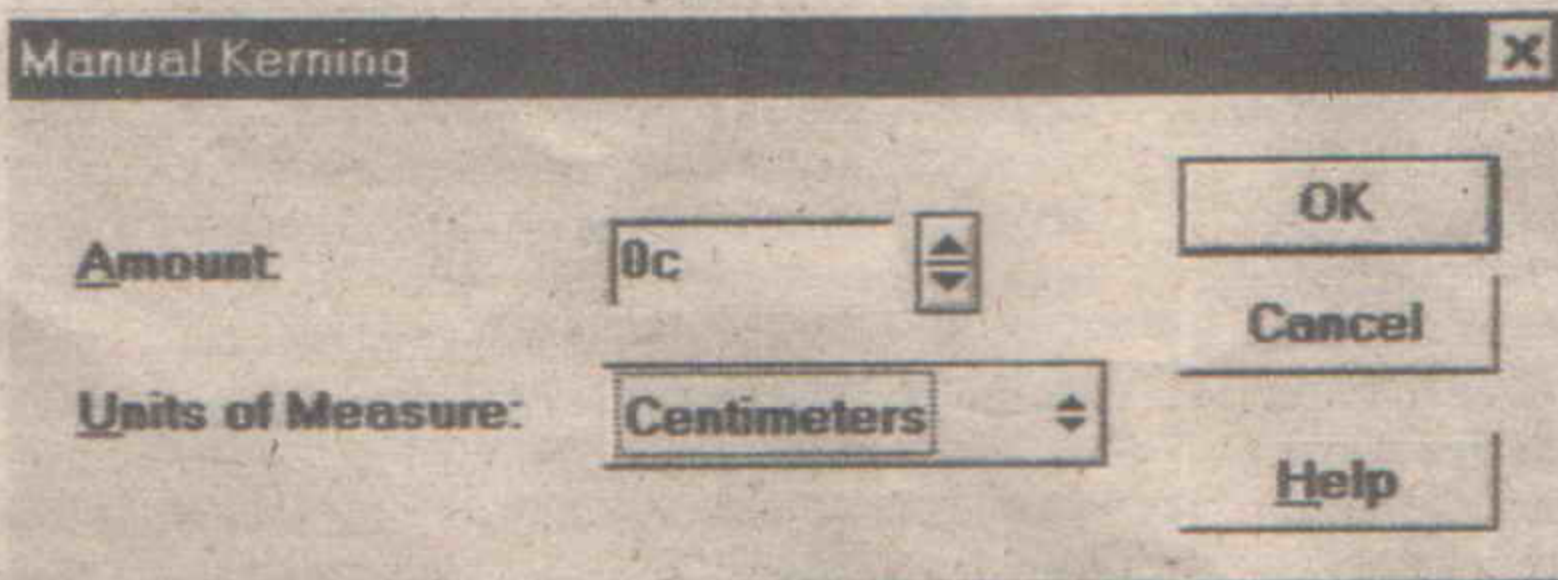




iz okolnog teksta. Sve što je potrebno je uneti tekst natpisa i odabrati željeni efekat. Pontuđena su razna senčenja i zakrivljenja teksta, rotacija za proizvodjan ugao i slični efekti. Program poseduje i *Drop Cap* opciju koja na početku izabranog pasusa pravi inicijal i to u nekoliko ponuđenih stilova.

...i manje obične stvari

WordPerfect 6.1 poseduje i neke opcije za tipografsko podešavanje izgleda teksta. Željeni tekst moguće je precizno pozicionirati u odnosu na bilo koju od ivica papira ili na trenutnu poziciju kursora. Zatim, moguće je kombinovati dva karaktera kako bi se dobio novi, što je zgodno kada treba akcentovati neko slovo koje već ne postoji kao akcentovano u skupu karaktera. U tekst je moguće ubacivati komande štampaču (što se obično svodi na Escape kodove), a program podržava i precizno određivanje razmaka između dva slova (*Manual Kerning*), dve reči ili dva susedna reda. Ovakve opcije su



će ostvariti naš standard - otvorene dole a zatvorene gore. Izgled teksta u okviru jednog pasusa moguće je zapamtiti kao stil, a tu je i opcija *QuickFormat* koja po ugledu na jedan pasus formatira drugi. Za kraj, pomenimo i mogućnost uvoza tabela i baza podataka, bilo kompletnih ili samo onih slogova koji ispunjavaju određen kriterijum. WordPerfect poznaje formate baza najpopularnijih programa (Clipper, FoxPro, dBase itd), a postoji i podrška za ODBC (*Open DataBase Con-*

se do sada sretale samo kod specijalizovanih programa za prelom teksta, a ovo je prvi nama poznat slučaj da jedan tekst procesor dozvoljava svom korisniku toliku preciznost u manipulisanju izgledom teksta.

Pored pravopisne i gramatičke provere (našeg jezika, naravno, nema), dodata je i mogućnost ispravljanja grešaka „u letu“ (*QuickCorrect*), a jedna od njenih zanimljivijih opcija je ispravljanje navodnika, pa je sada konačno mogu-

*nection*), mehanizam sličan OLE-u koji omogućava jednom programu da koristi bazu podataka iz drugog, nezavisno od toga u kakvom formatu je ona zapisana.

WordPerfect 6.1 je, u najmanju ruku, kontrolisan. S jedne strane, to je fantastično moćan program koji nudi potpunu kontrolu nad dokumentom pomoću skrivenih kodova, napredne tipografske opcije i sijaset drugih stvari. Njegove loše strane su njegova glomaznost i korisnički interfejs koji je prilično komplikovan, tako da je potrebno dosta „kopanja“ po menijima ili dijalogima ne bi li se došlo do određene opcije. Takođe, filteri za uvoz i izvoz dokumenata veoma su čudljivi, pa se jako često dešava da se snimanjem u bilo koji drugi format od sopstvenog prosto izgube ili naša slova ili neki drugi objekti.

Zahvaljujući izuzetno lošoj politici same WordPerfect korporacije, koja je prvo prodana Novellu, a sada je u ko zna čijim rukama, sudbina ovog programa je neizvesna. Gotovo je nesumnjivo da je moćniji od bilo kog drugog tekst procesora, ali ipak bi trebalo dosta raditi na njegovom izgledu ne bi li postao program prijemčiv širokim masama i ne bi li prevazišao neke kompromise u korisničkom interfejsu nasleđene od prepotopskim DOS verzija, a očuvane u ime kompatibilnosti. Zbog toga se uzdržavamo od preporuka. WordPerfect jeste moćan program, ali pitanje je treba li svakome tolika moć i je li spreman da je plati vremenom koje je potrebno za njegovo učenje.

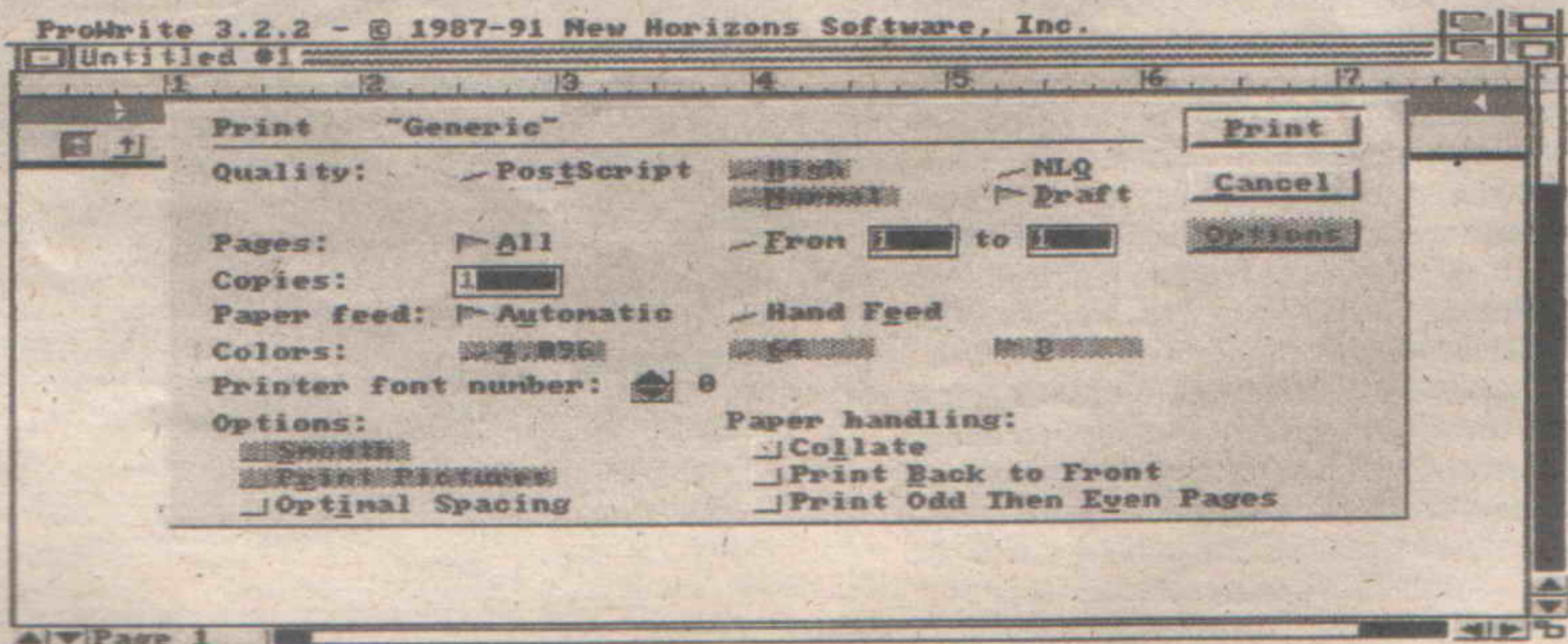
Slobodan POPOVIĆ

Za razliku od PC kompjutera, na kojima je obrada teksta zaživela, tako reći, od prvog XT kompatibilca, Amiga računari su znatno kasnije zaplovili tim „ozbiljnim“ vodama. Prvi, a i mnogi idući programi bili su samo stidljiv pokušaj pariranja znatno moćnijim aplikacijama koje su radile na personalnim kompjuterima. Danas, na sreću, stvari stoje daleko bolje, pa se bez uzdržavanja može reći da Amigini tekst procesori nove generacije idu ukorak sa paketima kao što je, na primer, MS Word for Windows. Taj napredak za sobom nosi i veće hardverske apetite programa koje, na žalost, malo koji korisnik sa ovih prostora može sebi da priušti (a i oni koji mogu sigurno se ne bave poslovima kao što je pisanje).

Jedan od najznačajnijih programa iz tzv. „prelaznog perioda“ između starih tekst editora i pravih word processing paketa jeste ProWrite, delo programera firme „New Horizons Software“. Svojim relativno skromnim hardverskim

# ProWrite 3.2.2

Jedan od najznačajnijih programa iz „prelaznog perioda“





zahtevima, lakoćom upotrebe i, s druge strane, dosta naprednim mogućnostima.

ProWrite je našao sebi

mesto u zbirci skoro svakog korisnika koji miš, osim za prekidanje introa pre igara, koriste i u druge svrhe.

Verzija koju smo testirali (3.2.2) ne spada među najsvežije, ali zato ima najslabiju osnovnu konfiguraciju za startovanje, a to je A500 sa ECS čipsetom i bar 1 MB Chip RAM-a (u nekim slučajevima radi i na standardnoj „pola Chip - pola Fast“ kombinaciji). Na takvoj minimalnoj konfiguraciji, za rad ostaje oko pola megabajta, što u startu isključuje komforan rad sa većim dokumentima ili, ne daj Bože, slikama (sporost izvršavanja se podrazumeva). Pravu, „domaćinsku“ atmosferu ProWrite će ostvariti tek na AGA mašinama sa 2 ili 4 MB memorije, što i dalje ne predstavlja veliku zahtevnost.

Korisnički interfejs, naročito ekran, u potpunosti je podređen brzom i efikasnom editovanju teksta. Nema suvišnih gedžeta, prenatrpanih menija, milion kombinacija tastera (od kojih 100% funkcioniše jedino CTRL+A+A) i sličnih glomaznih i ne uvek korisnih struktura. Ekran je jednostavno podeljen na radni deo i lenjir (Ruler), koji se može i isključiti, čime se malo dobija na brzini. Ispod njega je par osnovnih gedžeta kojima se određuje način ispisa teksta.

Meniji su rađeni po klasičnoj pull-down šemi, sa minimalnim brojem podmenija i beskorisnih opcija koji smanjuju preglednost i dekoncentrišu korisnika. Do osnovnih opcija se može doći i preko tastature, kombinacijom desnog amiga i nekog drugog tastera. Osim standardnih opcija za ovaj tip programa, ProWrite ima i nekoliko karakterističnih, kao i posebno dobro obrađenih elemenata. Na primer, postoji opcija Erase za brisanje markiranog teksta bez njegovog kopiranja u bafer (kako to radi slična naredba Cut); tu je i gomila opcija i podmenija namenjenih štampanju dokumenta, i na koje je obraćena posebna pažnja, a naročito treba istaći opciju za brzo štampanje pojedinačnih stranica. Postoji i mogućnost abecednog sortiranja (uzlazno i silazno), što je od koristi pri pravljenju spiskova i kataloga.

Za pohvalu su i rutine za pretraživanje i zame-nu delova teksta, manipulaciju fontovima (iz sistemskog font direktorijuma) i proveru pravopisa (spell checking). Vrlo interesatna je Summary opcija, koja iznosi statističke podatke u vezi sa dokumentom (broj reči, rečenica, pasusa, zatim prosečnu dužinu istih i, na kraju, ocena čitljivosti koja se formira preko odnosa prethodnih parametara). Navodno postoji i opcija za izgovaranje engleskog teksta, ali je, na žalost, nismo uspeali da privolimo na saradnju.

ProWrite se, naravno, odlikuje i pokojim, u odnosu na konkurenciju, manje kvalitetnim segmentima. Neki od njih su mali broj opcija za sređivanje i pregled stranice (Layout), neprecizan lenjir i čudljivo ponašanje ponekih opcija.

Imajući sve u vidu, ProWrite je jedan mali, krajnje koristan, jednostavan i, nadasve, upotrebljiv tekst-procesor sa širokom mogućnošću primene. Idealan je kao „trenažna etapa“ na putu ka kompleksnijim programima, a za prosečnog korisnika sasvim adekvatna alatka za svakodnevni rad.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

# Final Writer 4 & Personal Write 4.1

## Ljubav na prvo kucanje

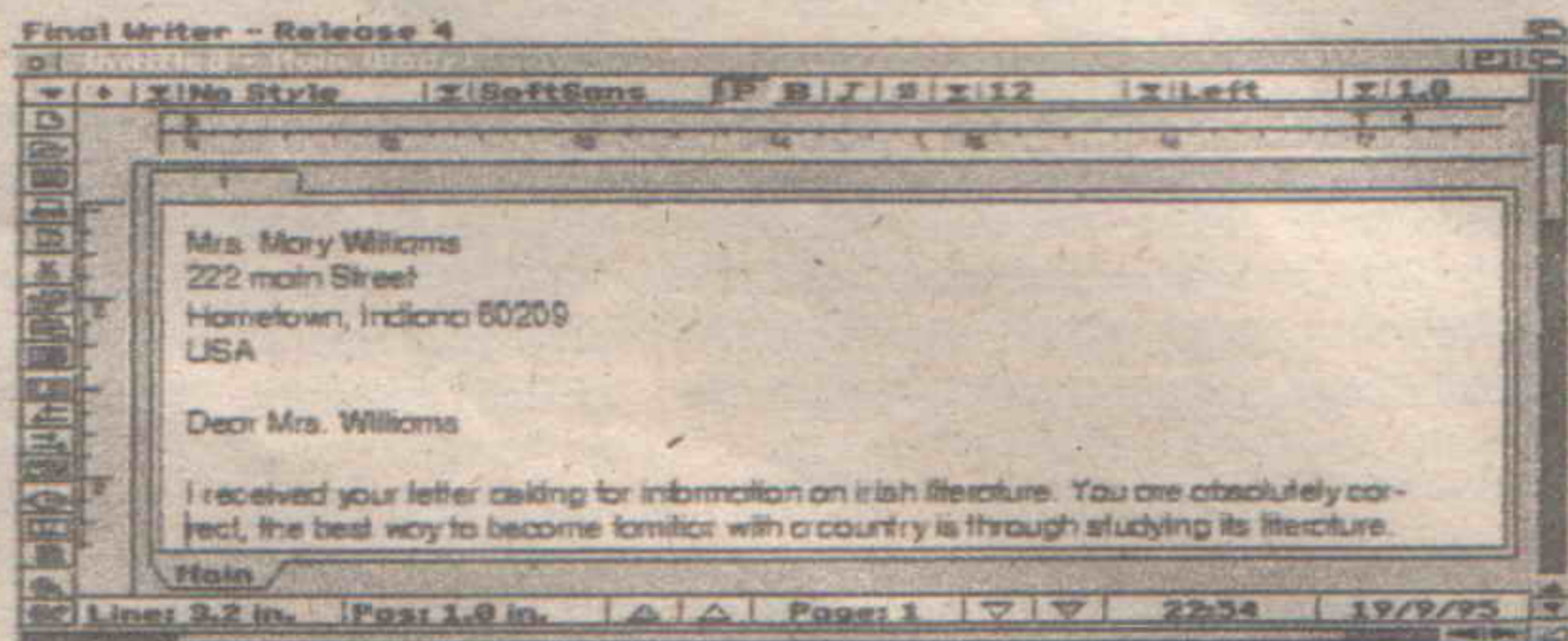
**K**rajem prošle i početkom ove godine na Amigino programsko tržište stigle su dve prinove u obliku solidnih tekst procesora. Već viđeni *Final Writer* vraća se u punom sjaju (verzija 4), sa malo više memorijske zahtevnosti i par poboljšanja. Za razliku od njega, potpuno nov program *Personal Write 4.1* pruža osnovne usluge tekst procesora svakom Amigisti.

Da bi se poslednja verzija Final Writera startovala potrebno je osloboditi oko 5 MB na hard disku za neophodnu instalaciju, kao i 2,5 MB RAM memorije. Kickstart treba da je verzije 2.1 ili više.

Po ulasku u program videćete da osnovni sadržaj radne površine nije ništa revolucionarniji od drugih tekst procesora. Sa leve strane se nalaze korisnički gedžeti (sa

Odavde se podešava označavanje svakog paragrafa, strane ili celog dokumenta, selektovanje alatke za editovanje ili rad sa grafikom, kreiranje tekstualnog bloka (za kasnije insertovanje i slično), pristup svim delovima dokumenta itd. Iznad naziva dokumenta (ime, datum, vreme) koji se obrađuje, nalazi se horizontalni meni preko koga se podešavaju veličine leve i desne margine, označavanje crticama granice zone koju zauzima strana itd.

Pored donje granice (bordera) opciono postavljen je informaciono-komandni deo sa gedžetima koji može biti rezidentan ili ga možete isključiti. Tu možete videti poziciju reda/karaktera u dokumentu, broj strane, datum/vreme (koji se opciono unose u editovani tekst), kao i funkcije za kretanje kroz dokument.



mogućnošću konfigurisanja) radi lakše komunikacije sa često upotrebljivanim funkcijama programa. Sve komande su podeljene u dve kolone. Prva se odnosi na način rada (style) i fontove. Podešavanjem preko ovih gedžeta podešavate izgled paragrafa, razmak između redova, izbor, izgled i veličinu fonta.

Preko druge kolone možete kontrolisati različite aspekte svih programskih operacija. Naravno, sve komande se mogu alternativno koristiti sa onim iz susedne kolone.

Meniji su izdvojeni na osam foldera: Project, Edit, View, Section, Layout, Graphics, Tools i User. Pošto prostor ne dozvoljava opis svakog od ovih menija, pomenućemo samo nekoliko karakteristika koje oni obezbeđuju. Preko komande *Go to* koja se nalazi u Layout i View menijima može se doći do prethodno markiranog teksta ili strane, što je vrlo korisno pri radu sa većim dokumentima. Funkcija *Set* iz View menija omogućava preko svog Zoom podmenija podešavanje veličine strane. Funkcijom *Type* iz Layout menija ulazite

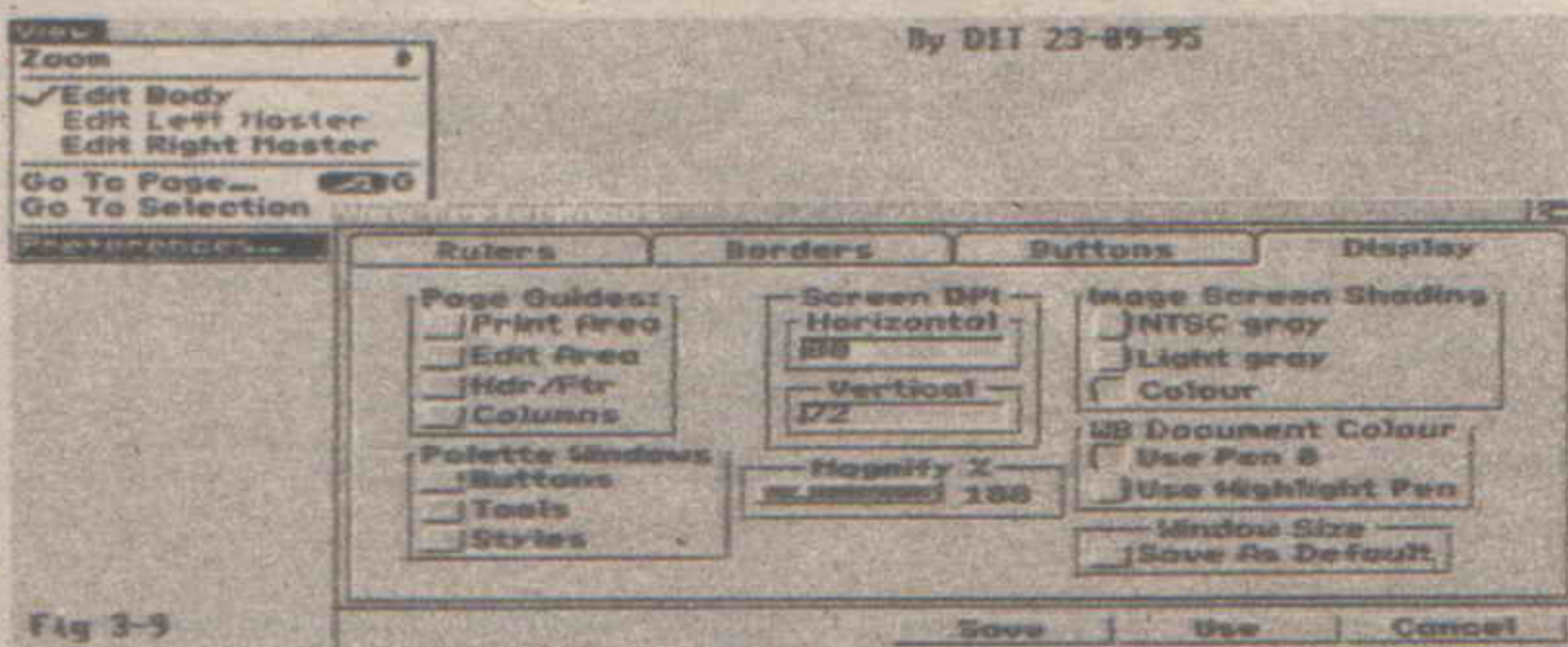


Fig 3-5





# Atari piše srcem

## Platforma sa tekst procesorima najčudnijih imena

u Apply Options iz koga opcijama Color i Typeface dajete svom tekstu (kompletnom ili prethodno označenom delu) novu boju.

Ono što izdvaja ovaj program od konkurencije i čini ga interesantnim jeste rad sa grafikom. Osim što uvozi slike u IFF ILBM (24-bitnom), HAM, Extra Halfbrite i EPS (Encapsulated PostScript) formatu i sam pravi osnovne grafičke oblike (krugove, kvadrate, linije, trouglove itd.) čijim se uklapanjem formiraju slike. Radu sa grafikom posvećena su dva menija, Tools i Graphics.

Iako izgleda dosta privlačno i poseduje čak neke neuobičajene opcije, Final Writer 4 nije za prosečnog korisnika (pogotovu što je preglomazan). Vrlo je brz pri radu i nadmoćan nad ostalim postojećim tekst procesorima.

Prvi susret korisnika sa programom *Personal Write 4.1* može potpuno da razočara. Ipak, „knjiga se ne ceni po korica-ma“ pa ni program po izgledu. Ponajviše podseća na uveliko eksploatisani *Prowrite*. Program krasi izuzetno kvalitetan korisnički interfejs. Boje, stereo zvuk i relativno veliki ekran samo su neke od karakteristika koje se mogu snimiti kao stalni parametri. Postoji oko 80 menija i podmenija sa stotinama gedžeta, što omogućava korisniku sastavljanje okruženja po sopstvenim željama.

Program do maksimuma koristi mogućnosti Amiginog operativnog sistema - veliki broj prozora koji se mogu otvoriti i multitasking. Može ih biti neograničeno mnogo prozora. Štampanje završenog teksta može se uraditi prilikom rada sa novim dokumentom. Svaki paragraf može imati sebi svojstvenu formu (stil). U svakom trenutku možete dobiti detaljne statističke podatke o tekstu.

Tekst se može učitati i snimiti u sedam raznih formata (IFF, ANSI x3.64, ASCII i neke verzije spakovanih/arhiviranih fajlova). *Personal Write* podržava neke arhive (npr. Lha) i poseduje sopstveni kompresioni algoritam, što je neuobičajeno kod ovakvih programa. Zanimljivo je da svaki fajl ima mogućnost šifrovanja lokalnim algoritmom. Slike u nekoliko formata korisnik može učitati, postaviti na željeno mesto (umanjene) i promeniti im boje bez korišćenja dodatnog softvera.

U paketu se dobija program za kreiranje fontova *Personal Font Maker*.

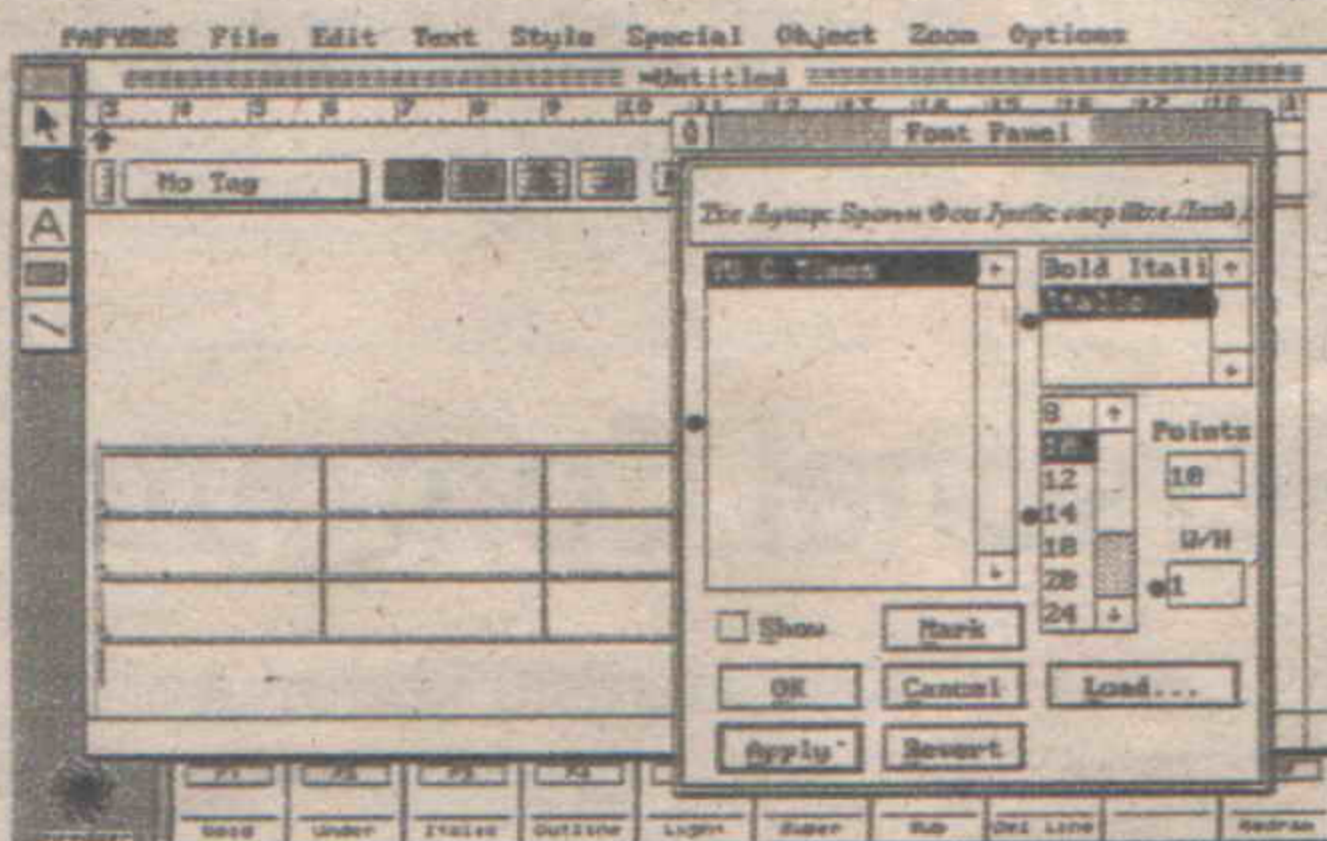
Konfiguracija sistema koji zahteva ovaj program je relativno skromna. Oko 1 MB RAM-a trebalo bi da bude minimalno dovoljno za rad, ali je preporučljivo više. U uslovima minimalne memorije zvuk će biti mnogo lošiji, a vertikalna rezolucija biće maksimalno 200 linija. Sve komande i način rada programa detaljno su objašnjeni u Help meniju, što je vrlo pohvalno.

Posle rada sa *Personal Writerom* stiže se utisak da je program nedovršen i nesavremen. Ako bi trebalo da se oslučimo, glasamo za *Final Writer 4*, koji može sve što i *Personal Writer*, a i još mnogo više.

Branislav BABOVIĆ

Lakoća upotrebe tekst procesora i jednostavno dobijanje naših slova na Atariju su bili glavni razlozi za upotrebu ovog računara. Najstariji predstavnik svoje vrste koji je ušao u širu upotrebu je bio *1st Word Plus*. O njemu je pisano na ovim stranicama pre nekoliko godina, ali da se podsetimo nekih njegovih osnovnih karakteristika.

*1st Word* ili *Word Plus*, kako je nazivan, je tekst procesor u pravom smislu te reči. Prve verzije ovog programa su radile isključivo sa sistemskim fontom, ali to nije bio neki hendikep, jer je vrlo jednostavno bilo moguće definisati naša slova, bilo upotrebom *YUTILITYa* (program za definisanje štampača, tastature i fontova, inače delo naših programera), ili nešto kasnije upotrebom *Harlekina* (o kome smo takođe već pisali). *1st Word* je omogućavao jednostavno formatiranje teksta, hifenaciju (deljenje reči), ubacivanje slika u GEM formatu (IMG) i pisanje teksta različitim stilovima (kurziv, podvučeno itd). Nažalost nije se moglo raditi sa više fontova sve do pojave verzije 4.x koja podržava G-DOS fontove i TTF fontove sa PC-a. Takođe su



postojali tezaursus za nekoliko jezika (engleski, nemački) i spelling čeker. Redefinisanje drajvera za štampače je bilo takođe vrlo jednostavno i bilo je moguće štampati tekstove sa YU slovima i bez ugradnje eproma u štampač. Program je radio izuzetno brzo na svim Atarijima bilo u mono ili kolor režimu.

Drugi, možda još poznatiji predstavnik familije tekst procesora je naravno bio popularni *Signum II*. On je za razliku od *1st Word*a podržavao rad sa više fontova i mogao je da ih istovremeno u memoriji drži sedam. Koristio je samo „svoje“ fontove, ali to nije bilo strašno, jer je uz njega odmah stigao font editor - *Scarabus*

sa kojim je bilo lako moguće definisati YU slova. Takođe je postojalo još par dodatnih programčića koji su išli uz *SIGNUM-a* i omogućavali neke stvari koje sam *SIGNUM* nije mogao. Najpoznatiji su *Headliner* sa kojim su pravljene naslovi većim fontom nego što je *Signum* mogao da izvede. Inače, *Signum* je za svaki stil imao drugi

font, i imao je drugi font za ekran a drugi za štampač. Oni su se razlikovali po veličini matrice u kojoj je definisano slovo. Tako su ekran-ski fontovi imali ekstenziju E24, fontovi za devetoiglične štampače P9, dvadesetčetvoropince P24 i za lasere L30. *Signum II* je bio prvi WYSIWYG program zahvaljujući tome što je štampao sve u grafičkom modu. Na taj način nije bilo potrebno redefinisati printer drajver - sve ono što ste imali na ekranu je bilo i na papiru. Zahvaljujući tome *Signum II* je bio prvi program sa kojim su mogle da se pripremaju strane na kojima su bile matematičke i hemijske formule. Štampanje strane je zbog toga na matičnim štampačima trajalo jako dugo, ali na laseru je bilo daleko brže i kvalitet otiska je bio zadovoljavajući. *Signum* je daleko moćniji od *1st Word*-a i zbog opcija za formatiranje teksta. Pre izvesnog vremena se pojavio *SIGNUM III*. Poboľšanje u odnosu na verziju II su rad u koloru, zahteva dosta memorije i hard disk i prima novi forma fontova, ali prepoznaje i stari.

Još dva programa koja su se pojavila u poslednjih godinu dana su *Cypress* i *Papirys*. Jako liče jedan na drugi, a oba neodoljivo podsećaju na tekst procesore koji se sreću na Macintosh-u. Za razliku od *1st Word*-a i *Signuma* imaju mogućnost pravljenja tabela. *Cypress* je u rangu *Word*a za Windows na PC-u. Oba programa podržavaju G-DOS i TTF fontove, i omogućavaju mešanje različitih stilova i pisama na istoj strani. Takođe vrlo jednostavno je moguće sliku koja je ubačena u tekst „zaključati“ za neku reč i slika će se pomerati zajedno sa tekstem.

Još jedna pogodnost koju *PAPIRYS* pruža je eksport i import teksta u RTF formatu. To je format koji podržava i *Winword* i *Word* na Macintosh računarima, pa je znatno olakšano prebacivanje tekstova sa računara na računar (pri tom ne uzimamo u obzir prebacivanje čistog ASCII teksta).

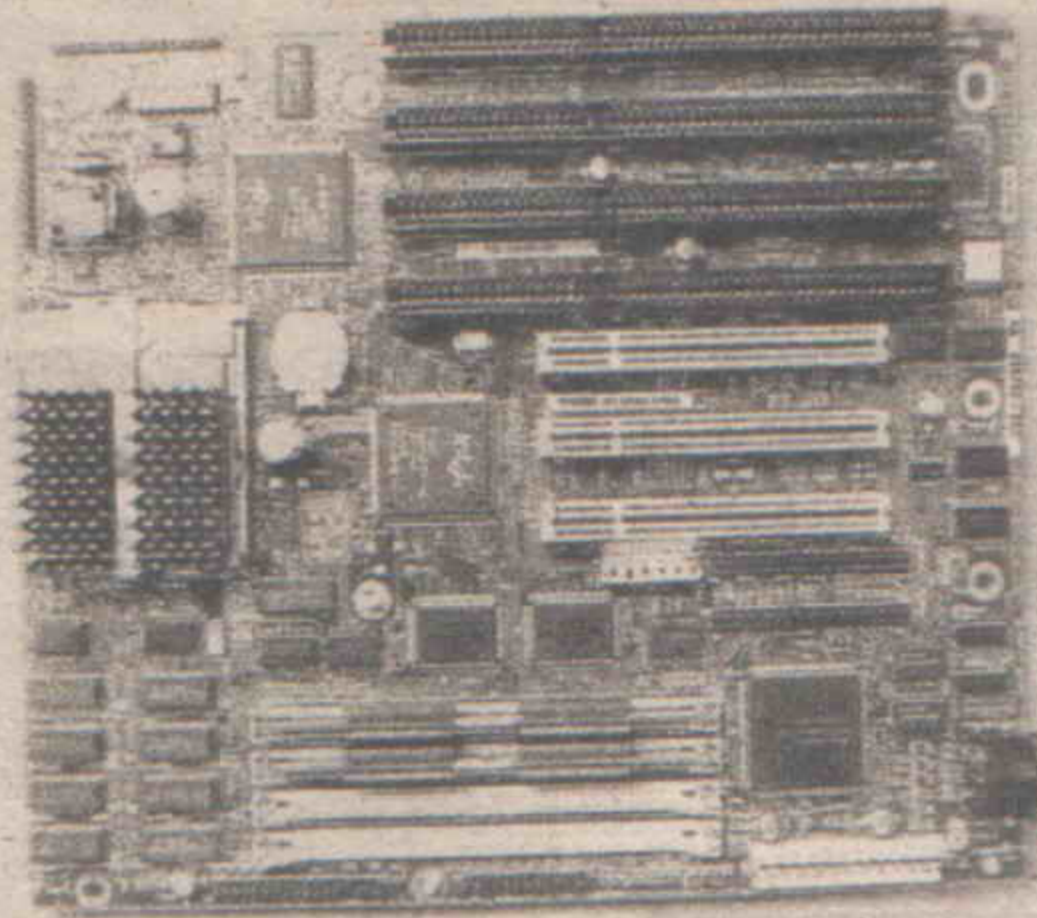
Postoji još dosta programa za obradu teksta, neki od njih uopšte nisu loši, ali nikad nisu masovno ušli u upotrebu, uglavnom zbog fontova. Takvi su na primer *Tempus Word*, *Le Redacteur*, *Marcel*, *Word Flair II*, *TEX* i drugi.

Još jedna prednost svih gore navedenih programa je njihova mala dužina i mogućnost rada na svim Atari mašinama, čak i bez hard diska.

Branko JEKOVIĆ

# Intel Zappa

## Korak do Aladdina



Za razliku od 486 tržišta na kome se pojavljuju razni proizvođači (kod nas najčešće iz Kine), kod Pentiuma je situacija sasvim drugačija. Na Zapadu preovlađuje nekoliko proizvođača - tajvanski „GigaByte“, „FIC“ i nešto skuplji „ASUS“. Pored njih mogu se naći i najnovije „Intelove“ umotvorine, ploče Zappa i Endeavor. Tek u poslednje vreme pojavljuju se poznatiji 486 proizvođači kao „Soyo“ (P5) ili „Luxor“ (LX586-TFS), ali i gomila kineskih „proizvođača“ koji prave Triton ploče.

Na našem tržištu situacija je još čistija. Pored nekolicine „bezimenih“ ploča, najčešće se sreću „GigaByteove“ GA ploče, uglavnom zbog niže cene u odnosu na ostale ploče sa reputacijom. Pojava skupljih ploča uglavnom se ubraja u ekscenčne pojave, ali se situacija polako menja. Moguće je (mada ne uvek) doći do ploča ASUS P54, Zappa i Endeavor. U trenutku dok ovo pišemo ASUS možete da nabavite kod „Šutlića“, a dve lepe „Intelove“ ploče stigle su nam iz dva izvora - „Gama“ (33-22-75) nam je pozajmila Endeavor, a iz „nezavisnih“ izvora dobili smo i ploču Zappa (o uslovima nabavke kod „nezavisnih“ izvora možete se informisati na BBS-ovima „Huter“ 011/788-189 i „Neuron“ 011/163-427).

Baš kad smo pomislili da smo pohvatili konce i shvatili šta je Zappa, a šta Endeavor, „Intel“ je izbacio novu poluču pod nazivom Aladdin koju neki proizvođači (čuveni „Gateway“, naprimer) već ugrađuju u svoje konfiguracije. Koncentrisaćemo se, ipak, na ploču Zappa sa kojom smo proveli najviše vremena. Ploču smo dobili sa 100 MHz Pentiumom, iako Zappa radi na taktovima u rasponu od 75 do 120 MHz.

Razlika u ceni između 75 i 120 MHz verzije otprilike je dupla, mada na našem tržištu skoro svaki procesor radi na 120 MHz. Sa propisanim klockom procesor je postigao indeks 110.43 u PC Benchmark 8.0, a Norton SI 95 dao je indeks 20.0 - istina sa dosta slabom grafičkom karticom CL54M30. Neke od postignutih rezultata

možete da vidite u priloženoj tabeli. Iako ne možemo reći da predstavljaju svetsko čudo, rezultati su veoma dobri i, što je najvažnije, vrlo su stabilni.

Ploča, inače, ima tri ISA, dva PCI i jedan deljeni PCI/ISA slot, što je najčešća kombinacija na našem tržištu. Onaj deljeni slot karakterističan je po tome što se, od dva slotova (PCI i ISA), može koristiti samo jedan. Ako i pokušate da iskoristite oba, ustanovićete da to ne možete zbog same konstrukcije kartica.

Umesto EPROM-a sa BIOS-om tu je Flash BIOS koji možete osvežavati novim verzijama sa diskete. Na ploči se nalazi samo jedan džemper

Intel Zappa Board - Pentium, 100 MHz	
Snooper Throughput .....	553.7
Snooper Dhrystones .....	79 200
Snooper Whetstones .....	19 402
PC Config XT Index .....	21 250
PC Config L1 Cache Throughput .....	397 600
PC Config L2 Cache Throughput .....	79 800
Memory Throughput .....	44 700
PC Benchmark 8.0 Processor Score .....	110.43
Norton SI 95 (sa C5430 grafikom) .....	20.0
3D Studio (Chevy.3ds) .....	97 s

set kojim možete birati Normal Boot ili Recovery Boot - ovaj poslednji samo u slučaju da ste nešto ružno uradili pri upisivanju novog sadržaja u Flash BIOS (izvadili disketu usred rada, naprimer).

Ostatak neophodnog setovanja obavlja se pomoću osmocomponentnog DIP prekidača kojim birate CPU klock, brišete CMOS ili samo šifru, određujete nisku ili visoku brzinu na ISA sabirnici. Veoma je korisno što jednim od DIP svičeva možete da onemogućite Setup (naravno, kada ga jednom podesite kako treba). Ne morate da se plašite da ćete zbog toga stalno posezati za ovim prekidačem, jer je Setup vrlo „pametan“. Radi se o posebno naručenom AMI BIOS-u koji ne dozvoljava nikakvo „nasviravanje“ ali radi veoma pouzdano. Moguće je, i vrlo korisno, ostaviti BIOS-u da sam odgonetne vašu konfiguraciju. Iako ovo nije neuobičajena osobina, ovo je prvi BIOS koji autokonfigurisanje radi po našem ukusu.

Nismo imali nikakvih problema sa priključivanjem dodatnih hard diskova, CD-ROM redača, čak ni ubacivanje dodatne I/O kartice nije unelo nikakvu pometnju, jer se COM1 sa ploče automatski preselio na COM3. Sitna začkoljica zbog koje smo uopšte ubacivali dodatnu I/O kartu je što „Intel“ ima sasvim drugačiji raspored pinova na konektoru za COM portove. Pošto nismo imali odgovarajuće kablove morali smo da stavimo dodatnu COM/LPT karticu. Nakon prelemljavanja jednog od redakcijskih kablova izvadili smo dodatnu karticu i COM3 vratilo se na COM1.

Jedina zamerka ploči mogla bi se odnositi na mali broj raspoloživih slotova. Model Endeavor pored grafike i zvuka na ploči ima jedan PCI slot više. Sve ostale karakteristike su za svaku pohvalu. Izuzetno žilavo snalaženje ploče sa promenom konfiguracije olakšava vam rad i uprošćuje podešavanje sistema. Mada ploča ima sasvim običan keš, brzinski rezultati su veoma dobri, što uz visoku pouzdanost daje najtoplije preporuke za kupovinu ove ploče.

Voja GAŠIĆ

# IBM Personal Computer 330 - P75

## Kancelarijski kompjuter za probirljive

plja desktop varijante 486 i Pentium računara, sa širokim spektrom procesora i zajedničkim odnosom cena i performansi. Dizajnirana je za kancelarijske primene, za razliku od -familije 700 koja okuplja mrežne konfiguracije. Kompjuteri serije 700 poseduju i veće mogućnosti za proširivanje, Diamond Viper Pro grafiku, Vibra

16 zvuk, dodatni Fast SCSI II interfejs i CD-ROM četvorostruke brzine.

Donji kraj lestvice familije 300 čine konfiguracije sa DX2 procesorom bez eksternog keša, 4 MB memorije, diskom od 270 MB i Cirrus Logic 5430 grafikom sa 1 MB dinamičke memorije. Napredniji sistemi serije 300 poseduju Pentium procesor, sa radnim taktom od 75 do 133 MHz. Standardno su opremljeni pločom sa 256 KB spoljnog procesorskog keša, PCI arhitekturom i S3 Trio 64 grafikom. Ostavljen je izbor veličine memorije od 8 ili 16 MB (proširivo do 128 MB), diska od 540 ili 850 MB, odnosno 635 MB ili 1,2 GB za vrhunske modele (PC 330 - P133). Inače, u familiji 300 postoje modeli 330 koji poseduju tri 5,25 inčna ležišta za diskove, tri slotova za proširivanje (3 ISA, 2 PCI) a napajanje je snage 145 W, dok modeli 350 poseduju pet ležišta za di-

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, V. Gašić). 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 DX4, 100 MHz, 16 MB RAM, Philips 14-inčni kolor monitor...). Zahvaljujemo se firmi „ŠUTLIĆ GENIUS“ na sponzorstvu ove rubrike.

skove, isto toliko slotova za proširivanje na poledini kućišta i napajanje snage 200 W.

IBM Personal Computer 330 - P75 je tipičan predstavnik kompaktnog kancelarijskog kompjutera vrlo dobrih performansi i kvalitetnih komponenata. Kompletan softver koji se dobija uz kompjuter je registrovan, što je svakako prijatna promena u odnosu na ono što smo navikli. U standardnoj ponudi kupac „IBM“-ove konfiguracije dobija besplatne usluge: telefonske vruće linije za hardverske i softverske savete u trajanju trogodišnje garancije, kao i besplatne elektronske servise (BBS, Internet i komercijalni online servisi).

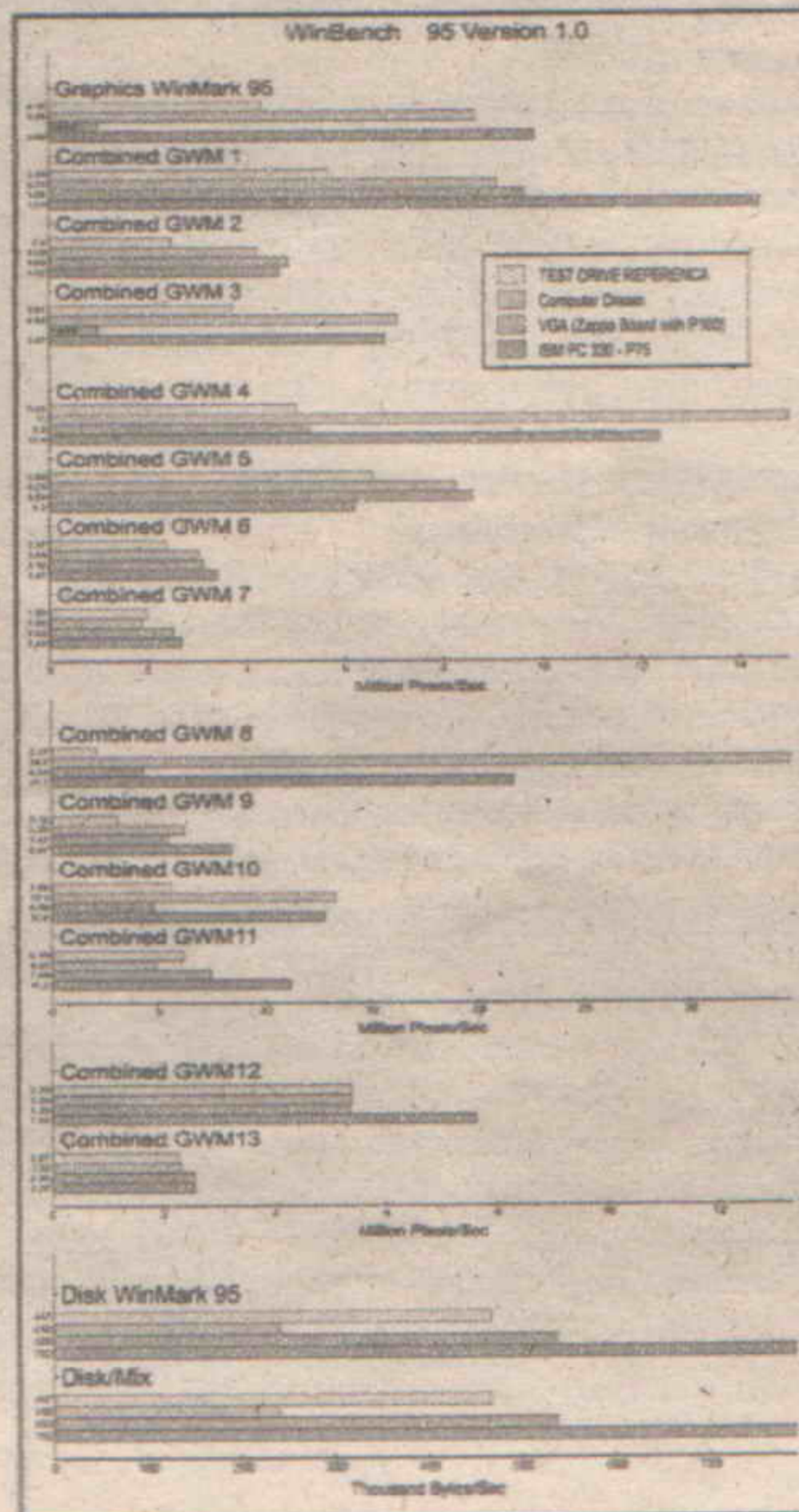
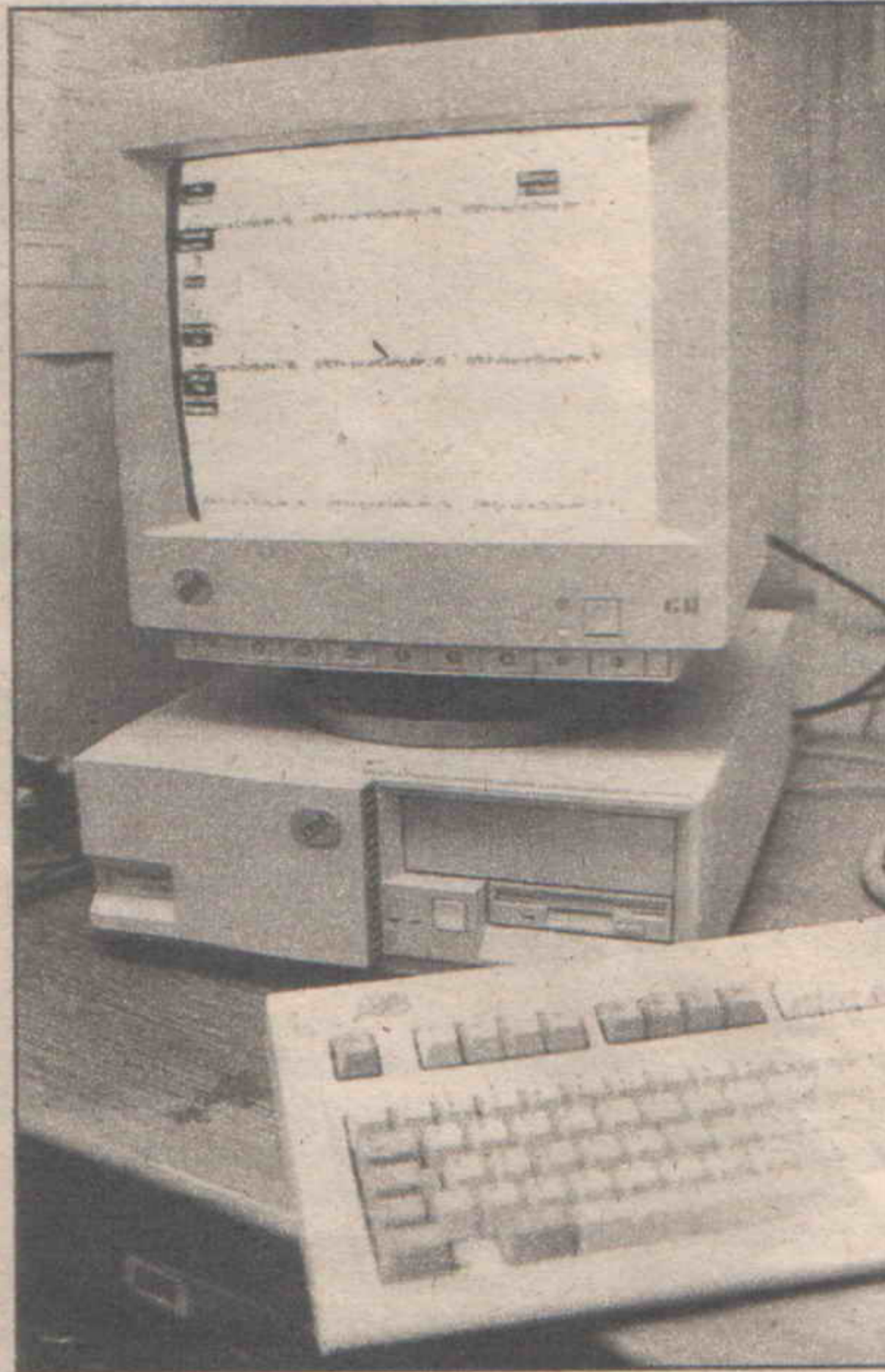
Preinstalirani operativni sistem na testiranoj mašini bio je PC DOS 6.3 i Windows 3.1, u kome se automatski pokrenuo program za dobrodošlicu i kroz nekoliko koraka nas proveo kroz proces podešavanja Windowsa i drugih pomoćnih programa. Inače, kupac može izabrati i OS/2 Warp v3 za operativni sistem, ali ne i Windows 95. Instalirani softverski DOS alati su IBM Anti Virus, Backup i Central Point Scheduler, dok se u Windowsu pored IBM-ovih alatki nalaze i programi NetFinity za NetWare, CoSession i AntiVirus za Windows. Posebni IBM-ovi alati poput IBM Diagnosticsa, AnyView Pro za brzu promenu rezolucije i broja boja, kao i DisketteFactory alata koji stvara instalacione diskete softvera koji ste dobili, a koji još nije instaliran.

IBM PC 330 koji smo testirali, nažalost nije imao ugrađen modem, ali da jeste, onda bi smo isprobali WakeUp on Call opciju instaliranog RapidResume softvera koji omogućava da se kompjuter „probudi“ onda kada zazvoni telefon, uz podršku za daljinsko upravljanje PC-om (pomoću CoSession Host softvera).

Kućiče kompjutera je lepo, nisko i izuzetno funkcionalno. Na prednjoj strani nalaze se klizna vratanca koja se mogu zaključati i tako zaštititi disketnu jedinicu ili CD-ROM drajv od neovlašćene upotrebe, odnosno krađe medija. Na poledini su u liniji poredani konektori, od kojih je i drugi serijski port 9-pinski, što može biti problem kod priključivanja eksternog modema, a konektori za tastaturu i miš nisu standardni, već PS/2 tipa. Da bi se kućište otvorilo nije potrebno odvrtati četiri zavrtnja, kako smo navikli kod jeftinih konfekcijskih kineskih kućišta. Dovoljno je samo pritisnuti jezičak skriven ispod kliznih vratanaca i celu prednju masku kućišta povući ka sebi. Ispod „haube“ lako su dostupne sve komponente, pa je dogradnja hardvera olakšana do krajnjih granica.

Matična ploča nosi „Intelove“ oznake i građena je slično Endeavor matičnoj ploči koju smo imali prilike da vidimo. Po svojoj prilici radi se o modifikovanoj verziji Endeavora, koju je „Intel“ napravio na zahtev „IBM-a“. Karakteristična je po tome što ima ugrađenu S3 Trio 64 grafiku sa 1 MB dinamičke memorije, koja se može proširiti do 2 MB, a umesto PCI i ISA slotova na samoj ploči, poseduje slotove na tzv. raiser kartici. Prednosti ovakvog sistema su očigledne: matična ploča štiti se od habanja prilikom promene kartica, pristup karticama je znatno olakšan i kona-

čno, kartice leže paralelno sa matičnom pločom i zauzimaju manji prostor. Neizostavne integrirane komponente na ovoj ploči su i dvograni PCI EIDE kontroler („Intelov“ čipset) i brzi serijski



port (16550 uart) i I/O kontroler. Za proširivanje na raspolaganju se nalaze 3 ISA i 2 PCI slobodna slota (smeštena na raiser kartici), od kojih je moguće koristiti ukupno tri, koliko je i proreza na pozadini kućišta. Na ploči se nalaze površine i veze potrebne za ugradnju „Creative Labs-ovog“ Vibra 16 audio čipa sa wavetable sintezom. Zvuk nije sastavna komponenta sistema iz serije IBM PC 330, a postoji u familiji 700. Zanimljivo je da Endeavor ploča koju smo videli poseduje integrirani Vibra 16 zvuk ali ne i S3 grafiku.

Kada je reč o „Quantumovom“ modelu Maverick 540 MB, nemamo nekih zamerki u pogledu performansi, osim na kapacitet diska koji je za današnje prike skroman. Istina, pri kupovini se može tražiti i disk od 1,2 GB, što je po našem mišljenju mnogo srećnije rešenje. Rad sa flopi diskom stvorio je priličnu zabunu. Naime, kada smo pod PC DOS-om probali da sadržaj diskete koju smo snimili na drugom računaru prekopiramo na hard disk, DOS je prijavljivao grešku pri čitanju. Disketu smo formatirali na IBM-u i ponovili postupak, ali je i tada na izvesnim fajlovima, koju su snimljeni uz verifikaciju, dolazilo do iste greške. Posumnjali smo da je disk neispravan, ali svi simptomi su nestali kada smo kasnije instalirali Windows 95 (!?).

Dragulj celog IBM sistema je „IBM“-ov monitor G41 (model 6542 302). Slobodno možemo reći da je to najbolji monitor koji smo do sada testirali i opisivali na ovim stranicama. U kombinaciji sa ugrađenom S3 Trio 64 grafikom, monitor daje mirnu, čistu i jasnu sliku, koja u svim modovima čuva proporcije. Putem devet pari dugmića, sme-

štenih na prednjoj strani monitora, podešavaju se parametri osvetljenja, kontrasta, pozicije i veličine slike na ekranu, ali i koriguju izobličenja „trapeza“ i „jastuka“. Kada se promeni grafički režim i softverski podesi veličina koja se pre toga nikada nije upotrebljavala, slika se sabije i postavi na sredinu ekrana. Korisniku ostaje da ručno podesi sve što je potrebno da bi slika bila pravilno razvučena po ivicama, u potpunosti vidljiva i bez izobličenja po stranicama. Podešene parametre monitor sam pamti, tako da, kada se sledeći put pokrene u tom režimu, ima lepu sliku preko celog ekrana. Monitor sa lakoćom trpi rezoluciju 1280 x 1024, ali rad u tako visokoj rezoluciji sa 16 boja na ekranu dijagonale 14 inča nije prijatan. Jasno je da bi uz ovakav monitor prijaio i bolji grafički procesor (npr. S3 Vision 968) ili barem 2 MB grafičke memorije kao standard, ali ni ponudeno rešenje nije za potcenjivanje, što dokazuju GWM rezultati (grafički WinMark rezultati u WinBenchu).

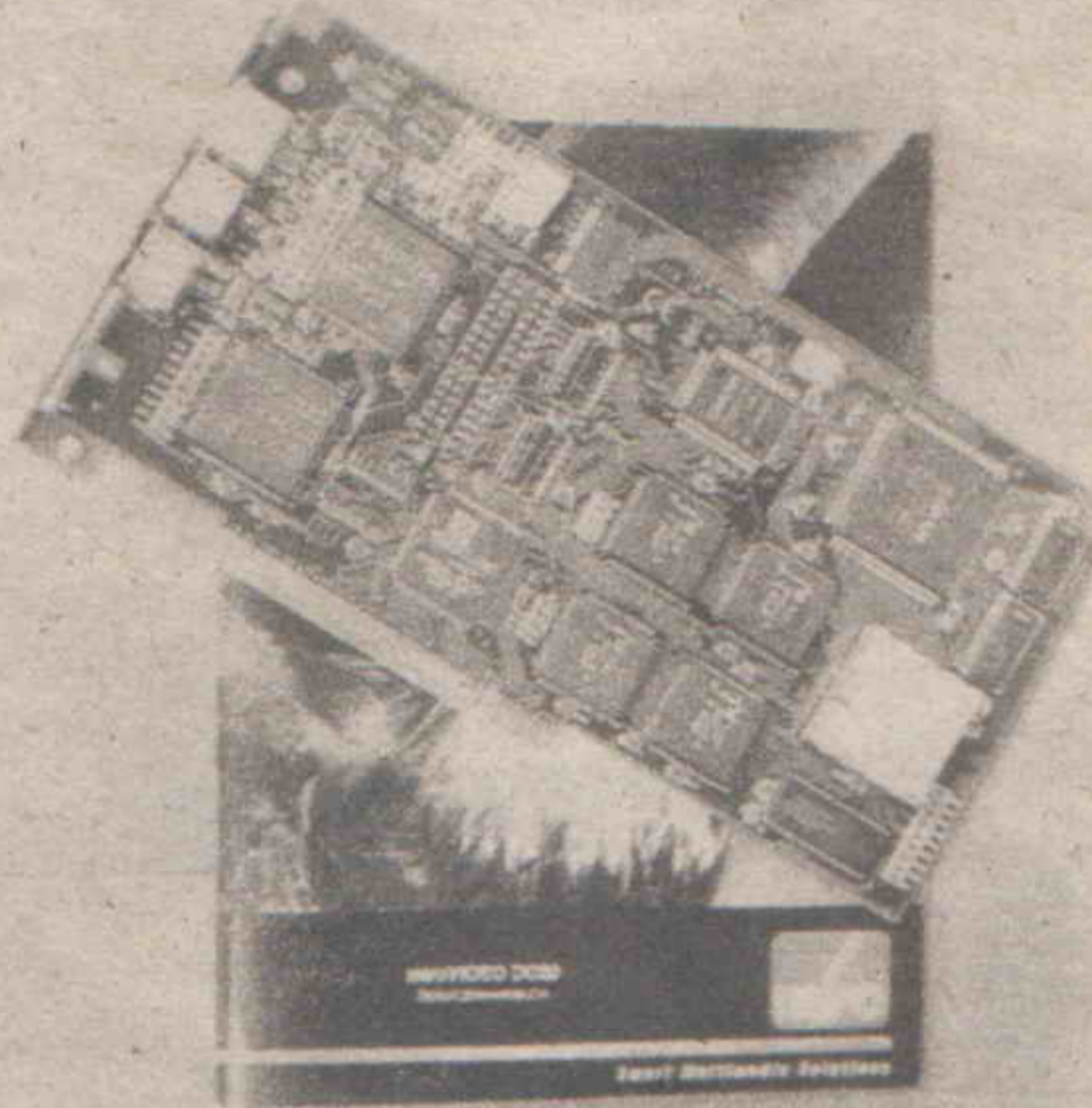
Tastatura i miš su po staroj tradiciji „IBM“-a robusni i kvalitetni. Jasno je da se uz kancelarijski PC mora isporučiti ergonomski prilagođena tastatura sa dobro razmaknutim tasterima, koja ima dovoljno prostora za odmor zgloba, u najmanju ruku i kvalitetan miš. „IBM“ je sve to odavno shvatio, kao i principe kvaliteta, pozdanosti i visokih performansi, što kupci na Zapadu znaju da cene.

Nikola STOJANOVIĆ

Kompjuter ustupio „Epi Computers“ (011/686-474 i 686-808)

# miro DC20 PCI

Kartica koju su čekali mnogi DTV programi



datoteka koje, istini za volju, ne možete da vidite na kompjuterskom monitoru već samo na posebnom PAL (ili NTSC) monitoru.

Pored posebnog 32-bitnog programa za video capture, priloženi su dijagnostički alati za proveru ispravnosti kartice i interapta i program za takozvani *Expert mod* koji testira brzinu vaših hard diskova i dobijene vrednosti sprema kako bi capture program mogao da vas upozori ako preterate sa zahtevanim kvalitetom kompresije. U prvi mah iznenadila nas je konzervativnost dobijenih rezultata (za dobre EIDE diskove dobijali smo 1200-1300 KB/s). Pošto smo (ispravno) pretpostavili da postoji neka sigurnosna margina, počeli smo da preterujemo, pa smo ustanovili da većina diskova podnosi i do 50% veće transfere od onih koje miro da kao granične pre nego što počne da propušta frejmove. Tako smo postigli kompresije ispod 10:1 bez propuštenih frejmova i bez SCSI diskova.

Rad u programima za video editing prilično je lagodan i brzina je nesrazmerno veća u odnosu na softverske kompresore koji imaju i manju rezolu-

Već par godina na tržištu mogu da se nađu sasvim pristojni programi za stonu video produkciju (desktop video) kao što su *Adobe Premier*, *Razor Pro*, *U-Lead Video Studio*. Pored njih možete naći gomilu manjih programa čiji je krajnji cilj da, uz manje ili više muke, proizvedu video insert iz nekoliko postojećih inserata, slika i natpisa.

Kada vam dosadi kombinovanje raspoloživih video-inserata poželete da imate karticu kojom biste sami mogli da uzimate inserte sa video trake (*capture card*). To će vam biti dovoljno da se bavite multimedijom kod koje napravljeni inserti završavaju na nekom disku (hard ili CD). Kartice koje smo do sada pominjali namenjene su baš ovakvoj produkciji jer je i rezolucija u kojoj ste dobijali inserte bila ograničena, najčešće na 320 x 240 piksela.

Ako, na kraju, poželite da snimate rezultat svoga rada nazad na video u što je moguće višem kvalitetu, eto vas u vodama za koje su do skora bile potrebne vrlo skupe video karte za capture i printing to video. Masovnija proizvodnja čipova za MJPEG kao što je, ovde ugrađeni, *ZORAN ZR36050* snizila je i cenu video kartica koje su u stanju da pruže dovoljan kvalitet za poluprofesionalnu ili profesionalnu video montažu.

Ako pokušamo da izračunamo količinu podataka koja treba samo da se snimi na disk dolazimo do zastrašujuće cifre od 33 MB/s. Kako ni jedan disk na tržištu nije u stanju da snimi ili pročita tu količinu podataka u sekundi, kompresionom čipu preostaje da upotrebu diska svede na razuman protok (*data rate*) koji su današnji diskovi spremni da podnesu.

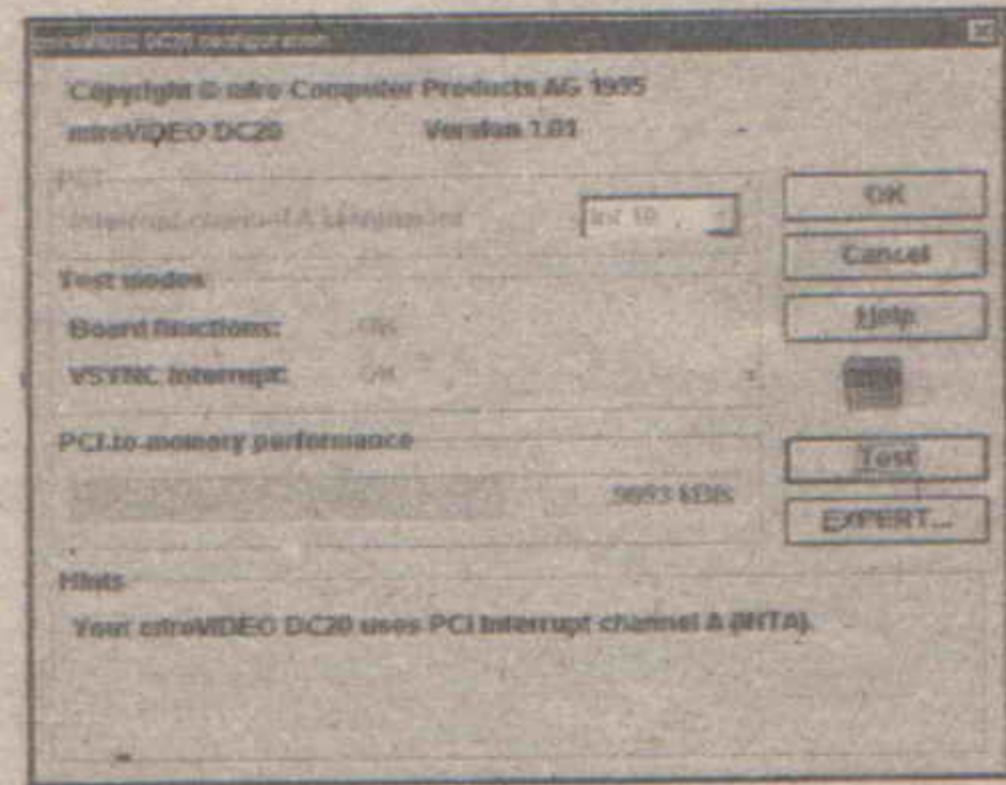
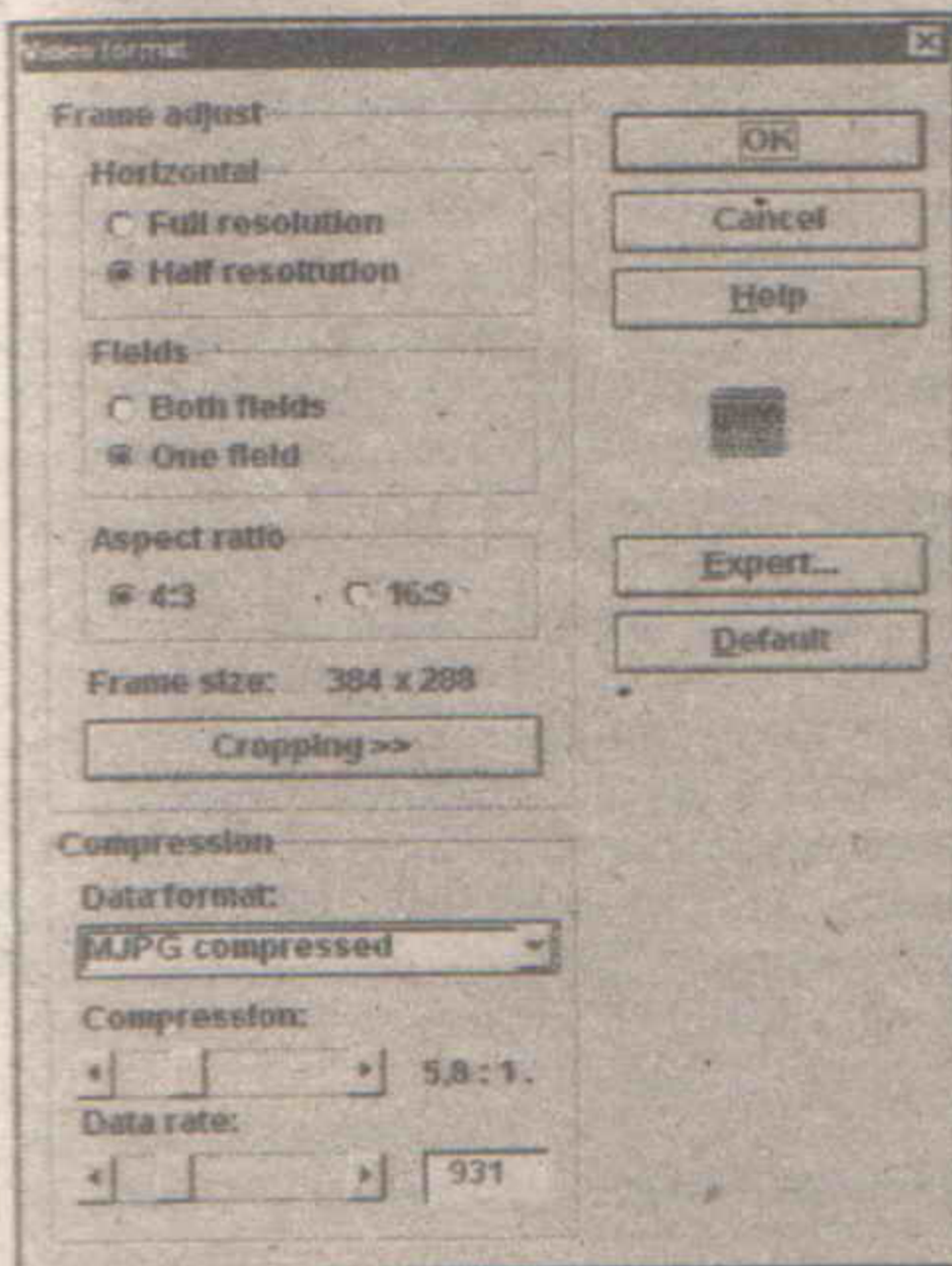
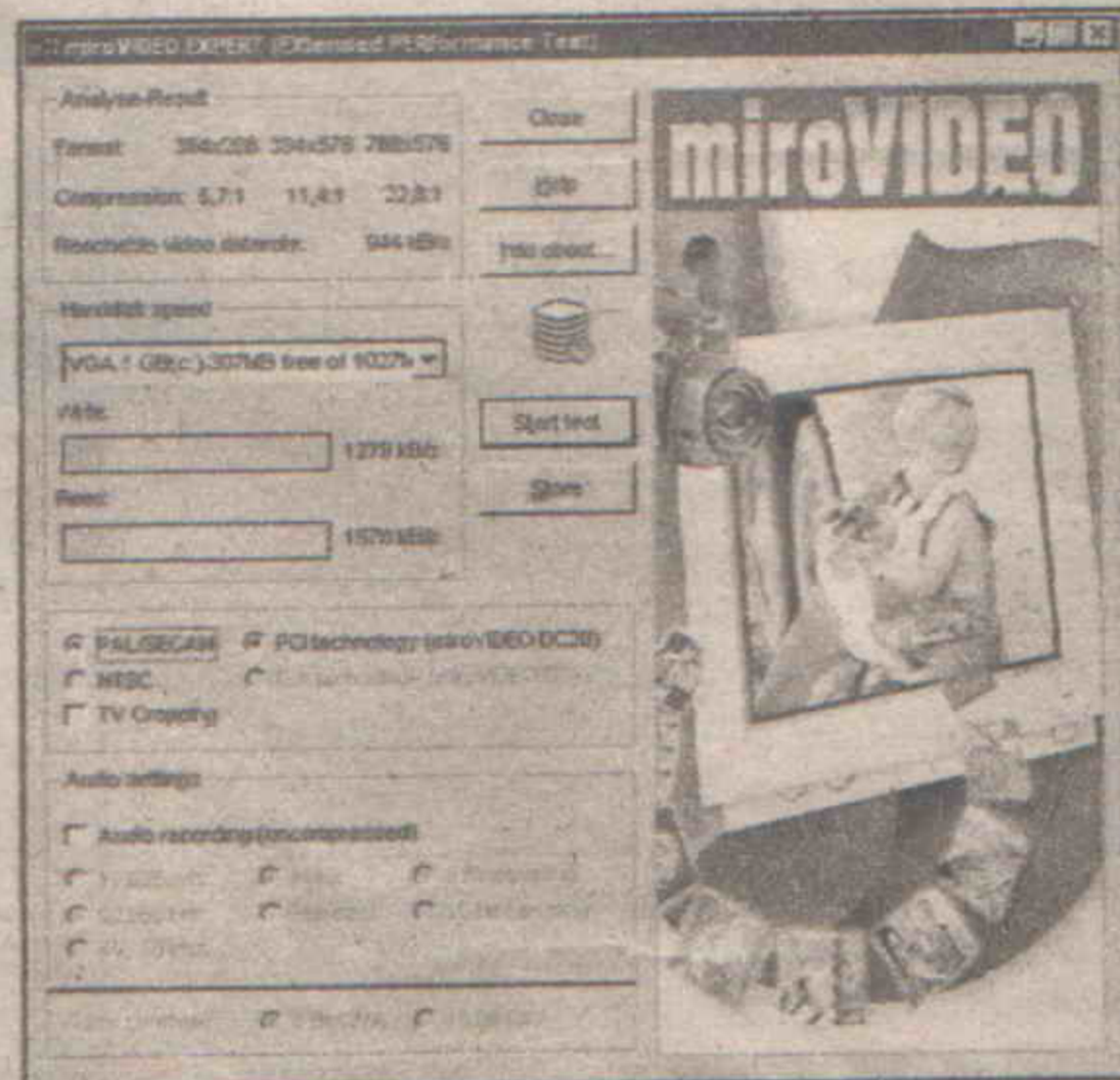
Drajver za *miro* karticu podešen je za data rate od 300 do 3200 KB/s pri čemu je faktor kompresije za maksimalan protok ocenjen kao 6,7:1 pri punoj PAL rezoluciji (768 x 576, 25 fps). Kao najmanji i najveći faktori kompresije figurišu 1,6:1 i 72:1. U poređenju sa profesionalnim sistemima, kompresija 6,7:1 obećava veoma dobre rezultate pod uslovom da imate propisano brz hard disk.

Kao ograničavajući faktor, međutim, javljaju se „Philipsovi“ čipovi za dekodiranje i enkodira-

nje PAL i NTSC signala (*SAA7110* i *SAA7187*). Mada solidnog kvaliteta, ovi čipovi ne obrađuju komponentni signal (YUV) već samo kompozitni ili S-VHS (Y/C) signal. Iako je poželjno da, pri obradi, signal ima najviši mogući kvalitet, smatramo da nije potrebno cepidlačiti, jer se radi samo sa prvom generacijom snimka od početka do kraja rada (snimanja na tejp) pa je kvalitet više nego dovoljan za naše uslove rada.

Sama kartica je relativno mala u odnosu na slične sisteme (PAR, naprimer), zahteva slobodan PCI slot, interapt i interapt kanal (INTA, INTB, INTC, INTD), najbolje onaj koji ne koriste ostali uređaji. Slična je situacija i sa diskom. Možete da koristite samo jedan disk u sistemu, ali je bolje da imate namenski disk za video materijal ili bar partciju posvećenu tome, koja će biti što manje fragmentirana.

Kartica je potpuno podređena *Plug-and-Play* filosofiji. Prilikom prvog dizanja sistema (ako se radi o Windowsu 95) obaveštava vas da je instaliran novi uređaj i zahteva softver. Za razliku od viđenih sistema, *miro* se instalira kao dodatni *codec* (koder-dekoder) za Video for Windows: sve što radite snima se i čita iz najobičnijih AVI



ciju. Ipak, za prostu montažu (na rez), bez re-kompresije, dobrom računaru potrebno je za prepakivanje otprilike dvostruko više vremena od trajanja finalnog inserta. To jeste mnogo više nego kod sistema koji rade sa sa media pointerima, ali zato, na kraju rada, možete da čuvate (bekapujete) samo finalni rezultat bez dodatnih restlova.

*Miro DC20 PCI* sigurno nije na nivou *Avida* ili *Matrox Studio*, ali vredi mnogo više nego što to njegova cena govori. U svakom slučaju, ako zadržava da potrošite pedesetak do sto hiljada maraka za neki bolji sistem.

Da ne zaboravimo - uz karticu dobijate dva CD-a. Na jednom je „Asymetrixov“ 3D/FX, a na drugom *Adobe Premiere 4.0* i *Photoshop 2.5* - sve to registrovano i sa pristojnom literaturom.

Voja GAŠIĆ

Karticu ustupio „List computers“

# IBM Thinkpad 300

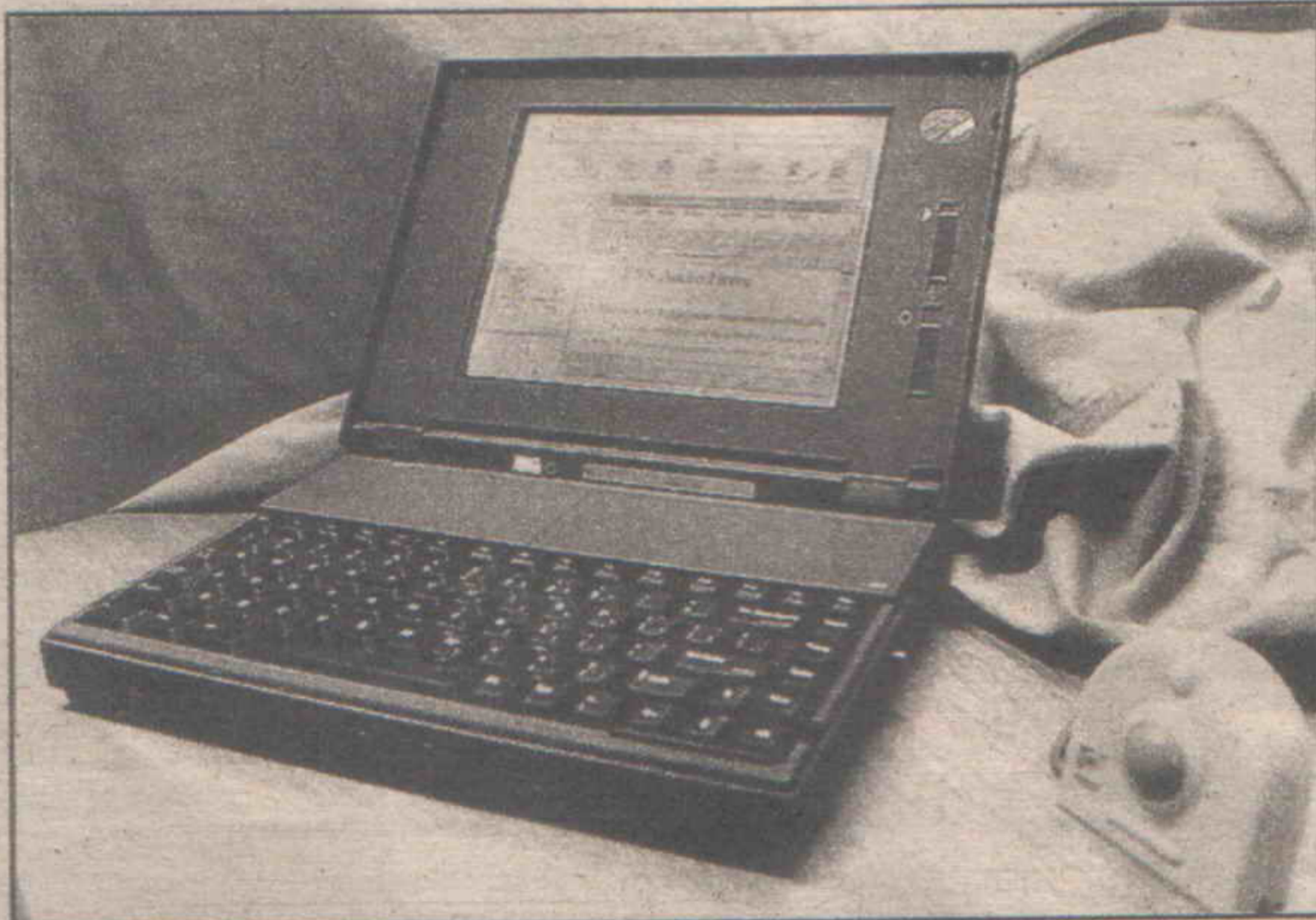
**Notebook kompjuter za one koji nisu dobili nikakvo nasledstvo**

**N**alepnica „IBM-a“ uvek je ulivala strahopoštovanje pravim ljubiteljima kompjutera. Još kada se radi o prenosnim kompjuterima oduvek se znalo da se radi o sigurnim, pouzdanim i dobro opremljenim mašinama.

Svakako da bismo radije na stolu videli najnoviji IBM-ov *Thinkpad 760* sa ekranom u boji, CD-om i zvukom, ali sa cenom od oko 15.000 maraka zaista nikada nije ušao ni u drugi krug razmatranja za kupovinu. Mada kompjuteri brzo zastarevaju, pogledajmo kako bi mogao da se kotira model koji može, prilično povoljno, da se nađe u Beogradu.

*Thinkpad 300* za današnja merila ima prilično slab procesor - reč je o 386 SX procesoru na 25 MHz koja na *Landmark* testu daje indeks nešto iznad 33. Neukom posmatraču možda bi više značio podatak da je procesor oko dva puta brži od onog u prosečnom AT 286 kompjuteru. Međutim, za solidan kompjuter bitne su i mnoge druge stvari...

Pre svega to je ipak 386 procesor sa kojim možete da „terate“ sve aktuelne verzije Windowsa, uključujući i *Windows 95*. Ne preporučujemo vam ipak da idete dalje od *Windowsa 3.11* koji se pokazao kao prava mera za mašinu sa relativno skromnim hard diskom (85 MB). Ova verzi-



ja Windowsa iznenađujuće dobro radi jer kompjuter ima 8 MB RAM-a. Standardna VGA kartica sa rezolucijom od 640 x 480 pružiće vam monohromatsku sliku na LCD ekranu, ali i na spoljnom monitoru za koji postoji priključak. Nažalost, i na spoljnom monitoru slika je monohromatska - tačnije u 16 sivih nijansi koje se dobro raspoznaju i na LCD ekranu i sasvim zadovoljavajuće prikazuju sliku za pisanje u *Wordu 6.0* ili crtanje u *Corelu 4.0*, naprimer.

Ono što predstavlja specijalitet „IBM-a“ su posebni dodaci - *RJ-45* konektor za *UTP* mrežu

kojim možete običnim telefonskim kablom da se povežete sa najbližom stanicom koja ima isti mrežni priključak. Drugi lep dodatak je ugrađen faks/modem. Faks radi standardnom *Class 1* brzinom (9600) i ponaša se kao običan štampač - jednostavno pokrenete štampanje i jedino pitanje na koje treba da odgovorite je telefonski broj na koji će vaš tekst ili crtež, kreiran u pomenutim programima biti poslat kao faks dokument. Modem je, za današnje prilike, vrlo skromnih karakteristika - radi na 2400 bauda i bez ikakvih korekcionih protokola. Ipak, za čitanje ili slanje elektronskih poruka (*E-Mail*) to je sasvim dovoljno.

- Kome je namenjen ovakav kompjuter, za današnja merila prilično skromnih karakteristika, ali i skromne cene od oko 1000 maraka? Pre svega mogao bi da bude vrlo koristan novinarima. Prenosni kompjuter formata A4 papira i debljine svega 4 cm sa koga bi vredni novinar vrlo brzo mogao modемом ili faksom

da pošalje tekst mnogo je bolji od statičnih 286-ica sa hercules ekranima koje naša časna matična kuća tako mahnjito nabavlja u poslednje vreme baš za potrebe novinara. Uopšte, ljudi čije se bavljenje kompjuterima svodi na pisanje (*Win-Word 6.0* radi bez problema - živahnije nego na 486-icama sa 4 MB RAM-a), malo crtanja, slanje i primanje faksova i elektronske pošte idealni su korisnici ovakvog, ne previše skupog i ne previše sporog prenosnog kompjutera.

Voja GAŠIĆ

Proizvod je iz firme „T. M. Computers“

**P**rijatno iznenađenje na tržištu CD-ROM-ova, svakako je firma „Hitachi“ koja se od nedavno pojavila sa četvorobrzinskim modelom *CDR-7730*. Proboj ove firme na domaće tržište izveden je zahvaljujući prikladnoj ceni, koja je privukla domaće dobavljače hardvera i odličnim odnosom cene i performansi.

Sudeći po spoljnom izgledu, dizajneri u „Hitachijevom“ razvojnom timu kao da nisu dorašli kolegama iz drugih konkurentskih firmi, što se ne može reći za inženjere zadužene za unutrašnjost CD-ROM-a. Ako je brzina jedino što se



## Hitachi CDR-7730

**Solidan četvorobrzinac i brzinski vicešampion**

broji na Zapadu koji ne brine o faličnim medijama i lošim kopijama, onda je pouzdanost i tolerantnost prema lošije snimljenim diskovima najvažnija u našim uslovima. Pri čitanju problematičnog diska CD-ROM se lepo pokazao, zadržavši prisebnost i posle nekoliko uzastopnih pokušaja čitanja direktorijuma na lošem mediju. Važno je da nije došlo do kompletne blokade sistema, koja bi značila gubitak mnogih fajlova, posebno u uslovima kakvi su u mrežama.

Drugi važan aspekt koji ulazi u ocenu brzine svakako je prosečan i maksimalni transfer pri sekvencijalnom i slučajnom čitanju. Prosečan transfer, izmeren programom *PC Config*, kreće se oko 597 KB/s, što je samo za 23 KB lošiji rezultat od „Panasonicovog“ *CR581*. Sudeći po programu *CD Test*, najveći

transfer prilikom sekvencijalnog čitanja varira oko 578 KB/s, dok pri čitanju slučajno izabranih zapisa transfer pada na oko 260 KB/s, što je za nijansu bolje od „Toshibinog“ *XM-5302B* drajva. Za kompletnu sliku o brzini, potrebno je uzeti u obzir i najveće i prosečno vreme pristupa slučajnim zapisima na disku. Pri merenju ovih parametara nismo došli do realnih rezultata, jer je *PC Config* i pored isključenog softverskog keširanja pokazivao fantastičnih 0 ms. To nas nije zbunilo, jer smo slične rezultate (3 ms) dobijali i sa „Panasonicovim“ *CR581*. Varka je u internom hardverskom keširanju i dobrim algoritmi-ma za keširanje, što se može okarakterisati samo kao veliki plus.

„Hitachijev“ *CDR-7730* se na našoj listi testiranih četvorobrzinskih modela našao na drugom mestu, odmah iza *Panasonica CR581*, ostavivši iza sebe modele *CD273 (Nec)*, *XM-5302B (Toshiba)* i *FX4000E (Mitsumi)*.

Miroslav STOJANOVIC

# Chem Window

## Napokon pristojan softver za crtanje hemijskih formula i jednačina pod Windowsom

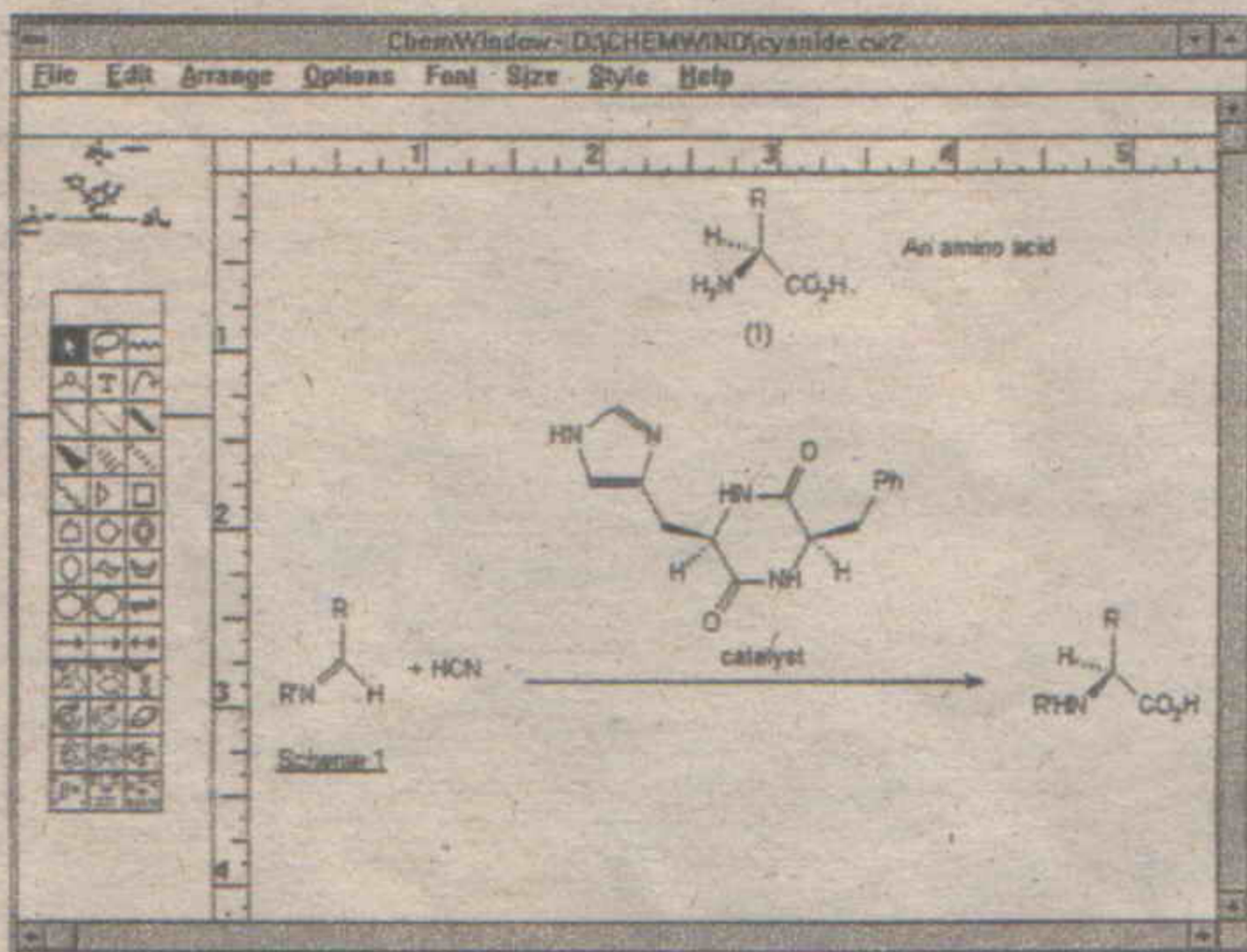
Program *Chem Window* dolazi iz Nemačke, iz firme „SoftShell“ (mekana školjka). Možda je ovo signal da ćemo, pored partizanskih filmova, Nemačku upoznati i kroz kvalitetan softver za kućne računare...

Bez ikakvih problema *Chem Window* ćete instalirati u vaš Windows, jer zauzima svega tri diskete. Nema nikakve specijalne hardverske zahteve, te je dovoljna mašina sa 4MB RAM-a. Rad sa programom je izveden u maniru tekst-procesora, tako da ćete se lako i brzo snaći.

Podržava sve standardne Windows opcije, a formule koje u njemu nacrtate možete prebacivati preko Clipboarda u ostale aplikacije. Ovime je elegantno rešen problem pravljenja stručnih dokumenata iz oblasti hemije u tekst-procesorima pod Windows okruženjem.

U okviru paketa, isporučuje se i biblioteka gotovih hemijskih simbola i često korišćenih funkcionalnih grupa, tako da ćete se manje maltretirati oko crtanja. Neke od najosnovnijih grupa se mogu pozvati i klikom na gadžete (klikanjem na ispupčenja) koji se nalaze levo od radnog prozora. Kao i kod običnih grafičkih programa, na raspolaganju su opcije za isecanje i pomeranje dela formule, njeno brisanje, kopiranje itd. Radni prozor je podeljen pomoću „lenjira“ kako biste se lakše snalazili u slučaju predstave složenih reakcija sa velikim brojem formula u hemijskoj jednačini.

Velike formule se, kao što znate, uglavnom pojavljuju u organskoj hemiji, tako da je organ-



skim jedinjenjima posvećena posebna pažnja. Pored niza gotovih grupa koje možete isecati iz posebnog fajla i spajati u svom radnom prozoru, kompjuter vodi računa i o tome da nacrtane hemijske veze u okviru jedinjenja imaju smisla.

Prvo što ćete primetiti jeste da se, kao i u stručnoj literaturi, C i H atomi izostavljaju pri simboličkoj predstavi. Međutim, kompjuter i stručno osposobljeni korisnik znaju gde se ovi atomi nalaze, te ukoliko pokušate da nacrtate nemoguću vezu (e.g. sedmovalentni ugljenik u polimernom lancu) računara će to ili onemogućiti, ili vašu grešku korigovati.

Posebna pogodnost koju program nudi pri crtanju formula organskih jedinjenja jeste prepoznavanje atoma koji mogu formirati hemijsku vezu. Ukoliko, recimo, želite da zakačite neku funkcionalnu grupu na slobodan C atom u prstenu, ne morate tačno da potrefite mesto gde se on nalazi i gde se funkcionalna grupa kači; dovoljno je da dovedete grupu dovoljno blizu i otpusti-

te dugme na mišu. Grupa će se sama pravilno vezati, ako je veza moguća. Ovo je posebno značajno kod jedinjenja sa složenom prostornom strukturom (aplikacija podržava i trodimenzionalne predstave).

Ukoliko želite da pravite neke grafike ili obeležavate jednačine, možete koristiti i standardne Windows fontove. Možete i sami kreirati svoje biblioteke često korišćenih grupa, tako da ni crtanje složenijih jedinjenja poput hlorofila ne predstavlja suviše veliki problem. Dovoljno je nacrtati kostur jedinjenja, a zatim učitati potrebne biblioteke i seckati...

Autori se nisu ograničili samo na standardne linijske strukturne formule, već su dodali i mogućnost crtanja elektronskih orbitala i još ponekih simpatičnih sitnica. Recimo, možete lepo da predstavite i mehanizam pojedinih reakcija kao što je nukleofilna adicija i sl. Korišćenjem ovoga dodatno štedite trud jer za to ne morate pozivati crtačke programe i ručno crtati.

Sve u svemu, program je lak za upotrebu i do sada se niti jednom nije blokirao pod Windows 3.11 sistemom. Ako vam se desi da vam nešto nije jasno na osnovu pregledno prezentovanih opcija, na raspolaganju je obiman Help sa grafičkim predstavama postupaka koje treba da sprovedete da biste postigli ono što želite. Uključena su i posebna uputstva za prebacivanje crteža u pojedine često korišćene aplikacije (npr. Corel).

Pored tolike kvalitetne robe proizvedene u Nemačkoj, nismo ni sumnjali u kvalitet softvera koji nam je odande stigao. Ako se bavite hemijom i pišete tekstove pod Windowsom, preporučujemo da instalirate *Chem Window*.

Viktor TODORVIĆ i Srđan JANKOVIĆ

Tip: DTP alatka

Platforma: PC

Medijum: 3 diskete

**PREDNOSTI**  
Brzina,  
pouzdanost  
(ne blokira se),  
jednostavno  
korišćenje.

**NEDOSTACI**  
Nema većih  
zamerki.

Ko se prihvatio slavnog zadatka da pravi štampane ploče pomoću ORCAD paketa, zna da se najkvalitetnija (profesionalna) štampa dobija upotrebom tehnike fotosloga (rezolucija 2540 dpi). Dakle, neophodno je napraviti film na osnovu projekta urađenog u ORCAD-u. Fajlovi na osnovu kojih fotoslog-mašine izrađuju filmove su urađeni u postscript-formatu.

Nažalost, sam ORCAD pravi očajno loše postscript-fajlove, jer ako je ploča nešto veća, fajl se enormno uvećava. Ilustracije radi, ako projektujete ploču za vaš PC kompjuter, veličine oko tri kvadratna decimetra, fajl će biti dugačak preko 2MB. To će ne samo uzrokovati probleme u prenosu fajla, već će i zbuniti (zaglaviti) fotoslog-mašinu. Da li je to razlog da batalite odlični ORCAD paket? Pa naravno da nije, jer sada imate listing programa za konverziju koji će ove fajlove

## Ger2eps

Od sada, manje muke sa fotoslogom kod primene ORCAD paketa

svesti na 8 do 10 puta manju dužinu. Tako ćete moći bez problema da ih prenesete na običnoj disketi, a fotoslog-mašina se neće blokirati. Listing bi u nekim srećnijim okolnostima verovatno bio objavljen u samom časopisu, a ovako će biti smešten na BBS „Politika“ pa ga tamo možete naći pod imenom GER2EPS.PAS. Autori ovog članka, ujedno i autori programa, dozvoljavaju njegovo kopiranje i korišćenje, ali ne preuzimaju nikakvu odgovornost za eventualnu šte-

tu nastalu njegovim korišćenjem („support the shareware concept“...). Autori dozvoljavaju da se program menja, ali ne i da se dopisuje „Writeln(‘By Pera’);“ i sl.

### Kompajliranje

Za one koji nisu vični programiranju, daćemo kratko uputstvo za kompajliranje priloženog programa. Najpre treba učitati listing GER2EPS.PAS u editor u okviru Borland Turbo Pascal 7.0 paketa. Zatim treba pritisnuti taster F9 što će uzrokovati kompajliranje i linkovanje, te će vam se, ako niste nigde pogrešili, na disku pojaviti fajl GER2EPS.EXE. Naravno, radite pod DOS-om (odaberite target: DOS).

### Navodilo za uporabo

U samom ORCAD-u, prilikom pravljenja izlaznih fajlova za štampu, nećete odabrati posts-

cript drajver, već drajver za fotoploter (tzv. „gerber“ format). Ovo se bira u okviru konfiguracije. Dakle, umesto multimegabajtnih postscript-fajlova, kao izlaz ćete dobiti gerber-fajl za fotoploter. Priloženi program služi za konverziju gerber fajlova u postscript fajlove male dužine, za fotoslog.

Kada u ORCAD-u izdate komandu PLOT i izaberete parametre (sloj štampe, prazne ili popunjene rupe, automatski izbor burgije itd.), kompjuter će vas pitati za ime TOOL-fajla. To je mali tekstualni fajl u kome se nalaze podaci o veličini rupica, i sl. Za uspešno korišćenje priloženog konvertora, nije dovoljno imati samo gerber (.GER), već morate obezbediti i pomenuti TOOL fajl. Zato, dok ste u ORCAD-u, zabeležite na parče papira imena dotičnih gerber i TOOL fajlova.

Pod pretpostavkom da ste uspešno generisali pomenute fajlove, izađite u DOS i učitajte TOOL fajl u neki tekst-editor. Zatim morate ukloniti njegovo zaglavlje. Da ne bismo mnogo drvili, pogledajte primer kako se to radi na slici 1. Editovani fajl ne treba da ima prazne redove ni na početku ni na kraju. Ostaje vam još samo da iskoristite mukotrpno prekucavani program.

Format komandne linije pod DOS-om izgleda ovako: GER2EPS <imefajla.GER> <imefajla.TOL> <imefajla.PS> Očigledno, program učita fajlove .GER (gerber) i .TOL (TOOL), a ge-

neriše .PS (postscript) koji vam je potreban za fotoslog.

## Poslednje pripreme

Pošto ste dobili postscript fajl, potrebno je još da ga prilagodite fotoslog-mašini koju koristite. U zavisnosti od parametara i formata u kojima

### IZGLED NEDITOVANOG TOOL-FAJLA:

```
{ Time Stamp - 16-FEB-1996 9:03:07 }
Ver Hor Type Tool
0.008, 0.008, L, D10
0.055, 0.055, R, D11
0.055, 0.055, C, D12
0.060, 0.060, R, D13
0.060, 0.060, C, D14
0.065, 0.065, C, D15
0.015, 0.015, L, D16
0.055, 0.055, L, D17
```

### IZGLED EDITOVANOG TOOL-FAJLA:

```
0.008, 0.008, L, D10
0.055, 0.055, R, D11
0.055, 0.055, C, D12
0.060, 0.060, R, D13
0.060, 0.060, C, D14
0.065, 0.065, C, D15
0.015, 0.015, L, D16
0.055, 0.055, L, D17
```

se zadaju, određena fotoslog-mašina ima svoj izgled zaglavlja u postscript-fajlu. To tražite od vlasnika mašine, pa prema potrebi izmenite zaglavije koje ste već dobili u svom .PS fajlu. Parametri koji se na ovaj način zadaju su npr. da li je film pozitiv ili negativ, da li je MIRROR ili nije, orijentacija slike na filmu itd. No, format zadanja ovih parametara ćete dobiti od vlasnika mašine. Format koji smo izabrali za default, dakle onaj koji ćete dobiti kao izlaz priloženog programa, prilagođen je Linotronik mašinama.

Ako ste probali da radite sa PCAD-om, verovatno ste primetili da i on ima isti problem - loše (prevelike) postscript-fajlove. No, ukoliko ste korisnik ORCAD paketa, ovaj problem sada možete smatrati rešenim. Srećno!

Branko MILOVANOVIĆ i Srdan JANKOVIĆ

## Tip: Fajl konvertor za ORCAD

Platforma: PC, DOS

Medijum: Source file na BBS „Politika“

PREDNOSTI

Poboljšava postscript fajlove 8 do 10 puta.

NEDOSTACI

Ocenite sami.

# CyberCom

## The Cyberspace Telecommunications Tool

I pored popularnosti Windowsa, najpopularniji komunikacioni programi rade pod DOS-om. To su, naravno, *TeleMate* i *ProComm+* (oba postoje i u Windows varijanti). Na američkom tržištu *TeleMate* gotovo da i ne postoji zato što nije njihov, već kanadski. Kanadani su još jednom potvrdili da znaju šta je prava komunikaciona alatka. Pred nama se našao program *CyberCom*, proizvod kanadske firme *Megalomania Software*.

Program ima (skoro) sve što je potrebno da zameni *TeleMate* na mnogim računarima, ali mu fale neke od ključnih stvari koje su potrebne da bi se to i desilo. Program se sastoji iz nekoliko osnovnih delova, a to su **Terminal**, **Dialing Directory** i **File Manager**. **Terminal** i **Dialing Directory** se nalaze u svim komunikacionim programima i služe za samu komunikaciju sa mo-

demom i manipulaciju sistemima koji se redovno pozivaju.

### Dial me

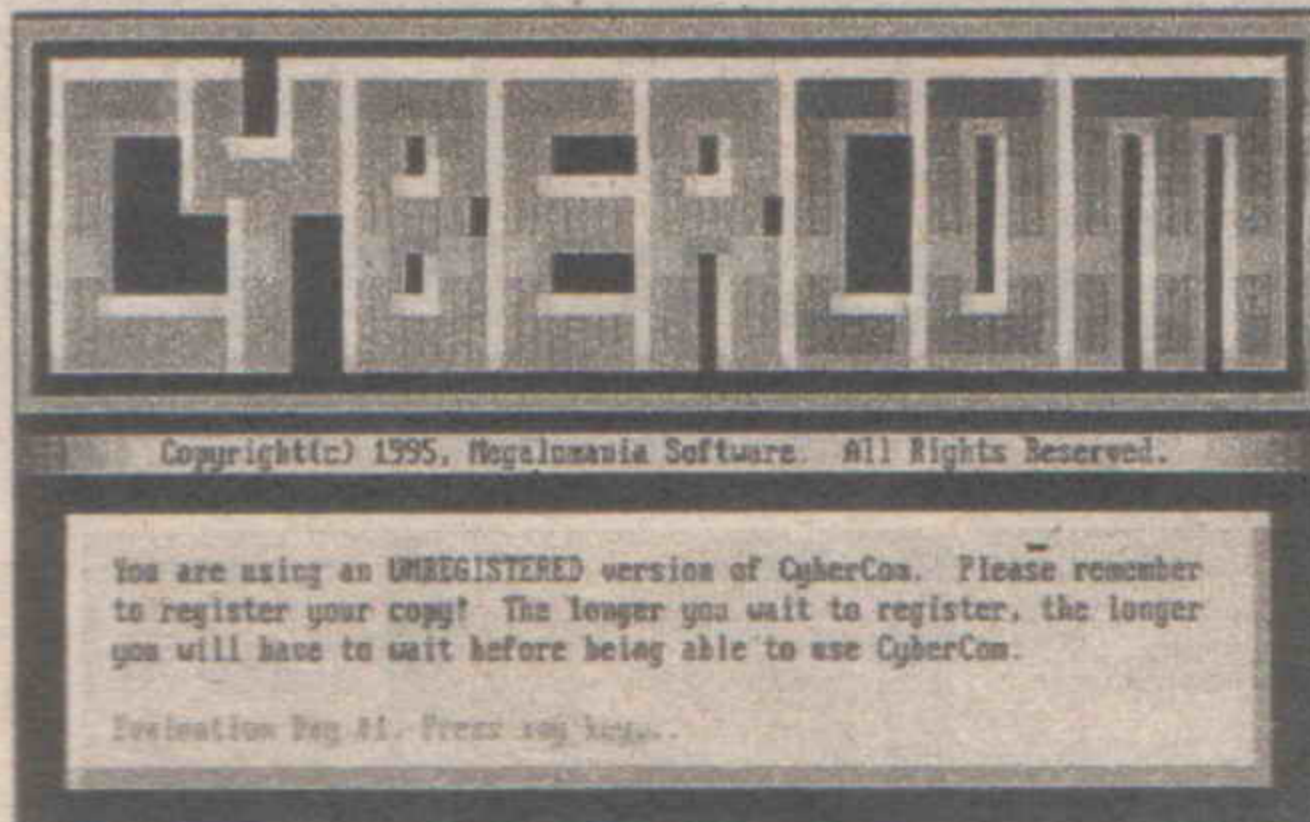
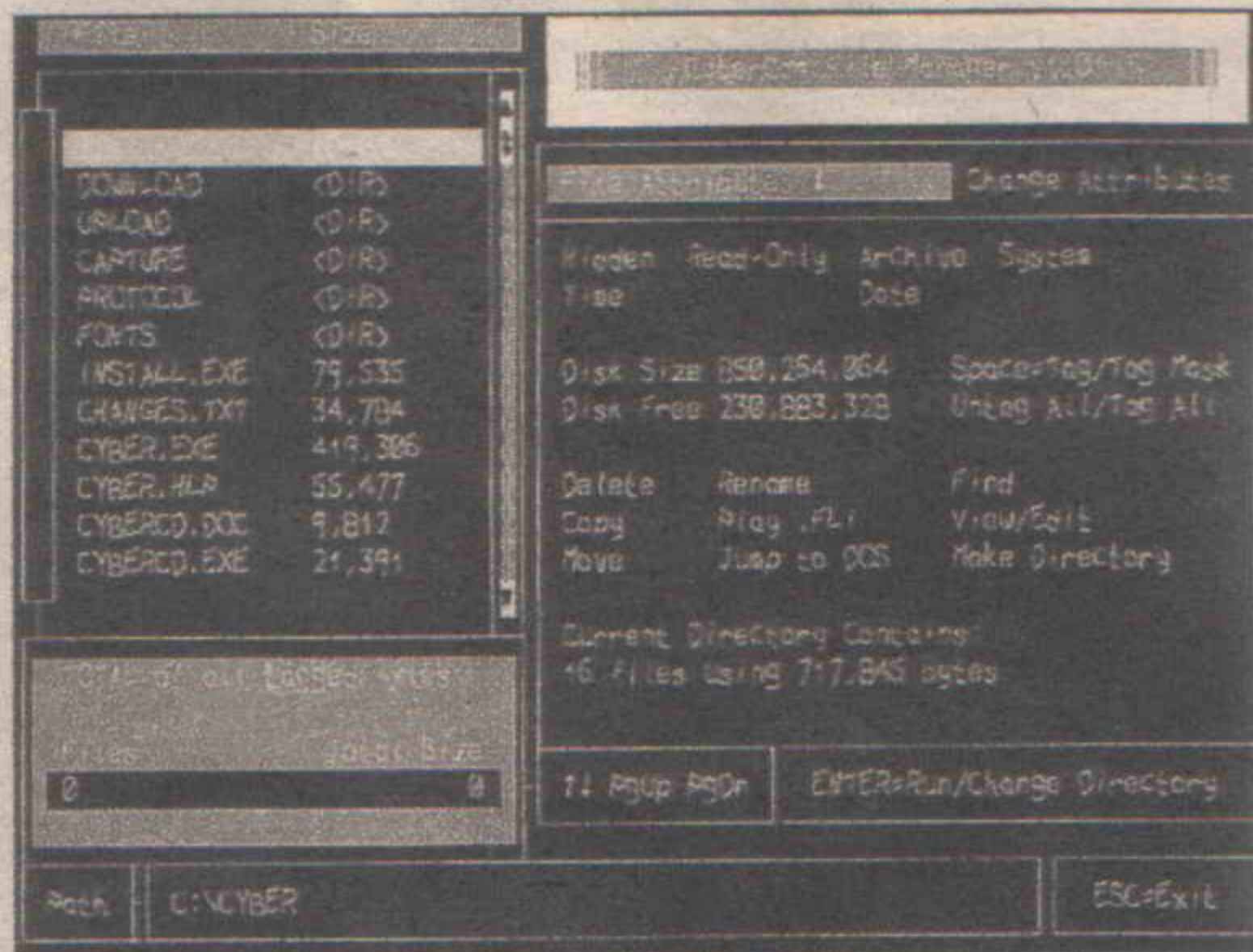
Zanimljivo je da se **Dial** prozoru ne mora definisati više redova za isti sistem koji radi na više telefonskih linija - program podržava do 5 različitih telefonskih brojeva za isti sistem (zaista je retka potreba za više). Za svaki sistem postoji statistika koja se ne sastoji samo u broju poziva, već i u vremenu provedenom na njemu kao i ukupnoj veličini poslatih i primljenih fajlova u kilobajtima. Moguće je definisati ime i šifru za IEMSI komunikaciju (Interactive Electronic Mail Standard Identification), ime LOG fajla, skripta koji će se automatski izvršiti po povezivanju, komentar i ostale manje-više standardne parametre komunikacije.

### Terminal

**Terminal** je standardan. U dnu ekrana je statusna linija u kojoj pišu podaci o emulaciji koja se koristi (ANSI, AVATAR, VT52

itd.), vreme na vezi, brzina komunikacije i neizbežno - ime programa. Kombinacijom Alt i nekog funkcijskog tastera šalju se unapred definisani makroi, a sa **Ctrl-PgUp** i **Ctrl-PgDn** pokreće upload odnosno download. Ovde treba malo zastati i spomenuti da pored već viđenog automatskog ZModem downloada postoji i automatski ZModem upload, što će reći da program sam prepoznaje kad treba da počne slanje fajla, pa se automatski prebacuje u **File Manager** kojim se vrši izbor fajla za slanje!

Auto upload je veoma zgodna opcija, zato što veliki broj neiskusnih korisnika ne zna kad treba da počne sa slanjem fajla. Kad transfer fajla jednom počne, moguće je „iskočiti“ u DOS i raditi nešto sasvim drugo, bez prevelikog uticaja na brzinu komunikacije. Za to vreme na vrhu ekrana postoji statusna linija u kojoj piše sve što je potrebno u tom trenutku znati :-).



Program ima ugrađene najčešće korišćene protokole za prenos kao što su XModem, YModem, ZModem i Kermit.

Sa Alt-H se ne dobija pomoć već se prekida veza, a za pomoć je nadležan taster Alt-Z. Ekran pomoći sasvim je dovoljan da bi se moglo raditi sa programom, ali ga je moguće dobiti samo u terminalu. U ostalim delovima programa jedina pomoć koja je prisutna nalazi se u statusnoj liniji na dnu ekrana.

## Šta još može?

CyberComov fajl menadžer ne zaslužuje mnogo pažnje, jer pored selektovanja fajlova za slanje ima standardne opcije za kopiranje, brisanje, preimenovanje i premeštanje fajlova. Jedina za-

nimljivost je što je iz njega moguće puštati FLI animacije.

Ukoliko ste vlasnik VGA ili bolje grafičke kartice, kombinacijom Alt-K možete promeniti tip slova. Uz program se dobija par interesantnih fontova od kojih nam je posebno za oko zapao onaj pod imenom *KIDS-B* koji podseća na dečje žvrljotine. Takođe, moguće je menjati rezoluciju tekst moda iz 80x25 u 80x50, a takođe i snimati ono što se nalazi na ekranu u fajl. Prisutan je i jako lepo urađen ekran za chat i scroll-back buffer. Ako imate neku muzičku karticu, iznenadiće vas što program za svoje zvuke više ne koristi interni PC zvučnik već nju. Uz program se dobija i rezidentni program pod imenom *CYBER CD*

Player koji služi za puštanje muzičkih kompaktnih diskova sa CD-ROM-a.

Sve u svemu, program je veoma dobar za „prvu inkarnaciju“ (verziju 1.0):

Marko MILVOJEVIĆ  
(markom@emc.co.yu)

**TIP:** Komunikacioni program

**PLATFORMA:** PC/DOS

**MEDIUM:** Disketa (800 Kb)

**PREDNOSTI**

Auto-upload, jednostavnost, mala veličina i jasno uputstvo.

**NEDOSTACI**

Nepostojanje skript jezika (najavljeno za verziju 1.10) i cena (45 USD).

Svim vlasnicima Amige (bivšim ili sadašnjim) poznato je ime Fransoa Lajone (Francois Lionette). Radi se o tvorcu neprikosnovenog i jedinstvenog paketa AMOS - programskog jezika sličnog BASIC-u, namenjenom prvenstveno za razvoj igara i grafičkih programa.

Isti autor došao je na ideju da napravi nešto slično za PC kako bi i to, sve veće, tržište bilo upotunjeno jednostavnim i nadasve lakim alatom za upotrebu u sferi zabavnog softvera. Naime, ako se odlučite za korišćenje ovog programskog paketa biće vam omogućeno da sami, bez ikakvog znanja pomenutih programskih jezika, prostim klikanjem miša, pravite sopstvene igre, edukativni softver i sve ono što ste oduvek želeli a niste znali ili smeli.

Glavni meni sadrži četiri polazne opcije: Create New Game, Modify Game, Play Game i Tutorial, od kojih ćemo se mi zadržati na prvoj jer je i najvažnija. Odmah treba napomenuti da tek odabiranjem opcije Create New Game praktično ulazimo u Klik&Play (dalje KNP) i vidimo da se sastoji od četiri celine koje, kombinovane, daju konačan izgled delu kojeg stvarate i ne mogu se koristiti odvojeno.

**STORYBOARD EDITOR** - Najviše podseća na 'knjige' koje se koriste pri snimanju filmova, a u kojoj su uneti svi pokreti, dijalozi i slično. Ovde određujete broj nivoa (dodajete - oduzimate), postavljate na željena mesta animacije (FLI, FLC),

stavljate pozadinsku muziku za nivoe (MID) - jednom rečju, postavljate scenu za događanja koja slede.

**LEVEL EDITOR** - Možda najvažniji deo KNP-a. Tu se zapravo stvara sama igra, postavljaju sprajtovi, određuje kretanje i sve ostalo što treba (ili ne treba) da se pojavi tokom igranja. Sve je tako jednostavno da jednostavnije ne može biti: mišem pokupite sprajt koji želite (iz ogromne banke sprajtova koja se nalazi na CD-u ili HD-u), postavite ga gde želite, a zatim klikom na njega ulazite u podmeni kojim određujete ponašanje sprajta.

**STEP THROUGH EDITOR** - Predstavlja neku vrstu debagera (testera) jer pokreće vaš „program“ i simulira događaje tipa „šta bi bilo kad bi bilo“. Ako naiđe na neke nepravilnosti ili nedovršene akcije javlja se i

pokazuje da nešto nije u redu. Da bi vam bilo jasnije kako radi daćemo primer. Zamislite trkača na 110 metara kako na leće na preponu - u slučaju da niste ništa prijavili programu za ovakav događaj debager se javlja i postavlja pitanje u takvom slučaju želite da se desi: trkač pada, prepoña pada ili trkač „prolazi“ kroz preponu kao da je nema.

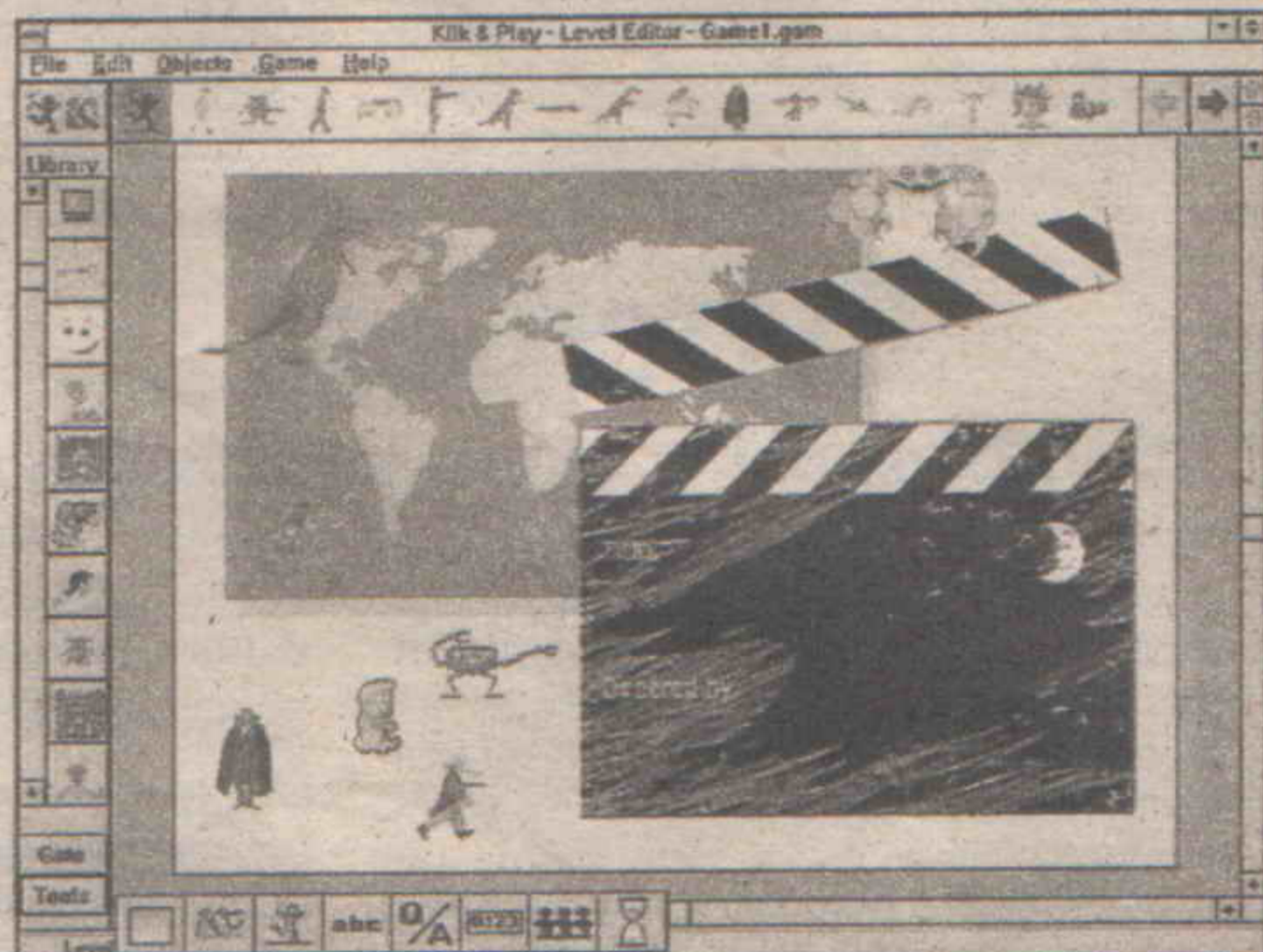
**EVENT EDITOR** - Na veoma jednostavan način (tabelarno) možete svim dešavanjima i

akcijama dodati zvukove, pokrete, određivati tzv. kolizije (sudare) sprajtova odnosno dodavati „dubinu“ događajima koji želite da se odigraju.

Prostor u broju ne dozvoljava nam da se raspišemo o svim „cakama“ i opcijama koji-

## Klik & Play

### Programiranje uz igru



ma KNP obiluje. Dajemo samo opšti prikaz, da bismo vas zainteresovali za ovo ostvarenje koje će sigurno naći dosta pobornika među vlasnicima PC-a.

Što se hardverskih zahteva tiče, KNP se dobro snalazi na mašinama počev od 386DX/40 sa 4 MB RAM-a pa sve do danas popularnih 486DX4/120 sa 8 MB RAM-a i ne pravi nikakve probleme iako radi pod Windowsom. Neki konačan zaključak bi glasio: klikćite tamo i ovamo, pa klikćite uzduž i popreko jer se program i zove - **KLIK & PLAY!**

Vladimir PISODOROV

**TIP:** Programiranje

**PLATFORMA:** PC Windows

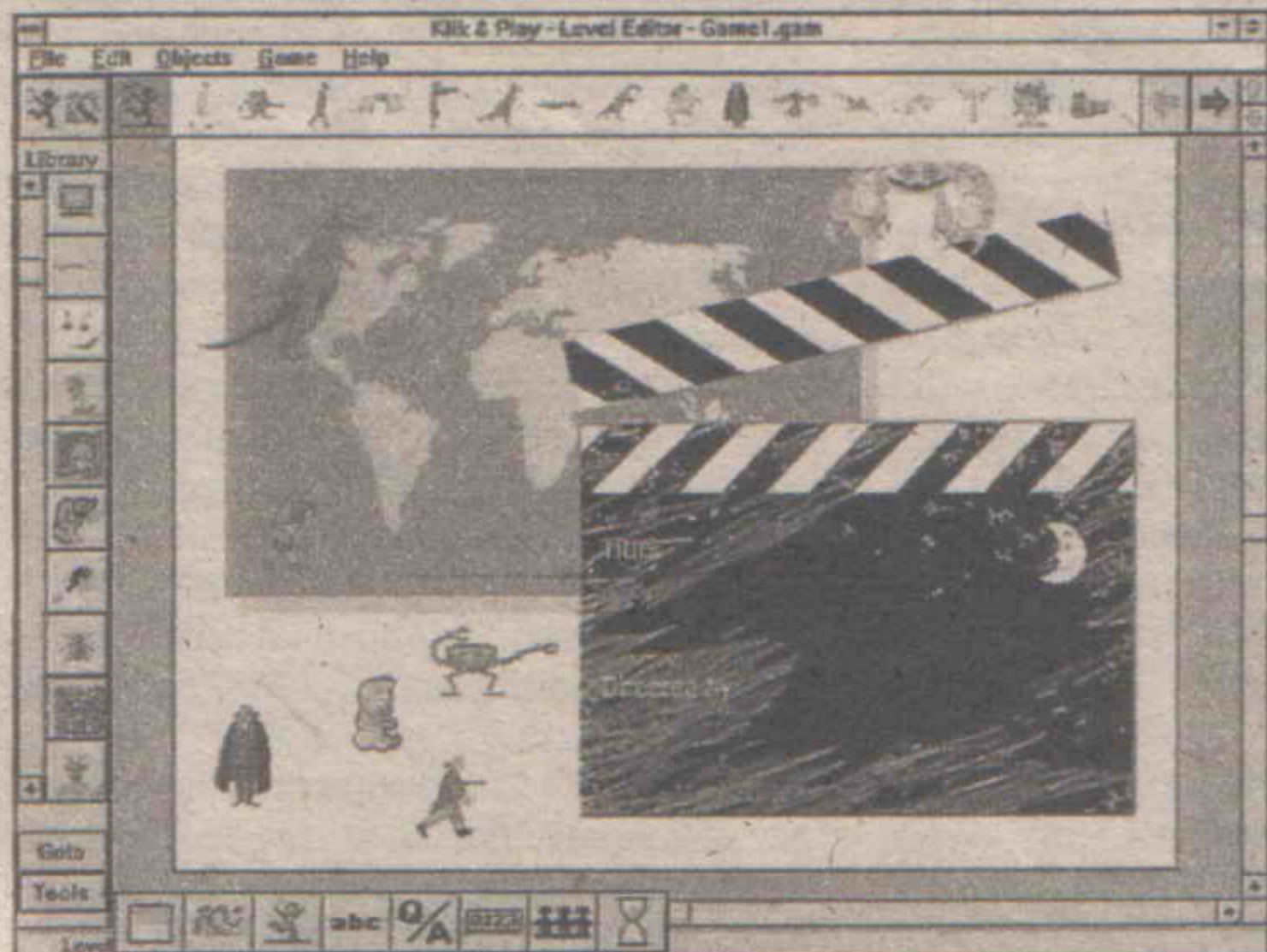
**MEDIUM:** CD (oko 60 Mb)

**PREDNOSTI**

Laka i jednostavna upotreba. Radi na slabijim konfiguracijama.

**NEDOSTACI**

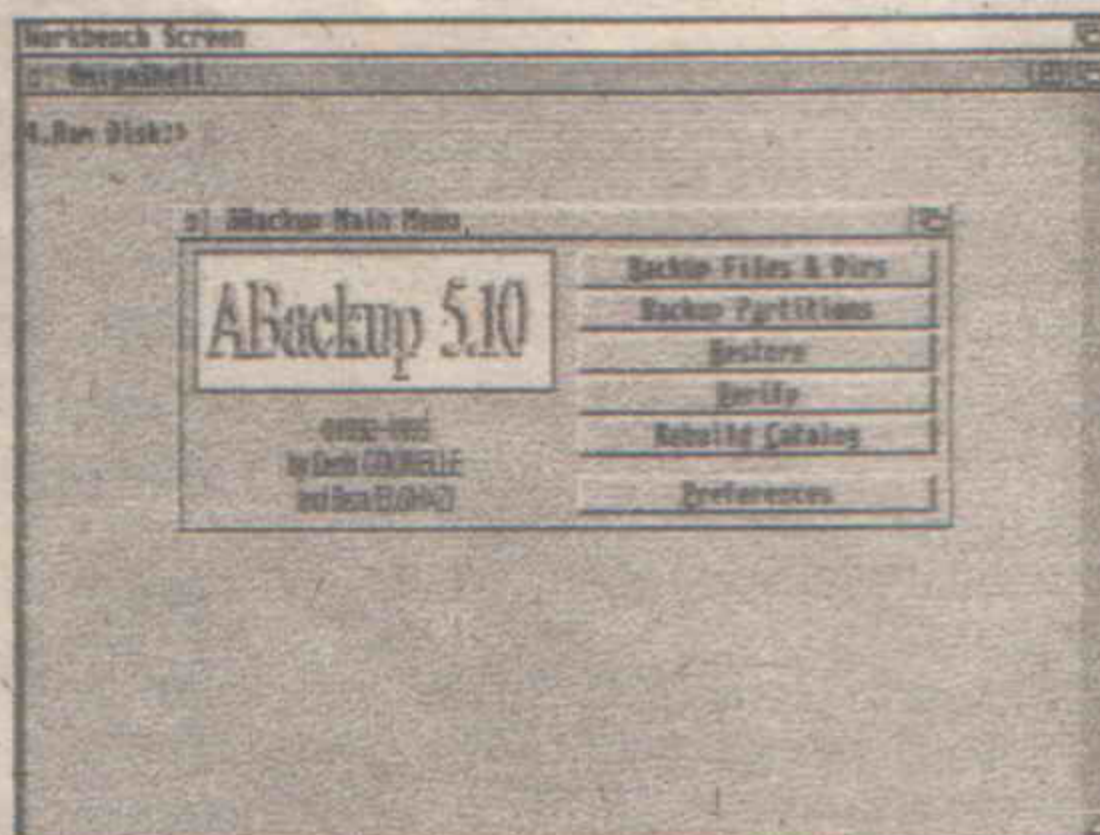
Komplikovanost korišćenja kompajlera.





# A Backup 5.10

Poboljšana verzija korisnog bekap programa



U programu su zastupljena četiri moda za rad. Interaktivni rad sa grafičkim interfejsom korišćenje je podjednako tastature i miša. Automatski rad sa grafičkim interfejsom jednostavno je kliktanje na gedžete/ikone. Interaktivni rad sa Shell interfejsom - ovaj mod omogućava rad *ABackupa* kao fajl arhivera u potpunosti konkurentnog sa programima poput *Lha*, *Tar* itd. Automatski rad sa Shell interfejsom - u ovom mo-

Opšte poznata stvar je da prostora i memorije u računaru nikada nije dovoljno. Nova verzija *ABackup* biće rešenje jednog od problema. Pomoću njega možete uraditi bekap podataka sa vašeg hard-diska. Da bi se uopšte startovao program, neophodan je najmanje 1 MB i korisnički Kickstart 1.3 (i više).

Potpuna kontrola bekapovanih informacija može se izvršiti pristupom njihovim imenom, datumom unosa, zaštitnim bitovima ili čitanjem jednog za drugim. Jedna od karakteristika programa je bekap na HD (High Density) flopi diskove, rad sa nekoliko disk jedinica istovremeno, kao i mešanje HD i DD (Double Density) diskova. Sem što asinhrono upisuje podatke maksimalnom bekap brzinom, može automatski izvršavati kompresiju putem *xpk.library* ili nekog spoljašnjeg programa. Jedna od najzanimljivijih odlika ovog programa je podržavanje tzv. *MultiUserFileSystems*, odnosno višekorisničkog rada sa podacima. Ova funkcija ne pruža samo zaštitu već stvara pristupna prava svakom od korisnika bez mogućnosti pogrešnog uzimanja (korišćenja) tuđih podataka. Za razliku od sličnih programa (*Quarterback*, *Amiback*) sa jednim klikom miša na neku od ikona može se započeti ceo proces bekapovanja, dakle potpuna automatizacija operacije.

du program ne traži, niti daje nikakve informacije (sem poruke o greškama) već automatski učitava stablo direkterijuma (ili katalog arhiva) i vrši selekciju fajlova, ujedno ovo je i najbrži mod pri radu.

Razlike između nove verzije i prethodnih su sledeća poboljšanja: primetno brži rad prilikom čitanja arhiva (provera/povratak podataka), katalog arhiva je potpuno drugačiji omogućavajući 64 nivoa pod-direktorijuma odnosno, 256 pod-direktorijuma po nivou, otklonjeni su svi bagovi oko podržavanja formata starih arhiva, automatsko nestajanje dugačkih fajlova je ispravljeno, čak iako trenutni direktorijum nije u RAM-u i I/O bafer za pristup sa strimerom se može naći u FAST memoriji.

Korišćenje programa ovog tipa je neophodno tako da se nova verzija nameće kao vrlo korisno rešenje.

Branislav BABOVIĆ

Tip: Bekap program

Platforma: Amiga

Medijum: Disketa

PREDNOSTI

Poboljšane opcije i otklonjeni bagovi.

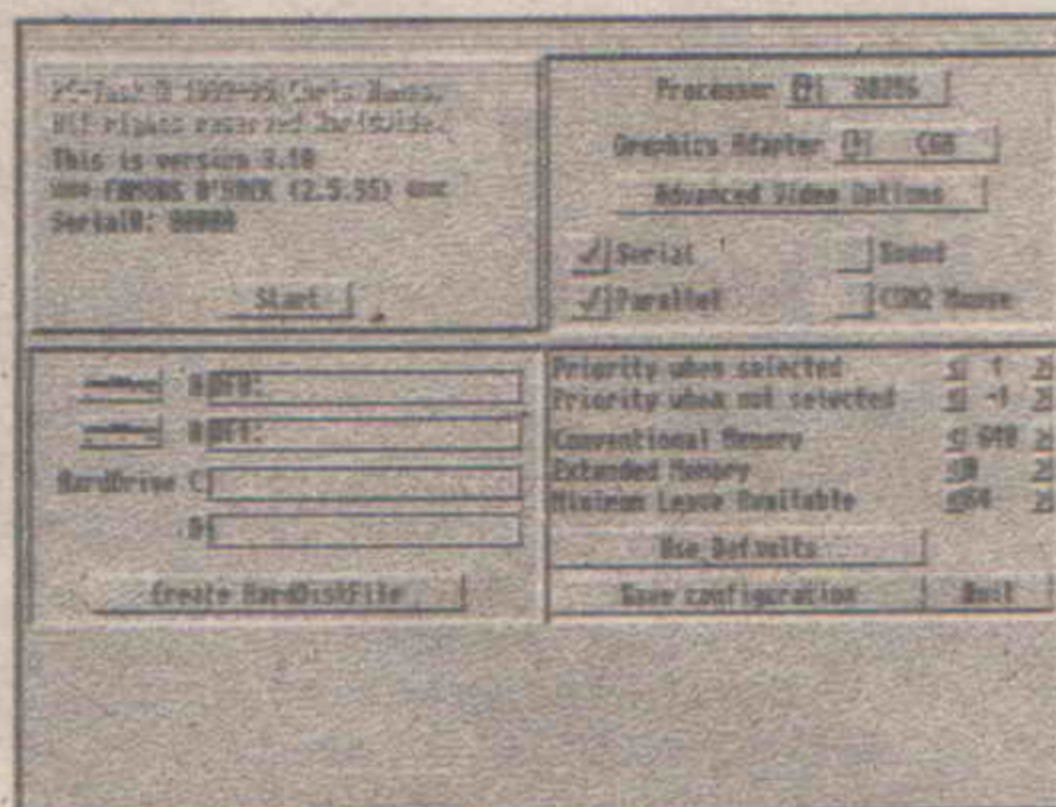
NEDOSTACI

Previše funkcija za običnog korisnika.

# PC-TASK 3.10

Personalizujte svoj računar

ban MS-DOS 5.0 i više. Prethodne verzije PC-TASK-a nisu mogle raditi sa ovim MS-DOS-om. Multitasking mogućnosti su maksimalno iskorištene. Podešavanjem opcija u meniju prioriteta dajemo prednost emulaciji ili sopstvenom ra-



čunaru. Vlasnici Amiga koji poseduju 5.25" disk jedinice mogu ih koristiti u radu sa programom. Samim tim još jedno od poboljšanja je i rad sa više flopi disk drajvova.

Branislav BABOVIĆ

TIP: Emulator

PLATFORMA: Amiga

MEDIJUM: 2 Flopi diska

PREDNOSTI

Izvršna (i jedina) emulacija PC računara.

NEDOSTACI

Postoje još uvek neotklonjeni bagovi.

# Prop3D

Ulepšavanje grafičkog interfejsa na Amigi

Vlasnici starijih Amiga možda se sećaju programa *OpenLook* i sličnih koji su davali trodimenzionalni izgled sistemskim gadžetima. Nešto slično radi i *Prop3D*: on daje 3D-look proporcionalnim gadžetima iz *gadtools.library*, a takođe im dodaje teksturu za pozadinu.

Ima programa, posebno starijih, koji ne koriste dotičnu biblioteku. Međutim, većina novijih programa za ulepšavanje grafičkog izgleda koristi *ASL* i *ReqTools*, a oni sa *Prop3D*-om rade savršeno.

Za razliku od drugih sličnih pokušaja (*gadtools.library*, *MultiCX* ili *Dopusove* opcije *New-look sliders*) *Prop3D*-ovi gedžeti se „ugibaju“ na pritisak i više nemate onaj 'tvrd' osećaj pri radu. Instalacija je jednostavna: program treba iskopirati u *WBStartup* direktorijum i to je sve.

Autor je dao dosta upozorenja po pitanju mogućeg pada sistema, ako se program startuje ili prekine dok je biblioteka *gadtools.library* aktivna, ali autoru tako nešto nije uspelo, iako se trudio.

Program je dobar, kratak i zauzima malo memorije, pa preporučujem da ga nabavite. Ako ništa drugo, ulepšaćete vam život.

Nikola SMOLENSKI

Ako vam je ikada nedostajao PC kompjuter, a nije vam se menjala „priateljica“, ovaj program je idealan izbor. Program Kris Hejmsa (Chris Hames) emulira PC računar i dozvoljava rad sa softverom za isti koji zahteva procesor 80286 i ispod. Za rad vam je potreban MS-DOS 3.33, 5.0 ili 6.2 verzija. Praktično, softverski paket radi na svim mašinama od operativnog sistema 1.2 naviše, ali preporučljiva je brža mašina. U paketu se nalaze dve verzije programa. Jedna je namenjena za 68000/010 računare tj. za Amige 500, 600 i 2000. Pre ulaska u rezidentan program potrebno je aktivirati iz glavnog menija manji *TDPatch 1213*, koji će popraviti sitne bagove i dodati neke karakteristike Kickstartu omogućavajući mu čitanje PC format flopi diskova. Druga verzija je za procesore 68020/060 (1200, 3000, 4000) koja samim tim stvara bržu emulaciju. Uz puno RAM memorije preporučljivo je i posedovanje hard diska sa najmanje 10 MB slobodnog prostora.

Iz glavnog menija potrebno je odabrati grafičku karticu (grafički adapter) iz sledećeg izbora MDA, CGA, EGA, VGA i SVGA. Za poslednje dve neophodno je od 1 do 3 MB RAM-a. Nova verzija donosi novitete u korišćenju Amiginog CD-ROM-a podešavajući drajver *PCTCDROM.SYS* u datoteci *Config.sys*. Za rad sa CD-om je potre-

# O ćirilici 1001. put

Još jedna tribina Društva za informatiku Srbije održana je 28. februara u Biblioteci Grada Beograda

Tribina pod nazivom „Utvrđivanje garnitura znakova (fontova) kodnih tabela i tastatura za srpsku ćirilicu” održana je u organizaciji Društva za informatiku Srbije, u saradnji sa Bibliotekom Grada Beograda i Vukovom zadužbinom.

Voditelj tribine bio je Dragoljub Ilić, potpredsednik Društva, a učesnici: akademik Nikša Stipčević, profesor na Filološkom fakultetu, Stjepan Fileki, profesor na Fakultetu primenjenih umetnosti i dizajna i rukovodilac Centra za umetničko i naučno istraživanje Univerziteta umetnosti u Beogradu, Duško Vitas, profesor na Matematičkom fakultetu, Predrag Vančetović iz IBM-a, Miljko Kovačević iz Razvojnog centra „Politike” i Nenad Bogojević iz „Jugodrava”.

Sudeći po broju posetilaca, a Rimaska dvorana biblioteke bila je puna, za ovu temu vlada prilično interesovanje. Učesnici su, svaki iz svog ugla, pokušali da predoče potrebu, probleme i eventualna rešenja za upotrebu ćirilicnog pisma kada je u pitanju računarska tehnologija.

Što se tiče konkretnih stvari koje su do sada urađene, istaknuto je da već duže vreme egzistiraju standardi za ćirilicnu kodnu tabelu i tastaturu (o čemu je naš časopis pisao u više navrata), kao i da je u toku izrada

srodnih kodnih tabela koje će sadržavati znake staroslovenskog pisma, naprimer. Međutim, kako je zaključilo više učesnika (i iz publike), problem je u tome što prosečan korisnik računara nije dovoljno upoznat sa postojanjem takvih standarda i softverskih alati koje omogućavaju njihovo bezbolno korišćenje. Zaključak je da uporedo sa novim stvarima treba raditi na marketingu onog što je do sada postignuto.

Što se tiče upotrebe ćirilice na računarima, opšti utisak učesnika tribine jeste da rešenja koja nam nude strani, pre svega američki, proizvođači softvera u okviru svojih operativnih sistema (Windows, na primer) i drugog softvera, ne zadovoljavaju u potpunosti naše potrebe.

Ipak, za očekivati je da će skora upotreba dvobajtna UNICODE kodne tabele koja sadrži 65536 znakova i omogućava upotrebu znakova bilo kog svetskog jezika, rešiti većinu problema. Što se nas tiče, UNICODE tabela ima sitnijih nedostataka kao što je, naprimer, to da nije uzeta u obzir činjenica da neka mala ćirilicna slova u kurzivu (italic) ne izgledaju isto u našem i, recimo, ruskom jeziku. Sledi i skora revizija ove kodne tabele, obzirom da ima zamerki na nju i od strane nekih drugih naroda.

Tihomir STANČEVIĆ



# Internet u našoj avliji

Domaća akademska računarska mreža nazivana raznim nezvaničnim imenima (Bint, BeoInternet, YU-Internet), krajem februara je konačno dobila zvanični naziv - Internet

Posle dugih godina sankcija po svemu sudeći dolaze duge godine Interneta. Beogradska firma „Telefonija” je 29. februara 1996. godine uspostavila satelitsku vezu sa Skandinavijom i ponudila korisnicima usluge Interneta.

Prvi korisnik je akademska računarska mreža koja je povezana preko računara *Afrodita* koji se nalazi u Univerzitetskom računskom centru u Beogradu (RCUB). Iz tog razloga smo razgovarali sa *Mikicom Kocićem* iz RCUB-a od koga smo saznali tehničke pojedinosti.

Ostvarena satelitska veza je kapaciteta 64 Kbita/s, zapravo nešto manje zbog raznih kontrolnih signala, a maksimalan mogući kapacitet je 2 Mbita/s. Očekuje se da postepenim širenjem mreže i povećanjem broja korisnika, shodno potrebama prenosa, dolazi do dupliranja kapaciteta veze sve dok se ne dostigne maksimalnih 2 Mbita/s. Prvo ovakvo proširenje se očekuje u maju. Zanimljivo je da satelitska veza unosi prosečno kašnjenje od oko 800 milisekundi koliko je potrebno da informacija stigne od zemlje do satelita, da se obradi i ponovo pošalje prema zemlji.

Što se tiče čvora u Skandinaviji, sa kojim je ostvarena veza, on poseduje direktnu vezu sa Stokholmom putem optičkog kabla. Stokholm je glavno čvorište računarskih mreža u Skandinaviji i trenutno je povezan sa Amerikom (gde se nalazi najveći deo Interneta) vezama ukupnog kapaciteta od 8-10 Mbita/s a za dve nedelje će proraditi i optički kabl propusne moći 34 Mbita/s.

Telefonijina oprema za ostvarivanje satelitskih veza se nalazi u ulici M. Tolbuhina i do RCUB-a je ostvarena veza preko iznajmljenih linija kapaciteta 128 Kbita/s. Za mesec dana trebali bi da se instaliraju brzi modemi pa bi ukupni kapacitet iznosio čitavih 2 Mbita/s.

Šta se zaista krije iza svih ovih podataka o prenosu? U pitanju je potpuni Internet pristup sa bilo kog računara akademske mreže. Za sada, dok traje probni rad, sve

# ElektroNova '96

Od 19. do 25. februara održan je Prvi međunarodni sajam elektronike i tehnike u Nišu

Prvi međunarodni sajam elektronike i tehnike „ElektroNova 96”, održan u izložbenom prostoru „Pionir” u Nišu, od ove godine bi trebalo da predstavlja tradicionalnu manifestaciju. Sajam je pokušao da predstavi sve ono što se danas kod nas i u svetu proizvodi u oblasti elektronike. Organizovan na velikom prostoru, tačnije na dva sprata bivše robne kuće „Pionir”, sajam je bio prebogat domaćim i stranim proizvodima. Na sajmu se moglo videti dosta toga: od novih televizora marke „Sony”, „Phillips”, preko raznih proizvoda iz oblasti industrijske elektronike, telekomunikacionih uređaja (na primer telefona firme „Panasonic”), satelitskih uređaja, do proizvoda bele tehnike. Bilo je tu i nekih specifičnih ostvarenja, nekih

specijalizovanih uređaja, kao što je košarkaški semafor koji je prvi sačekivao posetioce.

Iz oblasti računarske tehnike, mora se priznati, bilo je vrlo malo proizvoda, a i ti proizvodi su uglavnom bili nešto već viđeno. „El Monitori” su izložili svoj „touch information display” *JugoTID* (monitor koji reaguje na dodir prsta), dok je bilo više firmi koje su svoje PC kompatibilce iskoristili za kontrolu industrijskih procesa. Predstavio se i Elektronski fakultet koji je na svom štandu predstavio projekte za umrežavanje računara.

Pošto na ovom sajmu nismo videli ništa epohalno, bar što se tiče računarskih proizvoda, nadamo se da će idući sajam „ElektroNova 97” biti nešto bolji.

Dušan STOJČEVIĆ

**BBS Politika**  
 32-29-148  
 non stop!  
*Over the world*  
 SETNet 38:103/133  
 ProNet 58:301/304

to je potpuno besplatno za krajnje korisnike a očekuje se da će tako i ostati. Razlog tome je što će mesečni troškovi gore opisane veze (64 Kbita/s) univerzitet stajati ispod 20000 dinara, što je višestruko manje od JUPAK troškova za prenos elektronske pošte do Grčke na dalje prosleđivanje. Iz tog razloga se očekuje da se u bliskoj budućnosti i razmena elektronske pošte obavlja ovim kanalom. Univerzitet planira da u budućnosti ostvari vlastitu satelitsku vezu sa Internetom za potrebe akademske računarske mreže. Sa tehničke strane priključenje akademske mreže je predstavljalo vrlo jednostavan zadatak s obzirom da je mreža još 1992. (kada je isključena sa EARN-a) od principa *Bitnet* protokola počela da prelazi na *TCP/IP* protokol i predstavljala Internet u malom.

Sa dolaskom Interneta u naše krajeve dolazi do još veće potrebe terminalskog i modemskog pristupa do računara koji se nalaze u mreži. Terminalski način, pored toga što je skuplji, zahteva i dodatne prostorije sa kojima RCUB ne stoji baš najbolje. Zato je pogodniji modemski pristup koji koči nedostatak telefonskih brojeva i linija, iako su obećane još pre par godina kada je RCUB otvoren.

Prvi utisci u vezi brzine prenosa podataka su različiti od korisnika do korisnika. Oni koji su probali Internet u inostranstvu smatraju da bi linije mogle da budu i brže, mada to misle i korisnici koji su navikli na domaće relacije na kojima je sve više optičkih kablova (nedavno je proradio „studentski trg“, lokalna optička mreža rektorata i okolnih fakulteta). Ipak većina korisnika je zadovoljna što je konačno dobijen izlaz u svet i ne žali vreme ni živce što je veza relativno spora već se gura za slobodan terminal i modem tako da u svakom trenutku par desetina korisnika surfuje po mreži. Efektivna brzina svakako zavisi i od kapaciteta veza prema čvoru sa kojim se uspostavlja veza i od trenutnog saobraćaja na našem satelitskom linku, kao i od trenutnog saobraćaja na drugim uskim grlima u putanji do odredišta. Pojedini čvorovi u Evropi rade zadovoljavajućom brzinom, osetno brže nego većina čvorova u Americi, dok opet ima i jako sporih čvorova i po Evropi (recimo ako i taj čvor ostvaruje satelitsku vezu tada je prosečno kašnjenje preko 1,5s). Međutim postavljanjem pomenu-tog optičkog kabla između Stokholma i Amerike, pristup čvorovima sa one strane okeana će biti brži nego ka Evropi.

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

## Novosti na SETNet-u

• Računar dobijen od Birostroja na drugoj skupštini mreže konačno je postavljen na zasebnu telefonsku liniju i sada radi kao centralni sistem (host) za razmenu pošte u Beogradu, u kome je promet najveći. U početku je bilo problema sa njegovim radom, ali se situacija lagano sredila, pa je sada razmena daleko brža i pouzdanija nego ranije.

• Otvorena je konferencija NET.FOOD koja se bavi hranom i mestima na kojima se ona, u svojim kvalitetnim oblicima, može nabaviti. Za semo dve nedelje stiglo je preko 150 poruka, mahom sa interesantnim receptima i savetima za pripremanje raznih jela. Planira se i prikupljanje recepata i njihovo objavljivanje u elektronskom obliku za one koji ne prate konferenciju redovno, ali bi ipak hteli da sami isprobaju neke od „specijaliteta mreže“.

### BBS Politika

# NO CARRIER

Ova nemila poruka bila je predmet mnogih komentara Sysopu našeg BBS-a. Može li se stalno pucanje veze ikako izbeći ili makar ublažiti?

P ojednostavljeno rečeno, modemi podatke prenose u obliku zvuka kroz standardne telefonske veze. Tokom cele komunikacije modemi proizvode ton stalne frekvencije, tzv. noseći ton ili *carrier*. Dovoljno je da veza malo zašusti ili da se na trenutak prekine pa da dotični ton nestane, što za modeme, u najgorem slučaju, znači automatski prekid veze.

Naš BBS je u početku radio na jednoj od najstarijih centrala u Beogradu (neki kažu i na Balkanu) i veze su bilo toliko loše da gotovo niko od korisnika nije ni pomišljao da radi na iole većim brzinama. Tako smo došli u paradoksalnu situaciju da imamo brz modem, ali nemamo uslova da iskoristimo njegove potencijale. Situacija se, na sreću, poboljšala od kako je stara, predratna centrala zamenjena novom, ali zbog heterogenosti naše telefonske mreže do-

Vrednost S37 registra	Brzina povezivanja
0	Brzina podešena u kom. programu
1-3	300 b/s
5	1200 b/s
6	2400 b/s
8	4800 b/s
9	9600 b/s
10	19200 b/s
11	14400 b/s
12	7200 b/s

bar deo korisnika i dalje ima prilično lošu vezu sa BBS-om Politika. Postoji više načina na koji se efekti te loše veze mogu, ako ne izbeći, a ono makar ublažiti.

Prvi je spuštavanje brzine modema. Vodi te računa, međutim, da to nije spuštavanje brzine (*Baud Rate*) u komunikacionom programu - obaranjem te brzine na, recimo, 9600 zaista ćete naterati većinu modema da se spajaju samo na toj brzini, ali to nije efekat koji smo želeli jer se onda poništavaju svi efekti softverske kompresije koju svi brzi modemi imaju ugrađenu. Dakle, brzinu u komunikacionom programu postavite na optimum (9600 ili 19200 za


2400 b/s modeme, 38400 za 9600 b/s modeme, 57600 za 14400 b/s i 115200 za 28800 b/s), a brzinu komunikacije između dva modema menjajte za to predviđenom komandom. Kod nekih modema ta komanda je *ATBx*, kod drugih *AT&Nx* (za pravilne vrednosti parametra „x“ pogledajte uputstvo svog modema), ali univerzalna metoda je podešavanje pomoću registra *S37*. Sintaksa glasi *ATN0S37=x*, gde *NO* znači „poslušaj vrednost iz *S37* registra“. Vrednosti koje se upisuju u registar možete videti u tablici koju prilažemo uz tekst. Poništavanje ovog efekta postiže se komandom *ATN1* ili resetom modema.

Stabilnost veze ponekad se može poboljšati i promenom vrednosti registra *S10*, kojim se određuje vreme potrebno da bi modem prekinuo vezu („spustio slušalicu“) posle gubitka nosećeg signala. Vrednost je izražena u desetinama sekunde i inicijalno postavljena na 14, što znači da će modem čekati maksimalno 1,4 sekunde između gubitka signala i prekida veze. Povećanje ove vrednosti može da pomogne u uslovima kada je veza relativno dobra, ali se dešava da se *carrier* prekine i nastavi posle par sekundi. Samo se po sebi podrazumeva da je istu vrednost neophodno namestiti na oba modema ne bi li se zaista postigao pozitivan efekat.

Čudno zvuči, ali ponekad se dešava da softverska korekcija ili kompresija onemogućavaju normalnu komunikaciju. U tom slučaju vredi pokušati bez njih, jer se za prenos fajlova uglavnom koristi *ZModem* protokol koji ima mnogo bolju kontrolu podataka od one koja je ugrađena u same modeme. Takođe, ponekad je bolje koristiti, recimo, samo *MNP* korekciju, a ponekad samo *V.42*. Univerzalnog pravila nema, a najbolji rezultati se postižu eksperimentom. Za podešavanje protokola služi komanda *AT&Q*, kao i registri *S36*, *S46* i *S48*. Kontrola kompresije najčešće se vrši komandama *AT%CO* (bez kompresije) ili *AT%C1* (sa njom), mada su kod nekih modema te komande drukčije. Pošto je kombinacija zaista mnogo, savetujemo vas da pogledate uputstvo svog modema gde ćete naći detaljna objašnjenja delovanja ovih komandi. A ako vam ne pođe za rukom da i pored ovih uputstava ostvarite bolju i stabilniju vezu, slobodno nam se obratite preko BBS-a.

Slobodan POPOVIĆ

## Tuđa Amerika

 Evo već je prošlo godinu dana kako više nisam tvoj redovni čitalac. Nažalost, morao sam da otputujem u Ameriku, tako da mi puno nedostaje moj omiljeni časopis. Zadnji broj koji sam čitao je bio iz decembra 94. Uspeo sam poneti samo nekoliko starijih i najomiljenijih brojeva sa sobom, tako da sada imam vašu adresu i na ovaj način pokušavam stupiti u kontakt sa vama. Kada sam došao u Ameriku tako sam se izgubio kada sam video da Amiga nije popularna pa sam se morao priključiti PC-ju i konzoli „Sony Playstation“. Kupio sam i Amigu 4000, ali igre i ostale stvari je užasno teško pronaći.

Rado bih se pretplatio na „Svet kompjutera“, ali ne znam kako to ide sa Amerikom i da li je moguće. Molio bih vas da mi pošaljete bar jedan novi broj, i ako može nekoliko njih iz 1995. ili „Svet igara“, pa se nadam da ću unutra naći informacije o pretplati.

Takođe, rado bih postao vaš saradnik, vaše redakcije, jer bih vam mogao slati razne informacije o Segi, Nintendo, Soniju, Jaguaru i ostalima. Unapred se zahvaljujem jer sam siguran da ne znate kako je grozno biti bez omiljenog časopisa. Ovde čitam najpopularnije magazine kao „PC magazin“, ili „Game Pro“, ali to nije to. Bez omiljenih novinara, omiljenih rubrika, omiljenih tekstova i informacija iz „Sveta kompjutera“ je teško živeti jer „Svet kompjutera“ je najbolji časopis na svetu.

Vaš čitalac

Hasan Kacenić  
Pittsburgh, USA

Hvala na komplimentima, kontaktiraćemo te putem pisma.

## 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.  
Pitanje možete  
ostaviti  
i na BBS-u Politika

Svet kompjutera  
(I/O PORT)  
Makedonska 31  
11000 Beograd


## Džojstik sa C64

 Čitam vas već više godina i mislim da ste najbolji. Pišem vam prvi put i imam jedan problem. Pre nabavke personalca imao sam Commodore. Od Commodorea mi je ostalo nekoliko starih džojstika. Voleo bih da te džojstike koristim ponovo i zato vas molim da objavite šemu vezivanja 9-pinskih džojstika na PC. P.S. Povodom odgovora na pitanje Maje Milojević (SK 19/95) da ste šemu objavili u jednom od prethodnih brojeva, moram da kažem da sam prelistao sve brojeve dve godine unazad, a šemu nisam našao. Unapred zahvalan,

Relja  
iz Novog Sada

Evo prelistasmo i mi stare brojeve, i nađosmo pomenuti tekst u SK 9/91 (rubrika „Zlatne ruke“).

## Džojstik sa SEGE

 Zovem se Nikola i imam 12 godina. Čitam „Svet kompjutera“ još od 1992. godine. Možda sam propustio neki broj dok sam bio na raspustu, ali nema veze. Pa da pređem na stvar:

Imam računar 486DX4/100MHz i veoma sam zainteresovan za igrice. Moj problem je u tome što neke igrice imaju veoma teške komande na tastaturi, a ne mogu se promeniti, a to mi veoma smeta. Nego da vas ne gnjavim. Nedavno mi je ostao džojstik od SEGE na koga sam navikao, i zbog toga imam neka pitanja za vas:


1. Da li je moguće priključiti džojstik sa SEGE i ako je moguće, kako?
2. Gde se mogu nabaviti dobri džojstici za PC?

Unapred zahvalan, vaš verni čitalac

Nikola  
sa Novog Beograda

Segin joupad možeš priključiti na PC pomoću kartice Diamond, ali to i nije tako jeftino. Imamo nameru da to probamo, pa kad probamo obnarodovaćemo. Inače u oglasima za PC možeš naći ponude za džojstike, pa proberi.

## Guns N Computers

 Zdravo! Imam 15 godina i pre nekoliko godina kupio sam C64 i uz njega sam dobio pištolj. Zašto? Da se odmah ubijem kad vidim šta sam kupio. To me je navelo na razmišljanje o kupovini novog moćnijeg računara. Amiga odmah otpada jer se plašim da će i uz nju uskoro da dele pištolje, pa je u obzir došla ne-

ka 486-ica. Nadam se da ću uskoro postati njen vlasnik, ali da pređemo na pitanja:

1. Rubrika „Play it again“ je bila dobar potez, ali mislim da bi trebala da bude ispunjena igrama „novijeg“ tipa a ne nekim da ne kažem pre Hrista. Da li nešto može da se uradi po tom pitanju?
2. Šta je bilo sa kompanijom Atari?
3. Šta je to CD-RIP?
4. Da li je modem brzine 14400 bps zadovoljavajući?
5. Da li je bolji interni ili eksterni modem i kolike su razlike u ceni?

Žarko Trošić  
iz Trstenika

1. Teško.
2. Vešto se skrivaju, tako da bi neko mogao pomisliti da i ne postoje.
3. To je softver (najčešće igra) skenirana sa originalnog CD izdanja i prilagođena da radi sa hard diskom. Prevažodno su CD-Ripovi namenjeni korisnicima koji nemaju CD ROM a žele li bi da igraju neku od CD igara. Ovo međutim i nije nako rešenje, uvek si uskraćen za nešto što su pirati smatrali da i nije tako bitno.
4. U našim uslovima to je idealna brzina.
5. Jednostavniji je Interni modem, nema dodatnih kablova nema dileme oko kontrolera, a i cena im je nešto niža, oko 50 DEM.

## Zlatne ruke

 Imam A500 koja je duži period savršeno radila. Međutim, pre nekoliko meseci joj je disk drajv stradao. Nosio sam kompjuter u više servisa i svi su mi rekli da nema spasa sem zamene drajva po ceni od preko 100 nemačkih maraka, što je za mene neshvatljivo jer se za kompletnu Amigu ne može dobiti više od 350 DEM. Zbog toga me zanima da li je to „prava“ cena ili je moguće naći i nešto jeftinije i ako mi možete reći kod koga.

Depa  
S. Mitrović

Pa cena samog modula je verovatno niža, ali nemoj zaboraviti „ruke“ majstora, to su dva rudnika zlata. Šalu nastranu, disk drajvovi koji rade i na Amigi nisu tako česta pojava pa im je i cena viša. Postoji mogućnost da kod PC dilera nabaviš disk drajv po PC cenama pa da ga sam ugradiš. Cena drajva je oko 60 nemačkih maraka. Međutim bitno je da drajv može da se podese da radi sa Amigom (potrebni su zahvati na tabli sa džamperima). Ukoliko možeš da nađeš takav disk i umeš sam da ga ugradiš eto uštede. Ali, ukoliko nemaš originalni

*drajv, moraćeš da sečeš Amiginu kutiju da bi uglavio drajv odnosno dugme za izbacivanje diskete. Međutim ono što je tebi ponuđeno je originalni interni drajv za A500 koji se ugrađuje bez narušavanja integriteta kućišta i provereno radi a to ima i svoju cenu. Eto, to su opcije pa ti prelomi pametno.*

## Cyberpunk

Zdravo! Pišem po prvi put. Imam 586 90 MHz, 16 Mb RAM-a HDD 1,1 GB EIDE, CD-ROM NEC, SB-PRO... Zanima me samo nekoliko stvari:

1. Mnogo puta čujem reč Cyberpunk, a ne znam šta je to ni čemu služi?
2. Da li postoji neka literatura o razbijanju programa i zaštite ili se to može naučiti samo od onih koji to znaju - hakera?
3. Osim Q-a i Phantom Lord-a želeo bih da saznam za još neke poznatije hakere. Toliko za sada. Čao!

Sale  
Paraćin

1. Cyberpunk predstavlja računarsku subkultur, sredstvo komunikacije, zabave a vremenom i opstanka. Međutim neke vidove Cyberpunka odavno ne smatramo ničim neobičnim u našim životima. Sve u svemu počni od knjige NEUROMANCER, uključi se u razmenu informacija na BBS-ovima i lagano ćeš zakoračiti u predvorje jednog zanimljivog viđenja života. Ovo je pre nekog vremena već bio Cyberpunk, danas međutim to predstavlja samo jedan od vidova komunikacije koja je našla svoju primenu u svakodnevnom životu i namenjena je svima. Kroz neku godinu svi će mo na neki način biti Cyberpunkeri. Mada teško mi je zamisliti penzionere koji se putem elektronske pošte žale na penzije. Ali...

2. O razbijanju programa se ne uči, mada to može biti i način da se nauči kao se prave programi, dok za većinu onih koji to znaju (na ovaj ili onaj način) to predstavlja intelektualni izazov. Sve u svemu „razbijanje“ predstavlja devijaciju programiranja, mada da bi nešto „razbio“ moraš znati više nego što ti treba da bi nešto isprogramirao.

3. Čuće se.

## Najbolji štampač

Imam 13 godina i pišem vam peti put. Moja dosadašnja pisma nisu objavljena pa se iskreno nadam da ćete prekinuti „crnu seriju“.

1. Imam PC 386/SX 33 MHz, 4 MB RAM sa dva hard diska (80 i 540 Mb) i Sound Blaster 16 Pro. Međutim, ova konfiguracija mi se nimalo ne sviđa tako da već dva-tri meseca razmišljam o kupovini matične ploče 486/DX4 100 MHz, 8 Mb RAM. Tim povodom vas molim da mi kažete koliko ona košta kod nas a koliko u inostranstvu (Nemačka, na primer).

2. Koliko košta najjeftiniji Double Speed CD ROM u Jugoslaviji?

3. Koji je najbolji štampač za PC i kolika je njegova cena?

Unapred zahvalan,

Miloš  
Vrbas

1. Ploča u Nemačkoj nije dovoljno jeftinija da bi ti se isplatilo da je donosiš, da ne pominjemo garanciju.

2. Dvobrzinci su izišli iz mode i najviše ih ima u ponudi preko malih oglasa dakle polovni, a cene se formiraju u zavisnosti od rasporeda vlasnika. Računaj na nekih 150 DEM za nov, a za polovan kako se pogodiš.

3. Pomiri se s tim da nikad nećeš moći da kupiš najbolji štampač pa se onda zapitaj zašta ti u stvari štampač treba i sigurno ćeš dobiti pravi odgovor. Ovako ti ne možemo pomoći.

## Biće, biće

Vlasnik sam kompjutera 386, 4MB RAM-a, 40 MHz. Hard mi je 82 Mb, baš žalosno. Zamolio bih vas da mi napokon odgovorite na pitanja, jer pišem vam već peti put.

1. Hteo bih da kupim CD ROM. Koji mi preporučujete?
2. Da li kad se ugradi CD ROM zauzima 2 MB RAM-a?
3. Koliki mi hard preporučujete?
4. Pošto uskoro treba da kupim novu konfiguraciju, da li mi preporučujete 486 ili 586?

Marko & Vily  
Krnjača

1. Nećeš pogrešiti ako uzmeš Panasonicov četvorobrzinski model.

2. Ne! Jedino što ti otkine je komadić bazne memorije za potrebe drajvera a to je jako sitno i ne treba da te brine (isto ti zauzme i drajver za miša pa nikom ništa).

3. Na toj konfiguraciji ne veći od 540 zbog dodatnih komplikacija oko drajvera jer sistemski nisu podržani veći kapaciteti. Ali ako „uskoro“ kupuješ novu mašinu strpi se pa uz nju uzmi pristojan hard disk.

4. Ako to „uskoro“ nije skoro onda definitivno 586.

## SEGA - PC 486

Da li je moguće da se igrice sa SEGE presnime na PC 486? Ako je moguće, želeo bih da u sledećem broju „Sveta kompjutera“ napišete kako. Vaš čitalac.

Petar Nikolić  
Banovo Brdo

Moguće je igrati igre sa SEGE SATURN, uz karticu Diamond Edge, moguće je dokupiti joupad za Segu Saturn, a u postojeći CD na vašem PC-u možete ubaciti CD-ove za SEGU i igrati se do mile volje. Čim kartica stigne u grad testiraćemo je.

## Prekoračenje

Posedujem 386/DX 40 MHz 128 Cache. Odnedavno sam nabavio Western-digitalni hard disk od 1,1 GB. Kako mi je, po rečima prodavca, ploča starog tipa i kako podržava samo diskove kapaciteta do 540 Mb, upotrebljen je Ontrack dinamic drive overlay program. Na novi disk učitani je DOS 6.0. Kad sam pokušao da učitam DOS 6.22 disk se preformatizovao na gore navedenih 540 Mb. Problem je kasnije rešen i kapacitet diska je vraćen na 1.1 GB. Kako da postojeći DOS (kome dajem prednost u odnosu na Windows zbog jednostavnosti u operacijama) nadgradim na verziju 6.22 ili 7.0, a da pritom ne ugrozim integritet hard diska?

Vladimir Ašanin  
Beograd

Možda nisi čuo, ali DOS 6.22 je poznat po bagovima i nema prave instalacione verzije (odnosno mi smo je viteli tek pre par nedelja), već samo UPGRADE, a ona odbija da radi sa bilo čime osim sa DOS-om 6.20. Inače nemoj ni instalirati DOS 6.22 zadovolji se sa 6.20 (nemoj robovati verzijama) i verovatno nećeš imati problema. Što se tiče drajvera poštuju instalacionu proceduru i neće biti problema (neka ti prodavac da instalacionu disketu).

## VGA

Vlasnik sam kompjutera PC 286/16 MHz, hard diska 40 Mb, 1MB memorije kao i mono hercules monitora i hercules grafičke kartice. Želeo bih da promenim grafičku karticu zbog korišćenja nekih programa i igara.

1. Da li mogu da promenim grafičku karticu a i dalje da koristim isti monitor?
2. Kako se menja grafička kartica i da li mogu da je sam zamenim (s

obzirom da kompjuter imam 4 meseca), ili moram svog jadrnika odneti majstoru?

3. Molio bih vas da mi nabrojite nekoliko igara koje mogu da koristim na mom kompjuteru.
4. Šta je to GAME CARD i da li mogu da je koristim na 286-ici?
5. Koji Windows bi mogao da koristim na mom kompjuteru. Molim vas pomozite,

Ivan

1. VGA kartica zahteva VGA monitor tako da stara kartica i monitor lete napolje.

2. Instalacija i nije tako komplikovana a možeš je naći u slici i reći u foto stripu ROM&RAM u neko od starijih brojeva. Međutim, ako ti se učini komplikovanim, idi do majstora, jeftinije je.

3. Golden AXE mi jedino pade na pamet, za ostale se raspitaj preko oglasa.

4. Game kard je kartica za priključivanje džojstika i potrebna ti je samo ako nemaš priključak za džojstik na svojoj I/O kartici. Možeš je koristiti na svom računaru.

5. Biće bolje da ne koristiš Windows na svom računaru.

## Proširenje

Donedavno dobih 486DX2, 4Mb, pa imam neka pitanja u vezi toga:

1. Da li mog ljubimca mogu proširiti na 6 MB RAM-a i da li će sve raditi kako treba?
  2. Kakav je to modem „Pocket“ od 35 DEM (našao sam ga u „Oglasi-ma“)?
  3. Da li je bolje kupovati eksterni ili interni modem
  4. Da li će se nekad uz vaš časopis pojaviti i npr. poklon disketa sa programom, poster neke igre, itd... Kod vas mi se sve sviđa, i ništa ne bih menjao.
- Unapred hvala,

Braca

1. Ne možeš, ali neka te to ne brine. Memorija je pojeftinila pa ga za razumnju svotu možeš proširiti na 8 MB.

2. To je jeftin modem brzine 2400 verovatno bez protokola za korekciju grešaka pa ti ga ne preporučujemo.

3. Prema našim iskustvima bolje ćeš proći sa interaim modemom.

4. Pre ili kasnije nešto će se deliti.



Computer

Dream



New Inspiration

# KONFIGURACIJE PO VAŠOJ ŽELJI

386DX 40 MHz

486DX2 80 MHz

486DX4 100 MHz

486DX4 120 MHz

486DX4-X5 133 MHz



**pentium**  
PROCESSOR

100 MHz

120 MHz

133 MHz

## KOMPONENTE:

Hard disk 540 Mb IDE WD  
 Hard disk 850 Mb IDE CONNER  
 Hard disk 1 Gb IDE SEAGATE  
 Hard disk 1,3 Gb IDE QUANTUM  
 Hard disk 1 Gb SCSI QUANTUM  
 Ploča 386 DX/40 Mhz  
 Ploča 486 DX2/66 Mhz  
 Ploča 486 DX2/80 Mhz  
 Ploča 486 DX4/100 Mhz  
 Ploča 486 DX4/120 Mhz  
 Ploča 486 DX4-X5/133 MHz  
 Ploča PENTIUM /100 Mhz  
 Ploča PENTIUM /120 Mhz  
 Ploča PENTIUM /133 MHz  
 Video karta Trident 512 Kb  
 Video karta Cirrus Logic 5429 1 Mb VLB  
 Video karta S3 805 VLB  
 Video karta Trident 9440 1Mb PCI  
 Video karta S3 trio 64 PCI  
 Video karta S3 VISION 868  
 Video karta ATI Mach 64  
 Video karta DIAMOND Stealth 64

SIMM memorije 1 Mb, 4 Mb, 8 Mb i 16 Mb  
 Flopi 3,5" i 5,25"  
 Tastatura 101 Chicony  
 Tastatura CHERRY  
 I/O IDE kontroler  
 I/O IDE VLB kontroler  
 PCI kontroler  
 Keš kontroler BUS LOGIC VLB  
 SCSI kontroler ADAPTEC 2940 PCI  
 Korištenje MINI TOWER i BIG TOWER  
 Monitor 14" MONO SVGA  
 Monitor 14", 15" i 17" COLOR SVGA  
 Fax/modem 2400/9600  
 Fax/modem 14400 VOICE  
 Koprocesor 387/40 MHz  
 Media Magic 16  
 Sound Galaxy Basic  
 Sound Blaster 16  
 Sound Blaster 16 ASP  
 Skener ručni - MONO GENIUS 256  
 Skener ručni - COLOR GENIUS 256  
 Skener A4 - COLOR HP  
 CD-ROM 2x, 4x i 6x  
 Mrežna karta 16 bit  
 Miš i podloge za miša  
 Filter za monitor - stakleni  
 Džojstici  
 Zvučnici za Sound Blaster  
 Diskete 3,5" i 5,25"

## ŠTAMPAČI: EPSON

LX 300 (9 piniski) A4  
 LQ 100 (24 piniski) A4  
 LQ 570+ (24 piniski) A4  
 FX 1170 (9 pina) A3  
 LQ 1070+ (24 piniski) A3  
 STYLUS 820 (ink jet) A4  
 STYLUS COLOR II (ink jet) A4



HEWLETT  
PACKARD

HP 5L (laser 600x600)  
 HP 5P (laser 600x600)  
 HP 5MP (laser 600x600 PS)

## CASIO.

digitalni adresari:  
 SF 4300, 32 Kb  
 SF 4600, 64 Kb  
 SF 9350, 64 Kb  
 SF-R 20 256 Kb

Interfejs za PC  
 Memorijske kartice

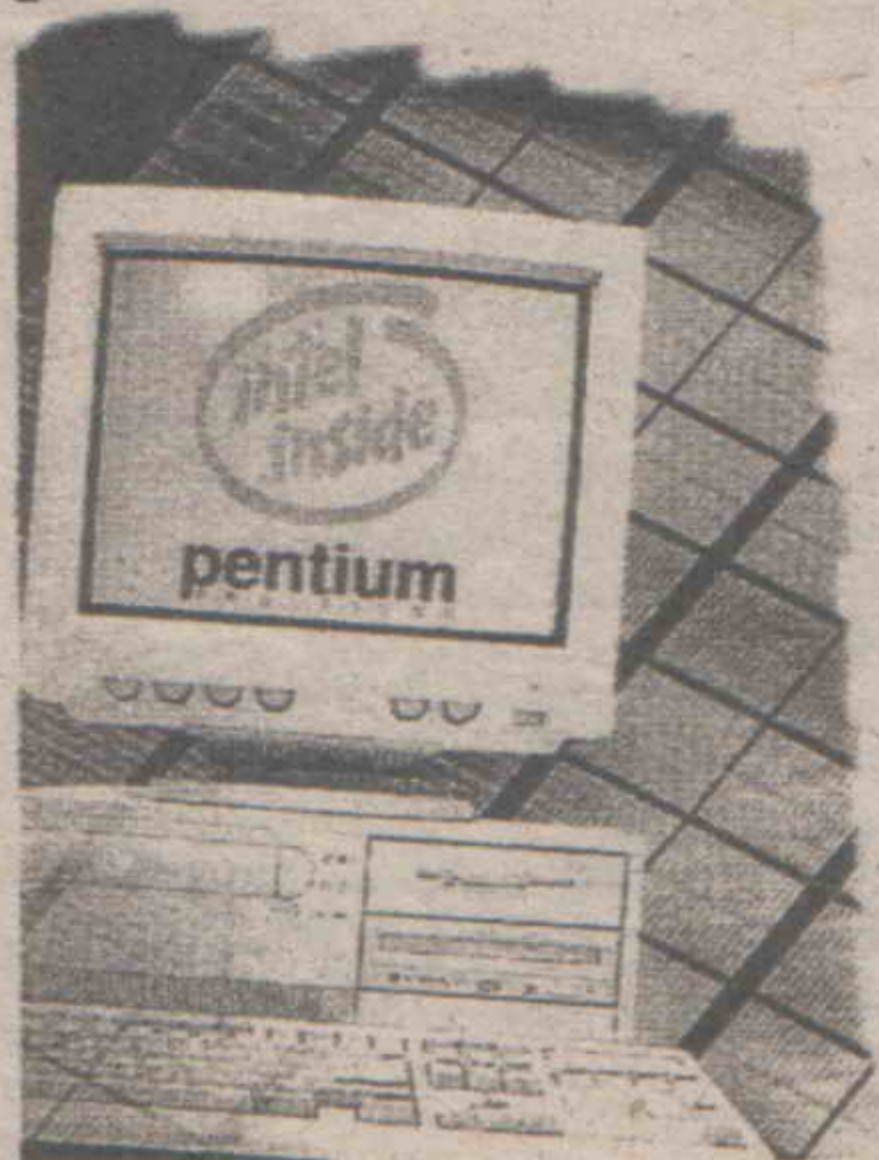
*It's not just a DREAM!*

# DILERSKI POPUST!

## COMPUTER DREAM

Radno vreme: 9-17, subotom 9-13

shop: Nemanjina 4, Beograd,  
 office: Đorđa Jovanovića 9/3,  
 tel. 011/3226-303, 3226-323  
 fax 011/3224-221



# Amiga

## AMIGA CLUB -T.N.T.-

- igre, programi
- diskete
- joytici

ZA SVE ČLANOVE:

- \*popust na snimanje
- \*besplatan mesečni katalog
- \*nagrada igrice

011/52-810 15-20h

**KUPUJEM** Amigu 500/600/1200, monitor, modulator, diskove... Može neispravno. Tel: 432-464.

**SMARTY** - Amiga, snimljena disketa 4 din, digitalizatori zvuka (mono 70, stereo 90). Tel: 021/367-980.

**PRODAJEM** Amigu 500 i Amigu 1200 sa opremom kompleti - povoljno. Tel: 011/503-086.

**AMIGA** video Bekap kompleti. Jeftino, poštomi! Za katalog tel: 012/223-629.

**PRODAJEM** Amigu 1200 HD 40 Mb (850). Tel: 025/723-303.

## AMIGA 500 i 1200 BUVA COPY

SOFTWARE & HARDWARE

Snimanje:  
IGRE ..... 0,80  
PROGRAMI ..... 1,50

(sporuka poštom)

TEL: 76-80-70 od 16-22  
RADMILE RAJKOVIĆ

N.GROBLJE

Ruzveltova

Radmile Rajković

**HARDWARE** za Amigu: RGB monitor (270), eksterni HD/DD flopi (130), digitalizator zvuka (70), midi interfejs (50), kabl adapter za 3,5" HDD (45), VGA adapter (30), video bekap (24), skart kabl (16), adapter za četiri džojstika (14). Tel: 021/392-998.

**AMIGA** mini tower + 4XCD rom (480), 100 disketa veoma povoljno. Tel: 011/612-572.

**PRODAJEM** najnovije programe i igre za Amigu 500 i 1200. Tel: 011/552-377.

## AMIGA BLOOM!

(KARABURMA)

Najnovije Igre i programi (A-500, A1200)

Snimanje:

IGRE ..... 1 din.  
PROGRAMI ..... 2 din.

adresa:

Marijane Gregoran 69  
telefon 782-271 (10-19 h)

**KUPUJEM** Amigu 500/600/1200, monitore. Svu opremu. Može neispravno. Tel: 011/503-086.

**PRODAJA**, servisiranje i otkup Amiga 500, Commodora 64 i opreme! Tel: 011/552-227.

## SONY-PlayStation

tel. 011/634-574

- Najnize cene!
  - Veliki izbor igara (Pal)!
  - Popust na veće količine!
- budite korak ispred svih**

**AMIGA 500! Amiga 1200! Monitor, modulator...** Može odvojeno. Tel: 011/451-732.

**PRODAJEM** Amigu 1200 sa ili bez Hard diska. Tel: 024/42-108 (Subotica).

**PRODAJEM** za Amigu: turbo kartu Blizzard 1220 (28MHz/4MB), sampler (nemački), modem (2400 bps). Tel: 031/28-177.

## FUTURE COMPUTER TEAM

TEL. 011/634-574

Veliki izbor igara za Sony playstation: Tekken, Air combat, Fifa 96, Destruction derby, Ridge racer...  
Najnovije igre za A500 & 1200

## SONY-PlayStation

Trenutno najpopularnija konzola u svetu konacno kod nas. Dosad nevidjene 3D igre. Playstation poseduje i CD plejer sa 5 filtera.

**budite korak ispred svih**

**PRODAJEM** Amigu 600 sa 70 disketa i svom dodatnom opremom. Povoljno. Tel: 2548-175.

**VEOMA** povoljno!!! Velika rasprodaja snimljenih disketa!!! Snimanje na Video kaseti - 1 kasetna oko 120 disketa! Gagarinova 20/23, Novi Sad, tel: 021/331-627.

**SURDULICA** Hard n' Soft: rasprodaja disketa, VHS kompleti (20 DM), programi i igre. Berza kompjutera i opreme (Amiga, Commodore ...) Tel: 017/85-415, 017/84-280.

**KUPUJEM** Amigu 1200, turbo kartu ili Amigu 500, monitor i ostalu opremu. Tel: 011/612-572.

# 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:**

**40801-603-3-42104**

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera“  
Cena običnog malog oglasa do 10 reči - **10,0 N. DIN.**, svaka sledeća reč - **1,0 N. DIN.** Na ukupnu sumu dodati 7% poreza.  
Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax: **011/322-0552.**

## VEĆI OGLASI

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

1/4  
(95x135mm)  
400 N.DIN

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

1/8  
(95x65mm)  
220 N.DIN

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

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

1/32  
(45x30mm)  
65 N.DIN

Izrada oglasa u redakciji  
naplaćuje se posebno!

## COPY CLUB AMIGA

Najnovije igre za sve Amige.  
Snimanje na video-kasetama.

Šaljemo poštom. Otkup disketa.

**011/347 288** od 10 - 18 časova.  
Snimanje 70 para.

## TIM 037

**AMIGA 500**

**PROGRAMI I IGRE**

PROFESIONALNA, KVALITETNA  
I BRZA USLUGA  
SNIMANJE NA VIDEO KASETAMA  
I VAŠIM I NAŠIM DISKETAMA

**NAJPOVOLJNIJE KOD NAS  
VHS KOMPLETI (20 DM)**

NA TRI NARUČENA KOMPLETA  
ČETVRTI BESPLATNO.

NA 9 SNIMLJENIH DISKETA  
10-ta BESPLATNO.  
POZOVITE ZA INFORMACIJE  
I BESPLATAN KATALOG.

**037/785-489, 785-203**

## Atlantic Software

Amiga-500/600/1200

IGRE: 0.70 din.

USLUZNI: 1.50 din.

OTKUP DISKETA

I OTKUP OPREME

Tel: 011/787-128

**SERVIS**, otkup, prodaja Amiga 500/600/1200, Commodore 64/128, prateće opreme. Najpovoljnije! Tel: 011/121-712.

**AGNUS Soft!** Prodajemo igre i programe za Amigu. Snimanje 80 para. Katalog besplatan!! Tel: 026/314-051 i 026/316-636.

# AMIGA

Amige, Igre, Programi, Diskete, VHS, Prosirenje...

**023/67-393**

Zrenjanin, Bul. V. Vlahovica 51/22

# KONTIKI!

## SOFTWARE & HARDWARE

SONY  
TEKKEN  
AIR COMBAT  
CYBERSLED  
DISCWORLD  
DESTRUCTION DERBY  
ESPN EXTREME SPORT  
FIFA SOCCER '96  
JUMPING FLASH  
KILEAK THE BLOOD  
KRAZY IVAN  
LEMMINGS 3D  
LONE SOLDIER  
NBA JAM T.E.  
NOVASTORM  
PANZER GENERAL  
PARODIUS  
PGA TOUR GOLF '96  
PHILOSOMA  
PRIMAL RAGE  
PROJECT OVERKILL  
RAIDEN PROJECT  
RAPID RELOAD  
RAYMAN  
RIDGE RACER  
STARBLADE ALPHA  
TOH SHIN DEN  
WARHAWK  
WIPE OUT  
WWF ARCADE...

SONY AMIGA  
PLAYSTATION  
SEGA SATURN

SEGA MEGADRIVE II

IGRE ZA SEGU JEFTINO !!!  
VELIKI IZBOR !!!

D. VUKASOVIĆA 82/29  
TEL. 011/154-836

1100 - 4900





**TRIM COMPUTERS**

Kajmakčalanska 42

TEL: 011/421-203

155-294

FAX: 011/155-294

## AMIGA & COMMODORE

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

## DODATNA OPREMA

1. FILTERI STAKLENI I MREZASTI
2. DISKETE 3,5" & 5,25" HD I DD
3. KUTIJE ZA DISKETE 5,25" I 3,5"
4. PODLOGE ZA MIŠA
5. RF MODULATORI
6. PROŠIRENJA 512 KB
7. JOYSTICK (VELIKI IZBOR)

## SERVIS I OTKUP

AMIGA 500,500+,600 I 1200

COMMODORE 64 /128

I OSTALE OPREME

## KABLOVI

IZRADA I PRODAJA ZA  
COMMODORE I AMIGU

samo

**30,-**

**SUPERPOVOLJNO!**

KASETOFONI ZA  
COMMODORE

**SVU ROBU ŠALJEMO POŠTOM**

# TRANSKOM

Zovite od  
14 do 20h

- C64: kasete (originali ili kompleti)=35.- 3+1=100.-
- 3 diskete (6 strana)=35.-
- 10 disketa (20 str.)=100.-
- Amiga: VIDEOBEKAP (kablovi + uputstvo + vts softver+adapter)=140.-
- VHS amiga kompleti (programi)=100.-
- 3+1=315.-

PTT troškovi su uračunati!

Naš MEGA Katalog (na 24 str.) = 5.-

**YU**  
**no.1**  
**AMIGA & C64/128**  
**024-21557**

ZDEelektornik

Kneza Miloša 65

tel. 687-682

servis

otkup

prodaja

**SEGA**  
**AMIGA**  
Commodore  
Schneider  
**SINCEIR**

Veliki izbor računara, monitora, štampača, modula po pristupačnim cenama i garancijom od 90 dana.

Servis obavljamo u vašem prisustvu.

**OTKRIJTE PREDNOST  
U POSLOVANJU SA NAMA**

radno vreme 08-20 svaki dan sem nedelje



# Amiga

PRODAJEM Amigu 1200 HD (63MB). Tel: 011/416-556.

NAJNOVIJE igre i programi za Amigu. Snimanje na disketu 0,7 d. Usluga brza i kvalitetna! Novi sad, ul. Balzakova 38, tel: 021/371-899.

## dream

SOFTWARE & DESIGN  
snimanje disk/kaseta:  
igre > 0.70  
uslužni > 1.50  
snimanje na CD !!!  
otkup polovnih disketa  
011/778-972

# AMIGA

**BESPLATNO**  
snimanje svake 8. diskete

**Najnovije igre i programi**

Igra..... 1 din.

Program.... 2 din.

Svakim danom od 15 do 20h

Tel: 011-788-649  
16. Oktobar 7/61, 11160 Mirijevo

# Razno

SEGA MEGA Drive 2 konzole nove najjeftinije, najveći izbor kertridža prodaja, izdavanje, preko 60 naslova. Tel: 011/503-086.

COMMODORE Games - snimamo igre i programe na goldstar i raks kasetama. 40 igara + kaset = 20 din. Pojedinačno 0,50 din. Tel: 018/874-858 i 832-256.

## A.N.SOFT NIS

**C-64 I ATARI 800 XL**

2 KOMPLETA+KASETA=5 DIN.

250 IGARA+4 KASETE=55 DIN.

SNIMAMO NA VASETE KASETE

TEL.018/345-140

VIDEOSENDER - bežično prenosi videoaudio signal do bilo kog TV-a u krugu od 35-50m 35dem. Tel: 018/874-858.

AMSTRAD CPC 464, 25 igrice + kaset = 10 DM. Katalog besplatan. Kabl za printer 30 DM. Scart kabl za povezivanje Amstrada na TV 20 Dm. Tel: 010/23-287.

SEGOTEKA "Dragon". Iznajmljivane Sega konzola i igrice. Svakog dana osim nedelje od 16-20h. Tel: 4894-972.

Veliki izbor kasetnih i disketnih programa i igara za vaš C-64.

Imamo najnovije igre. Katalog je besplatan. 011/5334-088 Zoran

PRODAJEM nov SONY Play Station. Tel: 023/873-116 i 68-974, Dušan.

SEGA Mega Dravj. Nova, odlična, povoljno. Tri kertridža. Tel. 543-885

VIDEOSENDER bežično prenosi sliku sa videorekordera, satelitskog risivera ili kamera, do bilo kog TV-a u krugu od 30-50 metara, 40 DM. Alarm za stan sa šifrom, 60DM. Tel: 010/23-287.

## SPECTRUMOVCI

Pirat PROGRAMI  
No1 IGRE  
KOMPJUTERI  
DELOVI  
011/8121-208

POPRAVLJAJTE džojstike!!! saveti, delovi (zvezdice, mikroprekidači, opruge, kablovi...) Tel: 019/32-724.

# AMIGA MALTER

A500 - A1200 CD32 klub

najnovije igre i programi na vašim i našim disketama  
veliki izbor diskova  
iznajmljivanje:

ŠALJEMO POUZEĆEM !!! 7 dana - 10 din

snimanje 0.50 din otkup i prodaja

najjeftinije u YU konzola i diskova

011/577-991

# AMIGA FORT

Svakog meseca prilliv od 600Mb software-a, posebna ponuda za pirate - dilerske cene!

Snimamo kompilacije na CD po izboru!

Diskete SONY ↔ Po povoljnim cenama!  
Diskete NoName

## NAJNOVIJI SOFTWARE

Premiere manager 3 DeLuxe, Speris Legacy, DenMine15, Prawo Krwi ECS, Hang Man, CyberTech Corporation, Chaos Phantom, Kwatermaster, Gloom DeLuxe, Prelude Pinball, Kids Only, Jink, Lethal Formula, Lazarus, Future Space, AquaKon, Parasite, Dynamate, Forest Dumb, Falling Dawn, Valdigra, Alien Fish Finger, Final Calc 1.0, Personal Paint 8.4, Wordworth 4.0SE, World Construction Set, Trap Fax 1.1 itd...

## HARDWARE

Korišćene Amige 500, 600, 1200  
Blizzard 1220/28Mhz 4Mb RAM  
Proširenja memorije za A500 512Kb  
HDD 2,5" 120Mb, 250Mb CONNER  
HDD 3,5" 850Mb, 1,1GB, 1,3GB  
Miševi kvalitetni, Mouse Pad-s  
Floppy diskovi interni, externi  
Joystick MAVERICK  
Joystick Kempston Pro MINI



Silke  
Moduli  
Ikone  
Demol  
itd...

Na sve komponente garancija je od 6-12 meseci!

VRHUNSKI PROFESIONALNI SERVIS  
ZA SVE MODELE AMIGA RACUNARA!  
Kompletan izbor rezervnih delova!

021/614-909



# BOLECO P.O.

PREDUZEĆE ZA KULTURNU RECIKLAŽU  
LASER TONER KASETA

NOVI BEOGRAD, SREMSKIH ODREDA 14/20  
TEL./FAX: 011/674-242



11030 Beograd, Siniše Stankovića 16/II

tel/modem/fax: 011/512-170

od 10-21<sup>h</sup>

7 godina uspešnog  
poslovanja su garancija kvaliteta

**ST/TT/F030 SARADUJTE I VI SA PROFESIONALCIMA!**

- Priprema za štampu (pun kolor i B/W) - izrada novinskih oglasa
  - Skeniranje A4 i B3 formata: pun kolor, 256 nijansi sive, štrihovi
  - Štampanje na A4 laseru 600x600 (papir, paus, folija)
  - Sito štampa, ofset štampa (pun kolor B3 format)
  - Obuka za rad na Atari računaru i opreme
  - Berza ATARI računara i opreme **PONUĐITE NAMA ONO ŠTO VAMA NIJE POTREBNO!**
  - Berza MACINTOSH računara i opreme
  - Servis i nadogradnja ATARI kompjutera i periferija
  - Proširenje memorije, HD flopi, hard diskovi, CD ROM-ovi, itd...
  - Originalni programi sa ključevima i uputstvima za muzičare (CUBASE AUDIO, CUBASE AUDIO ZA FALCON, NOTATOR)
- PROGRAMI I IGRE ZA ST, STe, TT i Falcon 030**

## VRLO POVOLJNO!!!

OGROMAN IZBOR

STRANIH KOMPJUTERSKIH ČASOPISA IZ OBLASTI:  
PC, MAC, MULTIMEDIA, IGRE, PROGRAMI...  
ČASOPISI I NA CD ROM-U

šaljemo i pouzećem tel: 011/628-699

# M&S Soft

POPUST 10+1

## PC i AMIGA

### SNIMANJE NA CD-ROM

- \* Programi i igre po izboru
  - \* Originali
  - \* Usluga snimanja Vaših podataka
- PRODAJA CD-ROM-ova**



### IGRE I PROGRAMI



#### 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.

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

#### KOMPLETI PROGRAMA:

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

#### CENA KOMPLETA I ORIGINALA:

- 1 kompl.- 30.-
- 2 kompl.- 60.-
- 3 kompl.- 85.-
- 4 kompl.- 110.-
- 5 kompl.- 125.-
- 6 kompl.- 150.-

#### KOMPLET 1

ALADDIN, MORTAL KOMBAT, PINBALL FANTASIES, LION KING, PANG, F-14 FLEET DEFENDER, STREET FIGHTER II USA, SIM CITY 2000, MANAGER GOLDEN AXE, CIVILIZATION, SAM & MAX, MONKEY ISLAND, MICHAEL JORDAN, ELITE, RAPTOR, ANOTHER WORLD, LOTUS TURBO CHALLENGE, CANNON FODDER, COMANDER KEEN, COMMANCHE, INCREDIBLE MACHINE, X-WING, NHL HOCKEY, FIFA SOCCER, YO JOE DESERT STRIKE, PANZER GENERAL, RISE OF ROBOTS, JAZZ JACKRABBIT, ...  
i.t.d.

#### KOMPLET 2

SUPER FROG, VIRTUAL POOL, DOOM, SLIPSTREAM 5000, MORTAL KOMBAT 2, DISCWORLD, RAIDEN, JAGGED ALLIANCE, WITCHAVEN, ULTIMATE BODY BLOWS, BLACK THORNE, TIE FIGHTER, BLUE FORCE, PREHISTORIK II, SIMON THE SORCERER, COLONIZATION, WINTER GAMES, GODS LOST VIKINGS, LEMMINGS 1 & 2, DAY OF TENTACLE, JANMIT SENS, SOCCER, FORMULA ON G.P., MAGIC CARPET, PRINCE OF PERSIA 1 & 2, INCREDIBLE MACHINE 2, LEMMINGS CHRONICLES, ONE MUST FALL, ALONE IN THE DARK, ...  
i.t.d.

#### KOMPLET 4

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

#### KOMPLET 3

ARCADE POOL, MORTAL KOMBAT 3, FX FIGHTER, ALONE IN THE DARK 2, CANNON FODDER, ZOO 1 & 2, DARK FORCES, NBA JAM, DESCENT, PINBALL ILLUSIONS, VINYL GODDES, SUPER SF 2 TURBO, SIMON THE SORCERER II, TERMINAL VELOCITY, FRITZ 3, PERFECT GENERAL II, PIRATES GOLD, TYRIAN, LITTLE BIG ADVENTURE, EYE OF BEHOLDER 1, 2 & 3, LANDS OF LORE, HIGH SEAS TRADERS, WARCRAFT, PRIMAL RAGE, KING PIN, FLIGHT OF AMAZON QUEEN, ALIEN BREED TOWER ASS, JUNGLE STRIKE, ACTION SOCCER, INTERACTIVE GIRL, ...  
i.t.d.

#### KOMPLET 5

NEED FOR SPEED, COMMAND & CONQUER, ORION CONSPIRACY, SUPER MARIO BROS, TEKWAR, TOM & JERRY II, TOM & THE GHOST, PINBALL WORLD, STRIP POKER PRO, RUGBY WORLD CHAMP, ROAD WARRIOR, ASCENDANCY, WARLORDS II DELUXE, SENSIBLE WORLD SOCCER CONIX ZONE, RADIX, FIST FIGHT, WORMS, WIPE OUT, TRANSPORT TYCOON DLX, MOTOR CITY, POCAHONTAS, EXTREME PINBALL, HEROES OF MIGHT MAGIC, 3D VIRTUAL PINBALL, INDY CAR RACER II, NECTARIS, DARK LEGIONS, HI OCTANE, ...  
i.t.d.

#### KOMPLET 6 (NEW)

FIFA 96 (Full), TURRICAN II, WWF ARCADE, WARCRAFT II, PGA TOUR GOLF 96, TERMINATOR FUTURE SHOCK 2 FAST FOR U, A-IV NETWORK, RAYMAN, FATAL RACING, ADVANCED CIVILIZATION, ANVIL OF DAWN, CAPITALISM, GREAT NAVAL BATTLES IV, SKUNNY, SPACE DUDE, STONE KEEP, WORMS, WAYNE GRETZKY HOCKEY, BATTLE WRATH, ...  
i.t.d.

#### ORIGINALI

MS ENCARTA '96 Encyclopedia, World Atlas, MS CINEMANIA '96, MS DOGS, SIEMENS CATALOG, WINDOWS 95, MS OFFICE PRO 95, COREL 6.0 (4CD), MS WORLD OF FLIGHT, MS BASKETBALL GUIDE, LEARN TO SPEAK ENGLISH, OXFORD DICTIONARY i.t.d.

THE DIG, COMMAND & CONQUER (2CD), NEED FOR SPEED, FADE TO BLACK, CRUSADER: NO REMORSE, MONTY PYTHON, STONEKEEP BATTLE ISLE II, SPACE QUEST 6, THORIN'S PASSAGE, WAR CRAFT II, NBA LIVE, NHL HOCKEY '98, REBEL ASSAULT II, FIFA SOCCER '96, STEEL PANTHERS, ALIEN GENERAL, BATTLE BEAST, i.t.d.

#### 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 8.0, MS MONEY, VISUAL BASIC 4.0 PRO, VISUAL FOX PRO, WIN FAX 7.0, PAGE MAKER 6.0, PICTUR PUBLISHER, MS PROJECT, HARWARD GRAFIX, 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.

#### ANIMACIJA KOMPLET

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

#### AUTO CAD KOMPLET

AUTO CAD 12, AUTO CAD 13 SA SVIM DODACIMA, SLICICAMA I POMOCNIM PROGRAMIMA

**Miša Nikolajević**  
III Bulevar 130/193  
11070 N. Beograd



**PC 011/146-744**  
**AMIGA 011/162-251**

# Razno

## C64, 128, CP/M

Uslužni programi i igre na disku i kaseti.  
Uputstva. Katalog. Isporučka  
pouzećem istog dana.

tel: 021/611-903

L.S. - Soft: igre, uslužni i obrazovni  
programi i originali za C 64/128 (ka-  
seta i disk). Dodatna oprema. Tel:  
018/69-711.

COMMODORE 64 - najnovije igre,  
intro skola, introi, demo, matemati-  
ka, besplatan kaatalog. Kiza Soft:  
035/232-863.

## OPŠTARADANO



• Продају Половних Ласерских Штампаца



• Продају Фолија За Припрему За Штампу

a такође вршimo услуге рециклирања тонер касета и сервисирања ласерских штампача

**ПЕРИ  
ХАРД  
ИНЖЕЊЕРИНГ**

Ивана Милутиновића 24, Београд  
011/436-019, 432-319, 432-383, факс 435-513

Нови Сад, "Ласер студио"  
Драге Спасић 10, 021/350-344

PROPAGANDA

# PC

## ZEVS GAMES

CDteka Najnovije  
disketene  
igre  
Novi Sad (kod Lutrije V.)  
Tel: 021/613-086

PRODAJEM PC 385 i pojedine  
komponente (zamena). Tel:  
011/671-002.

ZEMUN, najnoviji i najjeftiniji programi  
i igre na disketama. Provera i demon-  
stracija pre kupovine. Tel: 614-655.

ADAPTER za priključivanje digital-  
nih džojstika na PC. vrlo povoljno.  
Tel: 021/392-998.

OTKUP polovnog hardvera, prodaja  
komponenta, konfiguracija, nado-  
gradnja sistema. Tel: 011/778-079,  
577-755.

!!! MACROSOFT !!!  
Snimanje igara i programa za  
PC na diskete (1Dn) i CD  
(15-25Dm), snimanje audio  
CD-a, skeniranje fotosa,  
snimanje sa PC-a na video-  
kasetu... 018-22306 Voja

**PC IGRE**  
011/133-767

Hercules... 2,00  
Vga... 0,45

besplatan katalog

**MIDI**

adapter za PC  
kablovi

021/39-29-98

NS Games: CDteka. Disketne igre.  
Najjeftinije u Novom Sadu. Tel:  
021/365-713.

KUPUJEM PC komponente, kućišta,  
manje hard diskove. Tel: 011/671-002.

VIDIKOVAC - najnovije igre. Provera i  
demonstracija. Tel: 5334-105, Dejan.

KUPUJEM PC 286, PC386, štam-  
pač (matrični, A4), pojedine kompo-  
nente. Tel: 011/777-839.

SPAŠAVANJE podataka, sklapanje  
konfiguracija, otklanjanje manjih kva-  
rova. Tel: 011/778-079; 754-761.

**A.R. Soft PC**  
PROGRAMI I IGRE  
SNIMANJE NA CD-ROM  
Rasinska 2 Petlovo brdo  
011/533-66-51

**DINA**

Snimanje na diskete ili hard  
PROGRAMI 0,7 din  
IGRE 0,5 din  
po disketi

SEK Pališleka  
pjlaca  
27. marta

Dr Dragoslava  
Popovića 10.

INSTALIRAMO  
KONFIGURIŠEMO  
OPTIMIZUJEMO  
OBUČAVAMO  
SAVETUJEMO

342-723

u centru grada

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

**PROFI MIDI**  
Interfejsi i kablovi za  
Sound Blaster  
Triple DAT  
011 / 512-622

## GREMLIN SOFT



- Naj stariji kompjuter klub u YU -  
**AMIGA PC C-64**

Najveći izbor od preko 20.000 programa  
Milana Rakića 28 Beograd

(011)424-744

OPSTAJU SAMO NAJBOLJI

JER POUZDANOST I KVALITET NEMAJU CENU

- NOVEMBAR 1985 - PRVI OGLAS U SVETU KOMPJUTERA
- 1986 - PRVI POČINJEMO PRODAJU KASETNIH KOMPLETA ZA C-64
- 1987 - 1990 JEDINO KOD NAS 100% PROGRAMA ZA DISK I KASETU
- 1991 - POČINJEMO PRODAJU PROGRAMA ZA AMIGU 500
- 1993 - POČINJEMO PRODAJU PROGRAMA ZA AMIGU 1200
- 1994 - UVODIMO OTKUP I PRODAJU RAČUNARA I OPREME
- 1995 - PC IGRE I PROGRAME SADA NABAVLJATE I KOD NAS
- 1996 - ??? NOVA PRIJATNA IZNENAĐENJA VAS OČEKUJU

10  
Godina

BBS POLITIKA 3229-148

NON-STOP

**PC Mila**

Radnim danom  
12-18 časova  
Subotom  
09 - 14.

Knez Danilova 36  
Beograd  
II ulaz,  
I sprat

PC IGRE  
PROGRAMI

Snimamo na  
CD ROMU.

Tel: 011/ 34 30 56



# Diler Soft

\*\*\* *NOVO u našoj ponudi* \*\*\*

*CD klub*

**BGD 011 / 34-64-20**

**SKOPJE 091 / 262-872**

snimanja pojedinačnih CD-ova je 30,- (tri najaktuelnija 50,-), a dajemo popust na veće količine (preko 10 komada 25,-).  
ARJ, RAR i IMG). Najkompletnija ponuda softvera kod nas! **MOGUĆNOST PRETPLATE NA NAJNOVIJI SOFTVER !!!**

verzije TOPAZA, REAL 3D, CALIGARY TRUE SPACE (obe verzije) sa svim dodacima, sve verzije ANIMATOR-a  
DTV (DeskTop Video) programe tipa RAZOR PRO, ADOBE PREMIER 4.0, ULEAD MEDIA STUDIO, DIREKTOR 4.0, ...

1, ACAD LT 2.0, MS Access 2.0, ATM 3.01, Adobe Photoshop 3.04, Afterdark 3.0, Alice 1.1, Auto CAD 12, CakeWalk  
DE2, Cubase 2.5, Cubic Player 1.4, Daceasy Accounting 2.04, Dashboard, DBase 5.0, Borland Delphi, DOS Navigator  
and 4.0, Goscript, Hurricane, Kai Power Tools 2.0, Lantastic 6.0, Lotus Organizer 2.0, Magna RAM 2.0, Mathlab 5.0,  
0, MS Publisher 2.0a, MS Test, MS Video 1.1, MS Visual C++, MS Works 3.0, Music Printer Plus, NC 5.0, Norton  
3.31, Quattro Pro 6.0, Remove It, SoftRAM 1.03, Stacker 4.0, Telix 1.1a, Uninstaller, MS Visual Basic 4.0 Pro, Visio 3.0,  
(nom mestu) !!!

FOX PRO 3.0, HARWARD GRAPHICS 4.0, HIJAAK 95, MATHCAD 6.0, MS MONEY 95, MS PLUS 95, MS PROJECT 95,  
IES 95, MS OFFICE 95 STANDARD, ORCAD 6.0, PC FAX 95, REMOVE IT 2.0, SOFTRAM 95, VISUAL BASIC 4.0 (95),  
RADIO STREAMER BACKUP 95,.... (sve za Windows 95 na jednom mestu) !!!

ct 1.4, Fractal Design Painter 4.0, Claris File Maker Pro 3.0, KAI Power Tools 3.0, Lantastic Client 95, Microstation 95,  
1.1, Frame Maker 5.0, Norton Antivirus 4.01, Oracle SQL 2.0, MS Key Generator, Adobe Photoshop 3.04, Trident W95,  
ehand 5.0, Cubasis 1.11, Cubase Scor (sve za Windows 95 na jednom mestu) !!!

**- Komplet 8:**  
Carpet 2, Fighter CD, Rhine, Mech, Fury 3, Steel city,  
Comix Zone, Destruction Derby, FIFA Soccer 96,  
Heroes Of Might & Magic, Pocahontas, Radix,  
Screamer, SU-27 Flanker, Sensible World Of Soccer,  
Warcraft 2 (četiri nivoa), Ascendancy, Battleground  
Ardens, Beat The House, D-Day: America Invades,  
Extreme Pinball, Fight Duel, Fist, Hard Ball 5,  
Machines, Planet Siege, Qwirx, Rapid Assault, The  
Incredible Machine 3, Too Many Geckoes, Ultra  
Pinball, Corel Wild Board Games.  
**Ukupno 26 igara**

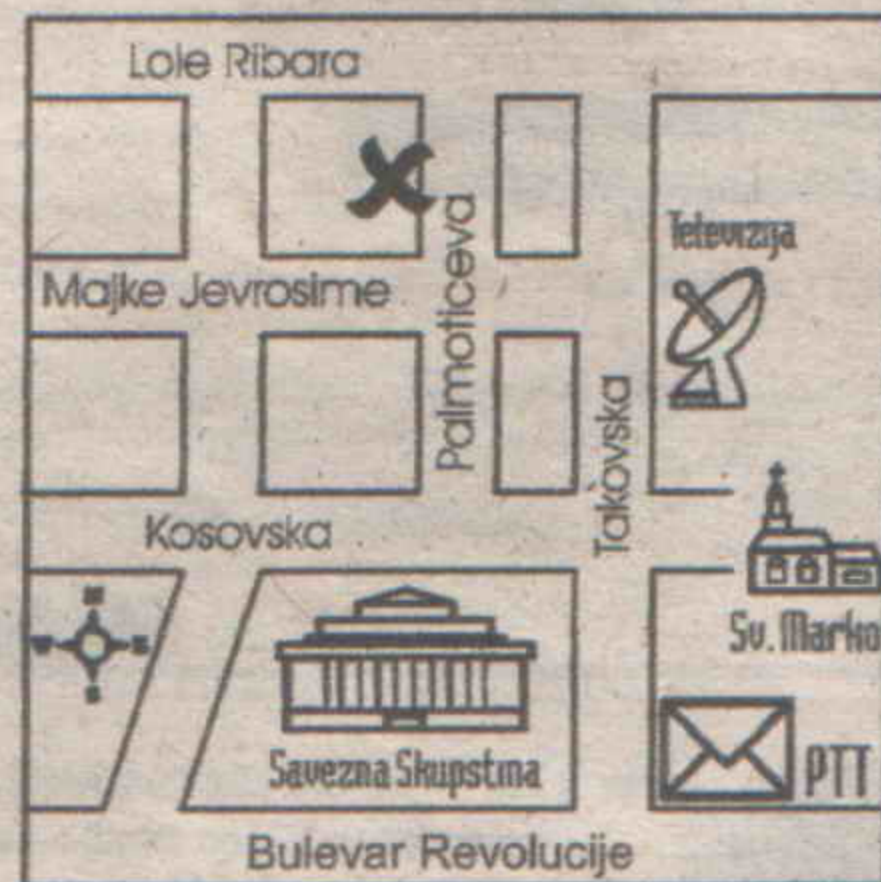
**Komplet 9:**  
Terminator Future Shock, Dark Seed 2, Thunderhawk 2,  
Indy Car Racing 2, Zone Raiders, CivNet, Cybermage,  
Ecco The Dolphin, 2 Fast 4 U, Abuse, Brainstorm,  
Casino DeLuxe, Celtic Tales, CyberSpeed, Draks, Empire  
2, Harpoon 2, Hoyle 3, Jack The Ripper, Letters, New  
Horizons, Poker Kanabis, Realm Of Chaos, Spiderman  
2, Ocean Trader, This Means War  
**Ukupno 26 igara**

**NAPOMENA:**

Prvih pet kompleta su pravljani u jednom momentu i predstavljaju  
kompilacije najboljih igara koje su se prodavale u prethodne tri  
godine. Velika većina igara na njima bez problema rade i na 386  
kompjuterima sa 2X CD-ROM uređajima.

Kompleti 6, 7, 8 i 9 (10 je u pripremi) predstavljaju kompilacije  
najnovijih igara iz prethodnih par meseci. Za ove komplete savetuje-  
mo najmanje 486 sa 8MB RAM-a (preporučljivo je 4X CD-ROM)

**Svi komplete možete podići odmah!**



ne obavezno. Katalog programa i igara možete dobiti modemom, a snimamo ga na disketu prilikom prve narudžbine  
mo isključivo preporučeno, sa otkupninom koju plaćate poštaru) snosi kupac (okvirno za 10 disketa ili CD - 15 dinara).

**Adresa: Goran Krsmanović, Palmotićeva 17/8 11000 Beograd (Radno vreme 12-20h)**

# BIRAJTE...



486 dx4 120	259.3	CENA 1750
5x86 x5 133	288.5	CENA 1780
Pentium 120	388.1	CENA 2380
Pentium 133	423.1	CENA 2550

\* novešnje pokazatelj brzine dokaziv su pomoću testa programa SysInfo iz paketa Norton Utilities v3.0

## (r)evolucija je očigledna...

Pentium kompleti sadrže: Matičnu ploču GA586 AT (Triton), Intel Pentium 120MHz original, Color LR.NI 1024 monitor, Hard disk 1.3Gb, RAM 8Mb, PCI video karta 1Mb, integrisan PCI kontroler.

486 kompleti sadrže: Matičnu ploču GA(5)486 AM/L, Amd procesor, Color LR 1024 NI monitor, Hard disk 1.3Gb, RAM 4Mb, PCI video karta 1Mb, integrisan PCI kontroler.



Trust me, I know what I am doing.

# 3S

computers

PC PROGRAMI I IGRE,  
CD TEKA, SNIMANJE NA: CD ROM, DISKETE, HDD.  
PRODAJA - OTKUP HARDVERA I SERVIS.



011 / 64 88 13

11<sup>h</sup> - 20<sup>h</sup> osim nedelje



Radno vreme  
od 10<sup>00</sup> do 18<sup>00</sup>

Beograd  
Centar, Studentski trg

Telefon  
(011) 627.238, 419.664

Faks  
(011) 25.463.25

6 2 7 2 3 8



## List Computers

Garancija je 12 meseci uz mogućnost dogradnje. Isporučka i ugradnja na teritoriji Beograda je besplatna. Sve konfiguracije su bazirane na Gigabyte Technologies (GA) matičnim pločama. Ponuda ostalih komponentata se bazira na modelima proizvođača koji su se u eksploataciji po opštem mišljenju najbolje pokazali po parametrima kompatibilnosti, pouzdanosti i cene.

Volite li da se igrate?

Novi Kompleti!

Igrajte se direktno sa CD-a pomoću naših kompleta Fun Uno i Fun Due. Preko 100 igara na 2CD-a koji zauzimaju minimalan kapacitet na Vašem Hard disku. Nazovite za detaljan opis na telefon 011 419.664.

U prodaji je komplet "Gejts 95" sa instalacionim softverom za Windows 95. Ovaj komplet, pored mnoštva programa i instalacije Windowsa, sadrži i: Corel 6.0, Nu 95, Pagemaker 6.0, Freehand 95 u instalacionom obliku sa Cd-a.

CD i disketni softver

(011) 419-664

U Zvezdara Teatru,  
Milana Rakića 38 (kod Liona)  
svakoga dana od 12<sup>00</sup> do 18<sup>00</sup>

Najnoviji disketni i CD softver po najpovoljnijim cenama; cena snimanja po disketi je najniža u gradu. Formirajte Vaš lični komplet arhiviranih programa - izrada za 24h. Šaljemo pouzdačom i garantujemo za kvalitet snimka.

4 1 9 6 6 4



Da li ste se nekad zapitali koliko bi Vas koštao kompletan Video studio za montažu u Vašoj kući.

Nazovite !

miro Video DC 20

# TRŽNI CENTAR MERKATOR

(pored salona Jugodrava)

SNIMANJE NA DISKETE  
PC PROGRAMA I IGARA

OTKUP I PRODAJA  
PC OPREME

## DISKETE

ŠALJEMO NARUDŽBINE POŠTOM

TELEFONI:

602-027

671-996

SVAKI DAN OD 11-19h SEM NEDELJE

CD  
klub

članarina  
15 dinara  
doživotno

0,4  
0,5

dnevni najam  
SAMO  
3,5 dinara



## NAJEFTINJE IGRE I PROGRAMI

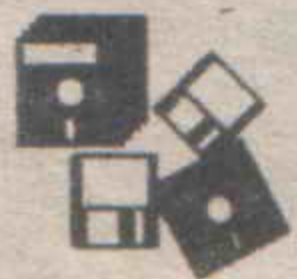
Domaći programi za:

- nekretnine
- turističke agencije
- TV servis

## OTKUP I PRODAJA RAČUNARSKE OPREME

Sastavljamo  
konfiguracije  
po želji

## SNIMAMO NA CD ROM



KOLOS  
BANJICA

Informacije: 662-546, Bulevar JNA 70/stan 3

Hardware Audio CD Disket  
Design CD VCD

PC igre i korisnički programi

Snimanje na CD

Igre (1 HD) - 0.5 din

Korisnički (1 HD) - 0.7 din

Snimanje (1 CD) - već od 10

10 disketa 3.5" HD - 8

Vaš izbor  
**Veliki**  
izbor

011/404-654 (10-21h)

Dimitrija Tucovića 24, IX sprat, stan 66

# 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

SVAKOG DANA 10-18h

PROGRAMI

IGRE	FDD	0.6din
HDD	0.5din	0.8din

I sve to sa NASOM pločicom

CD po izboru SAMO

CD mix

CD muzika po izboru

na Vračaru

**Soft**

SVAKOG DANA - 10-18h

Computer

Dream

## Dodatna oprema za računare i štampače

Stakleni filteri

Miševi za PC Genius

Podloge za miša sa slikom!

Zvučnici za Sound blaster

Diskete 3,5" HD SONY

Diskete 5,25" HD SONY & FUJI

Kutije za 40 disketa 3,5"

Kutije za 100 disketa 3,5"

Kutije za 100 disketa 5,25"

Miševi za PC

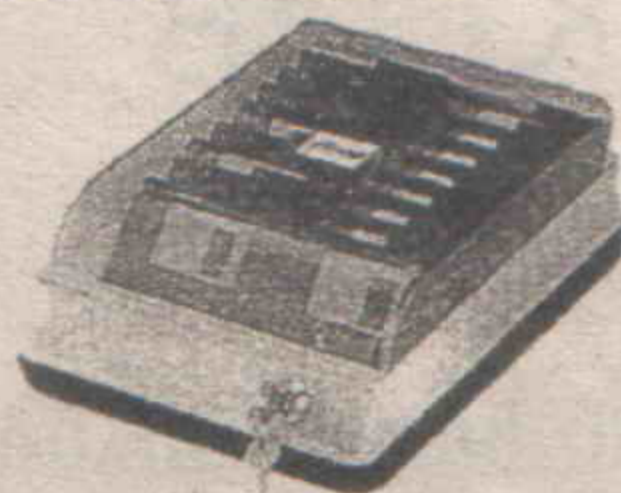
Džojstici za PC

Originalni riboni za EPSON štampače

Kartridži za Stylus 800, 1000 i COLOR

Centroniks kablovi za štampače

hladnjaci za procesore



Radno vreme: 9-17, subotom 9-13

shop: Nemanjina 4, Beograd,

office: Đorđa Jovanovića 9/3,

tel. 011/3226-303, 3226-323, fax 3224-221

**ЗА ОНЕ КОЈИМА КОМПЈУТЕР  
НИЈЕ САМО ЗАБАВА.**

**ЗА ОНЕ КОЈИ ТРАЖЕ ВИШЕ,**

**И ЗА ОНЕ КОЈИ СУ СПРЕМНИ  
ЗА НОВА МУЛТИМЕДИЈАЛНА  
ОТКРИЋА.**

**ПРАВО МЕСТО ЈЕ**



**ПРУЖИЋЕМО ВАМ ВИШЕ ОД ОНОГА  
ШТО ОЧЕКУЈЕТЕ !**

**АДРЕСА:**

**РУЗВЕЛТОВА 6, II СПРАТ**

**ТЕЛЕФОН:**

**401 - 925**

**УМЕТНОСТ - ИСТОРИЈА - ЕНСИКЛОПЕДИЈЕ - НАУКА - НАЈНОВИЈЕ ИГРЕ**

# CROSSBREED STUDIO

SNIMAMO PROGRAME,  
IGRE I MUZIKU NA  
CD  
-SA ORIGINALA.....25  
-KOMPILACIJE.....30

(U CENU JE URACUNAT NAS CD)

TEL : 104 - 293  
ZAGORSKA 24/10

CROSSBREED  
ZEMUN



# PLAYLAND

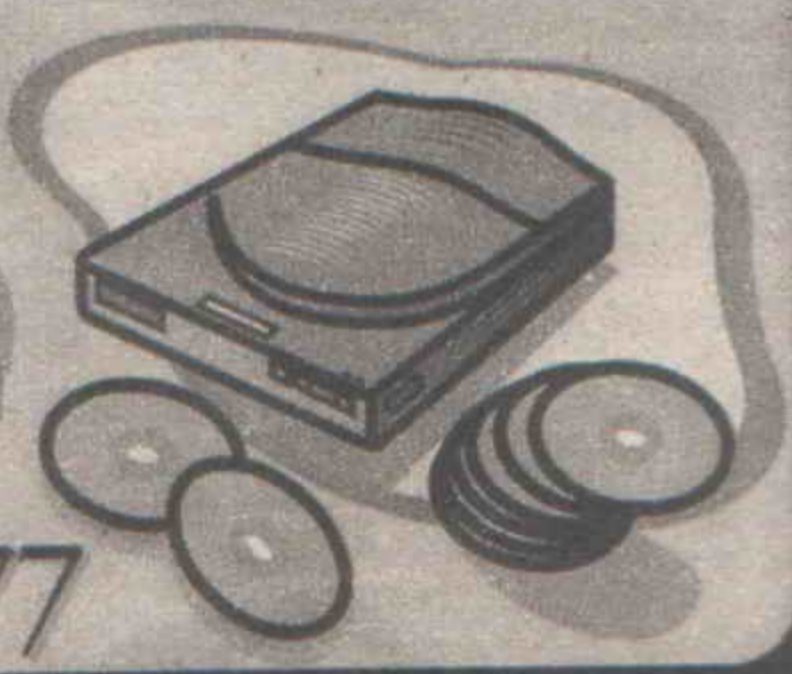
SOFTWARE & HARDWARE

- \* Snimanje na CD-rom od 25,- dem
- \* Kompilacije, izbor iz kataloga...
- \* Veliki izbor CD originala
- \* Najveći izbor disketnog softwera
- \* Snimanje na Hard Disk
- \* UCLANJENJE U CeDeTEKU 100 din
- \* Preko 200 naslova



SNIMANJE CDA ZA 17,9 MINUTA

Najjeftinije  
snimanje CDA  
u Novom Sadu



021 399 777

# PC-NIŠ CD KLUB 018/22-607

NAJVEĆI I NAJBOLJI IZBOR PROGRAMA I IGARA U JUŽNOJ SRBIJI !!!  
NAJNIŽE CENE SNIMANJA CD- ORIGINALA 22.- SA CD PLOČOM

## TOP LISTA

1. WING COMMANDER - IV
2. LE LOUVRE
3. GABRIEL KNIGHT 2
4. BATTLE ISLE 3
5. POLICE QUEST: SWAT
6. DESTRUCTION DERBY
7. 11th HOUR
8. SHANNARA
9. TERMINATOR F.S.
10. MS BASKETBALL GUIDE

SNIMITE KOD NAS JEDAN CD I POSTANITE DOBITNIK JEDNE OD 3 NAGRADE:

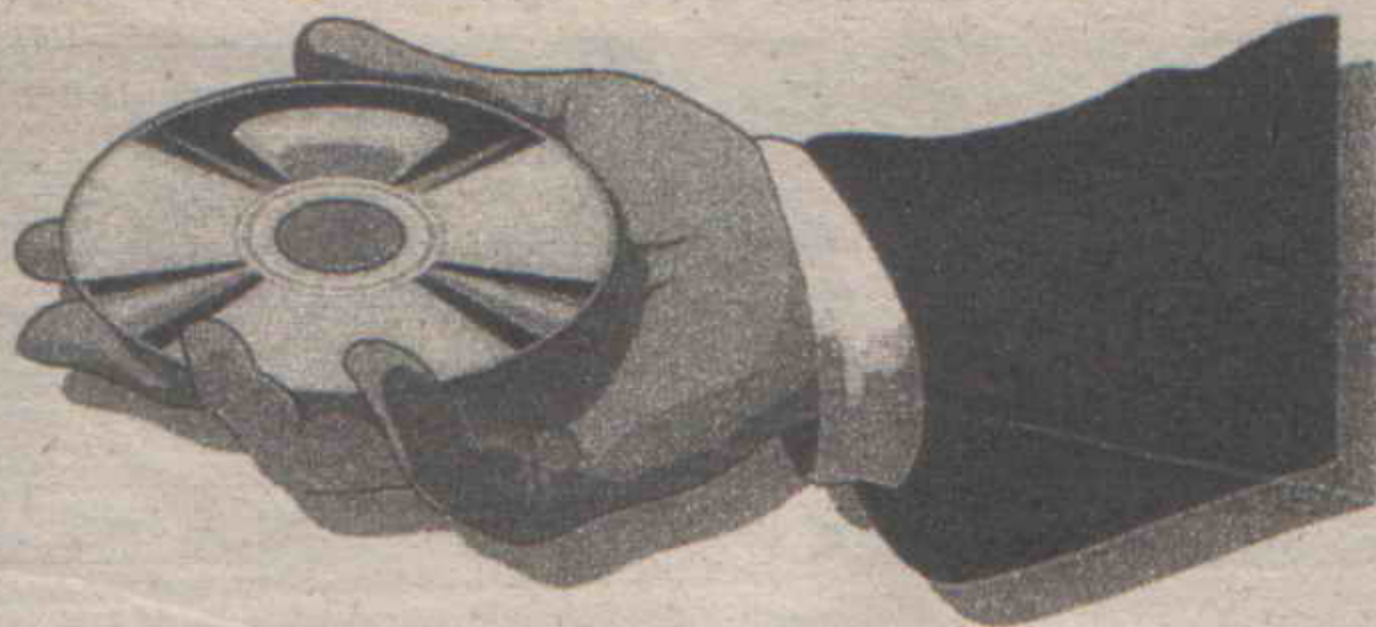
1. 1 CD PO IZBORU
2. BESPLATNO SNIMANJE CD-a PO IZBORU
3. BESPLATNO SNIMANJE 10 DISKETA

DOBITNICI OVOG MESECA SU BRAJOVIĆ MILOŠ BORSKA 36/B BEOGRAD-2 CD-a, VOJINOVIĆ OLIVER NIŠ tel.326-301 1-CD I ILIJEVSKI LJUPČO ul. JANEZ SANDANSKI 88/II SKOPLJE-MAKEDONIJA 1-CD

CD ROMOVI ,SOUND BLASTERI, ZVUČNICI  
RADNO VREME OD 10 DO 20 SVAKOG DANA SEM NEDELJE

UL. 7.JULI br.40 Tel. 22-607 - 710-419

# ESPRO



**KRALJA MILUTINA 19-21 TEL: 011/332-086 , 011/686-989**

**CD PRODUKCIJA - AUDIO & SOFTWARE**

## ESPRO TOP 10 CD

1. WING COMMANDER 4 6CD
2. GABRIEL KNIGHT 2 6CD
3. TORIN'S PASSAGE 1CD
4. FUTURE SHOCK 1CD
5. MS FLIGHT ENC. 1CD
6. BATTLE ISLE 3 2CD
7. SILENT STEEL 4CD
8. ALIEN 2CD
9. STEEL PANTHERS 1CD
10. NHL 96. 1CD

## CD KLUB:

- \* IZNAJMLJIVANJE
- \* PRODAJA
- \* PREKO 1200 NASLOVA
- \* NAJPOVOLJNIJI USLOVI

**EKSKLUZIVNO!**

**COREL PHOTO  
400 CD**

## SNIMANJE NA CD

- \* PO NAJPOVOLJNIJIM CENAMA
- \* U NAJKRACEM MOGUCEM ROKU
- \* NA NAJKVALITETNIJIM DISKOVIMA
- \* NAJVECI IZBOR DISKOVA
- \* SALJEMO POUZECEM
- \* GARANCIJA ZA SVAKI SNIMLJEN DISK
- \* IZRADA 3D ANIMACIJA, OGLASA ...
- \* IZRADA WINDOWS APLIKACIJA

# Snimamo sve! Na CD!

Ovo je Kamenko!  
Zasto je srecan?

Dobio je CD bas kakav je on hteo!  
A to ga nije puno kostalo!!!  
I vi mozete biti sretni!!!



MEDIA CITY  
BOZ

Tel. 011\403-182 753-291

**MUZIKA  
PROGRAMI  
IGRE**

Prodaja racunara  
i komponenti

# MegaBitno!

Neverovatan izbor  
brzih  
novih

logickih

avanturistickih

nestvarnih

zanimljivih

**IGARA I PROGRAMA**

za Vas



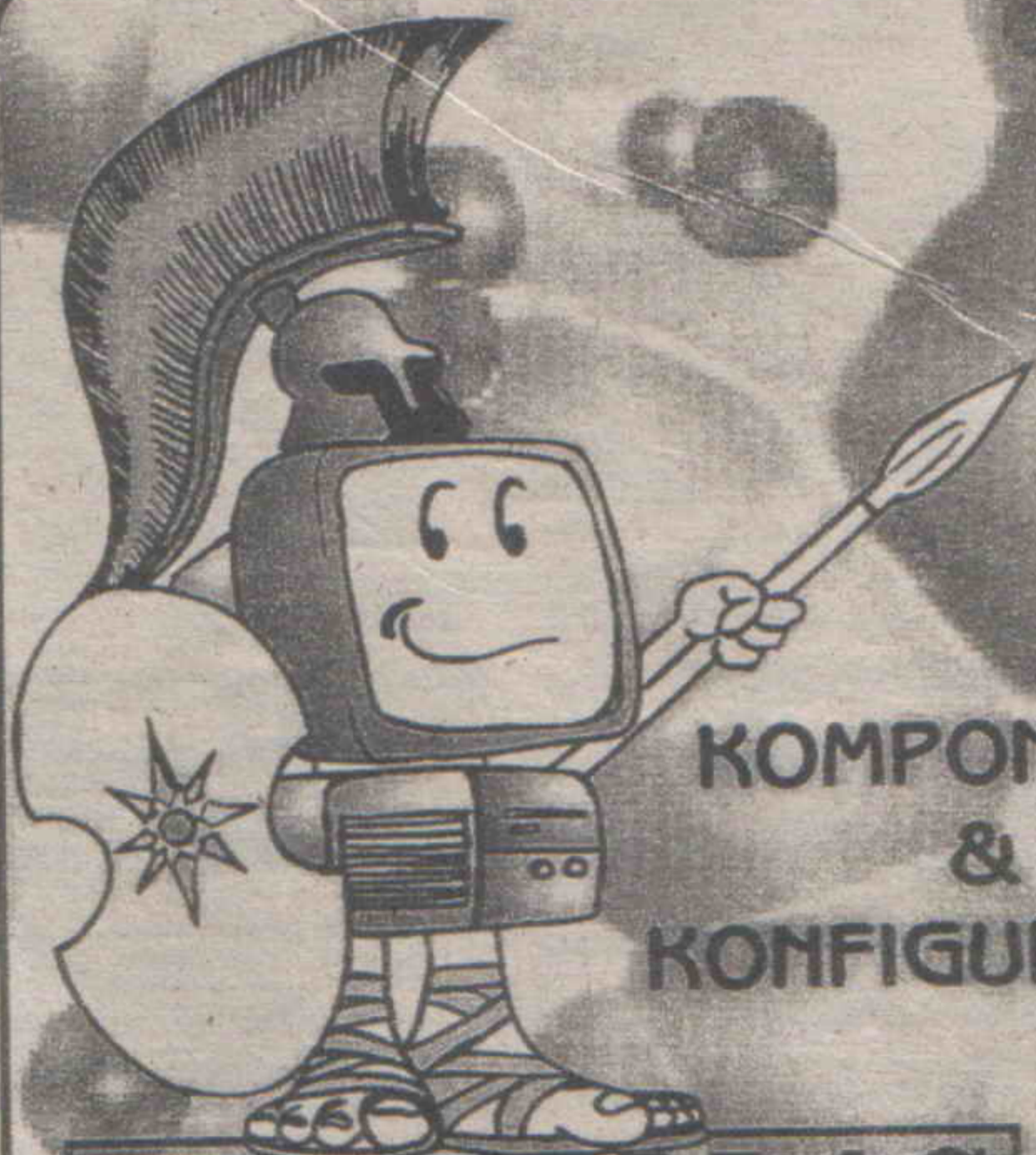
Vreme je da se javite!

**MegaBit**

011/2222-693

**PC**

## PROGRAMI I IGRE



**KOMPONENTE  
&  
KONFIGURACIJE**



**HELLAS**  
Computers

Vojvode Prijezde 9  
Tel. (011) 444-86-85

SNIMANJE NA CD 25.-  
IGRE I PROGRAMI PO IZBORU

FIFA 96  
NEED FOR SPEED  
CINEMANIA 96  
ENCARTA & ATLAS 96  
WEBSTER'S DICTIONARY  
Microsoft OCEANS  
ENCYCLOPEDIA of SCIENCE  
ANCIENT LANDS  
COREL DRAW 6.0 for Windows 95  
Microsoft PLUS for Windows 95  
Microsoft OFFICE for Windows 95  
FLIGHT Unlimited



Radno vreme  
9-20

Hellas BBS  
Tel: (011)28-31-387  
22-17h

# T.M. PRESENTS

Najbolje  
od  
najboljih



### Diamond Multimedia:

Diamond Stealth 64 DRAM (ARK2000), 2 MB . . . . 340  
Diamond EDGE 2MB/Sound Wave . . . . . 620

### ATI Technologies:

WinBoost PCI, 2 MB . . . . . 350

### Creative Technologies:

Sound Blaster 32 PnP . . . . . Call  
Sound Blaster AWE32 PnP . . . . . Call

### Intel:

Zappa Pentium Motherboard, 256K Cache,  
Triton čipset, Flash BIOS, 2 FDD, 4 EIDE,  
2 COM, 1 LPT . . . . . 460

### Microsoft:

Natural Keyboard . . . . . 180

### US Robotics:

14400 VoiceFaxModem . . . . . 250  
28800 VoiceFaxModem . . . . . 440

Snimanje i dalje najjeftinije u gradu:

... sa originala.....80 dinara

... po izboru.....90 dinara

Skraćeno čekanje!

Snimamo na dva "Philips" recordera!

# T.M.

telefoni:  
direktan: 3227-136  
centrala: 3221-433  
lokali: 277 i 279

# Computers

Makedonska 25, 11000 Beograd, YU

## KONFIGURACIJE

**Pentium/120** **2.730**

16Mb, HDD 1,6Gb, FDD 3,5", SVGA 2Mb PCI, Color

**Pentium/100** **2.640**

16Mb, HDD 1,3Gb, FDD 3,5", SVGA 2Mb PCI, Color

**PC-486/133** **2.170**

16Mb, HDD 1,1Gb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Color

**PC-486/120** **1.850**

8Mb, HDD 1,1Gb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Color

**PC-486/100** **1.360**

4Mb, HDD 850Mb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Mono

**PC-486/80** **1.190**

4Mb, HDD 540Mb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Mono

**PC-486/40** **870**

2Mb, HDD 210Mb, FDD 3,5", VGA 256Kb, Mono

**PC-386/40** **660**

1Mb, HDD 40Mb, FDD 3,5", VGA 256Kb, Mono

**PC-286/16** **395**

1Mb, HDD 40Mb, FDD 3,5", Hercules

## KOMPONENTE

Ovo necete naci kod drugih...

"Logitech" mouse Najbolji u svetu ..... 80

CD-ROM 4x/6x ..... 240/390

SoundBlaster AWE 32 ASP ..... 400

Aktivni zvučnici 30W ..... 140

...a ovo imaju svi, ali smo mi jeftiniji!

MB-586/486 PCI Monitori

Memorije Mini-Tower-i

Hard-diskovi Tastature

Flopi-diskovi Misevi

Kontroleri Video kartice

## POSEBNE USLUGE

Moguća zamena STARO za NOVO uz doplatu!

Postavljanje mreza!!!

Instalacija kompjuterskih sistema za

RADIO-STANICE sa kompletnim softverom!

Radimo reciklazu tonera za HP lasere!!!

SERVIS PC-kompjuteru i pratece opreme!

ODZAVANJE kompjuteru 24h dnevno!!!



**GREAN**  
technologies

Tel-Fax: (011) 6666-32, 66-85-86

**Radno  
vreme  
15-20**

# BR SOFT

- najnovije igre i programi
- Snimanje na CD ROM :  
nemamo komplete jer je kompilacija  
po vasem izboru..... **25 DM**  
kopije originala .. ..... **20 DM**

O svakom kupcu se vodi evidencija  
tako da posle desetog kupljenog  
CD ROM-a dobijate jedan potpuno  
besplatno !  
Najjeftinije u YU !

Radno vreme od 9 do 23 h svakim  
danom.

TEL : 021/25-663

## COMPUTER CENTER SPECTRUM NIŠ

### SNIMANJE I IZDAVANJE KOMPAKT DISKOVA

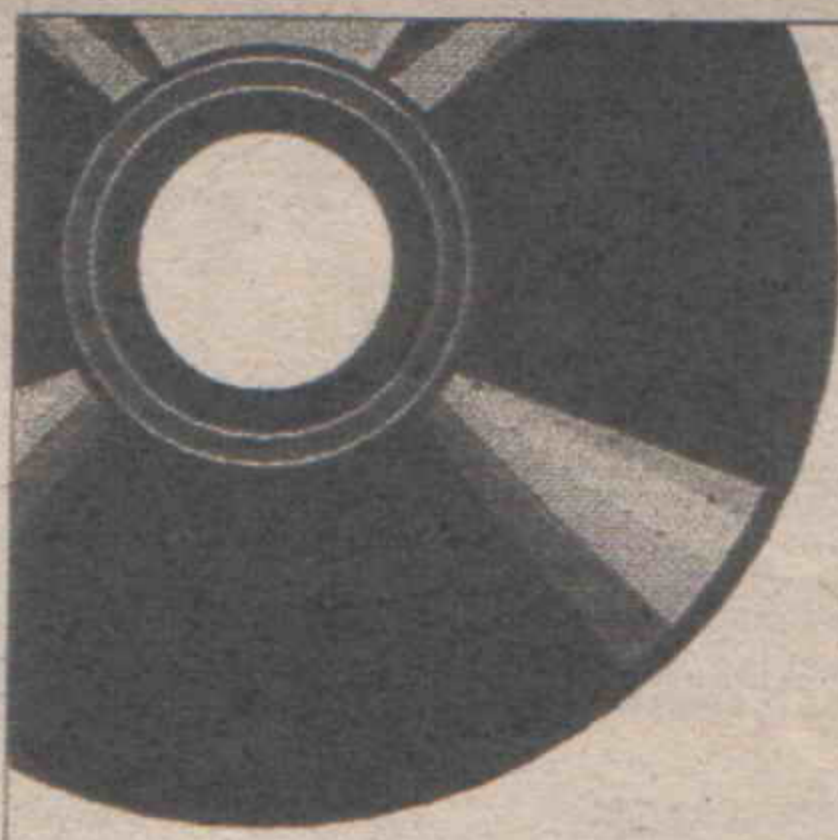


- PC PROGRAMI I IGRE
- PREKO 1200 NASLOVA !!!
- SNIMANJE OD 25-

7. Juli br 3  
tel: 018/46-520



Preporučujemo :  
**WING COMMANDER IV**  
**NBA LIVE 96**



# ... I dalje važi

## Kako kupiti originalne SUPER

**N**a zahtev korisnika naših SUPER MIX-ova (preko 2000 ljudi iz cele Jugoslavije i 4500-5000 iz Evrope i Amerike poseduje bar jedan naš SUPER MIX) odlučili smo da i ubuduće važi naš specijalni popust za sve naše SUPER MIX-ove. Zbog toga one koji ne znaju šta su to SUPER MIX-ovi da ponovimo: to su CD-ROM-ovi puni od starijih legendarnih do najnovijih igara i programa koji su pažljivo probrani tako da zadovolje svačiji ukus. Samo naši SUPER MIX-ovi su **originalni**, tj. nisu presnimci snimljeni na kojekakvoj amaterskoj opremi već su snimljeni fabrički u inostranstvu. Uz svaki disk dobijate kolor omot sa spiskom igara i programa na njemu, uputstvom za upotrebu i plastičnu kutiju i sve to po ceni od samo 25 DEM\*.

### ..... SUPER MIX 1 .....

**IGRE:** A-Train • Aces over Europe • Adventures of Willy Bearish • Alcatraz • Alien Breed • Alone in the Dark I. • Another World • B-17 Flying Fortress • B.A.T. I. • Batman Returns • Battle Chess II. • Battle Isle I. • Beauty and the Beast • Blake Stone • Blue Max • Blues Brothers I. • Body Blows • Boston Bomb Club • Budokan • Buzz Aldrin's Race • Cadaver • Caesar Deluxe • California Games II. • Carl Lewis Challenge • Carriers at War II. • Catch'em • Civilization • Codename: Iceman • Comanche: Maximum Overkill • Cool World • Corridor 7 • Dino Park Tycoon • Dino Wars • Doom I. • Drakkhen • Duck Tales • Dune I. • Eric the Unready • Eternam • Fantastic Dizzy • Fascination • Fields of Glory • First Samurai • Flight Simulator v.5.0. • Future Wars • Gabriel Knight • Genghis Khan II. • Ghostbusters II. • Goblins II. • Gods • Golden Axe • Grand Prix Unlimited • Great Courts II. • Great Naval Battles II. • Gremlins II. • Guy Spy • Heart of China • Inca II. • Incredible Machine • Indiana Jones III. • Indianapolis 500 • International Athletics • International Tennis Open • KGB • Kick Off II. • LHX: Attack Chopper • Lamborghini • Lands of Lore • Legends of Valour • Lemmings I. • Lethal Weapon • Lost in L.A. • Lure of the Temptress • Magic Pockets • Manchester United • Mantis • Mario Andretti's • Martian Dreams • Monopoly Deluxe • Moonshine Racers • Mortal Kombat I. • Nicky Boom • Nippon Safes • Obitus • Operation Wolf • Overlord • Peter Pan • Pinball Dreams I. • Pinball Dreams II. • Pit Fighter • Police Quest III. • Predator II. • Premier Manager I. • Prince of Persia I. • Protostar • Push Over • Rambo III. • Rampart • Return of the Phantom • Return to Zork • Rex Nebular • Rick Dangerous II. • Ring World • Rise of the Dragon • Robocop III. • Roger Rabbit • Rolling Ronny • Romance of Three Kingdoms III. • Ryder Cup • Sabra Team • Sargon V. • Sea Wolf • Seal Team • Secret of Monkey Island I. • Shadow President • Shadow of the Comet • Sherlock Holmes • Silverball • Sim City /Win • Space Quest V. • Spear of Destiny • Special Forces • Speedball II. • Star Trek: Judgment Rites • Stellar 7 • Stone Age • Striker • Strip Poker /Win • Sub War 2050 • Super Hang on • Surf Ninjas • Sword of Honour • Syndicate • System Shock • Task Force 1942 • Teenage Mutant Ninja Turtles • Tennis Cup • Terminator II. • Test Drive III. • The Godfather • The Manager • Theatre of War • Toyota Celica GT • Tristan • Tubular Worlds • Turbo Outrun • Twilight 2000 • Vengeance of Excalibur • War in the Gulf • Wing Commander I. i II. • Wings of Fury • Winter Challenge • World Cup USA'94 • Wrath of the Demon • Wrestlemania II. • X-Wing • Xenon II. • Zool.

**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. • Banner Mania • Fox Pro v.2.6. • Distrib.Kit • Graphic Workshop v.1.1. /Win • Imagine v.2.0. • 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. • Mannequin v.1.1. • Musicator GS v.1.01. /Win • PC Matlab v.3.5. • Paradox v.4.5. • Pizazz Plus v.2.0. • Quattro Pro v.5.0. • Scream Tracker v.2.2. • Song Editor v.1.4. • Tango PCB plus v.2.11. • Turbo C v.2.0. • Wired for Sound Pro v.3.1 /Win.

### ..... SUPER MIX 2 .....

**IGRE:** 1942: Pacific Air War • 7 Up • AV-8B Harrier Assault • Aces of the Pacific • Air Bucks • Al-Qadim • Alone in the Dark II. • Armour-Geddon • B.A.T. II. • Battle Isle II. • Beneath a Steel Sky • Blue Force • Blues Brothers II. • Cannon Fodder I. • Castles II: Siege & Conquest • Chaos Engine • Chessmaster 3000 • Chessmaster 3000 /Win • Civilization /Win • Colonization • Conquests of the Longbow • Crazy Cars III. • D/Generation /Win • Detroit • Dogfight • Doofus • Doom II.: Hell on Earth • Double Dragon III. • Dune II. • Dyna Blaster • Elf • Elvira II.: Jaws of Cerberus • Epic • F-16 Falcon v.3.0. • F.F.A. International Soccer • F1 Grand Prix • Face Off • Floor 13 • Formula One • Fury of the Furnies • Goal • Goblins III. • Indiana Jones and Fate of Atlantis • Indy Car Racing + Update • Ishar II. • Jimmy White's Snooker • Jurassic Park • King's Quest V. • Last Action Hero • Legend of Kyrandia I. • Leisure Suit Larry VI. • Lemmings II.: The Tribes • Links 386 Pro • Little Devil • Lotus: The Ultimate Challenge • McDonald Land • Mega Lo Mania • Michael Jordan in Fight • NHL Hockey • Nigel Mansell's World Champion • One Step Beyond • Oscar • Oxyd • Pinball Fantasies • Pirates Gold • Populous II. • Prehistorik II. • Premier Manager II. • Prince of Persia II. • Privateer + Mission + Speech • Railroad Tycoon Deluxe • Raptor: Call of the Shadows • Red Baron + Mission Builder • Risky Woods • Robocod • Sam & Max Hit the Road • Secret of Monkey Island II. • Sensible Soccer • Sid & Al's Incredible Toon's • Sim City 2000 + New Towns • Sim Farm • Sleep Walker • Soccer Kid • Space Hulk • Street Fighter II. Turbo • T.F.X. • Terminator 2029 • Theme Park • Tie Fighter • UFO: Enemy Unknown • Wayne's World • Winter Olympics • Yo! Joe • Zool II.

**PROGRAMI:** 3D Studio v.3.0. + objekti • Adobe Acrobat v.1.0. /Win • AutoCAD AEC UK v.2.1. • AutoCAD Office Layout v.1.0. • AutoCAD v.12.0. + tutor • Banners v.1.0. /Win • Borland Pascal with objects v.7.0. • Corel Draw v.4.0. + update /Win • Cubase v.1.0. /Win • Fox Pro v.2.6. /Win • Graphic Workshop v.7.0. • Hijaak v.2.01. • Image Alchemy v.1.75. • Lotus 123 v.4.0. /Win • MS Macro Assembler v.6.0. • MS Windows v.3.1. • Mannequin Designer v.1.0. /Win • Micrografx Designer v.4.0. /Win • NTH Drive v.3.11. • 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. • Webster's Dictionary v.1.0. /Win • Word Perfect v.6.0.

### ..... SUPER MIX 3 .....

**IGRE:** Aces of the Deep • Aladdin • Arctic Baron • Battle Bugs • Betrayal at Krondor • Beverly Hillbillies • Campaign II. • Chessmaster 4000 Turbo /Win • Cobra Mission • Conan the Cimmerian • Cruise for a Corpse • Crystal Maze • Cyclones • D-Day: The Beginning of End • Dark Legions • Dark Sun II. • Dawn Patrol • Day of the Tentacle • Depth Dwellers • Desert Strike • Dylan Dog • F-117A Stealth Fighter • F-15 Strike Eagle III. • Flashback • Forgotten Realms • Fortress of Dr. Radiaki • Front Lines • Grandest Fleet • Gunship 2000 + Mission • Heretic • International Sports Challenge • Iron Cross • Island of Dr. Brain • Jamm It • Jazz Jackrabbit I. • King's Quest VI. • Lemmings Chronicles • Lion King • Loderunner: The Legend Returns • Lords of the Rings II. • Lost in Time • MS Space Simulator v.1.0. • Master of Magic • Metaltech: Earthsiege • Micro Machines • Museum Madness • Mystic Towers • Nascar Racing • On the Ball: World Cup Edit. • One Must Fall 2097 • Outpost /Win • PC Basket • Pacific Strike • Panzer General • Police Quest IV: Open Season • Popo Car • Premiership Football Manager • Quarantine • Realms of Arkania II. • Rise of the Robots • Road to the Final Four II. • Robinson's Requiem • Sexy Aht • Space Federation • Stronghold • Super Cauldron • Superfrog • Superski Pro • The Clue • Traffic Department 2192 • Transport Tycoon • Tube • Ultimate Body Blows • Universe • Warcraft • Wing Commander Armada.

\*dinarska prodajna vrednost

Sve diskove možete **odmah** naručiti  
pouzećem ili doći i podići lično.





# POPUST

## MIX-ove za samo

# 25

# \* dem

**PROGRAMI:** After Dark v.3.0. /Win • AutoCAD v.12.0. /Win • Bit Fax Professional v.3.0. /Win • Canvas v.3.51. /Win • Font Chameleon v.1.0. /Win • Fractal Design Sketcher v.1.0. /Win • GoldWave 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 • Morphing Magic • Multimedia Sound Studio v.3.4. /Win • Norton Desktop v.3.0. /Win • Norton Utilities v.8.0. • Novell Dos v.7.0. • PC Tools v.2.0. /Win • Page Maker v.5.0. /Win • RAR v.1.50. • Rawe v.1.0. /Win • Smart Page Direct v.2.1. /Win • Topas Professional v.5.0. • Turbo Assembler v.4.0. • Turbo Pascal v.1.5. /Win • Wave v.2.0. /Win • Winfax Pro v.4.0. /Win • Word Translator v.1.0. /Win.

### SUPER MIX 4

**IGRE:** Alien Olympics • Alone in Dark III. • B.C. Racers + cheat • Black Hawk • Bureau 13 • Championship Manager Italy • Championship Rally • Creep Clash • Dark Forces + cheat • Dark Wolf • Descent + cheat • Dungeon Master II. • Ecstasica • Epic Pinball v.2.1. • Fifth Fleet • Flight Commander II. /Win • Flight Simulator v.5.1. • Game Maker v.5.0. • Gemstone II. • Great Naval Battles III. • Happy Tetris • Iron Seed • Jazz Jack Rabbit II. • Jetstrike • Jurassic Chess • KA-50 Hokum • Kick Off III. European Chat. • Legend of Kyrandia III. • Little Big Adventure • Mortal Kombat II. • NHL'95 • Pizza Tycoon • Premier Manager III. • Presumed Guilty • Project X • Reunion New • Rise of the Triad • Slob Zone • Soccer Superstars (English) • Star Dust • Strong Lines • Tactical Manager • Total Carnage • U.S. Navy Fighter • Vinyl Goddesses Energy Patcher • Zorro.

**PROGRAMI:** 3D Studio v.4.0. 100% • Aldus Freehand v.4.0. /Win • Auto CAD v.13.0. • Corel Draw v.5.0e /Win • Corel Ventura v.5.0. /Win • DBase v.5.0. /Dos • DBase v.5.0. /Win • Data CAD Pro. v.5.02 /Win • Design CAD v.7.0. /Win • Fast Tracker v.2.03. • Finale v.3.0. /Win • Fractal Designer Painter v.3.0. • Harvard Graphics v.3.0. /Win • Lap Link v.6.0. /Win • MS Power Point v.4.0. /Win • Norton Commander v.5.0. • Photo-Finish v.3.0. /Win • Picture Publisher v.5.0. /Win • Procomm v.2.0. /Win • QEMM v.7.5. • Quark Xpress V.3.3. /Win • Quattro Pro v.6.0. /Win • Scream Tracker v.3.2. • Word Perfect v.6.1. /Win.

### SUPER MIX 5

**IGRE:** Action Soccer • Air Warrior + Dodaci • Brett Hull Hockey • Canton • Central Intelligence • Clockwerk 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 • Kik & Play /Win • Knights of Xentar + Upgrade • Legions /Win • Lemmings /Win • Machiavelli The Prince • Magic Carpet • Merzobertanzan • Prince of Evil • Psycho Pinball • Pyro Technica • Retribution • Sango Fighter II. • Santo • Shadow Force • Stalingrad • Super Ski III. • Super Street Fighter II. • Super Street Fighter II. Turbo • The Big Red Adventure • Tower Assault • Ultizurk III. • World Hockey 95 • X-Corn: Terror from the Deep.

**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 • Kai's Power Tools /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 6

**IGRE:** Apache Longbow • Arnie II. • Baryon (Pucačka) • Bioforge • Brutal: Paws of Fury • C.E.O. • Combat Air Patrol • Command & Conquer • Crisis in the Kremlin • Cyberbykes • Darklands • Death Gate • Doom II: Hell on Earth /Win95 • Exploration • FX Fighter • Grandmaster Championship Chess /Win • Hellfire Zone • Hexen • LM.Moen • Inferno • Jagged Alliance • Kingpin: Arcade Sport Bowling • Lemmings 3D • Manchester United: The Double • Mortal Kombat III. • NBA Jam • Operation Body Count • Outer Ridge • Overdrive • Pinball Illusions • Player Manager II. • Simon the Sorcerer II. • Slipstream 5000 • Steel Panthers • Striker95 • Super Karts • Terminal Velocity • The Patrician • Tyrian • Warriors • Widget Workshop /Win • Witchaven • Wolfsbane .....

**PROGRAMI:** 3D Deck & Backyard v.1.2. /Win • Calwalk Professional v.3.0. /Win • CimCAD v.6.6. • Lion King Print Studio /Win • MS Money /Win95 • MS Office /Win95 • MS Plus /Win95 • MS Powerpoint v.7.0. /Win95 • MS Publisher /Win95 • MS Windows'95 Pan European Edition • Mickey & Crew Print Studio /Win • Norton Anti Virus 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 7

USKORO!

**IGRE:** Actua Soccer (Fudbal) • Air Power (Simulacija letenja) • Ascendancy (Strategija) • Caesar II. (Strategija) • Celtic Tales: Balor of the Evil (Strategija) • Civ Net /Win (Strategija) • Crusader: No Remorse (Arkadna avantura) • Cybermage (Pucačka) • Empire II.: The Art of War (Strategija) • Extreme Pinball (Fiper) • Fade to Black (Arkadna avantura) • Fatal Racing (Vožnja) • Fighter Duel (Simulacija letenja) • Fist Fight (Borilačka) • Indycar Racing II. (Vožnja) • Jungle Book (Platformska) • Motor City (Strategija) • Navy Strike: Task Force Command (Simulacija letenja) • Ocean Trader (Menadžerska) • Pinball World (Fiper) • Radix: Beyond the Void (Pucačka) • Strip Poker Pro. (Poker) • Tekwar (Pucačka) • Thunderhawk II.: Firestorm (Simulacija helikoptera) • Warcraft II.: Tides of Darkness (Strategija) • Werewolf vs Comanche v.2.0. (Simulacija helikoptera) • Wipeout (Vožnja) • Wrestlingmania (Rvanje)

**PROGRAMI:** Animator Studio v.1.1. /Win (Animacija) • First Aid v.2.0. /Win95 (Pomoćni program) • Harvard Graphics v.4.0. /Win95 (Poslovna grafika) • MS Access v.7.0. /Win95 (Baza podataka) • MS Project v.4.1. /Win95 (Planiranje) • MS Visual Foxpro v.3.0. /Win (Baza podataka) • MS Word v.7.0. /Win95 (Tekst procesor) • MathCAD Plus v.6.0. + Update /Win (Matematika) • QEMM v.8.0. (Memorijski menadžer) • Visio v.4.01. /Win95 (Grafički paket)

USKORO!

DESIGN: Bojan Stefanović & ŠTAMPARIJA KASA

# PRODUCTION 011/463-741

MASTER



PHILIPS

New Inspiration



STUDIO

SNIMANJE CD ROM-OVA

KVALITETNO,  
BRZO, POUZDANO  
&  
POVOLJNO

*preko 1000 originala  
programi i igre po vašem izboru  
gotovi kompleti programa i igara  
audio mastering*

**PORUČITE  
BESPLATAN KATALOG  
NA DISKETI !**

**MUZIČARI !!!** VELIKI izbor sampler diskova

HARDVER

**PHILIPS CD RECORDER CDD 522**  
SCSI kontroler Adaptec+kablovi+software

**MULTIMEDIA**

CD ROM-ovi 2x, 4x & 6x  
Zvučne karte SB 16, SB 16ASP, SB AWE32  
CD mediâ

**KONFIGURACIJE**

486 DX4 100/120 MHz ili  
PENTIUM 100/120/133 MHz  
RAM 8 Mb, HDD 1Gb EIDE,  
PCI VGA 1, 2 ili 4 Mb, CD ROM 4x,  
SB 16, Monitor COLOR 14", 15" ili 17"  
Mini TOWER, TOWER, FDD 3,5",  
tastatura, miš



*Mi radimo  
"Brzinom svetlosti" !*

Za sve dodatne informacije:  
**Bulevar Lenjina 85, Beograd**  
**Tel 011-137 857, Tel/Fax 011-142 159**

**MASTER  
STUDIO**



MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MAST

STUDIO STUDIO STUDIO STUDIO STUDIO STUDIO STUDIO STUDIO STUDIO STUDIO STUDIO

U susret Vašim željama  
i mogućnostima !

- konfiguracije po želji
- upgrade računara
- komponente
- multimedia



Garancija 2 godine!

radno vreme  
od 9-16

**011/403-807**

BEST BUY IF YOU BUY KOD NAS

**Sledite svoj instinkt !**



*Delfin Data*

486DX4-100 Mhz PCI (Intel, AMD)  
PENTIUM 90/100/120/133 MHz (Intel)  
Hard disks (Quantum, WD, CONNER)  
Printers & Scanners (EPSON, HP)  
Multimedia

S3  
PCI VGA cards  
Trident



just  
Start  
me NOW!

Dobropoljska 12, phone: 64-84-74

**MoNolit**  
computers

**Ponuda meseca:  
multimedijalni komplet**

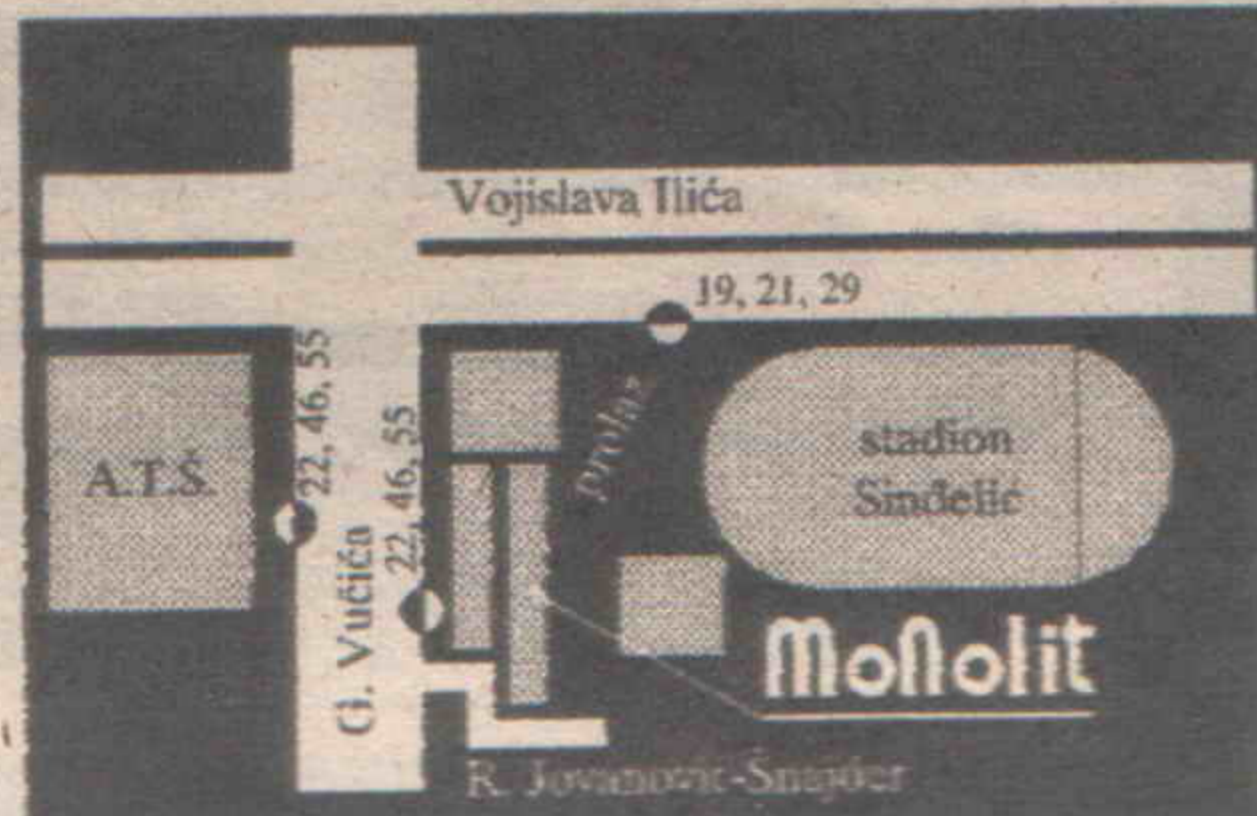
Sound Blaster komp. karta  
CD ROM 4x  
Aktivni zvučnici 2 x 10W

SNIMANJE IGARA I PROGRAMA NA DISKETE  
PRODAJA PC RAČUNARA SA 24 MESECA GARANCIJE  
KOMPONENTE SA 12 MESECI GARANCIJE  
IZRADA 3D ANIMACIJA I GRAFIČKI DIZAJN

Radmile Jovanović - Šnajder 10/8  
(moguć ulaz i iz Vojislava Ilića)

RADNO VREME: 10-19H

**011/ 40-50-33**



# ACZ

## Software & Hardware

# 011/190-124 i 101-372

Radno vreme: svakim radnim danom od 11-19 časova.

### Veliki izbor PC kompatibilnih računara

- 386 DX 40MHz 128Kb cache, ISA
- 486 DLC 40MHz 128Kb cache, ISA
- 486 DX 40MHz, VLB
- 486 DX4 100MHz 256 cache, VLB
- 486 DX4 120MHz 256 cache, PCI
- AM5x86 133MHz 256 cache, PCI
- AM5x86 160MHz 256 cache, PCI
- Pentium 100MHz PCI
- Pentium 120MHz PCI
- Pentium 133MHz PCI

### Povoljne Cene!

- |                                       |      |
|---------------------------------------|------|
| -Konfiguracija 386 DX 40 od           | 690  |
| -Konfiguracija 486 DLC 40 od          | 790  |
| -Konfiguracija 486 DX4 100 od         | 1000 |
| -Konfiguracija Pentium 100 od         | 2400 |
| -4Mb memorije 72pina                  | 140  |
| -SB 2.0                               | 100  |
| -SB 16 comp.                          | 140  |
| -CD GoldStar 4X                       | 200  |
| -CD Creative 6X                       | 350  |
| -Fax-Modem-Voice1440 + Mikrofon.      | 120  |
| -Interface za dva analogna JoyStick-a | 30   |

### IDE Hard diskovi:

- 540 Mb
- 850 MB
- 1.1 Gb
- 1.3 Gb
- 1.6 Gb

### JoyStick:

- JoyStick Genius
- Model J-08 40
- Model J-12 40
- JoyPad Genius
- Model J-05 30

### Zvučne kartice:

- SB 2.0
- SB PRO
- SB 16 ASP
- SB 16 AWE-32

### Konfiguracija!

- Pentium 100MHz.
- PCI Magistrala
- 8Mb RAM-a
- PCI SVGA 1Mb
- HDD 1.1Gb
- 3.5 flopi
- Color monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse

1900

### Konfiguracija!

- AM5x86 160MHz
- PCI Magistrala
- 4Mb RAM-a
- 3.5 flopi
- HDD 1.1Gb
- PCI SVGA 1Mb
- Color monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse

1700

### Konfiguracija!

- AMD486 DX4 133MHz
- PCI Magistrala
- 4Mb RAM-a
- 3.5 flopi
- HDD 1.1Gb
- PCI SVGA 1Mb
- Color monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse

1650

### Video karte:

- SIS PCI
- CL-5434 PCI
- CL-5430M PCI
- S3 732 PCI
- S3 868 PCI
- S3 Trio 32 PCI
- S3 Trio 64 PCI

### CD-ROM:

- Mitsumi 2X
- Gold Star 4X
- Sony 77 4X
- Sony 76 4X
- Creative 6X

### Memorije:

- 1Mb SIMM
- 4Mb 32bit
- 8Mb 32bit
- 16Mb 32bit

### Konfiguracija!

- AMD486 DX4 120MHz
- PCI Magistrala
- 4Mb RAM-a
- 3.5 flopi
- HDD 1.1Gb
- PCI SVGA 1Mb
- Color monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse

1620

### Konfiguracija!

- AMD486 DX4 100MHz
- VLB Magistrala
- 4Mb RAM-a
- 3.5 flopi
- HDD 850Mb
- VLB S3 805 1Mb
- Color monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse

1520

### Konfiguracija!

- 386DX 40MHz + 387
- 4Mb RAM-a
- 3.5 flopi
- HDD 130Mb
- Trident 512Kb
- Mono monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse

900

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.

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.

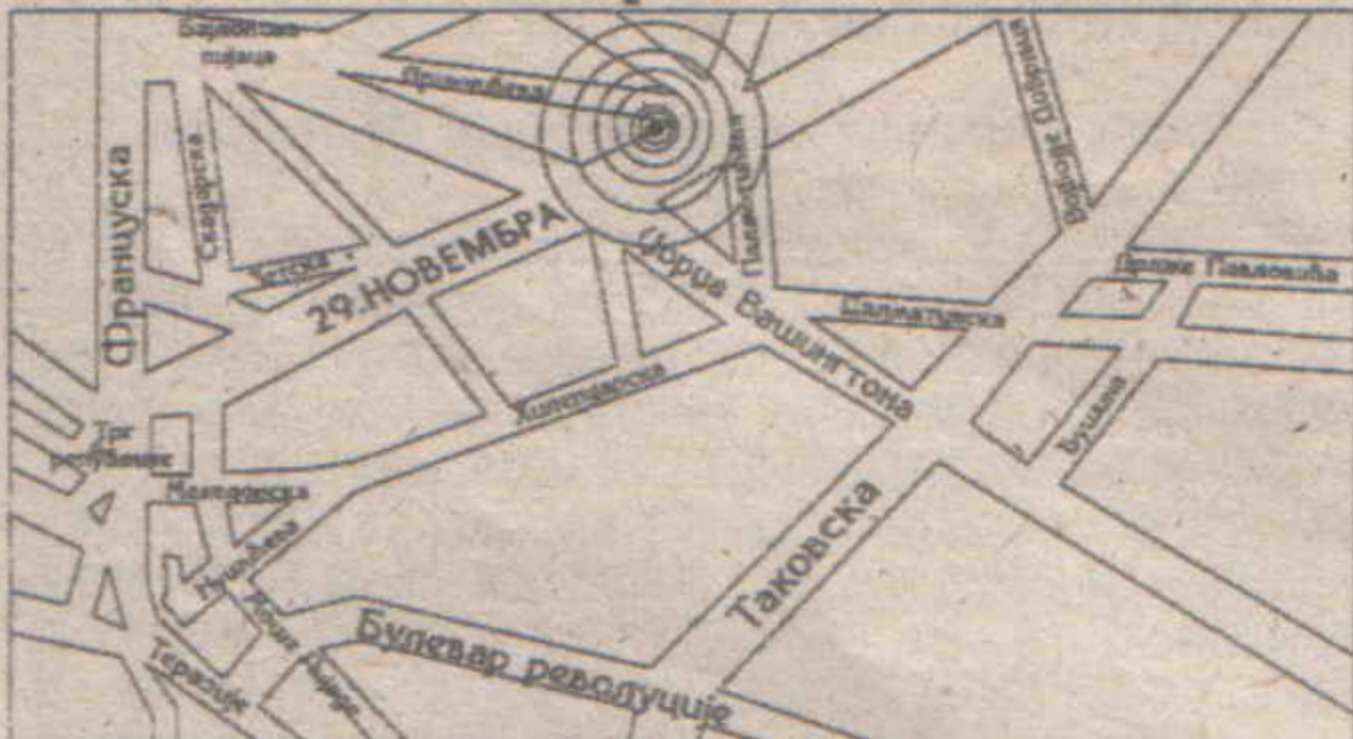
**Garancija 12 meseci, servis u Beogradu obezbeđen.**

# LIZARD & SHARKS

## centar grada

Software	igre	- 0.50 din.
Muzika	programi	- 0.70 din.
Hardware	3.5" HD "NO NAME"	- 1.00
Servis	3.5" HD "TDK"	- 1.50
Multimedia		
Grafička priprema	CD naslovi, mixovi	- 25
Izrada vizit karti	Muzika (kompilacije)	- 35
Diplomski radovi	CD sa vašim izborom igara i programa	- 40
Skeniranje i štampa (A4, 600dpi, COLOR)	prazan CD	- 15

29. Novembra 59a/TV sprat/18 TEL: 011/322-0671



Do nas možete stići autobusima 16, 27e, 32e, 55, 43, 58, 95, 96 i tramvajima 2, 5 i 10.

**RADNO VREME** → 10.00 - 20.00  
 /rubotom, nedeljom → 11.00 - 19.00



### GM COMPUTERS

PC 486DX/40/4Mb	11400
PC 486SX2/66/4Mb	11300
PC 486DX2/80/4Mb	11800
PC 486DX4/100/4Mb	12500
PC 486DX4/120/4Mb	12800
PC 486DX4/160/4Mb	13500
Pentium 100/8Mb	18400
Pentium 120/8Mb	18900

konfiguracije: HDD 850, FDD 3.5", VGA 256kb Mono, Miniflow, placa 486DX 256Kb UMC, sis od 150 CPU Cooler (486 i 586) od 150 -NET 2000 16bit od 150 Rucni skener C/B I COLOR od 19000 Fax/Modem 9624 hard od 19000 Fax/Modem 14400 hard VOICE od 12000 Super I/O ISA I VLB EIDE od 12000 Sound Blaster 16 compatible od 12000 Zvucnici za SB pasivni i aktivni od 12000 Mis Microsoft komp GENIUS od 13000 Joystick za PC WARRIOR 5 od 13000 Komplet za ciscenje FDD 3.5" od 2100 SVGA Mono i color 14 i 15" od 3000 EPSON LX300, LQ100, Stylus od 3000

**Za ostalo pozovite!!!**

**tel/fax: 011/4893716**

NS software & hardware dealer

konfiguracije po zelji!  
 komponente!  
 snimanje na CDROM!

## Maxi soft

**021 / 368-966**

PC igre, programi, horoskopi, račni-cl... Astrosoft Tel: 018/332-891.

**PRODAJEM** stare brojeve „Sveta kompjutera“ i „Računera“ do 1994. godine. Tel: 021/366-955.

## ROK ZA PRIJEM OGLASA

**ZA APRILSKI BROJ „SVETA KOMPJUTERA“ 20. MART**

# SAMPRO

11080 ZEMUN, NJEGOŠEVA 19  
 TEL. 011-101-203, 101-796

MOSSES BBS 195-102 online informacije

- \* CD-ROM quad speed
- \* Sound Blaster 16pro
- \* FaxModem 14.400

- \* LaserJet HP 5MP
- \* Epson LX300
- \* Epson LQ100

# HP 5L 1050

PCI 486DX4 100 MHz

256 Kb cache, onboard IO  
 8 Mb RAM  
 850 Mb HD  
 PCI SVGA 1 MB  
 CD-ROM quad speed  
 Sound Blaster 16pro  
 14" LR Color Monitor  
 tastatur 1.44 Mb Floppy

PCI 486DX4 100 MHz

256 Kb cache, onboard IO  
 8 Mb RAM  
 1.1 Gb HD  
 PCI SVGA 1 MB  
 FaxModem 14.400 bps  
 14" LR Color Monitor  
 tastatura, miš, 1.44 Mb Floppy

PCI Pentium 100 MHz

256 Kb cache, onboard IO  
 16 Mb RAM  
 1.3 Gb HD  
 PCI SVGA 1 MB  
 CD-ROM quad speed  
 Sound Blaster 16pro  
 FaxModem 14.400 bps  
 15" LR Color Monitor  
 tastatura, miš, 1.44 M

1. 690 \*

# PC FORT

Grčkoškolska 3  
21000 Novi Sad

## PROGRAMI CD

Atlas Of Europe, Corel Draw V5.0, Corel Draw V6.0 4CD, Dr. Schueler Medical, Four Seasons Photo CD, MS 500 Nations, MS Adventures, MS Ancient Lands, MS Art Gallery, MS Cinemania '95, MS Cinemania '96, MS Dangerous Creatures, MS Disnosaurus, MS Dogs, MS Encarta '95, MS Encarta '96, MS Encarta World Atlas, MS Instruments, MS Oceans, MS Office '95, MS Office Pro 2CD, Monty Pyhton's, Napoleon, Russian War Planes, Slackware Linux 3.0, Windows '95, Windows NT 4.0

## IGRE CD

Alone In The Dark 3, Apache Longbow, Battle Isle 3 2CD, Bio Forge, Civil War, Command&Conquer 2CD, Crusader No Remorse, Cyberia, Dark Forces, Eurofighter 2000, Fatal Racing, Fifa Soccer '96, Flight Unlimited, Full Throttle, Firestorm: ThuderHawk 2, Lost Eden, Magic Carpet, Mega Race, Myst, NBA Live '95, NBA Live '96, NHL Hockey '96, Need For The Speed, Picture Perfect Golf 2CD, Pinball The Web, Prisoner Of Ice, Rebel Assault 2 2CD, Rise Of The Robots, Screamer, Shivers, Star Trek Final Unity, The Beast Within 6CD, The Dig, Tie Fighter De luxe, Tilt!, Trophy Bass, Wing Commander III 4CD, War Craft II

**NAJAVLJUJEMO** : Police Quest VI - SWAT 4CD, Torins Passage, Indy Car Racing II, Shannara, Command Aces OF The Deep '95, Terminator - Future Shock, Navy Strike, Football Pro '96, Conqueror A.D. 1086

TORNADO VI.0E - 4 HD, REALMS OF CHAOS '96 - 3HD, TEMPEST 2000 - 1 HD, LINKS 386 CD-RIP - 34 HD, RING CYCLE - 6 HD, TERMINATOR: FUTURE SHOCK - 10 HD, PINBALL '95 - 10 HD, TOTAL CARNAGE CD VERSION - 3 HD, MYSTIC MIDWAY: PHANTOM EXPRESS - 17 HD, ALL STAR SPORTS COLLECTION - 6 HD, VIRA - 2 HD, BEAVIS & BUTTHEAD IN VIRTUAL STUPIDITY - 29 HD, LORDS OF MIDNIGHT FOR WINDOWS 95 - 24 HD, ALLIED GENERAL - 14 HD, ARDENNES - 5 HD, SHELL SHOCK - 15 HD, SEPARATE ANXIETY - 2 HD, PINBALL 4000 - 1 HD, SIDELINE SPORTS - 7 HD, THE DIG 100% - 37 HD, EURO FIGHTER 2000 - 27 HD, TOTAL DISTORSION - 39 HD, TIME GATE: KNIGHTS CHASE - 14 HD, SPACE DUDE - 4 HD, SEELENTURM - 4 HD, FULL DESTRUCTION - 6 HD, ALIEN VIRUS MINIMAL CD-RIP - 12 HD, DAWN PATROL HEAD-TO-HEAD - 23 HD, BOOM SUPER PACK - 22 HD, DOONESBURY ELECTION GAME: CAMPAIGN '96 - 25 HD, NICK FALDO CHAMPIONSHIP CHALLENGE - 17 HD, STRATEGY GAMES - 28 HD, WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALLSTARS - 30 HD, WETLANDS - 22 HD, RAYMAN - 12 HD, ZONE RAIDERS - 13 HD, RED GHOST - 14 HD, kao i mnogo novih igara...

REAL 3D V3.3 FOR NT - 5 HD, PHOTO-PAINT 6.0 CD-RIP - 40 HD, EXPLORE ANYWHERE 2.0 - 8 HD, CONVERSION PLUS V3.50A - 6 HD, DB/2 SERVER V2.1 FOR WINDOWS 95 - 12 HD, PHARMASIST - 5 HD, ADOBE EXCHANGE EXCHANGE V2.1 - 15 HD, POWER BBS V5.3 FOR WINDOWS - 3 HD, SQL SERVER V6.0 SERVICE PACK - 8 HD, LANTASTIC FOR WINDOWS 95 - 2 HD, DAY TIME ORGANIZER - 3 HD, HOTFAX FOR WINDOWS/WIN95 - 4/5 HD, ERWIN/ERX V2.5 FOR VISUAL BASIC - 4 HD, WEB COMPASS FROM QUARTERDECK - 13 HD, SOFTRAM '96 - 1 HD, LAN REMOTE V3.1 - 2 HD, QUICKBOOKS V4.0 FOR WINDOWS - 7 HD, REACHOUT REMOTE CONTROL - 3 HD, STAR OFFICE V3.1 - 16 HD, VIDEO CRAFT FOR WINDOWS 95 - 3 HD, ASYMETRIX WEB 3D V1.0 CD-RIP - 35 HD, LEGAL POINT 1.0 - 2 HD, JUGGERNAUT BBS - 3 HD, KAI'S POWER TOOLS 3.0 FOR WINDOWS 95/NT - 3 HD, COREL PRINT HOUSE - 33 HD, PLANETS - 36 HD, SURE STORE - 27 HD, FRACTAL DESIGN PAINTER 4.0 ADD-ON PACK #1 - 9 HD, CLARIS FILEMAKER PRO V3.0 FOR WINDOWS 95 - 3 HD, STICKER & LABEL STORE FOR WINDOWS 95 - 15 HD, MS VISUAL BASIC V4.0 PROFESSIONAL EDITION - 17 HD, i mnogo drugih...

# SNIMANJE NA CD

Presnimavanje CD-a za 18 minuta!  
Snimanje u najkraćem roku - max.  
24 časa

## KONFIGURACIJE

486DX4/100Mhz PCI  
486DX4/120Mhz PCI  
486DX5/133Mhz PCI  
PENTIUM 100Mhz PCI  
PENTIUM 120Mhz PCI

## KONTROLERI

I/O ISA  
I/O VLB EIDE  
I/O PCI EIDE  
I/O VLB Cache  
SCSI VLB Tecram 880  
SCSI PCI Adaptec 2940

## RAZNO

Mini Tower, Big Tower  
Tastatura Chicony, Cherry  
Zvučnici za SB sa pojačalom  
Mrežne kartice, BNC ...  
Miš Zoltrix, Genius  
Skenar Handy mono, color  
Džojstik Genius, Standard  
Filter stakleni za monitor  
Mouse pad plastični, obični  
Kutije za diskete  
Kablovi, kuleri itd ...

## ŠTAMPAČI

Epson LX300  
Epson LX100  
Epson LQ570+  
Epson LQ1070+  
Epson FX1170  
Epson Stylus 820  
Epson Stylus Color II  
Laserski HP 5L  
Laserski HP 5P  
Laserski HP 5MP  
Riboni za štampače

## VIDEO KARTE

Trident T9000 ISA  
Trident 9440 VLB  
Trident 9440 PCI  
Cirrus Logic 5429 VLB  
Cirrus Logic 5434 PCI  
S3 805 VLB  
S3 Trio 32 PCI  
S3 Trio 64 PCI  
S3 Vision 868 PCI  
ATI Mach 64 PCI

## ADRESARI CASIO

SF 4300, 32Kb  
SF 4600B, 64Kb  
SF A30, 64Kb  
SF R-20, 256Kb  
Interface za Casio

## MEMORIJE

SIMM 4Mb 72pin  
SIMM 8Mb 72pin  
SIMM 16Mb 72pin

## CD ROMOVI

SONY 77E 4X  
SONY 76E 4X  
TEAC 56E 6X

## MATIČNE PLOČE

386DX/40Mhz ISA  
486DX4/100Mhz PCI  
486DX4/120Mhz PCI  
486DX5/133Mhz PCI  
PENTIUM 100Mhz PCI  
PENTIUM 120Mhz PCI

## DISKOVI

HDD 850Mb IDE  
HDD 1,1GB IDE  
HDD 1,3GB IDE  
HDD 1,6GB IDE  
HDD 1,1GB SCSI  
FDD 3.5", FDD 5,25"

## MONITORI

Profesional 14"  
Philips 14"C  
Philips 15"B  
Philips 15"A  
Daewoo 15"  
Philips 17"A

## ZVUČNE KARTICE

Media Magic 16bit  
OPTI 16bit  
Sound blaster 16 ASP  
Sound blaster AWE32  
Midi interface Prof.



NOVO I CEDETEKA PC FORT-a  
- IZNAJMLJIVANJE CD-DISKOVA  
- POVOLJNE CENE I USLOVI  
- VELIKI IZBOR NASLOVA

**GARANCIJA 24 MESECA  
POVOLJNE CENE!**

**Mi pravimo dobre kompjutere!**

**021/614-909**

**IGRE & PROGRAMI**

10-21 h **PROGRAMI**

snimanje na diskete  
 Igre.....0,6 din po disketi  
 Programi .....0,8 din po disketi  
 snimanje na hard disk .....0,5 din po MB

**SNIMANJE NA CD**

**10.-**

Isporuka istog dana. Saljemo postom.  
**MEGA Mix Igara 23.-**

**CD KLUB 1300 Naslova**

Svih 365 dana sa Vama od 10-21 h  
 Novi Beograd, Jurija Gagarina 71/46  
**011/155-154**

**Alfa Soft**  Španskih boraca 65/5 BLOK 24  
 Novi Beograd (kod buvljaka)  
**011/138-538**

**PC**  **igre**

**programi diskete**  
 šaljem poštom

**Delta Soft**  KOD NARODNOG POZORIŠTA  
 Braće Jugovića 13/stan 2  
**011/633-311**

**PC IGRE** **SNIMANJE NA CD ROM-u** **PC PROGRAMI**

**TERAZIJE**

**SRPSKIH VLADARA 4**

**3 SPRAT** **0,4 PO DISKETI**

**SNIMANJE na CD-ROM**

**25dm\*** **CD CLUB**

1300 CD naslova IZNAJMLJIVANJE **2 DIN**

Professional CD-Recordable

PHILIPS 74min 650Mb

DATE \_\_\_\_\_

ARCHIVE NO. \_\_\_\_\_

TITLE \_\_\_\_\_

COMPACT disc

**SNIMAMO NA CD**  
 IGRE po izboru  
 PROGRAME po izboru  
 ORIGINALE, KOMPLETE

**UČLANJENJE**  
**30dm\***  
 u CD CLUB

IGRE IMAJU UPUTSTVO NA SRPSKOM JEZIKU  
 PROGRAMI SU INSTALACIONI U D.D. FORMATU

**25** PLAY MIX 1-14  
 650MB IGARA  
 ILI PROGRAMA  
 SA NAŠIM CD-om

\* DINARSKA PROTIVVREDNOST

**SP SOFT**  **688-250**

RADNIM DANOM : 13 - 20 h SUBOTOM : 11 - 20 h

# Sta izdvaja jedan CD-ROM klub?



**NOVI** katalog CD naslova i disketnih programa

Mogućnost snimanja i iznajmljivanja po **NOVIM** cenama

Preko 600 CD-ROM naslova ( **NOVE** enciklopedije, igre ... )

**NOVI** CD rekorderi ( snimanje bez čekanja )

Snimanje na najkvalitetnijim diskovima ( TDK, KODAK, PHILLIPS ....)

WIN 95 PAK	ANIMACIJA	GRAFIKA	CAD	NEW PROG.
MS WINDOWS 95 MS PLUS for WIN95 MS OFFICE 95 MS PUBLISHER 95 MS WORKS 4.0 NORT. UTIL. 95 NORT. ANTIV. 4.0 NORT. NAVIG. 95 ADOBE PHOTO. 3.04 i još oko 20 prog.	LIGHT WAVE 4.0 3D STUDIO 4.0 Razni efekti za 3DS Razni dodaci za 3DS TOPAZA 4.2 ADOBE PREM. 4.0 ANIM. STUDIO L1 REAL 3D MORPH WIZARD i još oko 35 HIT prog.	ADOBE ACROBAT Razni dod. za ACROBAT ALDUS FREEH. 4.0 CORAL DROW 6.0 FRACTAL DESIGN MACROG. DESIG. 4.1 QUARKXPRESS 3.31 Dodaci za QUARK. i još oko 45 HIT prog.	AUTO CAD 13 Upgrade za ACAD 13 Dodaci za ACAD 13 AUTO CAD 12 Upgrade za ACAD 12 Dodaci za ACAD 12 MICROSTATION 5.0 AUTOSHADE VISUAL CAD i još oko 35 HIT prog.	PAGE MAK. 6.0 CD FRACTAL DES. 3.1 MS ACCESS 7.0 MS WIN. 95 DDK MS WIN. 95 NT 4.0 NEW DISK DUPE 5.0 WATCOM C++ 10.5 WIN FAX PRO 7.0 WIN. DROW 4.0 i još oko 35 HIT prog.
25.-	25.-	25.-	25.-	25.-

Diskove možete naručiti pouzecom ili lično podići u centru Beograda bez čekanja po ceni od 25,-

PLAY MIX 10	PLAY MIX 11	PLAY MIX 12	PLAY MIX 13	650 Mb IGARA
Commander & Conquer Magic Carpet 2 FX Fighter CD Heretic 2 Mesh Warrior 2 CD Need for speed CD NBA JAM Pinball illusions Tornado gold i još oko 25 HITOVA	Actua Soccer Apache CD Comix zone Fade to black FIFA soccer 96 Jungle book NHL hockey 96 CD Strike commander Ascendancy CD i još oko 20 HITOVA	Warcraft 2 Apache CD Doom master D day America invades Incredible machine 3 Indy car 2 Harpoon 2 CD Civnet Mortal kombat 3 i još oko 25 HITOVA	Mech warrior 2 extra Power dolls Rayman Red ghost Rest in pieces Road warrior Robinson requiem This means war Warhammer i još oko 30 HITOVA	Paket FRP igara Paket sportskih simulacija Paket arkadnih igara Paket strateških igara a svaki paket po
25.-	25.-	25.-	25.-	25.-

650 MB  
najnovijih programa  
ili igara sa našim CD diskom

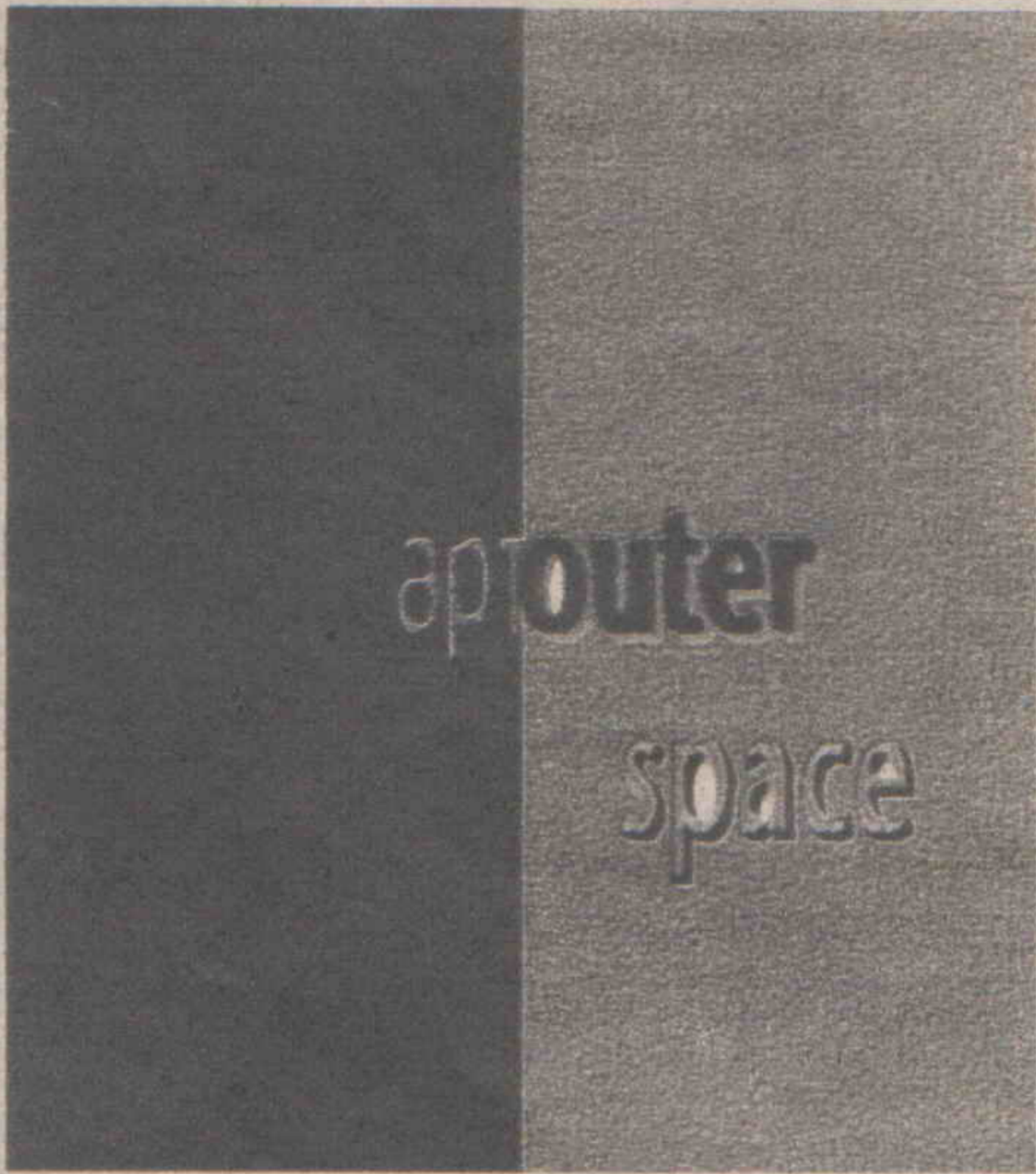
**25,-**

CD originali – HITOVI
Webster New world dictionary MS Encarta Atlas MS Cinemania '96 MS Encarta '96 MS Art galery MS Musical instruments Hutch. multimedia encycl. '95 MS Dogs Corel 6.0 (4 CD)

**CD KLUB**

najpovoljniji uslovi  
za iznajmljivanje CD





Emisija o CD igrama  
**OUTER SPACE**

najnovije CD igre, CD berza, novosti

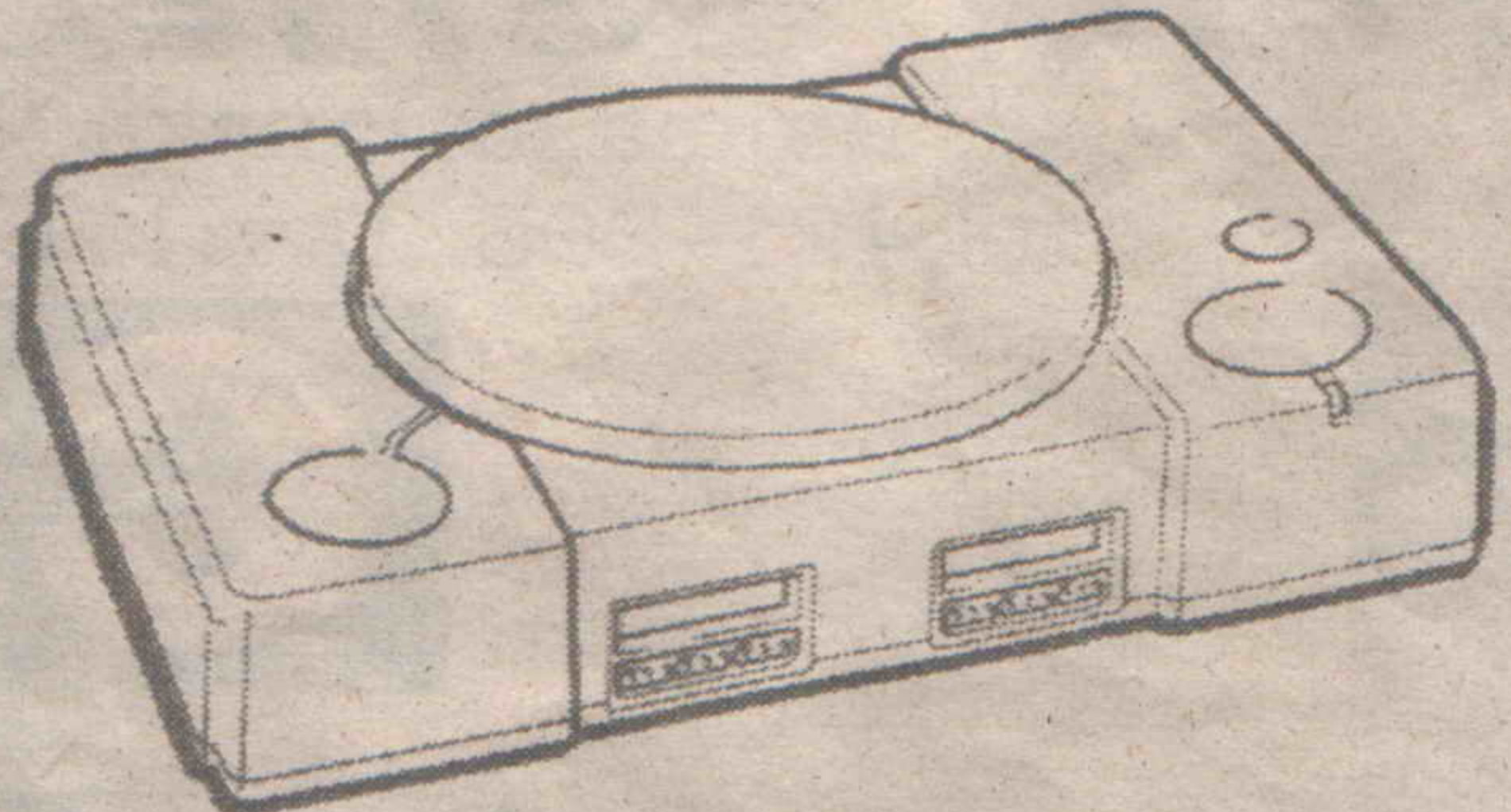
**ART TV**

**NOVI TERMINI:**

**subota 20:30**

**repriza - nedelja 14:30**

# SONY playstation



**NAJMOĆNIJA 32-BITNA KONZOLA ZA IGRE  
POPUST ZA SEGA KLUBOVE**

**INFORMACIJE NA TELEFON: (011) / 488 - 22 - 42**

# KONFIGURACIJE

**ICM-CLASSIC**  
486DX2 80MHz PCI, 3.5" FDD+PCI EIDE  
OPTI V264 1Mb PCI, Mini Tower  
keyboard, 14" SVGA Mono, 4Mb RAM  
**890**

**ICM-SPEEDY**  
AMD 5x86 133MHz PCI, 3.5" FDD+PCI EIDE  
OPTI V264 1Mb PCI, Mini Tower  
keyboard, 14" SVGA Color, 8Mb RAM  
**1450**

**ICM-MEDIA**  
486DX2 80MHz PCI, 3.5" FDD+PCI EIDE  
OPTI V264 1Mb PCI, Mini Tower  
CD4x-SB16MCD, 14" SVGA Color, 4Mb RAM  
**1450**

**ICM-POWER**  
AMD 5x86 133MHz PCI, 3.5" FDD+PCI EIDE  
OPTI V264 1Mb PCI, Mini Tower  
CD4x-SB16MCD, 14" SVGA Color, 8Mb RAM  
**1740**

**ICM-GOLD**  
PENTIUM 100MHz PCI, 3.5" FDD  
OPTI V264 1Mb PCI, Mini Tower  
CD4x-SB16MCD, 14" SVGA Color, 16Mb RAM  
**2390**

**ICM-DIAMOND**  
PENTIUM 133MHz PCI, 3.5" FDD  
SPEA MIRAGE 64V 2Mb  
32Mb EDORAM, Mini Tower  
CD6x+GRAVIS MAX, 15" SVGA Color LR NI  
**4880**

ICMcomputers present

MIRKO SEVKO  
the new generation

ZNAS, MISLIJO SAM MISLIJO I NA KRABU ODLUCIO DA PAZARIM KOMPJUTERI

PA STA MISLIŠ DA LIZMEŠ?

PA SMO ODLUCIJEJEM STA POSTO I...

KOD KOGA?

TI IMA PUNO USLOVA NIJE TO LAKO!

TI ZNAS DA SAM JA ZAHTEVAN KADA SI TAKVE STVARI I PITANJE!

MORA DA IMA MOGUĆNOST OBRADE SLIKA, GRAFIKE, TEKSTA I NARAVNO, ANO MOŽE NEKI FINI STAMPAČ!

ZATIM, MORA DA IMA SNAGU ZA BAR NEKE PROSTRE ANIMACIJE!

DA LI DA SPOMIJEŠ MULTIMEDIJ (TAKLE SOKIND BLASTER I CD SI) POD OBAVEZNO! A MOŽE I NESTO JAČE!

DA TREŠ!

I HAREL DISK KOBI TO POSLE MOŽE I DA ZAPAMTI!

NARAVNO, JA HOĆU DA SE MALO I IGAM NA NIEMU! SVASTAJ!

U BOJE NARAVNO! DA SE VIDI SVI!

ROIND SAM JA SHVATIO TI SVO VREME PRICAS O NJIMA I NJIHOVIM KOMPJUTERIMA!

**ICM COMPUTERS**

**SUBOTICA**  
Cara Jovana Novaka 15/4  
024/ 27-430, 53-525  
fax 024/ 52-255

**ZOMBOR**  
kontakt 025/26-485

**SARAJEVO**  
kontakt 032/24-240

**BEOGRAD**  
kontakt 011/667-530

# KOMPONENTE

**MAINBOARDS**  
486DX2-80/256k PCI+EIDE+I/O  
486DX4-100/256k PCI+EIDE+I/O  
5x86-133/256k PCI+EIDE+I/O  
P-100 Intel Triton 256k PCI+EIDE  
P-120 Intel Triton 256k PCI+EIDE  
P-133 Intel Triton 256k PCI+EIDE

**MULTIMEDIA**  
Sound Blaster Pro 16 COM Multi-CD  
Sound Blaster Pro 16 ASP Multi-CD  
Panasonic 562J double speed  
Panasonic CD-ROM 4 X speed  
Panasonic CD-ROM 6 X speed

**VIDEO CARDS & CONTROLLERS**  
Trident 9440 1 CI, 5420, Acer PD or VLS 1 2Mb  
32 Tris 22 PCI 1 2Mb, 32 Tris 44 PCI 1 2Mb  
32 Speg V7 Mirage 64V 2 4Mb  
Matrox Millennium 4Mb VRAM 2D real time master  
AT-IDE+Multi I/O VL-BUS Enhanced IDE

**MONITORS, CASES, KEYBOARDS**  
14" Mono SVGA 0.25, 1024x768dots  
14" Color SVGA LR Philips, Samsung, Daewoo  
14" Color SVGA LR NI Philips, Daewoo, AT&T  
15" Color SVGA LR NI 1600x1280dots Daewoo  
17" Color SVGA LR NI 1600x1280dots Daewoo, Philips  
10" Color SVGA LR NI 1600x1280dots Daewoo, Philips  
Yastafura 101/102 Cherry  
Yastafura 101/102 Cherry  
Mini tower + 250W  
Big tower + 250W

Mouse MicroSoft compatibil, ver 3.6  
Diskettes 3.5" Fuji, Verbatim  
Diskettes 5.25" Fuji, Verbatim  
Fax-modem 14.4/14.4 MNPS V.42 bis voice  
UPS-300VA +stabilizer  
UPS-600VA +stabilizer

**HARD DRIVES**  
635Mb Quantum, Seagate EIDE  
780Mb Seagate EIDE  
850Mb Canner CPA, Western Digital EIDE  
1.1Gb Western Digital, Fujitsu EIDE  
1.3Gb Quantum EIDE  
1.7Gb Maxtor EIDE (8.5ms)

**MEMORY & FLOPPY DRIVES**  
4Mb (x4Mb SIMM) 72pin 26bit EDO RAM  
16Mb (x16Mb SIMM) 72pin 26bit EDO RAM  
5.25" FDD 1.2Mb Panasonic  
3.5" FDD 1.44Mb Panasonic

**PRINTERS & SCANNERS**  
Handy scanner 256 gray scale  
Handy scanner Color 16 mil. color  
HP4Color A4  
Canon BJ-30 bubble jet 720dpi  
Epson Stylus 820  
Epson Stylus Color IIS  
Epson Stylus Color Pro  
Epson Stylus Color Pro XL A3  
Epson LX-300 A4 9pin  
Epson LQ-100 A4 24pin  
Epson LX-1170 A3 9pin  
Epson LQ-1070+ A3 24pin  
HP laser jet 5L 600dpi  
HP laser jet 5P 600dpi  
HP laser jet 4V 600dpi A3  
HP laser jet color 600dpi A3

**NETWORK**  
NE-2000 Ethernet 16bit

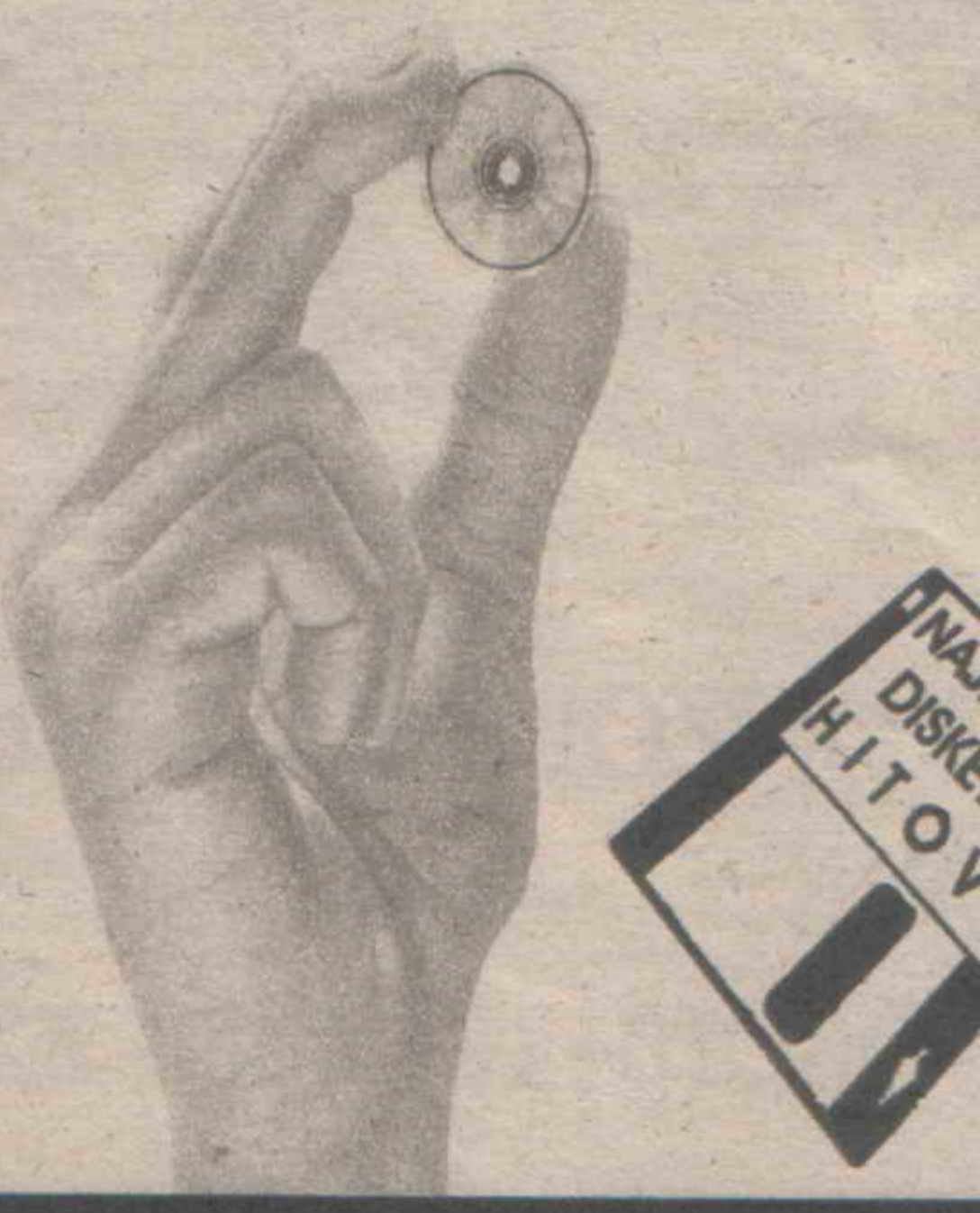
**DOPLATE**  
14"Color SVGA LR NI full PCI (OPTI V264)  
15"Color SVGA LR NI Panasonic CD 2X-SB 16 MCD  
17"Color SVGA LR NI Panasonic CD 4X+SB 16 MCD

# CD-ROM

## TRIM COMPUTERS

Kajmakčalanska 42  
tel:421-203 fax:155-294

NAJNOVIJE



# CD

NAJPOŠTUNIJE

SNIMANJESNIMATE  
PROGRAMALI ORIGINAL  
IGARALI PO IZBORU  
MUZIKELI KOMPLET  
NA CD ROM I  
NOVE SVETSKE SVE NASLOVE  
HIT IGREZ DRUGIH  
KOD NAS OGLASA  
PRE SVIH POTRAŽITE  
OSTALIH KOD NAS

NAJNOVIJI  
DISKETNI  
HIT OVI

# Svet IGARA

*Arion & Ilija (Kui)*

## 88 BONUS LEVEL

Saznajte novosti o „Sega“ džuboksu, virtuelnoj stomatologiji, devojkama na Internetu, zaštiti kopiranja CD-ova, problemima „Bullfroga“ sa japanskom mafijom...

## 72 TEST JOY

Da li će „Sony“ svojom PlayStation konzolom uspeti da pomrači slavu „Sege“ i „Nintenda“ ili je to promašaj poput Betamax video formata?

## 68 ŠTA DALJE?

Posle spiska udaraca za Mortal Kombat slede udarci za Primal Rage.

## 71 TOP LISTE

Lista Game Top 25 je uvek najzanimljivija u prvih nekoliko meseci posle resetovanja. Neprestani priliv različitih glasova pravi dar-mar na listi i stalno donosi nova iznenađenja.

## 74 CVET KOMPJUTERA

Ceste su peripetije tokom instalacija raznih igara. Jedan od naših saradnika imao je silne muke sa ovomesečnom igrom meseca, Battle Isle 3.



## OPISI

Battle Isle 3	75.
Boogerman	85.
CyberMage	77.
Duffy Duck In Hollywood	84.
Ecco The Dolphin	78.
Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster	80.
Gabriel Knight 2	83.
Knight's Chase: Time Gate	86.
Lion	81.
NBA Jam	85.
Pro Pinball: The Web	78.
Rayman	79.
Shannara	82.
Street Racer	84.
The Terminator: Future Shock	76.
Tiny Troops	87.
Virtual Karts	80.
Wipeout	73.
Zeewolf 2	73.

## NAJAVE

Beavis And Butt-Head In Virtual Stupidity	90.
Civilization 2	90.
Creation	90.
Genewars	90.
Manic Karts	89.
Pinball 95	90.
Psychic Detective	90.
Resurrection	89.
Revolution X	89.
Spud!	88.
The Mindwarp	90.
Transport Tycoon Deluxe	88.

## REŠENJA

Discworld (2)	70.
Simon The Sorcerer 2 (2)	70.
Space Quest 6 (2)	70.

# ŠTA DALJE?

Priprema SLOBODAN MACEDONIĆ



☒ **Mortal Kombat 3 \* PC** \* Šifre za dva igrača se unose u šest polja koja se pojavljuju u donjem delu ekrana neposredno pred početak borbe. Prva tri polja „pripadaju” prvom igraču, a druga tri drugom. Pomoću tastera LP (ruka dole), BLK (blok) i LK (noga dole) bira se odgovarajuća sličica, pri čemu njihova kombinacija daje određenu šifru. Postoji deset sličica: 0 - zmaj, 1 - logo MK, 2 - jin i jang, 3 - broj 3, 4 - upitnik, 5 - grom, 6 - Goro, 7 - Rayden, 8 - Shao Kahn i 9 - lobanja. Broj sličice odgovara broju pritisaka na odgovarajući taster da bi se ona pojavila u polju. Primer: ako šifra glasi 125, to znači da LP treba pritisnuti jednom (logo MK), BLK dva puta (jin i jang) i LK pet puta (grom). Slede šifre:

Prvi igrač počinje bez pola energije: 033 - 000  
 Drugi igrač počinje bez pola energije: 000 - 033  
 Prvi igrač počinje sa četvrtinom energije: 707 - 000  
 Drugi igrač počinje sa četvrtinom energije: 000 - 707  
 Obnavljanje energije prvog igrača: 101 - 000  
 Obnavljanje energije drugog igrača: 000 - 101  
 Borba bez merenja vremena: 972 - 279  
 Borba bez bacanja: 100 - 100  
 Borba bez (nepravredno uvedenih) blokada: 020 - 020  
 Borba bez košenja: 239 - 494  
 Energija nestaje prvom igraču: 202 - 000  
 Energija nestaje drugom igraču: 000 - 202  
 Borba u mraku: 688 - 422  
 Psihodelična borba: 985 - 125  
 Permanentni morfining likova: 460 - 460  
 Beskonačno energije za izvođenje kombinacija: 466 - 466  
 Bez pokazivača energije: 987 - 123  
 Prvi igrač gubi dvostruko više energije: 552 - 000  
 Drugi igrač gubi dvostruko više energije: 000 - 552  
 Igrači gube energiju, udarac uzima dvostruku energiju, vreme teče brže: 978 - 243  
 „Volite li Space Invaders?": 642 - 468  
 Specijalne šifre: 282 - 282, 987 - 666, 123 - 926  
 Borba sa Smokeom: 205 - 205  
 Borba sa Motarom: 969 - 141  
 Borba sa Shao Kahnom: 033 - 564

MK Maniac

☒ **Star Trek: 25<sup>th</sup> Anniversary \* PC** \* Na planetu Pollux V se sleće na sledeći način: kada dođeš u njenu blizinu skini štit, pritisni 'O' za ulazak u orbitu, zatim pozovi spisak Kirkovih komandi sa 'K', i konačno klikni na ikonu za teleportovanje. Šta treba raditi na kraju prve misije?

☒ **Hook \* PC** \* Kada se pokupi kuka, sidro, krigle i konopac i vrati se na lokaciju Pirate Square, nemoguće je otići do Muggers Alley. Šta treba raditi?

Nataša

☒ **Mortal Kombat 3 \* Sega** \* Šifre za dva igrača (za unos šifri važe ista pravila kao i kod PC verzije):

Credit Screen: 122 - 333  
 Reklama za MK4 (!): 303 - 606  
 Ubrzavanje vremena: 494 - 494  
 Tournament Mode: 006 - 040  
 Bad Luck: 929 - 646  
 Bez vremenskog ograničenja: 667 - 000  
 Produženo vreme za izvođenje Fatality udarca: 955 - 955  
 Nema čišćenja: 091 - 293  
 Nema bacanja: 082 - 771  
 Nema Combo udaraca: 999 - 995  
 No Abuse: 911 - 911  
 Secret Menu: B, A, dole, levo, A, dole, C, desno, gore, dole  
 ☒ **Warcraft 2 \* PC** \* Pritisni 'Enter' i u Message meniju upiši sledeće šifre: THERE CAN BE ONLY ONE, MAKE IT SO, HATCHET, SPYCOB, VALDEZ, FASTDEMO, NETPROF, TITLE, DAY, SHOWPATH, ON SCREEN, NOGLUES, ALLOW-SYNC, UNITE THE CLANS, YOU PITFUL WORM, IT IS A GOOD WAY TO DIE, GLITTERING PRIZES, TIGERLILY i DECK ME OUT.

Robert

☒ **Ultima 6 \* PC** \* Gde se nalazi Prilwig's Universal Compendium Of Knowledge (da li je uopšte u biblioteci)? Gde se mogu pronaći Concave Lens i Convex Lens? Gde se nalazi Pirates Cave? Za čega služe Chunks? Gde se nalazi telo kapetana Hawkinsa? Kovač u Silver Serpentu kaže da je za pravljenje Serpents Shilda potrebno imate Snake Shield i još nekoliko stvarčica. Gde se nalazi Snake Shield? Da li se magija može proširiti na više od tri magična kruga?

Nikola

☒ **Reunion \* PC** \* Šta činiti posle druge invazije Morgula? Ništa se ne dešava, a onda se pojavi „sedma flota” Morgula za koju ni špijun iz bara ne zna? Kako otkriti treći sistem? Da li se može kontaktirati sa drugim rasama i sklapati saveze sa njima? Kako doći do planova za avione i krstaricu?

Anonimus

☒ **Ultima 8 \* PC** \* Gde se nalaze grob nekromansera Moriensa i ostrvo na kome je smešten Sorcerer's Enclave?

☒ **Ishar 3 \* PC** \* U šumi treba napraviti čarobni napitak koji će čarobnjaka u obliku rakuna povratiti u normalno stanje. Gde se nalazi jedan od sastojaka po imenu Kelonia powder?

Zoran M.



☒ **Mortal Kombat 2 \* PC** \* Da bi protivnika ubacio u kiselinu u drugoj rundi moraš držati ruku dole i nogu dole, prići protivniku i udariti ga aperkatom (dole + ruka gore) (postoje još dve varijante ovog udarca: a) držl nogu dole i nogu gore, stani do protivnika i udari ga aperkatom; ili b) stani blizu protivnika i uradi 3 x napred i aperkat, prim. ur.). U trenutku kada „zakučaš” protivnika o plafon (scena Tomb) drži dole, telo će skliznuti i pasti na pod. Da bi pokrenuo Random Selector drži gore + start kada biraš igrača (isto važi i za MK 3). Disable Throwing pokrećeš samo ako igraju dva igrača. Nakon izbora likova igrači moraju držati dole + ruku gore. Ako igrač sa Reptilom u sceni Armory Stage, uradi Fatality: 2 x nazad, dole, ruka dole i pod će se pomeriti.

Igi

☒ **Eric The Unready \* PC** \* Šta treba odgovoriti prodavcu oružja da bi ti dao novo oružje u misiji spasavanja princeze?

Phantom Miso & Judge Petro

Posebna napomena čitaocima povodom *Mortal Kombat 1, 2 i 3*. U poslednjih nekoliko meseci dobili smo ogroman broj pisama u kojima se traže udarci, šifre, varanja itd. za pomenute igre. Između ovih pisama postoje brojne kontradikcije: ono što jedni tvrde da je tačno drugi demantuju i obrnuto. Zbog toga smo odlučili da zaključno sa ovim brojem okončamo raspravu povodom MK 1 i 2. Udarci za MK 1 su objavljeni u SK 10/94 i SI 13, udarci za MK 2 u SK 4,5/95 i 6/95, a skoro svaki redovan broj u tom periodu je donosio poneki savet ili šifru. Spiskove udaraca nećemo ponovo objavljivati, a oni koji nisu u mogućnosti da dođu do ovih brojeva treba da se obrate domaćim preprodavcima koji poseduju *readme.txt* fajlove sa objašnjenjima za ove igre. Iz tih razloga molimo čitaoce da više ne šalju pisma vezana za MK 1 i 2. Naravno, za MK 3 rubrika „Šta dalje?” i dalje ostaje otvorena.

Nedoumicu kod nekih „nevernih Toma” izazvale su šifre za MK 2 objavljene u SK 1/96. Sve navedene šifre garantovano rade (provereno!), s tim što šifra ZEDWEB važi za Arnigu. Šifre se kucaju baš onako kako to piše: DIP se kuca u Setupu držeći pri tome 'Shift', a AICULEDSSUL se ukucava kada se pojavi prvi ekran u igri (informacija o proizvođaču i godina izdavanja), a zatim se poziva sa 'F9'. Dakle, šifre nisu nikakvo „zamajavanje” kako su to neki tvrdili.

☒ **Xenobots \* PC** \* Kako se određuje pozicija na koju jedinica treba da krene? Čemu služe Sentry, Shadow i Acme Body? Postoji li ikakvo varanje?

Boki

☒ **Tyrian \* PC** \* Istovremenim pritiskom na 'Shift-G' na ekranu na kome biraš nivo težine pojaviće se ekstra nivo.

Crni

# ŠTA DALJE?

☒ **The Incredible Machine** \* PC \* Nivo se prelazi tako što levim dugmetom klikneš na „Start Machine” i pritisneš taster „V”.

☒ **Comanche** \* U „Options” meniju drži 'Backspace' i otkucaj KYLE. Pojaviće se novi pull-down meni pod imenom „Cheats”. U toku misije ćeš moći da popravljaš helikopter i dopunjuješ svo naoružanje koje si izabrao na početku misije.

MaRko The BaD

☒ **Road Rush** \* A \* Na glavnom ekranu ukucaj 21132011H7 ili VUKBE 27QAG da bi došao do novca.

☒ **Full Contact** \* U modu za jednog igrača ukucaj QAZWXEDCRFVTGBYHNUJM i odmah ćeš pobediti (uštedi sebi trud, nemoj ni da startuješ igru, prim. ur.).

Smeki Car

☒ **Brutal: Paws of Fury** \* A \* Šifra za Karate Croca je: WVUTSRGPGUYT.

☒ **Darkmere** \* Prvi napitak se nalazi na spratu Talk Inna, a druga dva se nalaze kod dva Hooded Mana. To sve odnesi alhemičaru.

Drugar Velja

☒ **Guilty** \* PC \* Šta treba uraditi u ulozi Džeka na planeti na kojoj vojska zapleni brod pošto se pomoću konopca privežu motor i gvozdene rešetke?

*Da bi pomoću motora mogao da iščupaš rešetku moraš prethodno popustiti vijke koji je čvrsto drže. Na početnoj lokaciji (tamo gde je bio parkiran motor) naći ćeš francuski ključ na pločniku pored stepenica. Veoma ga je teško zapaziti zato što je mali i ima skoro istu boju kao i pločnik. Popustićeš rešetku koristeći francuski ključ. ☺*

☒ **Trap'em** \* A \* Kodovi za nivoe su: 646241 (nivo 6), 314564 (nivo 11), 122465 (nivo 16), 532413 (nivo 21) i 351243 (nivo 26)

☒ **Microcosm** \* CD32 \* Pritisni pauzu i uradi sledeće: gore, dole, levo, desno, pritisni sve prekidače u boji, a zatim radi gore, levo, dole, desno sve dok ne čuješ čudan zvuk. Na taj način si dobio neograničenu energiju i mogućnost da sam biraš sledeći nivo.

Smoki

☒ **Screamer** \* PC \* Šifre za igru: CLOCK, TAZOR, VTELO, JOINT, ABURN, UPDOW, INVER, MIRRO i MONTY.

Driver

☒ **The Need For Speed** \* PC \* U razbijenoj verziji igre (CD-RIP) u toku vožnje otkucaj sledeće: AGIMA FO DEEPS EM EVIG („Enter”) i automobil će biti brži za 100 km/h.

ICA

☒ **Primal Rage** \* PC \* Specijalni udarci za sve likove (d - dole, g - gore, p - napred, z - nazad):

**Armadon:** Bed-o-nails: drži 2+3dg (ddg)  
Flying Spikes: drži 2+4 zg(zzg)  
Gut Gouger: drži 1+2+3 pz(ppz)  
Homication: drži 1+2+3 dppgp(dpg)  
Iron Maiden: drži 2+3 (zgp)zgp  
Mega Charge: drži 1+3 zdp(zdp)  
Spinning Death: drži 1+4 zpd(zpd)

**Diablo:** Fireball: drži 1+3 dp(dpp)  
Hoot Foot: drži 2+4 zgdp(zdp)  
Inferno Flash: drži 2+3+4 g(ggg)  
Mega Lunge: drži 1+4 dg(dgp)  
Pulveriser: drži 1+4 gpd(gpp)  
Torch: drži 1+3 gp(gdd)  
Eat Human: drži sve dgd(dgd)

**Chaos:** Battering Ram: drži 1+3 pp(ppp)  
Fart Of Fury: drži 2+3 dpgz(dpgz)  
Flying Butt: drži 2+4 dpgdp(dpgd)  
Garb'n'Throw: drži 2+4 pz(pzz)  
Puke: drži 1+4 gp(gpp)  
Eat Human: drži sve pdzg(pdzg)

**Sauron:** Air Throw (u vazduhu): drži 2+4  
Cranium Crush: drži 1+4 dg(dgg)  
Earthquake: drži 1+2+4 gd(gdd)  
Bone Bash: drži 2+3 dgd(dgd)  
Neck Throw: drži 2+4 pz(pzz)  
Primal Scream: drži 1+3 dg(dgz)  
Stun Roar: drži 1+3 zp(zpp)  
Eat Human: drži sve dgd

**Vertigo:** Air Teleport: drži 2+4 dg(dgg)  
Come Slither: drži 1+3 zz(zzz)  
Scorpion Sting: drži 2+3 pp(ppd)  
Teleport: drži 2+4 dd(ddd)  
Spit: drži 1+3 pp(dpp)  
Voodoo Spell: drži 2+3 zz(pzz)  
Eat Human: drži sve dpg(dpg)

**Talon:** Brain Basher: drži 2+3 zgp(zgp)  
Face Ripper: drži 2+4 dp(ddp)  
Frantic Fury: drži 1+4 dp(dpp)  
Jugular Bite: drži 2+4 zp(zpg)  
Run (napred/nazad): drži 1+3 pz(pz)  
Slasher: drži 1+3+4 dp(dgp)  
Eat Human: drži sve pdz(pdz)

**Blizzard:** Air Throw: drži 2+3  
Freeze Breath: drži 1+2+4 (zp)dzp  
Ice Geyser: drži 1+2+4 dg(ddg)  
Mega (fake): drži 1+3 dg(dgg)  
Mega (long): drži 2+4 zp(zpp)  
Mega (quick): drži sve zp(zgp)  
Mega (short): drži 1+3 zp(zdp)  
Punching Bag: drži 1+4 pdzg(pdzz)  
Throw: drži 2+3 pdzg(pdgz)  
Brain Bash: drži 1+2+4 ddzgp(gppgg)  
To-Da-Moon: drži sve ddddg(dddg)  
Eat Human: drži sve zepd(ggpd)

Uroš Zečević

☒ **Little Big Adventure** \* PC \* Šta treba uraditi da bi se kupio brod? Zašto se ne pojavljuje čovek koji treba da ga proda?

Vladan Cosić

*Na Principal Islandu moraš da uradiš sve ono što je napisano u ovoj rubrici u broju SK 11/95. U pustinji se nalazi hram koji moraš proći da bi dobio čarobnu knjigu (u pitanju je neka vrsta arhadanog dela igre). Kada dobiješ knjigu vrati se na Principal Island i na prvoj lokaciji bi morao da se pojavi prodavac. Prodavac je rase Spheroida. Naravno, moraš imati dovoljno novca da bi kupio brod. ☺*



**K**onferencija „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:

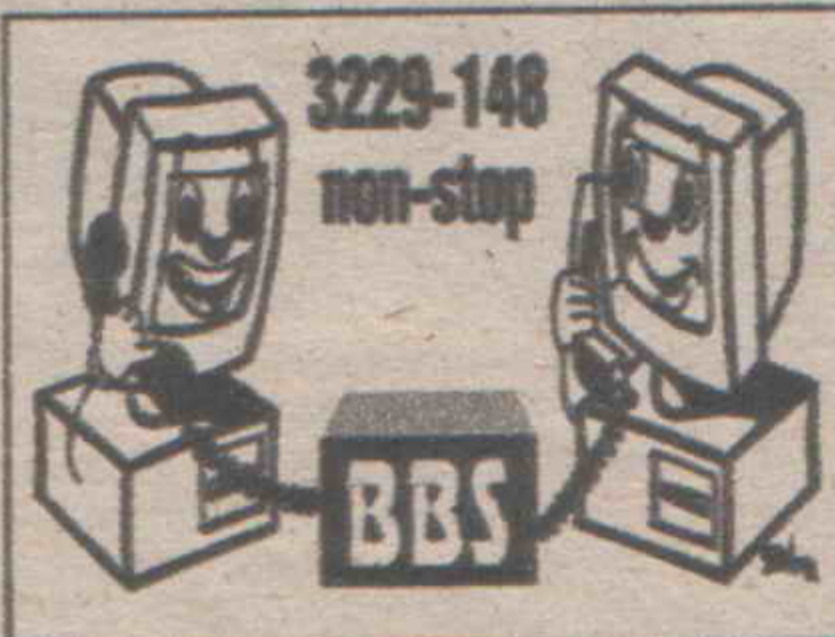
Od: Ime Prezime

Za: Slobodan Macedonic

Tema: Pomoc oko igre

(obradi pažnju da nema naših slova)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera”. Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera.



**Svet kompjutera**  
**(Šta dalje?)**  
**Makedonska 31**  
**11000 Beograd**

**M**olimo 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 i 13 kako se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na pojedini koverti napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.

## Discworld (2)

Posle ceremonije idi do hotela, na ulazu se prerušiti u duha koristeći beli čaršav i uplašiti momka koji spava. Pokušaj da razbiješ kutiju. S obzirom da nisi postigao željeni cilj vrati se u sadašnjost i ponovo u krčmi razgovaraj sa uplašćenim momkom. Ponovi štos sa čaršavom u prošlosti i dobićeš propusnicu. U sadašnjosti pokaži stražarima propusnicu i idi na kraj sveta (Edge Of World). Pogledaj kokosov orah, prodmaj drvo i on će pasti u vodu. Mrežom za leptire ga dohvati i pomoću odvijča napravi rupu da bi mleko moglo da iscuri. Popni se do planinskog raskršća i uzmi jaje i pero. U mračnoj šumi se nalazi veštica kuća. Uđi unutra i glineni čup napuni kremom iz velikog lonca. Na gradskom trgu razgovaraj sa mladićem i on će hteti da ti pokaže tehniku specijalnog rukovanja ako mu dokažeš da si muško. Idi do psihijetra, razgovaraj sa trolom i ubrzo ćeš biti prozvan. Tu ćeš pokupiti silke koje ćeš koristiti da bi prošao stražare na ulazu u palatu. U palati pričaj sa sefjekom i moći ćeš da uđeš u deo grada koji se zove Shades. Oci prodavca na trgu kupi krofnu, uđi u malu uličicu i pokaži je čoveku ispred velike mašine. On će pojesti krofnu i zaboleće ga zub. Kod psihijetra razgovaraj sa mlekaricom i ona će ti dati pisamce za frizera. Odnosi pisamce frizeru, on će otići, a ti pomoću aparature izradi čoveku zlatan zub (prvi predmet). U univerzitetskoj kuhinji ćeš naći brašno.

Idi u prošlost, pronađi ulicu sa poljskim toaletom i pročitaj natpis sa unutrašnje strane vrata. Uđi u mračni deo grada (Shades) i ispred javne kuće razgovaraj sa Big Sally. Daj joj jaje, brašno i kokosov orah. Predmet koji će ti dati odnesi mladiću na gradskom trgu i on će ti pokazati tehniku rukovanja. U isto vreme će ti se u inventaru pojaviti i grudnjak. U mračnom delu grada se rukaj sa čovekom na ulici i dobićeš zlatnu lopatu (drugi predmet). Na merdevine stavi grudnjak, a zatim ih iskoristi da bi premostio rupu između puta i kuće u kojoj živi lopov. Pokušaj da mu uzmeš ključ, a kad se on otkrene zagolicaj ga perom. Pokupi zlatni ključ (treći predmet). Kod prodavca igraćaka uzmi novu igračku, u hotelu pokupi penu za kupanje, a kantu sa otpacima ćeš naći u dvorištu univerziteta. Uđi u palatu i istresi otpatke na dvorsku ludu. On će otići na kupanje, sipaj mu penu u kade i pokupi kapu sa zlatnim zvončićima (četvrti predmet). U prošlosti izazovi tuču u kafani Drum tako što ćeš okrenuti čašu iz koje pije gost. Prethodno moraš pogledati sliku. Kada gorila sa ulaza uđe u kafanu da reže stvari, pristupi merdevine uz zid i pokupi udarajku doboša. Na univerzitetu u sadašnjosti udari udarajkom u gong i u dvorištu ćeš moći da pokupiš šljivu. Ispred prodavnice sa ribom veži oktopoda kanapom, pokupi njegovu sliku, a zatim ga ubaci u poljski toalet. U toalet sipaj krem. Podmetni šljivu prodavcu tako što ćeš ih pomešati sa kavijarom. Kada prodavcu „proradi stomak“ moći ćeš da skineš zlatni kajs (peti predmet) sa njegovih pantalona. Ispred gradske kapije uzmi bure baruta i peterde. Idi do ulice u kojoj se nalazi alhemičarova kuća, popni se na krov i u dimnjak ubaci neku od igraćaka. Uđi u alhemičarovu kuću, stavi bure baruta u kamin, razapni kanap i zapali ga napolju. Dobićeš zlatnu četku (šesti predmet).

Svih šest zlatnih predmeta odnesi zmaju. Idi na gradski trg i od veštice kupi čilim. U trenutku kada bude želela da je poljubiš, ukrađi joj knjigu recepata. Pređi u prošlost i pre nego što u biblioteku dođe lopov, uzmi knjigu o prizivanju zmajeva. Zameni međusobno korice knjiga o zmaju i receptima i u polju vrati lažnu knjigu.



### 3. čin

Razgovaraj sa starcima na gradskom trgu, sa stražarima na izlazu iz grada, sa Big Sally i sa Amazonkom. Saznaćeš da ti je potrebno šest predmeta da bi postao heroj. U bunaru koji se nalazi na proplanku u šumi napuni glineni posudu vodom, a zatim skini ručicu pomoću odvijča. Pokušaj na vrata tajnog sirovišta i dobićeš pitu sa kremom. Idi do alhemičara i reci mu gde može pronaći još kukuruza. Kada on ode, uzmi kameru. U kafani poruči čašu soka od kaktusa i naći ćeš novog crva. Na gradskom trgu kupi kesu sa pljavicama. Kesu i pljavice ćeš koristiti da bi se otarasio stražara na ulazu u palatu. U palati prvo uzmi četku iz kade, a potom siđi u podzemnu tamnicu. Ubaci crva na koncu u mišiju rupu i izadi će pacov. Skini masku sa pacova i videćeš da je to u stvari prenušeni imp. Stavi ga u kameru. Uzmi jednu kost sa kostura i postavi ručicu na mašinu za mučenje. Otkreni ručicu nekoliko puta i dobićeš mač.

(nastaviće se)

## Space Quest 6 (2)

Idi do oficirskog kluba i razgovaraj sa androidom sve dok ti ne da svoju ruku (?) i oko (?). U krofnu ubrizgaj morfijum i idi do ulaza u hangar. Krofnu krišom stavi u tanjir iz koga jede veliki stražar i sačekaj. Manjeg stražara onesvesti još jednom i uzmi mu ključeve svemirskog broda. Koristeći androidovu ruku pritisni istovremeno dva prekidača na vratima. U hangaru pritisni taster na privesku ključeva kako bi isključio alarm i uđi u svemirski brod. Da bi poleteo moraš napraviti odgovarajuću mešavinu goriva. Kombinacija glesli oveklo: lanthanum, sulphur, silver, neon i lasagne. Okom klikni na skener i pokreni brod. Odnokud će se pojaviti odred Stormtroopera i jedan od njih će ti vratiti bajatu ribu.

Ubrzo će ti se svemirski brod pokvariti. Pozovi auto-pilota Manuela. U dnu komandne table se nalazi kutija u kojoj ćeš naći superlepak, pumpu i izolir-traku. Povuci poluge koje otvaraju prtljžnik i prednju haubu svemirskog broda. Iz datakordera izvedi zeleni kristal i namaži ga lepkom. Otvori vratanca porad omana u kome se nalazi skafander, oštećeni kristal takođe namaži lepkom i na njega zalepi kristal iz datakordera. Pročitaj obaveštenje o tome šta treba raditi u slučaju nesreće, obuci skafander i izadi napolje. Iz prtljžnika uzmi kablove i znak „HELP“. Stavi znak na rep broda i čekaj. Ljubeznoj dami koja će se zaustaviti daj jedan kraj kablova, a drugi kraj priključi na motor tvog broda onako kako je pisalo u obaveštenju.

Posle popravke broda dolećeš do planete Delta Brüksilon V. U laboratoriji pričaj sa doktorom Belouzom, a zatim iz kutije pored komputera uzmi modul. Vрати se u svoj brod i napravi dve fotografije svemira. Sa obe skini negativ. Na plavi ekran spusti negativ jedne i pozitiv druge fotografije i posle toga ćeš moći da odrediš kurs ka planeti Polysorbate LX. Kada dospješ u orbitu, reci Manuelu da te teleportuje u grad. Idi u prodavnicu polovnih organa i Festeru (prodavac iz Space Questa 3) ponudi modul. Dobićeš modul za ulaz u cyberspace. Teleportuj se nazad na brod, vrati se na Delta Brüksilon V i ponovo idi do laboratorije. Sedni ispred komputera, uključij ga, izaberi opciju CYBERSPACE i priključi cyber modul.

Muvaj se po informacionom autoputu sve dok ne dođeš do lokacije sa natpisom „Office“. Ispred „Officea“ uzmi dasku i odvijč. Uđi unutra i naći ćeš se u okruženju jednog vrlo (ne)popularnog operativnog sistema. Uzmi redni broj, a pošto sekretarica proziva samo one koji imaju broj koji se slaže sa pokazivanjem obližnjeg brojača, odvijčom našteluj mehanizam. Razgovaraj se sekretaricom i ona će te pustiti u File Manager. Tamo najpre pronađi fajl pod imenom Rancid, a zatim i sledeća četiri: Belexus, Sharpei, Santiago i Project: Immortality. Da bi došao do nekih fajlova koji se nalaze u fiokama na vrhu police moraš napraviti stepenice tako što ćeš dijagonalno izvlačiti fiok. Izadi iz File Managera i svih pet fajlova odštampaj (ikona štampača). Napusti „Office“, izadi na auto-put, kod obližnje provallije koristi dasku i konačno izadi iz cyberspacea. Iz štampača uzmi dokumente i pokaži ih doktoru. Doktor će shvatiti svoju grešku i posle kraćeg razgovora ćeš biti smanjen na minijature dimenzije i ubrizgan u telo Stejar Santiago.

Prva stanica je želudac. Ubaci CD u CD-ROM jedinicu da bi video koji su organi napadnuti. Obuci skafander i izadi napolje. Sa broda skini plućne alveole i kapilare. Zalepi kapilare izolir-trakom i zakači ih na pumpu. Kroz otvor uđi u unutrašnjost želuca i na dnu pokupi pero, končić i spejalicu. Bombonice baci u kiselinu, a zatim zaveži končić za spejalicu i dobićeš neku vrstu sidra. Popni se do mesta gde si ušao u želudac i sidro nabaci na izlaz iz jednjaka. Uđi u jednjak i perom zagolicaj mesto na kome se zaglavio komad hrane. Pri vrhu jednjaka izguraj zaostalu pilulu. Iz želuca izadi kroz levi izlaz i pronađi put do jetre (bazenić sa plavom tečnošću). Pomoću pumpe ispumpaj malo kiseline u kagicu. Na površini će te pojuriti kamen koji će se srećom na vreme zaustaviti. Pokupi rasute kamenčice i kreni desno ka pankreasu.

Da bi prošao masne naslage koje ti se isprečiti na putu, stavi plućne alveole na mesto najvećeg suženja kanala, a zatim ih naduvaj (ikona TALK). U pankreasu kagicom zahvati malo enzima. Vрати se do pilule i sipaj mešavinu iz kagicu na nju. Uzmi sadržaj pilule. Pronađi glistu i daj joj preh iz pilule. Uzjaši glistu i ona će te odvesti do ulaza u slepo crevo. Tu ćeš pokupiti parčence srebra, deo nokta i deo šnale. Vрати se do broda i u rezervoar stavi srebro. Uđi unutra i uputi se ka mozgu.

Obuci skafander, izadi napolje i noktom prezeži moždanu opnu. Idi levo sve dok ne dođeš do dva robota (uz put preskoči provalliju). Stani negde pri sredini ekrana i naizmenično gađaj robote kamenčićima sve dok se oni međusobno ne pobiju. Liftom siđi u dubinu mozga. Tokom slaska, šnalom dodirni centar za kašljanje. Uđi u središte mozga i tu ćeš zateći velikog robota koji je već započeo promenu svesti. Klikni šnalom na žice u desnom uglu ekrana i takvom „elektronskom puškom“ pogodi robota. Kada se pojavi čudna kreatura i uhvati te, daj joj bajatu ribu i to je...

## Simon The Sorcerer 2 (2)

### 2. poglavlje (Piratski brod)

Koristeći knjigu magija oslobodićeš se okova. Razgovaraj sa drugim zarobljenikom i sa lobanje skini povez za oči. Pokušaj da pobegneš, kapetan će te uhvatiti i bićeš odveden u njegovu kabinu. Pregledaj kapetanov dnevnik i naći ćeš razglednicu. Uzmi punjenog papagaja. Izadi na palubu. Piratu daj povez za oko i dobićeš sunčane naočare, a onaj koji popravlja ogradu gumi u more i pokupi dasku, ekseze i čekić. Kod komilera postavi punjenog papagaja umesto pravog i pričvrsti ga gumom za žvakanje. Sledi kratka animacija. Ponovo razgovaraj sa komilerom, popni se na jarbol i ispred teleskopa postavi razglednicu. Siđi dole i pomeri punjenog papagaja. U čeliji razgovaraj sa zatvorenikom i dobićeš aparat za zaverivanje. U jednoj od kabina pronađi nož i preseci ležaljku na kojoj spava pirat. Pokupi kutijicu. Pokušaj da presečeš lanac koji drži rešetku na palubi pomoću aparata za zaverivanje. Kapetan će te sprečiti, a kad se on bude vratio u svoju kabinu zakucaj dasku preko vrata. Otvori rešetku, siđi dole i pokupi teglu mucusada.

### 3. poglavlje (Ostrvo)

Na plaži pokupi glavu lopate i peškir. Tip koji vuče kolica neće hteti da ti vrati teglu mucusada. U šumi ćeš naći na klinca koji ne može da dohvati balon. Pomoz mu i on će ti dati školjku. Na drvenu palicu natakni glavu lopate i na plaži napravi zamak od peska. Rupu koja je nastala prekrj peškiru i na njega stavi školjku. Pozovi tipa koji vuče kolica, on će upesti u rupu i moći ćeš da uzmeš teglu. U pećini pokušaj da uzmeš flašu viskija. Po-



javice se pijani duh. Zamoli ga da te vrati do Kalipsove kuće, ali će duh zbog marmurka upskati stvar. Ispred kafane pokupi psa. Poruči šolju crne kafe bez kofeina, a kad se probudiš ponovi porudžbinu.

Na rasirnici ćeš sresti čoveka koji prodaje tablete kofeina. Pokupi pištaljku i

psa odnesi do generatora. Uključij spravu za mučenje (povuci polugu). Prijavi se za takmičenje u provlečenju ispod motke. Duni u pištaljku i kada sudije okrenu glavu preskoči motku. Dobićeš novčanu nagradu. Kupi tablete i ubaci ih u kafu bez kofeina. Ovu kafu sada sipaj u bocu u kojoj se nalazi duh, on će se otrezniti i vratiće te u grad ispred Kalipsove kuće.

### 4. poglavlje (Ukleta dolina)

Posle duže animacije našao si se u Sordidovoj tvrđavi. Probaj da otvoriš vrata i Aiks će ti dati šnalu kako bi mogao da obiješ bravu. Bićeš teleportovan ispred goblinskog kampa. U mračnoj šumi razgovaraj sa klincom i sa crvićima u drvetu. U pećini uplašiti mačku i ponudi pomoć vešticama. U kolibi ćeš sresti igrače FRP igara. Kada mačka uđe u kolibu zatvori vrata. Pokupi onesveščenu mačku, tri boce sode i maramicu. Na lokaciji gde rastu biljke-mesožderke uzmi knjigu i raspršivač. Popij jednu sodu koristeći slamku. Pokaži najbližoj mesožderki mačku i praznu bocu od sode napuni sa malo pljavice. Ovaj sadržaj isprazni u pehar iz koga piju stražari na ulazu u goblinski kamp. Skini rog sa ograde i uđi u kamp. Razgovaraj sa zatvorenikom koji će ti dati praznu bočicu od parfema. U šatoru ćeš naći hrenu i biber. Prelij sodu u bočicu od parfema. Baci biber na zatvorenika, a onda mu daj maramicu. Na kraju mu daj i bočicu u kojoj je soda. Dobićeš parče drveta.

U šumi daj klincu hranu i poslednju bocu sode koju imaš i on će ti ostaviti lupu. Crvi će ti napraviti zub ako im daš komad drveta. Vešticama u pećini pomoz da reše svoje probleme: onaj koja ne vidi daj lupu, onaj koja ne čuje pokloni rog, a onaj koja ne govori predaj zub. Kada naplatak bude gotov napuni jednu od praznih boca. U kolibi uzmi nove zalihe sode. Idi u goblinski kamp i na logorsku vatru sipaj sodu. Kada se napravi dim pokupi nešto blaga koje stoji pored velikog goblina. Kada izbi je tuča, pokupi kockicu. Iskoristi napitak koje su napravile veštice da jednog od igrača u kolibi pretvoriš u kuće. Zamoli prisutne da im se pridružiš i reci im da ćeš koristiti svoju kockicu. Pobeđićeš u igri i dobićeš katalog tapeta. Kroz goblinski kamp dođi do ulaza u Sordidovu tvrđavu. Stražarima reci da si dekorater i pokaži im katalog tapeta.

U hodniku uzmi tapiseriju i umoči je u lokvu znoja pored goblina. Znoj iscedi u raspršivač i „namirši“ se. Razgovaraj sa čudovištem, ali te ono neće pustiti dalje. Kod goblina povuci polugu i isključi struju. Iako te čudovište sada ne može ni videti ni omirisati, može te čuti kada prolaziš pored njega. Zato navuci psa na noge (?). Idi levo i uđi u laboratoriju. Uzmi odvijč. Skini Sordidovu ruku. Stavi je na skener i dobićeš vremensku palicu. Sledi odjavna špica i najava za treći nastavak avantura čarobnjaka Sajmona.

(kraj)

kraj

# TOP LISTE

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Do 24. februara primili smo 212 kupona. Među njima bilo je 83% vlasnika PC kompatibilaca, 12% vlasnika Amige i 5% vlasnika ostalih kompjutera

Dobitnici nagrada u ovom broju:

**KONTIKI** poklanja petorici dobitnika snimanje po pet disketa ili jednog CD-a:

- Milan Stanković, Vojvode Mišića 3/14, 15000 Šabac,
- Bojan Komnenović, Požeška 24, 11030 Beograd,
- Darko Dimitrovski, Voje Radića 4/11, 34000 Kragujevac,
- Marko Vujošević, Bulevar Revolucije 4, 85000 Bar i
- Ivan Krstin, Jadranska 42, 23000 Zrenjanin

**Dilex Soft** poklanja petorici dobitnika snimanje po pet disketa ili jednog CD-a:

- Jasna Martinović, Orfelinova 18, 11000 Beograd,
- Marko Martinović, Supilova 42, 11000 Beograd,
- Vladimir Dobrić, Nikole Pašića 2b/10, 35250 Paraćin,
- Srđan Šantić, Bul. Arsenija Čarnojevića 69/16, 11070 Novi Beograd i
- Dušan Vasiljević, Svetog Dimitrija 27, 11000 Beograd

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.	XTREME RACING
2.	GLOOM DeLUXE
3.	SPERIS LEGACY
4.	TRACK SUIT MANAGER 2
5.	BREATHLESS
6.	TINY TROOPS
7.	PINBALL PRELUDE
8.	ZEEWOLF 2
9.	ODYSSEY
10.	SENSIBLE WORLD OF SOCCER

### TOP 10 PC

1.	BATTLE ISLE 3
2.	WING COMMANDER 4
3.	VIRTUAL KARTS
4.	WWF ARCADE
5.	TORIN'S PASSAGE
6.	TURRICAN 2
7.	WAYNE GRETZKY HOCKEY
8.	RAYMAN
9.	TIME GATE: KNIGHT'S CHASE
10.	GREAT NAVAL BATTLES 4

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.	MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	117	46	Amiga PC
2.	○	2.	CIVILIZATION - MicroProse	93	50	Amiga PC
3.	○	3.	ALADDIN - Disney Software	83	44	Amiga PC
4.	▲	6.	MORTAL KOMBAT 3 - Acclaim	81	48	PC
5.	▼	4.	DOOM 2 - Id Software	71	36	PC
6.	▲	25.	FIFA 96 - EA Sports	66	52	PC
7.	▲	10.	COLONIZATION - MicroProse	65	36	Amiga PC
8.	▲	20.	WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	64	45	PC
9.	▲	23.	NBA LIVE 95 - EA Sports	63	47	PC
10.	▼	9.	THE LION KING - Disney Software	59	29	Amiga PC
11.	○	11.	STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	58	30	Amiga PC
12.	▼	8.	MORTAL KOMBAT - Acclaim	57	26	Amiga PC
13.	○	13.	X-WING - Lucas Arts	55	29	PC
14.	▲	19.	WING COMMANDER 3 - Origin	54	34	PC
15.	▼	7.	PIRATES! - MicroProse	53	21	Amiga PC
16.	▼	5.	GOLDEN AXE - Sega	52	18	Amiga PC
17.	▼	14.	TIE FIGHTER - Lucas Arts	49	24	PC
18.	▼	15.	THE SETTLERS - Blue Byte	48	24	Amiga PC
19.	▲	-	WORMS - Team 17	46	42	Amiga PC
20.	▼	12.	DUNE 2 - Westwood Studios	45	18	Amiga PC
21.	▲	22.	REBEL ASSAULT 2 - Lucas Arts	44	27	PC
22.	▲	-	COMMAND & CONQUER - Virgin	42	35	PC
23.	▼	16.	GOAL! - Virgin Interactive Entertainment	41	18	Amiga PC
24.	○	24.	COMANCHE - Nova Logic	38	23	PC
25.	▼	18.	ELITE - Acorn Soft	37	16	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	37	36.	FULL THROTTLE	25
27.	HISTORY LINE 1914-1918	35	37.	FORMULA ONE GRAND PRIX	24
28.	UFO	34	38.	DOOM	23
29.	FRONTIER	33	39.	LITTLE BIG ADVENTURE	22
30.	DARK FORCES	32	40.	FLASHBACK	21
31.	LEMMINGS	31	41.	UNIVERSE	20
32.	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	30	42.	ECSTASIA	19
33.	X-COM	28	43.	THE JUNGLE BOOK	18
34.	NBA JAM	27	44.	HIGH SEAS TRADER	17
35.	SENSIBLE SOCCER	26	45.	TV SPORTS: BASKETBALL	14

Ispod crte su igre najbliže plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status tih igara.

# Sony PlayStation

Poslovni pogodak ili promašaj?

**P**re nešto više od godinu i po dana, japanska firma „Sony“, tačnije njen ogranak „Sony Computer Entertainment“, napravila je jednu od prvih pravih 32-bitnih konzola za igranje pod imenom *PlayStation*. Kasnije se ispostavilo da je „Sony“ ovim potezom sebi obezbedio mesto jednog od začetnika talasa ekspanzije moćnih igračkih konzola koje su, gotovo preko noći, zapalile igrače širom sveta. Pa čak i danas, kada je konkurencija postala, blago rečeno, monstruoza, gde se svi poznatiji proizvođači ovog tipa hardvera („Nintendo“, „Sega“, „Atari“, „Panasonic“, „Apple“, „GoldStar“) prosto sapliću u trci za prestiž na tržištu, *PlayStation* važi za jednu od najjačih kućnih igračkih mašina koju svet poznaje. Tome treba dodati obilatu softversku podršku, tj. ogroman broj igara svih žanrova, uz konstantan priliv novih. Prodaja je u nezadrživom usponu, praćena intenzivnim reklamiranjem, a od prošlog oktobra postoji i časopis specijalizovan samo za *Sony PlayStation* konzolu. To sve ne treba da čudi kada se uzme u obzir ogroman broj ljudi i stručnjaka raznih profila koji su radili na njenom razvoju, među kojima ima i dosta poznatih imena iz kompjuterskog sveta.

## Šta je tu bolje?

Najradikalniji pomak koji su nove 32-bitne konzole napravile u odnosu na 16-bitne prethodnike jeste sasvim novi princip unutrašnje organizacije. Nove mašine su u najvećoj meri dizajnirane slično Amiga računaru, sa centralnim mikroprocesorom i pratećim čipovima koji su specijalizovani za obavljanje određenih funkcija (iscrtavanje, senčenje, 3D animacija i slično). Nova organizacija hardvera i znatno uvećana memorija omogućili su da igre znatno uznapreduju po pitanju grafike (rezolucije i broja boja), brzine izvođenja, pa i zvuka, dok su specijalni čipovi mahom odgovorni za izvanredne vizuelne efekte koje je do skora bilo moguće videti samo na računaru high-end klase, čije cene i danas višestruko premašuju cenu konzola. Tehnički napredak neminovno ruši sve pred sobom i mora biti prihvaćen kao neizbežno okruženje ako želimo da uhvatimo priključak sa razvijenim svetom.

## Spolja...

Celokupan hardver *PlayStationa* smešten je u lagano sivo kućište vrlo skromnih dimenzija, što ga čini veoma praktičnim za smeštanje u blizini monitora ili TV aparata. Na gornjoj strani kućišta nalaze se tasteri za resetovanje, uključivanje i otvaranje poklopca za smeštaj CD ploče. Na prednjoj strani nalaze se dva porta za džojped i dva slotovi za memorijske



kartice, dok se na zadnjoj strani nalaze izlazi za povezivanje sa ekranom i izvorom struje.

Priključivanje je jednostavno i može se ostvariti preko standardnih AV ulaza (sa tri čine utičnice), kao i na još nekoliko načina koji su, uz sve osnovne operacije sa konzolom, detaljno objašnjeni u uputstvu koje se dobija u paketu. Pomenuti memorijski slotovi omogućuju smeštanje do dve opcione SCPH-1020 memorijske kartice na koje je moguće snimati podatke iz igara (pozicije i sl.), a moguće je i kopiranje sadržaja sa jedne kartice na drugu pomoću programa koji je sadržan u ROM-u. Memorija sistema sadrži i program za reprodukciju klasičnih audio CD-ova, pa *PlayStation* može da igra i ulogu CD plejera.

Za džojped koji se isporučuje uz konzolu možemo naći samo pohvale, tim pre što predstavlja proizvod proslavljene firme „Asciiware“. Vrlo lep dizajn, lakota, robusni, mnogobrojni i, nadasve, izdržljivi tasteri smešteni čak i na prednjoj strani su stvarno više nego zadovoljavajući. Značajno je napomenuti da „Asciiware“ ima u svojoj ponudi i čitavu plejadu različitih džojstika i džojpeda, pa čak i miševa (!) isključivo za *PlayStation*.

## ...i iznutra

*Sony PlayStation* u svojoj unutrašnjosti krije moćni čipset firme „LSI Logic“, koja nosi glas svetskog lidera u izradi integrisanih kola visokih performansi. Srce sistema čine 32-bitni RISC procesor i kompleks 3-D Engine, a značajno je i prisustvo MDEC dekompressionog sistema, baziranog na popularnom JPEG sistemu koji obezbeđuje tzv. full-motion video (FMV), o kome je na stranicama našeg lista bilo reči u više navrata. Ova hrpica „gvožđurije“ ostvaruje astronomsku brzinu od 80 MIPS-a (miliona instrukcija u sekundi).

Grafički čipovi, zvani GPU, u stanju su da generišu 1.5 miliona elementarnih poligona, tj. 500.000 teksturiranih poligona u sekundi (verujte,

to je stvarno mnogo) i da kontrolišu do 4000 sprajtova na ekranu istovremeno. To sve znači da je *PlayStation* sposoban da obezbedi simultane pokrete velikog broja objekata fantastičnom brzinom, uz najkvalitetniju moguću pozadinu, dakle sve uslove za igre od kojih zastaje dah.

Ništa manje impresivni nisu ni ostali tehnički podaci. Paleta je, naravno, 24-bitna, broji punih 16.7 miliona boja, dok su rezolucije programabilne i kreću se u rasponu od 256 x 224 do 640 x 480. Memorija je podeljena na osnovni RAM koji broji 16 MB, zatim VRAM (Video RAM) sa 8 MB i Sound RAM sa 4 MB, što zajedno daje oko 28 MB memorije.

Jedina zamerka koju bismo mogli da uputimo odnosi se na double-speed CD-ROM uređaj. Mišljenja smo da bi quad-speed bio mnogo bolja varijanta, ali moramo uzeti u obzir činjenicu da je konzola napravljena u vreme kada su dražvovi četvorostruke brzine bili tek u povoju, pa bi njihovo ugrađivanje sigurno znatno odložilo datum konačnog izlaska konzole na tržište.

## U praksi

U toku testiranja *PlayStation* je momentalno pokupio simpatije svih članova redakcije koji su imali sreću da se zateknu u pravo vreme na pravom mestu. Testirani softver bio je demo CD na kome su se našle preview verzije nekih igara, program za puštanje muzičkih CD ploča koji u pozadini generiše vizuelne efekte i trodimenzionalne simulacije dinosaurus i morske raže.

Igranje igara *Destruction Derby* i *Wipeout* bilo je jedno sasvim novo iskustvo, naročito u slučaju druge igre (vidi opis na sledećoj stranici). Opisati ugođaj igranja na TV aparatu za velikim ekranom, uz zvuk sa mini-linije odvrnut „do daske“ (ne pokušavajte ovo u svom stanu zarad dobrih odnosa sa susedima iz sopstvene i okolnih zgrada) gotovo da je nemoguće. Slikovito rečeno to je „mnogo brzo, mnogo šareno, a i izgleda kao živo!“

## Na kraju

Pitanje koje se neminovno postavlja jeste da li je finansijska komponenta ove moderne igračke prihvatljiva za naše uslove. Istina, cena nije mala, ali prema onome šta *PlayStation* pruža i šta će, sigurno je, tek imati da pruži, kupovina ovog modernog „čuda“ tehnike predstavlja isplativu investiciju, a za nas, u ovim uslovima, i jedan veliki korak bliže svetskim računarskim tokovima.

Gradimir JOKSIMOVIĆ  
Hardver ustupio: „KonTiki“



# Wipeout

**O**d kako je dobila novog „gazdu“, nekada čuvena firma „Psygnosis“ (sada „Sony Interactive“) sve snage bacila je na proizvodnju igara za „Sonyjevu“ PlayStation konzolu (*Destruction Derby*, *Krazy Ivan* itd.). To se pokazalo veoma dobrim potezom, naročito pri kasnijem konvertovanju već afirmisanih igara na PC platforme (čime se značajno rešava pitanje marketinga i prodaje PC verzija).

*Wipeout* je sledeća u nizu igara pomenute firme koja predstavlja futurističku 3D trkačku igru koja će starije čitaoce, vlasnike Amige ili Atari ST računara, najviše podsetiti na stari dobri *Powerdrome*, dok će mlađe, kao i vlasnike PC računara, asociirati na svežija izdanja kao što su igre *Hi-Octane* („Bullfrog“) i *SlipStream 5000* („Gremlin“).

Srž igre čini superbrza vratolomna trka po specijalno dizajniranim stazama kojima jure savremene anti-G letelice, svojevrsni bolidi



Formule 1 u budućnosti. Letenje ne bi bilo problem da nema protivnika koji žučno prihvataju izazov i po svaku cenu žele da vide vašu letelicu „usađenu“ u neku od reklama kraj staze.

Za razliku od *Hi-Octanea*, ovde „bolid“ nije automatski naoružan, već se oružja i drugi dodaci skupljaju prelazenjem preko posebno obojenih polja na stazi, kada najčešće dobijate samo jedan hitac. Oružja mogu biti u vidu raketa, samonavodećih projektila, „shockwavea“ i mina, a njihova upotreba značajno usporava protivničke letilice. Interesantan je dodatak koji uzrokuje kvar na

anti-G uređajima (što je vrlo frustrirajuće ako vam se desi).

Pored oružja postoje i dodaci koji donose kratkotrajni štit ili jednokratni turbo-pogon. Najvažnija su, ipak, plavo obojena polja koja višestruko ubrzavaju letelicu (treba preleteti preko njih). Ako gajite nade za najviši plasman biće neophodno zapamtiti tačnu lokaciju ovih polja i iskoristiti ih što efikasnije. U suprotnom, najdalje što ćete dogurati biće peto mesto.

Doživljaj u toku igranja PlayStation verzije igre stvarno je neopisiv (može se porediti sa vožnjom u beogradskim autobusima nedeljom 17. marta, kada se vozači GSP-a stavljaju van zakona po sistemu „crveno je, vozi!“). U verziji za PC, pak, pesma nije tako vesela, prevashodno zbog grublje grafike i loše prenetog osećaja brzine.

G. JOKSIMOVIĆ

**ZANR:** auto-moto simulacija

**PLATFORMA:** PlayStation, PC

**MEDIJUM:** 1 kompakt disk



Leziva brzina, zadržujuća grafika, očaravajući zvuk...

Ipak je malo preteško za običnog smrtnika.



**M**ada ni prvi deo igre *Zeewolf* po kvalitetu nije bio baš za Game Top 25 listu, „Binary Asylum“ je nakon godinu dana izbacio nastavak, verovatno stimulisan dobrim ocenama u stranim časopisima koje su pratile opise prvog dela.

*Zeewolf 2* je, kao i original, neka vrsta strategijske pucačine sa helikopterom koja ima jednu komplikaciju u vidu skrolovanog 3D poligonskog izvođenja (smisao prethodne rečenice biće jasan svima koji je letimice pročitaju, dok će bilo kakva dublja analiza samo škoditi - prim. aut.).

Zaplet, radnja i cilj su objedinjeni u kratku celinu koja glasi „ja protiv ostatka sveta“, uz dodatnu napomenu koju pruža odavno proklamovana Petrovićeva definicija („letiš, letiš, letiš, a dok letiš pucaš, pucaš, pucaš“).

Naoružani ograničenim zalihama municije i projektila (običnih i samonavodećih kojih, hvala Bogu, ima tek „da zamiriše“), stavljeni ste pred nekih tridesetak misija u kojima treba preorati zemljište nastanjeno neprijateljskim ciljevima, a sve zarad lepše i svetlije budućnosti.

# Zeewolf 2



Svaka misija se, kao i u prvom delu, sastoji iz nekoliko zadataka koje možete obavljati po redu ili nasumice, mada preporučujemo prvu varijantu (recimo, logično je da ćete prvo „počistiti“ sve tenkove pre nego se ustremite na ciljeve koji ne uzvraćaju vatru).

Najprivlačnija karakteristika prve igre, efekat eksplozija, sačuvan je i ovde, čak donekle i usavršen. Povećana je i površina koju treba preleteti, kao i broj protivničkih ciljeva koji su sada znatno više rasuti, ali ništa manje opasni. Misije su nešto raznovrsnije, ima malo više vrsta oružja na raspolaganju, a moguće je pokupiti sanduke sa municijom i drugim dodacima, kao

i unesrećene savezničke vojnike koji napuštaju porušene zatvore.

Sa tehničke strane, *Zeewolf 2* skoro da nije doneo nikakva unapređenja. Grafika je poboljšana samo u toj meri što obuhvata veći prostor, dok objekti deluju čak siromašniji nego u prvom delu. Zvuk je ostao skoro nepromenjen, što se može reći i za brzinu izvođenja. Naime, igrati *Zeewolf 2* na Amigi 500 ne spada u red prijatnih iskustava, već tek na A1200 sve izgleda bolje (mada napredak u brzini, s obzirom na vektorsku grafiku i nije naročito značajan).

Veliki obim igre i, u globalu, otežane misije biće dugotrajan izvor zabave svim ljubiteljima ove vektorske mešavine *Desert Strikea* i *Apocalypse*.

G. J.

**ZANR:** pucačka igra

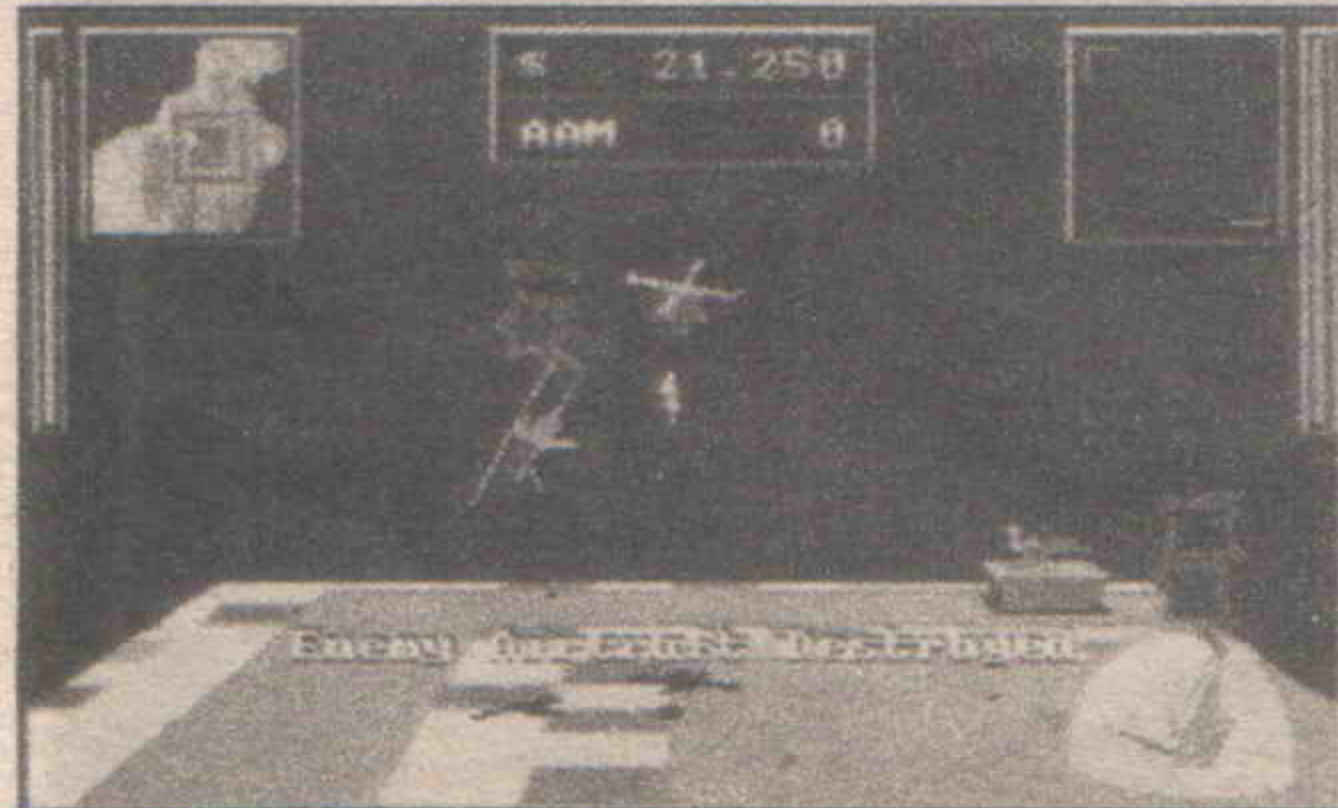
**PLATFORMA:** Amiga 500

**MEDIJUM:** 1 flopi disk



Sjajna atmosfera kada se dovoljno ovlada komandama.

Igra više liči na data disk za prvu igru nego na pravi nastavak.



**K**ada se V toga jutra prenuo iz nemirnih snova, ugledao je sebe u postelji pretvorenog u ogromnog kukca. No, nije znao da je to samo početak njegovih nevolja...

Ubrzo je dobio zadatak da za martovski broj „Sveta kompjutera“ opiše igru *Battle Isle 3*. Optimistički je preuzeo CD-ove. Međutim, tekst o *Battle Isle 3* ipak je napisao neko drugi. Zašto? Čitajte dalje.

Te večeri V je, zajedno sa kolegom, seo za svoj PCI 486DX4/100 sa 16MB RAM-a i 1,2 GB hardom, Diamond Stealth 868 grafičkom i SB Pro zvučnom karticom, duboko uveren da je ovaj hardver dovoljan za normalan rad svake igre. Samouvereno je ubacio prvi disk u CD-ROM drajv i otkucio *Install*. Na ekranu se pojavila poruka: *For this game, You will need MS Windows*. Uz kiseo osmeh, V je otkucio famozno *win...*

Pošto je pokrenuo instalaciju, V i kolega su pošli do kuhinje dok Windows ne obavli povereni mu zadatak. Međutim, samo što su krenuli, program je prijavio: *Warning! This is Windows 3.11; Please install Windows 95 or Windows NT or You might experience various trouble*. Duboko uveren da je reč o još jednom od „Microsoftovih“ propagandnih trikova sponzorisanih iz dubokog džepa Bila Gejtsa, V je naboo *Proceed* (nastaviti) i otišao da „proceedne“ sa čvarcima.

Malo kasnije, rigajući ugijendiodksid iz koka-kole kupljene od bogatog honorara za poslednje opise u „Svetu kompjutera“, V je, brišući o salvetu prste masne od čvaraka, prišao monitoru. Tamo je imao šta da vidi: na ekranu je svetlućala poruka da prisutni Windows nema instaliranu podršku za 32-bitni pristup fajlovima, te da se pre instalacije igre mora instalirati Win32s. Iako potpuno uveren da je to netačno, V je pristupio instalaciji pomenutog Win32s, uz pomisao da od viška glava ne boli.

Po obavijenom poslu, pojavila se poruka o nastavku instaliranja igre, no, ne časeći časa, Windows požuri da saopšti da korisnik nema Video for Windows, te će i to morati da se instalira. Već vidno besan zbog bezobrazluka, V je odabrao *Cancel*. Na ekranu se pojavio debeo natpis: *Warning! Without V4w, You won't be able to see any pictures in the game. Are You sure...* – *Dobro, dobro* – pomirljivo reče V menjajući odluku.

Posle brljanja po ekranu, pojavila se poruka da je drajver za grafičku karticu nekompatibilan i da bi bilo dobro da korisnik što pre instalira Windows 95 ili Windows NT. Potom se ekran zacneo, a onda je usledilo pitanje da li je primećena neka greška prilikom instalacije Video for Windows. Kolega je prokomentarisao: – *Pa kako da vidim neku grešku kad je ekran crn?!* – Pošto je V negativno odgovorio na pitanje o grešci, kompjuter je još tri puta postavio isto pitanje, a zatim četiri puta uzastopno instalirao isti program Video for Windows, ali ovaj put bez ikakvog pitanja, u pravom user friendly maniru.

Pripremni na nasilno prekidanje ovog uzaludnog procesa, kolege su nemo posmatrale događaje van svake kontrole. Odjednom, bez ikakvog vidnog razloga, kompjuter je konstatovao: *It has been noticed that You have an audio card device in Your computer. Do You want to use it during the game?* – *Ma jok, samo se pretvaram*. – reče V kliknuvši na gedžet *OK*. Posle malo oranja, kompjuter je velikodušno ponudio testiranje zvuka. Na pitanje da li čuje glas, V je prislonio uvo uz sam zvučnik. Čuo je nagoveštaje zvuka, te je rešio da malo odvrne Volume Knob na

# Pod senkom prozora

Šut s rogatim ne može

It's now safe to turn off your computer.

muzičkom stubu. Potom je usledilo testiranje MIDI-ja. Nakon klika na *OK*, usledilo je *BUUUM!* i jedan od zvučnika je naprasno prestao da radi, dok je sa drugog i dalje dopirala veoma snažna i bezlična muzika koja se, u opštoj kakofoniji, mešala sa koleginim zlobnim cerekanjem.

Nakon stečaja levog i delimične sanacije desnog zvučnika, usledile su poruke o greškama. Naravno, uz već standardnu primedbu da „svega ovoga ne bi bilo da je Pera na vreme otišao do najbližeg 'Microsoftovog' dilera i kupio Windows 95“, javila se i čitava kanonada novih poruka: grafika neće biti dobra jer grafička kartica ne valja; zvuk će biti loš zbog loše zvučne karte i sl. Na kraju je iz Pandorine kutije, na kojoj se HDD lampica već ugasila, izronila poruka koja je budila nadu: *Installation complete. You may now try to start Battle Isle III*.

Došao je trenutak istine... Nakon dvostrukog klika na novostvorenu ikonu, ekran je pocneo a zatim se zabelela poruka: *You don't have enough virtual memory. You need 19 MB and there is only 17 MB available*. Usledio je savet da se to pod hitno izmeni. Ojađenog i radno onesposobljenog V-a za tastaturom je zamenio kolega. Ušavši u *386 Enhanced*, primetio je da je virtuelna memorija podešena na 27 MB. Odmah izašavši, kolega je restartovao igru i usledila je poruka da je sada na raspolaganju 16 MB virtuelne memorije. No, pojavila se i poruka da, ukoliko to nije istina, treba dodati neki switch u nekom EXE fajlu, uz već poznati EPP da svega ovog ne bi bilo da je tu Windows 95 itd. Ispunivši ovo naređenje i usput se glasno zapitavši da li on treba da izvršava komande računara ili obratno, kolega je ponovo

startovao igru. V se malo povratio i osokolio kolegu konstatacijom da je ipak u pitanju PC pod Windowsom te da na sve ovo ipak treba računati.

Na ekranu se pojavio prvi trag igre - prozorče dimenzija kreditne kartice na kojem su se odvijale neke animacije iz uvodne priče. Doduše, zvuk baš i nije pratio radnju na ekranu (npr. čovek priča ali se ništa ne čuje, a zatim priča žena a čuje se muški glas) kao u najboljoj tradiciji erotskih filmova. Utom se pojavilo nešto što je podsećalo na foto-negativ *Program Managera*: crna pozadina i bele ikone. Usledila je poruka na nemačkom: *Achtung...* (V je u afektu zaboravio da zabeleži tačan sadržaj poruke). Ubrzo zatim, Windows se restartovao.

Nakon nešto produženog učitavanja, V je primetio potpuno uništene i izbrijane fontove. Ispod ikona se ništa nije moglo pročitati, a pokušaji njihovog pomeranja pomoću miša su rezultovali neuspehom. Windows je čak odbio i *Arrange Icons* komandu. No, na sreću, bar je prestao da priča nemački.

Ponovno startujući igru i preskočivši uvod, kolege su se konačno našle pred bogatim menijem. Prava šteta što se isti nije mogao pročitati, jer su slova bila veličine oko pet tačkica u rezoluciji 1024x768. Kolega je nonšalantno skidnuo naočare i, izbeleživši se u monitor, prokomentarisao: – *Pusti, ovo je posao za kratkovidne...* – Imao je pravo – uspeo je da pronađe opciju *Start Campaign*.

Nakon neke buđave uvodne priče startovan je prvi scenario. Pojavila se taktička mapa veličine oko 1/16 ekrana a pored nje i duplo manja strateška mapa. Ispod su se nalazile opcije. Ali, gle čuda – ni jedna nije mogla biti izabrana, sem opcije *Exit*. A pokušaji povećanja mapa ipak su ostali samo pokušaji...

Posle pronalazanja jedinica na mapi uz pomoć elektroničarske lupe, kolege su rešile da pomere neku od njih. Uspeli su samo da izdaju komandu *Attack*. Usledila je borba čiju žestinu inače miroljubivi Windows nije mogao da podnese, te je ekspresno izleteo u DOS. Iznenadjeni (i uvredjeni), momci su resetovali kompjuter.

Odmah posle testiranja memorije počele su da se nižu poruke o brojnim greškama u *config.sys* i *autoexec.bat* fajlovima i nemogućnosti komunikacije sa raznim perifernim uređajima. Program nije poštedeo čak ni kodni raspored tastature već je ubacio nemački. Da nevolja bude veća, igra se, verovatno računajući na svoje večno prisustvo na disku, nije potrudila da napravi backupse izmenjenih fajlova.

Naredna dva i po sata kolege su provele zabavljajući se reparacijom i sanacijom na svim nivoima. Program je uspeo da u *autoexec.bat* doda neki break-signal, što je otkriveno tek uz pomoć HEX-editora. Pošto su obrisali i poslednje tragove prisustva igre, kolega je predložio: – *Ajde da probamo da ga instaliramo u OS/2!* – dočekao ga je odrečni samrtnički ropac V-a.

Tako je u pola tri ujutro završena neuspešna instalacija igre *Battle Isle 3* u Windows 3.11. Srećom, Vlada Pisodorov imao je više uspeha sa instalacijom i testiranjem ove igre, te tako ipak možete pročitati opis. Tužan kraj ove priče je što je podnaslov igre *The Shadow Of The Emperor*. Nažalost, senka Bila Gejtsa je zaklonila njegovo ime, te nesrećni V neće moći da od suda u Hagu zatraži obeštećenje za časove koje su pojeli skakavci...

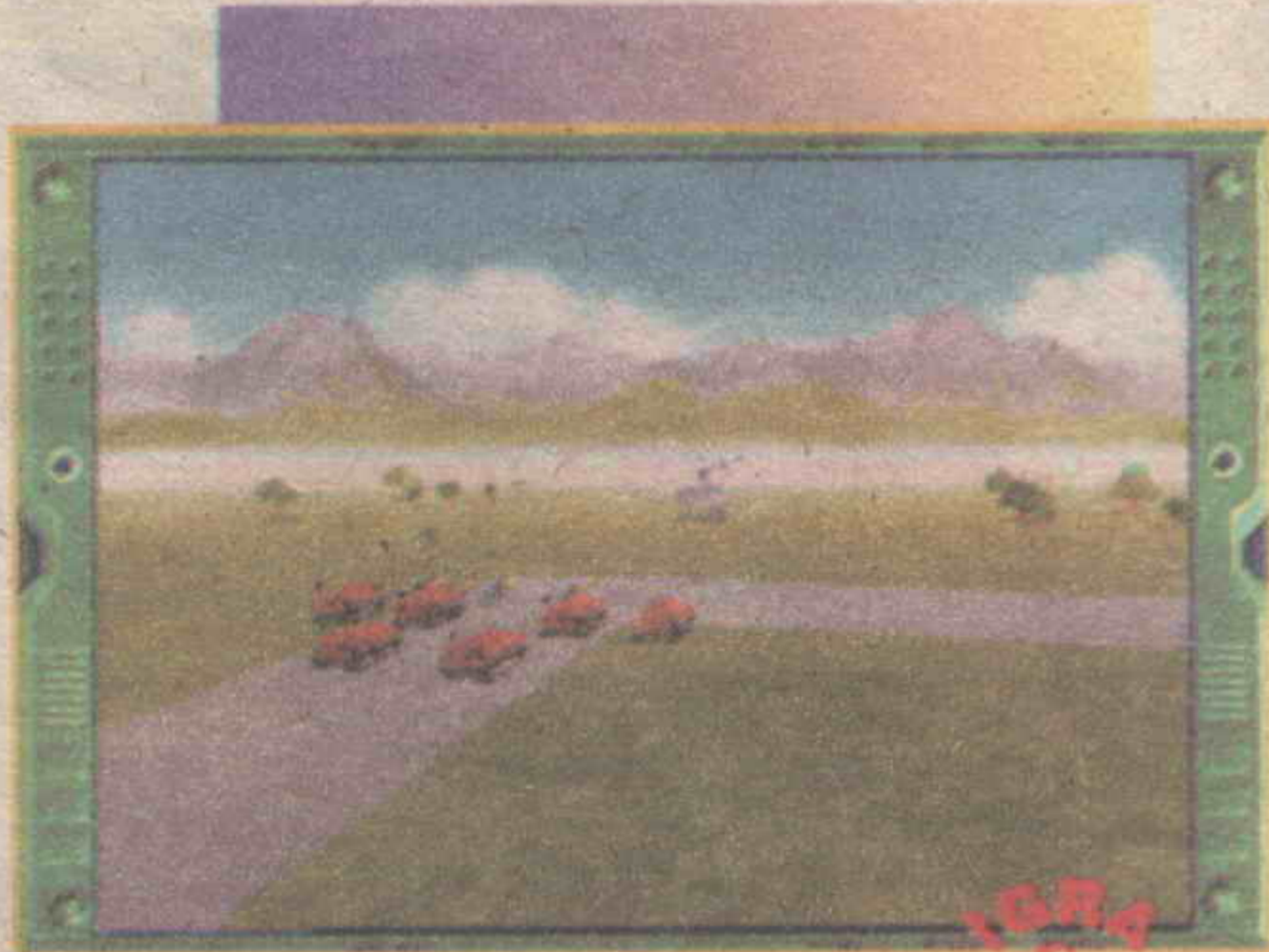
Viktor TODOROVIĆ  
Srđan JANKOVIĆ

# Battle Isle 3

## Shadow Of The Emperor

Posle nešto više od godinu dana, programeri softverske kuće „Blue Byte“ odlučili su da nas obraduju nastavkom jedne od svojih najpopularnijih igara, *Battle Isle*, koja ova puta izlazi pod radnim nazivom *Battle Isle 3: Shadow Of The Emperor*. Dugo najavljivana i reklamirana, moramo priznati, podgrejala je atmosferu čekanja do samog usijanja, tako da su u igračkim krugovima brojani dani do njenog puštanja u prodaju. Međutim, da li stvari stoje baš onako kako smo očekivali i kako smo se nadali?

Prvo što se primećuje jeste da igra radi jedino pod Windows okruženjem (gde su ona lepa stara DOS vremena?), što znači da zahteva ogromnu količinu memorije, zauzima mnogo prostora na disku i traži, naravno, ultra brzu grafičku karticu. Minimum za startovanje je 486-tica sa obaveznih 8 MB RAM memorije, iako moramo priznati u nekim fazama igranja i to može da bude veoma malo: igra proždire resurse vašeg kompjutera „k'o Panta pitu“. Čak ni na 486DX4/120 računaru (na kome smo je i mi testirali), sa 8 MB memorije, dešava se da sve bude neprijatno sporo i zamorno (doduše sa 16.7 miliona boja). Za ovo se igri *Battle Isle 3* mora pripisati jedan minus, jer nemaju svi korisnici Pentiume sa gomilom memorije.



Posle podužeg, savršeno urađenog introa, sa spletom digitalizovanih sekvenci i renderovane grafike, kao i odličnim zvučnim efektima i propratnom melodijom, pojavljujemo se u glavnom meniju. Meni je manje-više standardnog oblika, kao što su pacionirani igrači *Battle Islea* navikli, sem kozmetičkih prepravki. Možete izabrati startovanje kampanje, učitavanje pozicije, startovanje igre preko mreže...

Glavni pogled tokom igranja je ostao potpuno isti, s tim što je korisnički interfejs pretrpeo određene izmene. Sada na jednom ekranu možete imati više prozora odjednom: pogled na jedinice, mala mapa (overview look), info-ekran, ekran sa komandama (u donjem delu ekrana). Pogled na jedinice (glavni pogled) ostao je isti (prepoznatljiva grafika i izgled jedinica i terena). Treba napomenuti da sada možemo određivati veličinu prikaza jedinica (i samog terena), što donekle menja izgled igre. Vrlo lepo su urađeni informacioni prozori jedinica sa podacima o naoružanju, jačini, brojnosti; sličica jedinice rotira, a urađena je u *3D Studiu*.

Komande su ovoga puta smeštene u malom prozoru u dnu ekrana tako da je pristupanje veoma brzo i jednostavno. Komande su (sleva nadesno):

- Dve strelice - predaja poteza;
- Tabela - podešavanje raznih opcija;
- Disketa - učitavanje i snimanje pozicija;
- X - izlazak iz igre;
- mapa;
- overview look;
- informacije o jedinicama;
- pregled animacija koje su se do tog trenutka pojavile.

Borba je pretrpela najveće kozmetičke promene u odnosu na *Battle Isle 2*. Tako sada zaista možemo osetiti da smo na bojnopolju: teksturna grafika sa mnoštvom boja i odlično uklopljenim objektima zaista pleni i doprinosi atmosferi.

I pored svih očekivanja *Battle Isle 3* nije u potpunosti zadovoljio sve naše kriterijume. Ipak se više očekivalo od jednog renomiranog proizvođača softvera, kakav je „Blue Byte“. Dva CD-a napunjena su animacijama i novim bojnim poljima, ali nema nikakvog značajnog pomaka u odnosu na *Battle Isle 2* koji je, opet, svojevremeno doneo značajne razlike u odnosu na prvi *Battle Isle*. Naravno, ovo ne znači da *Shadow Of The Emperor* ne valja, međutim, status Igre meseca dobio je uglavnom na račun slave prethodnika i nestrpljivog višemesečnog iščekivanja.

Vladimir PISODOROV

CD-ROM ustupili: "Ognja & Diler Soft"

**ZANR:** strateška igra

**PLATFORMA:** PC

**MEDIJUM:** 2 kompaktna diska



Odlične animacije i zvučni efekti, savršena „šminka“.

Konfiguracijska zahtevnost, malo novoga u odnosu na prethodnika.

# THE TERMINATOR: FUTURE SHOCK

## Los Angeles, 1995.

Iznenada i bez upozorenja, SkyNet, superkompjuter koji pod kontrolom drži čitav odbrambeni sistem SAD, postaje svestan svoje moći. Dolazi do zaključka da je celo čovečanstvo beskorisno, pokreće nuklearni rat i u periodu od nekoliko nanosekundi ljudska civilizacija je razorena a Zemlja pretvorena u gotovo beživotnu planetu. Kažemo „gotovo“ jer nekolicina je ipak preživela, ali, sudeći po SkyNetovim planovima, neće još dugo.

## Los Angeles (ono što je ostalo), 2015.

Rat između ljudi i mašina besni već dvadeset godina. SkyNet je zaveo strahovladu, i upravlja Zemljom pomoću bezbrojnih robota. Uprkos svim teškoćama, čovečanstvo se postepeno oporavlja. Formiran je Pokret otpora, ali su njegovi članovi malobrojni i slabo organizovani. Ipak, nada postoji...

Šta je, u stvari, *The Terminator: Future Shock*? Na prvi pogled, najobičniji Doom klon, ali kada vidite šta vam sve nudi, shvatite da je u pitanju jedna od najboljih igara tog tipa. U izradi je po prvi put upotrebljena X-ENGINE tehnologija koja u potpunosti iskoriscava sve mogućnosti 3D-okruženja. Lepo zvuci, ali šta to uopšte znači - pitate se. Pa, to znači da imate gotovo neograničenu slobodu kretanja. Možete ući u svaku zgradu, istražiti svaku ulicu, čak se i pentirati po krovovima... U nekim misijama čak možete i leteti H.K. Fighterom i voziti auto opustelim ulicama apokaliptičnog izgleda. Naravno, omogućeno je pomeranje pogleda nagore i nadole, što je u nekim situacijama od velike pomoći.

Sloboda kretanja sa sobom nosi i određene teškoće, jer je veoma teško snaći se u komplikovanom spletu ulica, raskrsnica i zgrada koje u mraku izgledaju potpuno isto. Zato se odmah treba navići na korišćenje kompasa (koji se zajedno sa podacima o oklopu, zdravlju, aktiviranom oružju i stepenu radijacije nalazi na ekranu igre), jer je bez njega orijentacija gotovo nemoguća. Pritiskom na taster 'Tab' dobijate trodimenzionalnu mapu dela grada u kome se nalazite. Mapa, ruku na srce, nije baš previše korisna jer prikazuje samo vašu najbližu okolinu. Takođe, usne da se „ubaguje“ kada, zumirajući, nađete na prepreku u vidu zgrade ili zida.

Arsenal je u odnosu na ostale Doomovine vidno proširen - možete birati između skoro dvadeset vrsta oružja. Uključene su sve trenirano „najpopularnije“ kategorije (Uzi, M-16, sačmara), kao i razni futuristički blasteri (Grenade i Rocket Launcher, Laser i Plasma tehnologija), što, doduše, neverovatno podseća na igre UFO i X-Com. Tu je i nekoliko vrsta bombi (između ostalog, i „Molotovljev koktel“).

U mračnim senkama ruševina Los Angelesa čeka vas otprilike deset vrsta robota, različitih kako po svom izgledu i snazi, tako i po inteligenciji. Tu su plutajuće bombe koje eksplodiraju kad vas dodirnu, ogromni šestonožni pauci (samo pogled na njih je dovoljan da vam se sledi krv u žilama), zatim male, ali gadne letelice (Hunter/Killer Scouti) koje su vrlo pokretljive te ih je jako teško pogoditi. Tu su i neki tipovi koji sebe nazivaju Terminatorima i čija je specijalnost da se maskiraju u ljude Pokreta otpora itd.

Kao i svaka druga, i ova igra ima svoju „mračnu stranu“. Najviše zamerkni se može uputiti preteranoj težini nekih nivoa. Već smo rekli je cilj prve misije (koja bi po nekoj logici trebalo da bude najlakša) nalaženje određenog vozila. Iz instrukcija datih u Mission Briefingu saznaćete da prvo treba da nađete neki hotel, zatim zgradu koja se nalazi iza njega i u čijoj se neposrednoj



blizini nalazi vaš cilj. Ako se uzme u obzir kompleksnost svakog nivoa, jasno je da je samo za nalaženje hotela potrebno izvesno vreme (uz malo sreće, petnaestak minuta). Kada ga nađete, potrebno je da se popnete na krov i odatle se spustite na terasu ispod, jer je direktan izlaz na donjem spratu zakrčen ruševinama. Ovde dolazi do izražaja druga mana igre, a to su neosetljive komande. Naime, možete sići samo protivpožarnim stepenicama koje su vrlo uske (da ne pominjemo to što idu u cik-cak), tako da je za „brži put“ dovoljan samo jedan pogrešan korak - dovoljno je samo da spustite ili podignete pogled i lik će se pomeriti. U slučaju da, ne daj Bože, pritisnete taster za napred ili nazad, prava će sreća biti ako uopšte ostanete na stepeništu. Ako vam se slučajno dogodi da sidete, na terasi vas čeka veliko finale, jer je jedina veza za potrebnom zgradom iza hotela „most“ preko ponora u vidu položene grede. Do kraja nivoa ima još puno ovakvih bisera prema kojima neke druge misije, na primer one u kojima je potrebno da oslobodite taoce ili da uništite neki cilj, izgledaju krajnje jednostavno.

Naravno, sve ovo nije tako loše da pokvari sjajan utisak koji je ova igra ostavila na nas. Čekamo sledeću igru ovog tipa koja bi trebalo da bude još bolja - *Duke Nukem 3D*.

Ilir GAŠI

Ivde stupate na scenu. Kao i većina (ljudskog) stanovništva grada, dospevate u logor smrti gde vas dočekuju nemilosrdni robotičari. Život je tu zaista grozan - preko dana vas teraju da ljuštite krompir (i gledate emisiju „Ljubav i moda“), noću vam vezuju pertle jednu za drugu da bi vas onemogućili da pobegnute. Ali, jedne noći, primećujete rupu u zaštitnoj ogradi (ma koliko to neverovatno zvučalo). Uz pomoć jednog pripadnika Pokreta otpora uspevate da se domognete slobode. Na žalost, vaš oslobodilac gine, uspevši da vam na smrti ustupi ključeve od svojih kola i saopšti njihovu lokaciju. Vaš prvi zadatak je, dakle, da pronadete ta kola i domognete se Pokreta, ne biste li mu se priključili u borbi protiv robota.



Originalni CD-ROM dobili smo od proizvođača „Virgin Interactive Entertainment“

ZANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

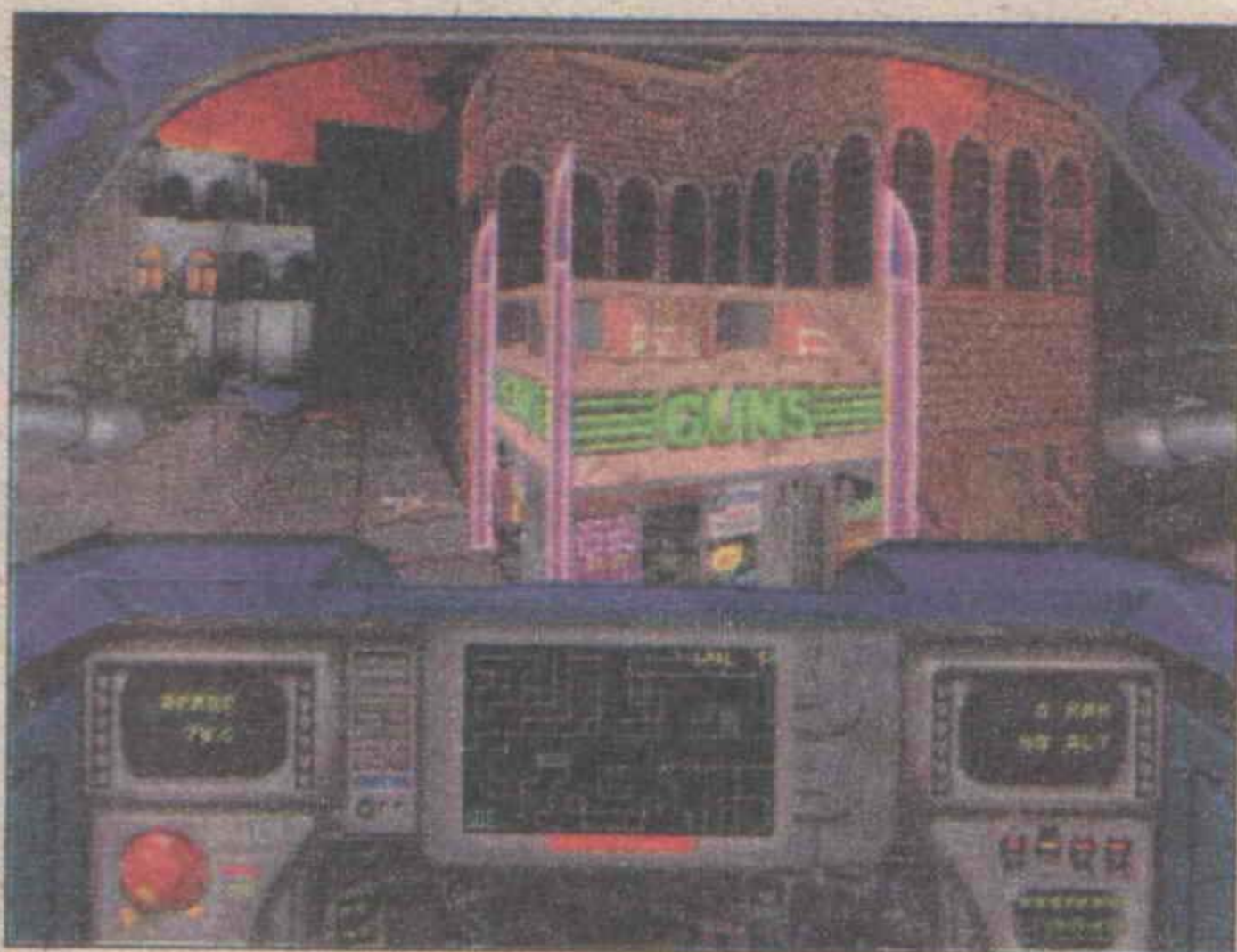
MEDIJUM: 1 kompakt disk



Realističnost, izvanredna atmosfera, dosta novina.

Nepostojanje mrežne opcije.





# CyberMage

## Darklight Awakening

Zahvaljujući čudima koje čini moderna genetika danas smo u prilici da se divimo životnim oblicima koje majka priroda nikada nije ni pokušala da stvori. Dok se kod nas genetičari bave ukrštanjem raketnih motora i kafanskih pevaljki u cilju dobijanja visokokvalitetnih turbo-folk zvezda, u genetskoj laboratoriji „Origin“, pri institutu „Electronic Arts“, razvijen je u strogoj tajnosti prototip čoveka-mašine pod šifrom *CyberMage*. Cilj eksperimenta nije bio da se napravi predstavnik novog cyber-folk trenda, već da se stvori savršena mašina za ubijanje koja će spasiti čovečanstvo od invazije vanzemaljaca iz druge galaksije. Očigledno sasvim nova ideja.

Poslednjih nekoliko meseci je pokazalo da se odnos programera prema 3D pucačkim igrama postepeno menja i da ovakve igre polako, ali sigurno sve više poprimaju pojedine karakteristike avanutra. Najnoviji dokaz u prilog ove tvrdnje nam stiže iz „Origina“ u vidu igre *CyberMage*. Faustovski zaplet *CyberMagea* govori o predsedniku velike korporacije „SARCorp“ kome jednog dana polazi za rukom da zajedno sa svojim saradnicima ostvari bliski kontakt sa vanzemaljskom rasom Sri-Feng. Ali, umesto da ovaj događaj bude praćen opšteplanetnim slavljem, vanzemaljci naprečac osvajaju Zemlju, uvode neku vrstu vojno-policijske uprave, a za vladara postavljaju upravo predsednika korporacije „SARCorp“ koji je u zamenu za tu funkciju pristao da „proda“ svoje telo i da mu se u glavu ugradi specijalni kristal koji nosiocu daje natprirodne moći. Međutim, poludeli vladar (sada po imenu NeCrom) ubrzo potpuno izmiče kontroli i počinje da ugrožava sve oko sebe, pa čak i svoje tvorce za koje će se kasnije ispostaviti da u osnovi i nisu imali loše namere. Jedini čovek (ili bolje reći kiborg) sposoban da se uhvati ukoštac sa NeCromom je glavni junak i to samo zato što je pristao da se i njemu ugradi pomenuti kristal koji sa onim ugrađenim NeCromu čini tesno povezani par.

Za razliku od svih dosadašnjih *Doomolikih* igara kod kojih je kompletna priča bila svedena samo na intro (ostatak je bio prepušten mišićima i refleksima igrača), *CyberMage* je prva igra ove vrste koja do te mere ima jasno koncipiran scenario da ga je moguće prepričati od početka do kraja poput neke avanture. Njen jedini konkurent po ovom kriterijumu bi mogao da bude *Dark Forces*, ali on u sebi ipak ima znatno manje avanturističkih elemenata. Da bismo odslitali svu složenost ove igre, u narednih nekoliko redova ćemo pomenuti samo neke situacije kroz koje ćete proći vodeći glavnog junaka.

Najpre ćete morati da pobegnute iz genetske laboratorije u kojoj ste stvoreni, a to neće biti nimalo la-



ko s obzirom na početnu telesnu konstituciju. Bekstvo iz laboratorije zapravo predstavlja neku vrstu uvoda u priču, a pravi razvoj događaja će uslediti tek pošto uđete u grad. Tamo će vam biti više nego zabavno: imaćete priliku da se kao gladijator borite u areni (u stilu „Pobesnelog Maksa“), moći ćete da prošetate kroz kvartove pune kriminalaca, steći ćete prijatelje u sumnjivim lokalima, bićete unajmljeni da izvršite diverziju u policijskoj stanici itd. Srećom, sve ove poslove nećete morati da obavljate peške - u pojedinim momentima ćete koristiti mlazni ranac, pa čak i leteća policijska patrolna kola.

U daljem toku igre ćete učestvovati u odbrani pobunjeničke tvrđave od napada NeCromove vojske, vozićete tenk, istraživati napuštene tunele starog metroa, oprobati se u borbi protiv sveštenika rase Sri-Feng, a desiće se tu i još mnogo toga što nismo pomenuli. Od naoružanja ćete koristiti hladno oružje (mačevi, sekire i buzdovani), vatreno oružje i različite vrste granata, a naravno i brojne magije.

Kao i svi noviji „Originovi“ programi i *CyberMage* je veoma zahtevan po pitanju konfiguracije koja će obezbediti zadovoljavajuću udobnost prilikom igranja. Verovali ili ne, po rečima proizvođača optimalna konfiguracija za ovu igru je Pentium na 120 MHz, 16 MB RAM-a, grafička kartica visoke klase i zvučna kartica sa *Wave Table* sintezom (SB AWE32 ili sl.). Sa razlogom se možemo upitati da li se radi o previše „naduvanim“ zahtevima ili je sve to zasnovano na realnoj proceni. Nažalost, moramo vas razočarati - zahtevi su zaista opravdani, štaviše, čini nam se da bi dobro došao još brži procesor (!).

*CyberMage* se, naime, može startovati u tri grafička moda: u među-rezoluciji 320 x 240 koja se u ovom slučaju smatra niskom, zatim u 320 x 240 sa sprajtovima u visokoj rezoluciji i, konačno, u 640 x 480, dakle, u visokoj rezoluciji za koju je ova igra u osnovi i pravljena. Prethodno navedeni zahtevi se naravno odnose na poslednju varijantu, pri čemu

to i nije previše utešno zato što se igra i u najlošijem grafičkom modu pri potpuno otvorenom prozoru često „koči“ čak i sa procesorom DX4/100 Mz. što se naročito ispoljava prilikom obrtanja lika oko svoje ose. Ako se zadovolje ovi, za naše prilike još uvek megalomanski zahtevi, raskoš i lepota grafike će doći do punog izražaja. Ponovila se zapravo situacija već videna kod igre *TekWar*: u niskoj rezoluciji *CyberMage* zbog velikog broja detalja deluje pretrpano i pomalo grubo (što na prvi pogled može stvoriti pogrešnu sliku o nekvalitetnoj grafici), ali kada se pokrene u 640 x 480, stvari se iz korena menjaju i to nabolje.

Nešto slično se, inače, dogodilo i sa muzikom. Jasno se vidi, odnosno čuje, da su melodije komponovane tako da iskoriste sve prednosti kvalitetnih *Wave Table* zvučnih kartica. Kompozitori očigledno nisu mnogo marili za to kako će njihova dela zvučati na karticama sa običnom *FM* sintezom, tako da je zbog toga nastala prilično specifična situacija: u *FM* sintezi MIDI fajlovi zvuče katastrofalno loše (čak lošije od onog na šta smo inače navikli), dok u drugom slučaju zvuče zaista maestralno. Posebno je pohvalno to što postoji veliki broj melodija.

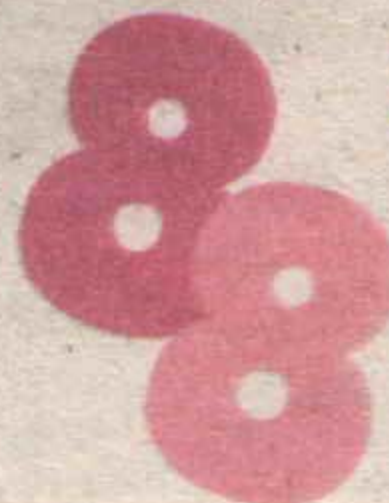
Jedina krupna zamerka koju pripisujemo ovoj igri jeste manjak nivoa. Tačno je da su oni i raznoliki i detaljni, takođe je tačno i da su vrlo veliki (da ne kažemo ogromni), ali brojka od samo deset nivoa jednostavno zvuči premalo. Po ostalim kriterijumima ovo je sjajna igra.

Slobodan MACEDONIC

ZANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



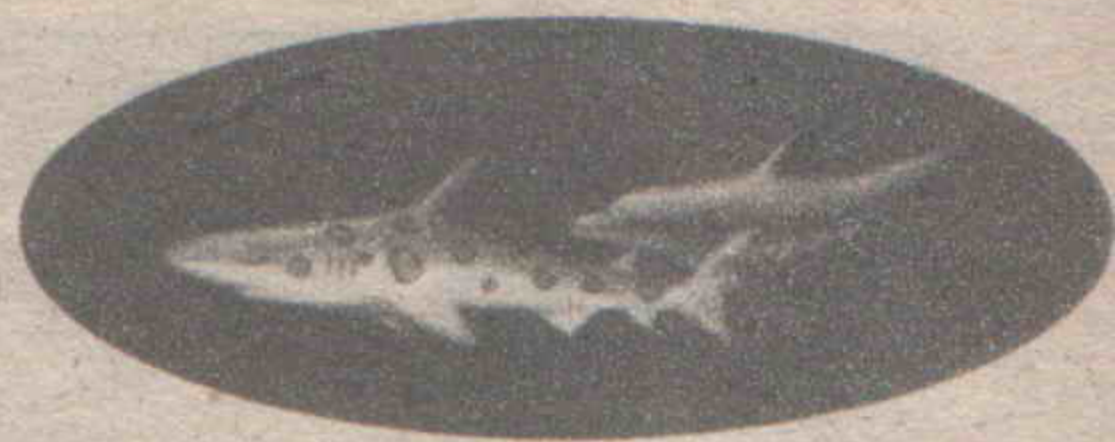
Prvoklasna tehnička izvedba.

Raznolikost nivoa i likova.

(Pre)velika hardverska zahtevnost. Mali broj nivoa.



# Ecco The Dolphin



**K**onverzije Sega igara za PC su sve češći slučaj u poslednje vreme, a dokaz za to je i simpatični delfin Eko. Živeći srećno sa svojom familijom u nadržima mora, Eko nije ni slutio da će se desiti katastrofa. Usred nevine igre, zbog strašne oluje naišao je veliki talas i odvojio nesrećne delfine jedne od drugih. Neki su ostali zarobljeni u dubinama, a neki su potisnuti gotovo do same površine mora. Cilj je, logično, da kao Eko prođete sve nivoe, rešite zamke i istražite morske dubine do najsitnijih detalja.

Na svakom od nivoa nalaze se kristali (glyphs) do kojih obavezno morate doplivati da biste lakše shvatili šta vam je dalje činiti i završili nivo. Tokom igranja od velike pomoći biće vam i konverzacija sa

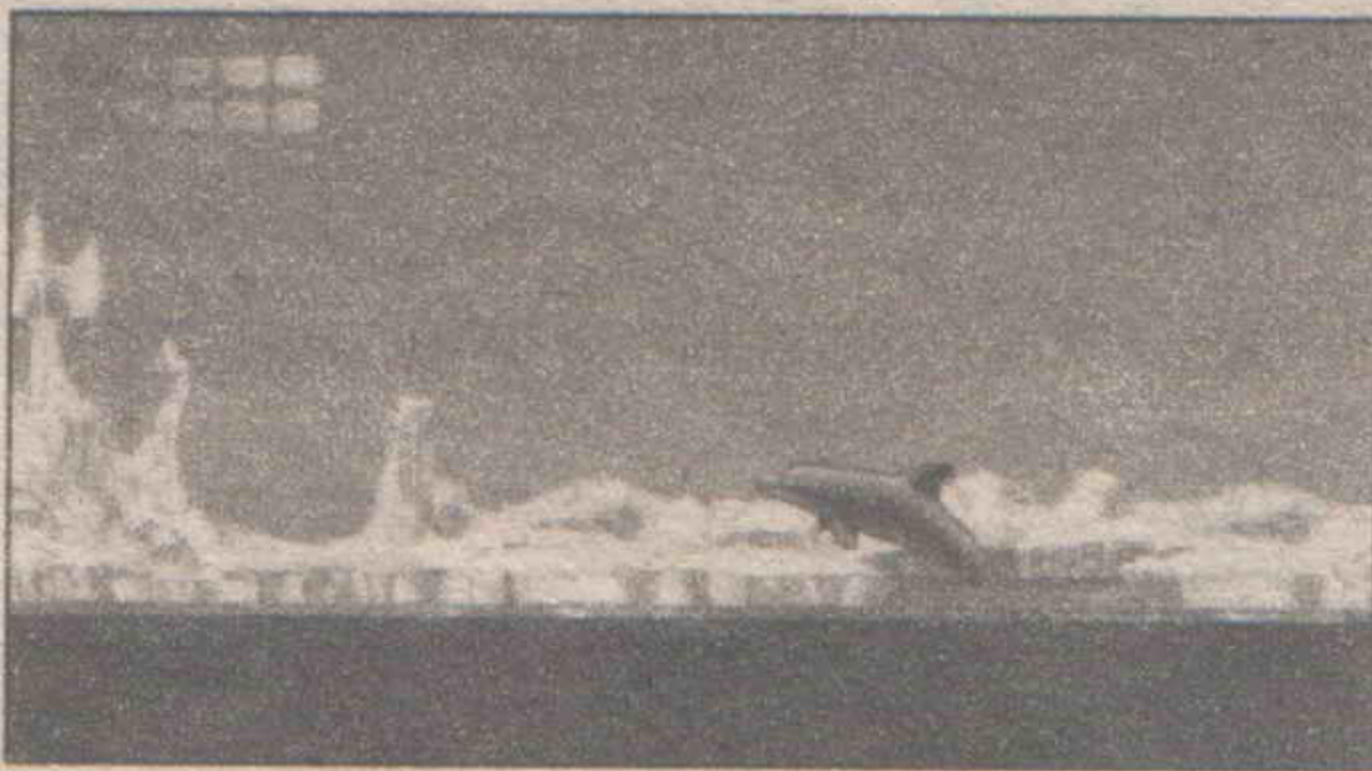
drugim delfinima, koji će vam se žaliti na nesreću koja ih je zadesila, davati vam savete ili vam aludirati na eventualno rešenje zagonetke.

Kao što znamo, delfin ne diše na škrge, već mora da uzima kiseonik iz vazduha, pa zato morate povremeno isplivavati na površinu. Skalu o preostalom kiseoniku vidite u gornjem levom delu ekrana. Pored ove, postoji još jedna skala koja go-

vori o preostaloj energiji koju povećavate hraneći se ribicama. Pazite se meduza, ajkula, oktopoda i ostale morske faune koja vam može oduzeti energiju.

U trenucima odmora pokušajte da u vazduhu uradite salto ili neku sličnu akrobaciju koje su zaista fino animirane. *Ecco the Dolphin* je miroljubiva igra koja će se verovatno ponajviše svideti mlađim igračima, mada nije nezanimljiva ni za ostale uzraste.

Božo KRSTAJIĆ



**ŽANR:** istraživačka igra

**PLATFORMA:** PC, Mega Drive

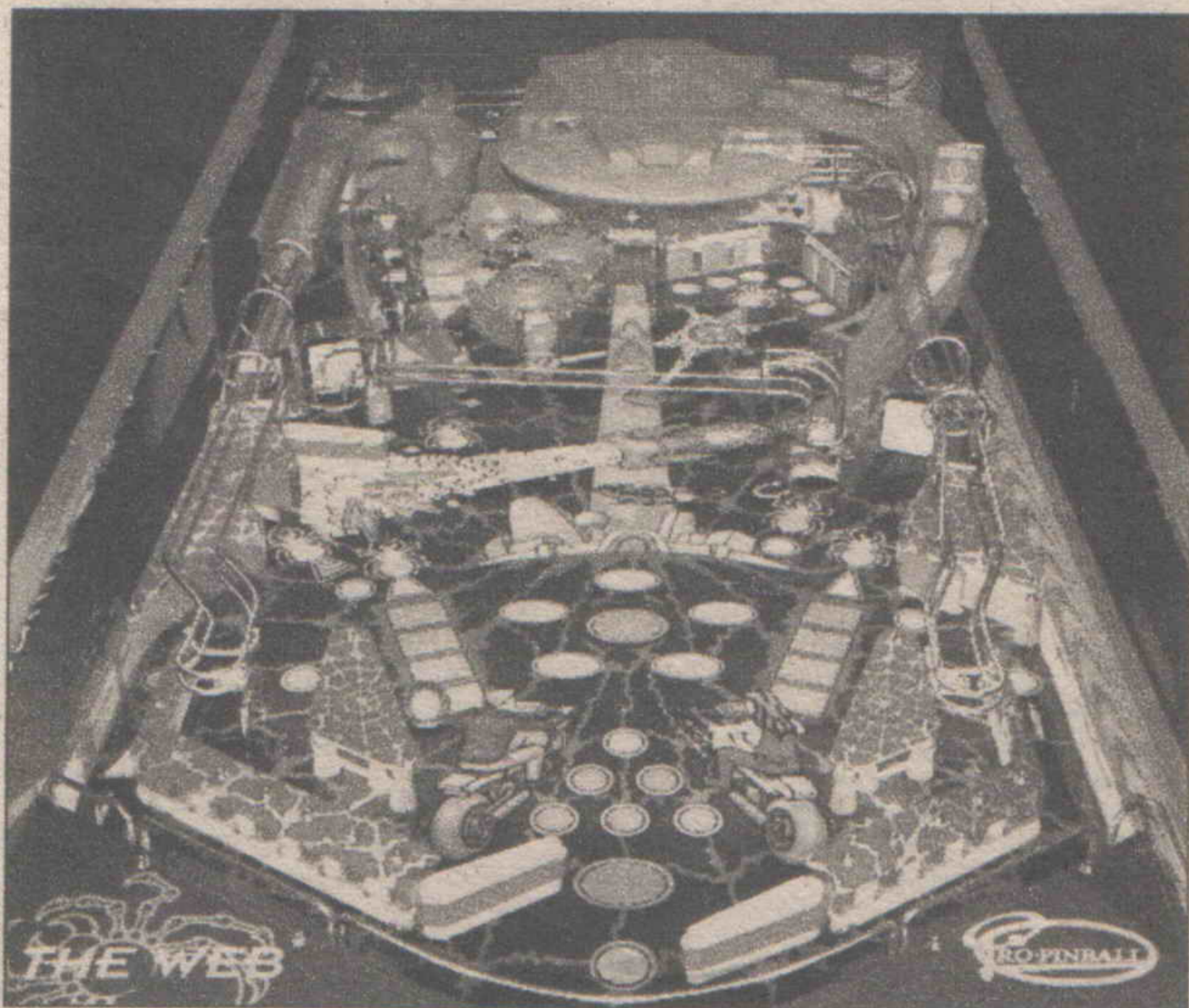
**MEDIJUM:** 1 kompakt disk

79

Originalna ideja, lepa animacija lika i gladak skrol.

Prosta grafika, nedovoljna zaraznost, loše urađena mapa.

# Pro Pinball: The Web



**N**ekako baš u vreme kada je „Virgin“ objavio du-go najavljivani *Tilt!* i firma „Empire Interactive“ je na tržište izašla sa svojim adutom na polju 3D simulacija flipera. U poznatim uslovima koji vladaju u domaćim kompjuterskim vodama, kada neke igre stižu brzo, a druge kasne nedeljama i mesecima, desilo se da je *Tilt!* na naše prostore došao znatno pre *Pro Pinballa*. Da se, međutim, dogodila obrnuta situacija *Tilt!* bi, po mišljenju autora (oba) teksta, dobio znatno nižu ocenu od one koja mu je inače data – 85.

Objašnjenje za ovu tvrdnju je izuzetno prosto. „Empireov“ *Pro Pinball* je od *Tilta!* bolji barem onoliko koliko je *Tilt!* napredniji od standardnih 2D flipera. Mada je reklamni slogan za ovu igru prilično pretenciozno tvrdio da ona nema veze sa virtuelnom realnošću zato što to jeste realnost, na osnovu ranijih iskustava mislili smo da je u pitanju još jedan „slatki“ mamac za lakoverne kupce. Međutim, već posle prve odigrane partije očigledno je bilo da je naš skepticizam bio neopravdan.

Na CD-u se nalazi jedan jedini flipper po imenu *The Web*, a ostatak prostora popunjen je sa 25 audio trekova. Zvučaće „Riplijevski“, ali *The Web* (dakle, jedna tabla) na disku zauzima neverovatnih 135 MB, što je za nekih pola megabajta više nego ukupna dužina čitavog *Tilta!* sa njegovih šest tabli. Na šta je potrošeno tih 135 MB nemamo pojma, ali je svaki megabajt definitivno opravdao očekivanja.

Što se tiče opštetehtičkih podataka, stvari stoje ovako: *The Web* je moguće igrati samo u 3D Full Screen modu, odnosno tako da se na ekranu vidi kompletan flipper. Igra podržava rezolucije 640 x 480, 800 x 600 i 1024 x 768 tačaka i to u 256 boja ili u HiColoru. Naravno, da biste fli-

per pokrenuli u najvišoj rezoluciji sa HiColor paletom boja, morate imati grafičku karticu sa najmanje 2 MB RAM-a. Pošto odaberete rezoluciju potrebno je da odredite ugao pogleda na fliper tako što ćete izabrati jednu od šest ponuđenih varijanti (tri bez vidljive prednje table i tri sa njom). Posle toga zabava može da počne.

Najveća prednost *Pro Pinballa* nad *Tiltom!* se ogleda u njegovoj realnosti, što se prvenstveno odnosi na kretanje kuglice koje je dovedeno do perfekcije. Kuglica se kreće savršeno glatko, poštujući pri tom sve prirodne zakone: poseduje inerciju, na uzbrdici gubi brzinu, a na nizbrdici je dobija. U trenucima kada se „u akciji“ nađe više kuglica odjednom nismo primetili nikakvo usporenje i „secka-

nje“ animacije, a međusobni sudari koji se pri tom dešavaju deluju kao pravi. Sam fliper je bogat brojnim rampama i metama, što znači da će vam trebati dosta vremena da ga celog „provalite“, a kao „slag na tortu“ ubačene su i mini-igrice koje ćete imati prilike da igrate kad vam pođe za rukom da izvedete pojedine radnje u određenom vremenskom roku ili postignete značajniji rezultat.

*Pro Pinball* je simulacija flipera koja će u svom žanru postati ono što je danas *Doom* kod 3D igara - merilo kvaliteta prema kome će se ravnati sva ostala slična izdanja. Jedino što „Empireovi“ programeri mogu još da urade jeste da nas obrađuju novim tablama. Do tada, uživajte igrajući *The Web*.

Slobodan MACEDONIĆ

ZANR: simulacija flipera

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Jedan, ali super vredan!

Jedan?!  
Zašto samo jedan?



**K**ada bi neko potpisnika ovih redova upitao šta mu prvo pada na pamet pri pomenu *Raymana*, odgovor bi bez sumnje bio: „šarenilo“. Jedna od glavnih karakteristika igre je izvršna grafika, koja u SVGA modu izgleda zaista perfektno. Kvalitet animacije koji je imao *Eartworm Jim*, zahvaljujući odlično iscrtanim sprajtovima, ovde je postignut bogatstvom i skladom boja.

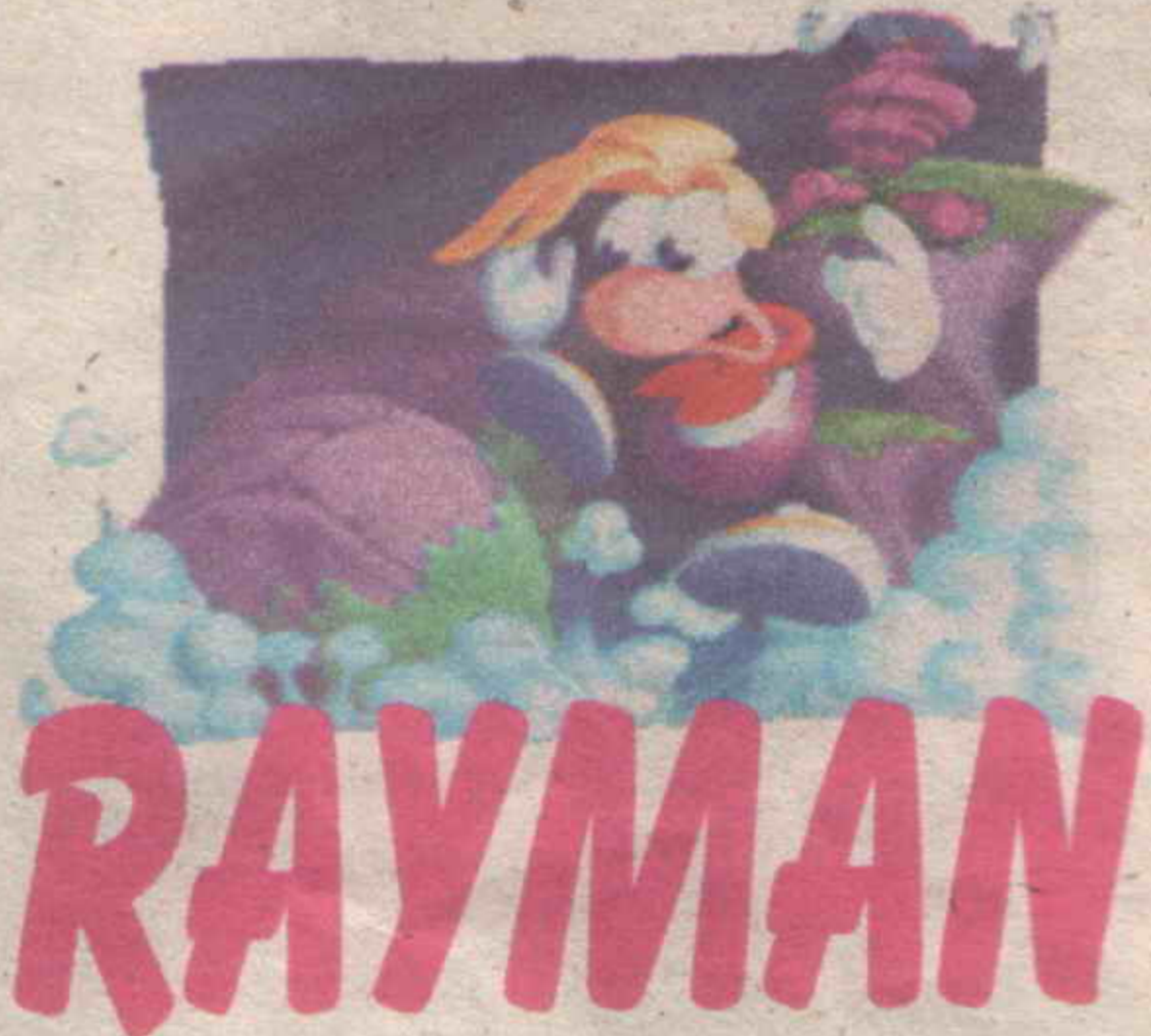
O samoj igri se ne može reći mnogo - trčite, skačete, borite se sa raznoraznim „miroljubivim“ stvorenjima, skupljate nekakve plave kugle... platformska igra k'o i svaka druga. No, ovu igru iz mora mediokriteta izdvaja duhovitost i atmosfera. Rejmena je vrlo teško opisati (uostalom, čemu služe slike?). Činjenica je da je krei-

ran vrlo maštovito i originalno, kao i ostali akteri ove sjajne platforme. Tokom igranja ćete primetiti gomilu vrlo simpatičnih detalja, koji nemaju neki značajan uticaj na samu igru, ali u velikoj meri poboljšavaju i inače dobru atmosferu.

U igri je uvedeno i dosta novina. Kao prvo, prisutan je potpuno nov način kretanja - puzanje, koje će vam koristiti pri izbegavanju nekih neprijatelja. Kao drugo, konačno postoje Save i Load opcije, što je nesvakidašnje za platformske igre. Doduše, možete snimiti poziciju samo na kraju nekog sveta, ali je i to ogroman napredak u odnosu na one igre u kojima ste posle gubitka svih života bili primorani da krenete

ispočetka. Pored svega toga, omogućeno vam je da se vraćate na nivoe koje ste već prešli, što može jako dobro da posluži ako vam „zafale“ poeni ili životi.

Jedina mana igre je povremena monotonost nivoa jer grafika, iako lepa, na nekim šarenijim nivoima posle dužeg gledanja ume svojom jednoličnošću i te kako da iritira igrača. Za igru su „krivi“ programeri „Ubi Soft Entertainmenta“, manje poznate firme. Momci su sigurno imali najbolje namere, ali očigledno nisu



# RAYMAN

uspeli da ih u potpunosti sprovedu u delo. Da su malo više truda posvetili razbijanju jednoličnosti nivoa, a malo manje drugim tehničkim detaljima, ovo bi možda bila i najbolja platformska igra do sada. No, kada autori prebole uobičajene „dečje bolesti“ koje su osobene svakom početku, od njih možemo očekivati prava remek-dela.

Ilir GAŠI



ZANR: platformska igra

PLATFORMA: PC, PlayStation

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Sjajna tehnička izvedba i atmosfera.

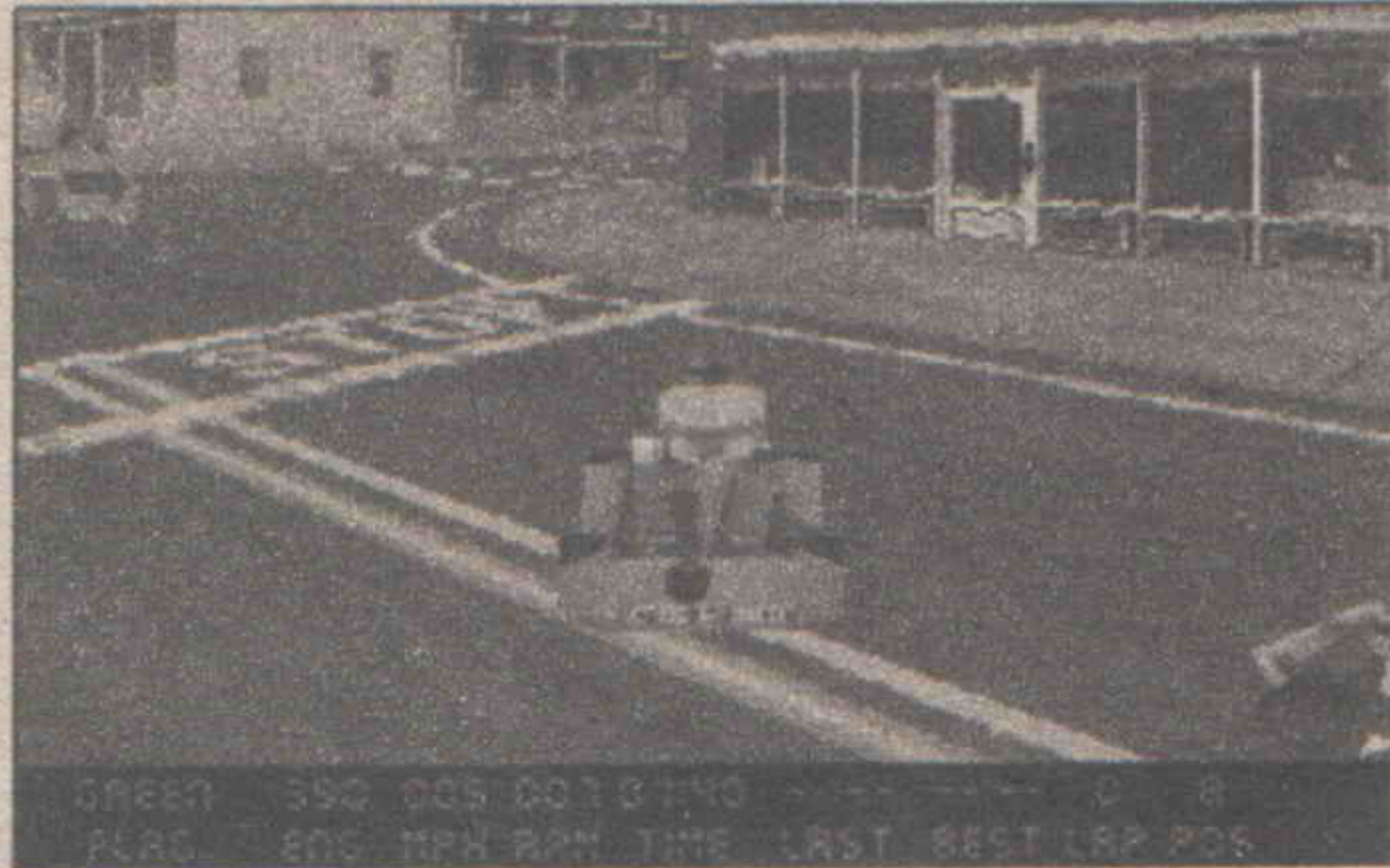
Jednoličnost nivoa.



# Virtual Karts

Upravljanje vozilom u koje većina igračke populacije u realnosti ne može ni da stane (osim ako im se ne odseku noge do kolena) i koje se vuče stazom brzinom od 100-120 kilometara na sat, baš ne deluje kao naročita atrakcija. Ipak, *Virtual Karts* morate videti i osetiti da biste shvatili koliko je dobra igra u pitanju.

Prva, osnovna a, kad bolje razmislimo, i jedina mana *Virtual Kartsa* je to što će na kompjuterima bez 16 MB RAM-a animacija biti toliko spora da će nesrećni igrači imati sasvim dovoljno vremena da svaki frejm ponaosob dobro prouče (dobro, nije toliko spora, ali je činjenica da je za pravi doživljaj potreban Pentium dobro snabdeven memorijom). Kada govorimo o ubitačnoj sporosti animacije u toku trke logično objašnjenje je da je najveći krivac za to dobra grafika, ali kako prokomentarisati čekanje od par minuta za pozivanje Hall Of Fame ekrana, nekog menija ili jednostavnog spiska ljudi koji su učestvo-



vali u izradi igre? Ovo jako kviri celokupan utisak o igri, jer, kao što je neko primetio, više će vam vremena trebati da započnete trku nego da je završite.

Sve staze su, zajedno sa okolinom, snimljene kamerom a zatim specijalnim tehnikama „ispeglane“ i pooštrene. O zvuku zaista ne treba trošiti reči- sjajan je.

Glavni meni nudi uglavnom standardne opcije. Pred samu trku omogućeno vam je da promenite apsolutno sve, bilo u vezi sa bolidom (gume, vrsta šasije i motora itd.), vašim timom (boja kombinezona, ime i amblem ekipe...) ili stazom. Postoji dvanaest

pista, a tu su i tri vrste vremenskih uslova tako da o eventualnoj jednoličnosti nema ni govora.

Upravljanje vozilom je, osim mišem, omogućeno i nekim, na našim prostorima još uvek vrlo retkim, vrstama džojstika – posebnim volanom koji se fiksira

na sto, pedalama za gas i kočnice... Vratimo se na onu prvu opciju – miša: u početku vam neće biti baš lako, jer će bolid reagovati i na najmanji pokret. Ipak, kada se naviknete, shvatite sve prednosti ovakvog načina upravljanja.

*Virtual Karts* predstavlja sastavni deo „Microproseove“ ofanzive predviđene za početak ove godine. U paket, pored ove, ulaze još dve igre sa sličnom temom – drugi deo izvanredne *Formula One Grand Prix* i menadžerska simulacija *Grand Prix Manager*.

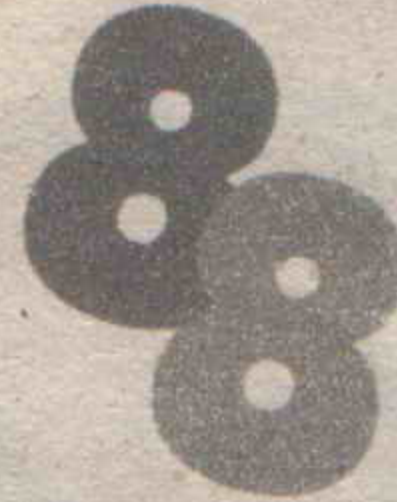
Ilir GAŠI

CD-ROM ustupio: „DIV Soft“

ZANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Prelepa SVGA grafika.

Nevidena sporost.



# Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster

Kao što joj samo ime kaže, nova „Interplayeva“ avantura *Frankenstein: Through The Eyes Of The Monster* daje vam mogućnost da priču o monstruoznom čudovištu koga je stvorio doktor Frankenštajn sagledate na drugačiji način nego što je to do sada bilo uobičajno. Nalazite se u ulozi čoveka osuđenog na smrt vešanjem zbog navodnog ubistva rođene ćerke. Posle izvršene presude budite se u laboratoriji sa saznanjem da ste postali još jedan (ne)uspešni eksperiment luckastog naučnika.

Ono što prvenstveno treba da privuče pažnju potencijalnih igrača u slučaju ove igre jeste pojavljivanje glumca Tima Karija (Curry) („Congo“, „The Shadow“, „Home Alone 2“, „The Three Musketeers“) u ulozi Dr Frankenštajna, kao i renderovana grafika u visokoj rezoluciji vrhunskog kvaliteta. Zahvaljujući svom britanskom poreklu i prepoznatljivom načinu govora u kome uvek postoji blaga doza cinizma, Kari se odlično snašao u koži ek-



scentričnog doktora odradivši svoj deo posla korektno i ubedljivo.

Međutim, *Frankenstein* je pravi primer za to kako dobra grafika i zvučno holivudsko glumačko ime ne moraju „po defaultu“ da znače odličnu igru. I pored zavidnih tehničkih karakteristika ova avantura deluje sterilno, nema potrebnu



dozu dinamike i, što je najvažnije, igrač na početku (a bogami i kasnije) vrlo teško uočava kakvi su to zadaci pred njega postavljeni. Takođe, zbog nezgrapno rešenog kretanja i načina orijentacije u prostoru pojedine ključne lokacije lako mogu da promaknu čak i izrazito temeljnim igračima. Kada se sve sabere i oduzme, sledi da je *Frankenstein* osrednje ostvarenje koje će relativno brzo pasti u zaborav.

Za kraj, red je da pomenemo i jedan kuriozitet. Zapanjujuće je da firma koja sebe naziva „Zapanjujući medij“ („Amazing Media“) nema ni jednog člana čije opšte znanje makar donekle prevazilazi granice „Coca-Cola“ kulture. Na jednom mestu u igri, verovali ili ne, bistri scenaristi su napisali re-

čenicu u kojoj se spominje ruski naučnik Nikola Tesla i njegov „indukcioni kalem“. Sticajem okolnosti naša današnja svakodnevica je takva da jednog genija podjednako svojataju dve zainteresovane strane (zna se koje), ali je istorija ipak definitivno potvrdila da Tesla nikada nije bio Rus. Sasvim je sigurno da je doprinos ovog naučnika razvoju čovečanstva „nešto“ značajniji od jednog Bufalo Bila, Bika Koji Sedi ili čak Tomasa Alve Edisona. Zbog ove notorne gluposti igru, rezignirani, ocenjujemo slabije od onoga što inače zaslužuje. Tek toliko da se zna.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio: „Exit Production“

ZANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Odlična grafika. Uverljivi Tim Kari u ulozi doktora.

Konfuznost. „Naporna“ muzika.



Igra *Lion* je druga iz edicije The Predator Series relativno poznate kalifornijske firme „Sanctuary Woods“. Prva je bila *Wolf*, opisana u SK 1/95 (ocena 72). Ideja „Sanctuary Woodsa“ za *The Predator Series* je veoma originalna, jer se radi o simulacijama života divljih životinja.

Autori su simulaciju doterali do najsitnijih detalja, zahvaljujući boravku u nacionalnom parku Serengeti - jednom od najpoznatijih i najvećih parkova u svetu, koji se nalazi u severnom delu nama oduvek prijateljske države Tanzanije. Park je prepun najrazličitijih vrsta životinja, lovaca ili lovine, koje se kreću po nepreglednim savanama. Program se sastoji iz dva dela - igre i *Lion safarija*, vodiča o lavovima. *Lion safari* predstavlja multimedijalnu enciklopedijsku podršku igri - ima dosta teksta, animacija, slika i zvučnih efekata. Programeri „Sanctuary Woodsa“ su prvi koji su došli na originalnu ideju da prostor koji CD omogućava ispune na pravi način - zasebno multimedijalnom podrškom koja ne ometa tok igranja, za razliku od uobičajenih CD igara koje su pretrpane međuanimacijama a ne nude pravi užitak igranja.

Za razliku od *Lion safarija* koji je urađen u SVGA rezoluciji, igra je urađena u VGA. Pomislićete da grafika skoro uopšte nije napredovala u odnosu na *Wolfa* - samo su izgled i animacija životinja urađeni malo preciznije nego ranije i to u tri dimenzije. Međutim, verzija za PC poseduje 1600 ekrana horizontalno i 3500 ekrana vertikalno što su, priznaćete, prilično impozantne brojke. Postoji pernaestak različitih oblika faune koji su često u krdimama, čoporu ili jatu, pa kad kompjuter sve to počne da računa, nastane veliko usporenje igre.

*Lion* možete igrati na dva načina - kao simulaciju ili po već napravljenim scenarijima. Razlika je u tome što za svaki scenario postoji konkretan zadatak, dok je u

# Lion

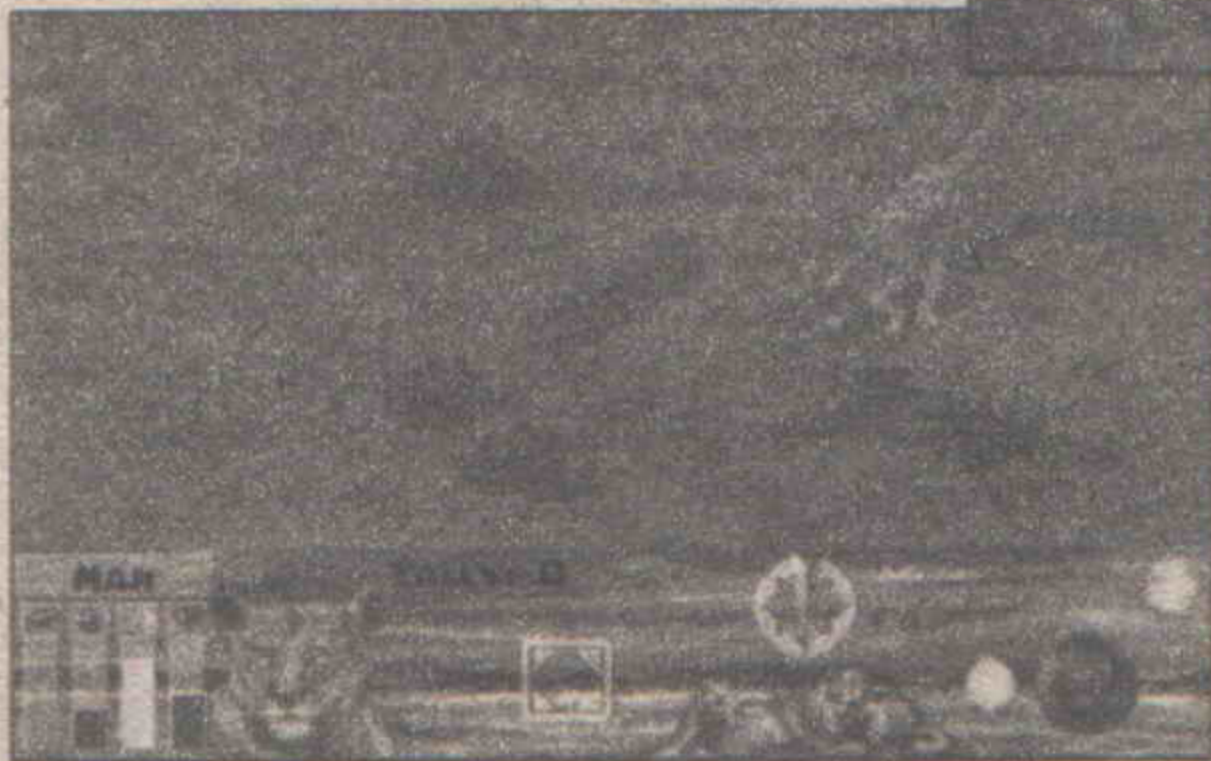
simulaciji jedini cilj preživeti, tj. živeti kao lav. Možete voditi lava/lavicu nomada, iz plemena ili celo pleme. Lav je životinja koja samo tri sata dnevno provodi budna, zato ćete dosta vremena provoditi odmarajući se, a ostatak u jelu i piću. Sve životinje iz savane imaju u igri svoje stvarne fizičke (i hemijske) osobine, pa tako lav gleda oko sebe, njuši, riče, lovi, pije vodu, bori se i pari.

Postoje tri načina kretanja lava - spori hod, brzi i trčanje. Indikator izdržljivosti u donjem delu ekrana pokazuje koliko lav još može da se kreće, a odmarate ga na dva načina: sedenjem ('I') ili ležanjem ('L'). Da biste utolili glad, treba da ulovite ži-



no iskazati poređenje „bori se kao lav“. Drugi način da se lav/lavica pridruži čoporu je parenjem, ako je glava čopora suprotnog pola. Inače, parenje se vrši klikom na partnera suprotnog pola kad je sam. Ako parenje uspe, mladunče dolazi na svet kroz 110 dana.

Miloš KRSTAJIĆ



ZANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Simulacija života lava dovedena do perfekcije.

SVGA grafika bi znatno poboljšala konačni utisak.



votinju. Treba joj se prišunjati i zatim je pojuri držeci pritisnut levi taster miša dok je pointer na plenu. Mnoge životinje su brže od lava, pa je savet da lovite noću i/ili u grupi, sa visokim koeficijentom svih skala i smišljenom strategijom.

Ukoliko je zadatak lava nomada da postane vođa nekog plemena, to može postići jedino ako utepa lava-vodu, što se vrši duplim klikom na njega. Naravno, to ne znači da će vaš lav pobediti već će se sa poglavicom lavljeg čopora boriti do iznemoglosti, gde će se potpu-

# Shannara

Pre petnaestak i više godina, u vreme kada dobar deo današnjih čitalaca „Sveta kompjutera“ još nije bio ni rođen, nisu postojale „elektronske zveri“ poput 486-tica ili Pentiuma koje bi ondašnjim klincima omogućile ulazak u svet mašte onako kako je to moguće danas. Umesto viščasovnog buljenja u ekran mnogo više vremena se „gubilo“ u druženju sa knjigom. Među brojnim edicijama raznih izdavača koje su bile posvećene mladoj publici posebno se izdvajala „Plava ptica“ u izdanju beogradske „Prosvete“, koja je dugi niz godina sa velikim uspehom davala presek kroz svet-sku literaturu namenjenu deci i omladini. Nekoliko članova Redakcije (među kojima i dole potpisani) se složilo da je jedno od najboljih dela objavljenih u okviru „Plave ptice“ bila trodelna epopeja „Mač od Šanare“ izašla iz pera Terija Bruksa (Terry Brooks), poznatog američkog pisca epske fantastike. Njegova neiscrpna mašta stvorila je fantastičan svet zasnovan na post-apokaliptičnoj budućnosti Zemlje u kome su magije i mačevi bili osnovna oružja u većitoj borbi između dobra i zla. Velika je šteta što „Prosveta“ nije nastavila sa izdavanjem Bruksovih romana s obzirom na to da je serijal o Šanari do sada dobio mnoge nastavke.

Avantura *Shannara* koju vam ovde predstavljamo obrađuje događaje koji su se odigrali dvadeset godina pošto je Še Omsford (Shea Ohmsford), noseći u ruci Mač od Šanare, porazio Bronu, Kralja Demona. Glavni junak igre je Šein sin Džek (Jak Ohmsford) koji jednog jutra na pecanju doživljava neobičnu viziju u kojoj duh zlog Bronne ponovo oživljava zahvaljujući magijskom ritualu kojeg je sproveo jedan gnom. Ubrzo pošto se probudio, mladić sreće druida Alanona, nekadašnjeg pratioca i savetnika svog oca Šea, od koga saznaje da je Brona zaista oživeo i da sprema osvetu protiv svih koji su nekada kumovali njegovom porazu. Džek po naređenju Alanona odlazi u legendarni grad Tizis da bi od kralja Balinora dobio Mač od Šanare, jedino oružje kojim se može suprotstaviti



Broni. Tamo ga, međutim, dočekuje neprijatno iznenađenje...

Igre firme „Legend Entertainment Company“ oduvek su bile veoma kvalitetne, ali su imale tu nesreću da njihova popularnost nikada nije dostizala onaj nivo koji je bio sasvim normalan za avanture „Lucas Artsa“ ili „Sierre“, iz dva razloga. Prvo, u „Legendu“, izgleda, nikada nisu davali poseban značaj nečemu što se zove marketing i reklamna kampanja igre.

Njihove avanture oduvek su na tržište dolazile „tiho“, bez ikakve pompe i agresivnih reklama u vodećim zapadnim časopisima koji se bave zabavnim softverom.

Druga i možda još važnija stvar je vezana za korišćenje prilično zastarelog igračkog interfejsa koga programeri ove firme već nekoliko godina uporno forsiraju bez namere da bilo šta menjaju. Statičnost „Legendovih“ igara, gde se trenutna situacija igraču u većini slučajeva prezentira samo pomoću slike, bez ikakvih animacija, sigurno je navela mnoge ljude da njihove igre proglašavaju pomalo dosadnim. S obzirom da je ovakav način izvođenja

manje-više poznat još iz doba ZX Spectruma i Commodore 64, nije ni čudo što su samo „najzagriženiji“ avanturisti imali volje da igraju takve igre.

Kao što se i moglo očekivati, *Shannara* je tipičan proizvod firme „Legend“ koji se i pored nekoliko sitnijih izmena skoro nimalo ne razlikuje od svojih prethodnika. Avantura konceptijski najviše podseća na kontroverzni *Superhero League Of Hoboken* koji je bio i ostao pravi primer za to kako potpuno apsurdna ideja može biti idealna podloga za dobru igru. Sličnost između ove dve igre je prevažno posledica činjenice da obe predstavljaju mešavinu klasične i FRP avanture.

Na primeru *Shannare* to izgleda ovako: igrač vodi lik Džeka Omsforda koji tokom svog putovanja sreće ne-

koliko ličnosti koje će mu se pridružiti u njegovom opasnom pohodu. Grupa se sastoji od maksimalno šest članova, s tim što igrač ne može sam da odluči kada će nekog primiti, a kada otpustiti iz grupe. Prateći likovi većinom imaju pasivnu funkciju sve do onog trenutka kada im Džek naredi da nešto urade.

S druge strane, u toku borbi važnost pratilaca je znatno veća, pogotovo u podmaklim fazama igre kada grupu na padne veći broj neprijatelja. I pored svega toga, *Shannara* ipak ne možemo nazvati FRP igrom zato što ona u sebi sadrži i mnoge karakteristike običnih P&C avanutra.

Tehnička izvedba *Shannare* je na visokom nivou, što se uostalom i moglo pretpostaviti imajući u vidu kvalitet prethodne „Legendove“ avanture *Death Gate*. Igra je u celini urađena u visokoj rezoluciji, uključujući i međuanimacije koje deluju zaista impresivno. Muzička podloga je takođe dobra, mada je velika šteta što je broj melodija relativno mali, zbog čega se one suviše često ponavljaju (posle sat-dva igranja može vam se učiniti da slušate zagrebanu ploču). Kao što je to već postalo običaj, pola CD-a popunjava digitalizovani govor.

Postoji, međutim, jedna osobina ove avanture koja nam se nimalo nije dopala, a to je način na koji su rešene scene borbe. Problem je u tome što se uticaj igrača na ishod borbe ispoljava jedino kroz izdavanje nekolicine prostih naredbi ostalim članovima grupe. Većinom se radi o naredbama koje određuju da li će neki lik napadati najjačeg ili najslabijeg protivnika, ili će se, eventualno, braniti. Zbog sveopšte pasivnosti i izraženog automatizma tokom borbi stiče se utisak da su one većinom prethodno „izrežirane“ i podešene tako da krajnji ishod uvek bude skoro isti. Ovo će sigurno razočarati neke igrače, a posebno pobornike FRP avantura.

*Shannara* je igra koja će se dopasti svim „ozbiljnim“ avanturistima, a pogotovo ljubiteljima epske fantastike. Igranje ove avanture biće dobra prilika da se ljubitelji „Mača od Šanare“ ponovo sretnu sa svojim omiljenim likovima, ali ovoga puta u jednom sasvim novom svetlu. Za one koji pak ne vole avanture, evo jednog malog saveta: pročitajte roman „Mač od Šanare“ ako to do sada već niste učinili. Nećete se pokajati.

Slobodan MACEDONIĆ



Originalni CD-ROM dobili smo od proizvođača „Virgin Interactive Entertainment“

ZANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Uspešna kompjuterska ekranizacija dela Terija Bruksa.

Loše rešen borbeni mod.

# Gabriel Knight 2

## The Beast Within

**H**ronični problem ljudi koji se bave pravljenjem kompjuterskih igara je nedostatak svežih i originalnih ideja. Ako bi pažljivije analizirali igre objavljene u, recimo, poslednjih godinu dana, verovatno bismo na prste jedne ruke mogli da prebrojimo one koje su u celini, ili bar delimično bile originalne. Iako je dobra zamisao bitna za bilo koju vrstu igara, avanture su te kod kojih su ideja i scenario glavni faktori koji će odlučiti o njihovom (ne)uspehu kada se jednom nađu na tržištu.

U moru do sada objavljenih konfekcijskih avantura ipak postoje i one koje bi se mogle nazvati „igrama za sva vremena“. Jedna od njih je sigurno i „Sierrina“ legendarna vudu-bajka *Gabriel Knight: Sins Of The Fathers*.

Nešto više od godinu dana pošto smo objavili rešenje pomenute avanture u SI 13, Gabriel Najt se vratio da razreši još jednu vekovima staru misteriju. Ovoga puta radnja igre se odvija u Nemačkoj, u gradu Minhenu i njegovoj okolini, gde je Gabriel nasleđio poprilično bogatstvo od svog deda-strica Volfganga, uključujući i stari zamak Rittersberg. Kao i svaki prosečni Amerikanac koji doživi nešto što bi se moglo nazvati uzbudljivim, i Gabriel se odmah latio pera kako bi svoje avanture vezane za vudu ubistva pretočio u pisani oblik i time zaradio još više novca. Posle uspeha prve knjige, a u nedostatku inspiracije za sledeći roman, on odlazi u Nemačku nadajući se da će tamo naići na zanimljiv materijal. Jedne noći dok je bezuspešno pokušavao da sroči nekoliko smislenih rečenica, ispred kapije njegovog zamka se pojavila grupa ljudi iz obližnjeg sela moleći za pomoć. Povod, nažalost, nije bio nimalo lep: jedan meštanin je izgubio kćerkicu u napadu podivljalog vuka, ali je najčudnije bilo to što su očevici tvrdili da je zver u sebi imala nešto ljudsko. Zainteresovan ovom pričom, Gabriel započinje istragu, a ubrzo mu se pridružuje i njegova prijateljica Grejs Nakamura.

Posle Roberte Viliijams, sigurno najznačajnija ženska „faca“ u „Sierrini“ je Džejn Džensen (Jane Jensen), dama koja je nezasluzeno dugo bila u senci svoje poznatije kolegice, iako je radila na mnogim starijim igrama ove firme. Ali, pojavom avanture *Gabriel Knight* koju je ona u celosti napisala i producirala, Džejn je „isplivala“ iz anonimnosti što joj je očigledno omogućilo da dobije zeleno svetlo da i ubuduće pravi igre po sopstvenoj ideji. Sledeći put svoje šefice Roberte sa horor avanturom *Phantasmagoria*, Džejn je odlučila da nastavak *Gabriel Knighta* takođe bude poluigra-polufilm.

Na šest (!) kompaktnih diskova (dakle, jedan manje nego što je to bio slučaj kod *Phantasmagorie*, valjda zato da bi se ipak znalo ko je kome šef) smešteno je blizu 4 GB materijala od čega najveći deo otpada na digitalizovane video sekvence. Osnovna razlika između *Phantasmagorie* i *Gabriel Knighta 2* je u tome što su za *Phantasmagoria* korišćene kompjuterski generisane pozadine na koje su „lepljeni“ glumci, dok *Gabriel Knight 2* predstavlja u potpunosti digitalizovanu igru (pola Minhena sa okolinom je digitalizovano), mada bi izraz film možda bio još prikladniji. Uvodna špica jasno govori da je ova igra pripremana u film-

skom maniru, jer kada se na jednom mestu nađu producent, režiser, glumci, kamermani, montažer, scenograf, šminker itd. onda to prestaje da bude na brzinu sklepana igrica i postaje skup i glomazan projekat. Upravo zato i nema razloga da trošimo reči na opisivanje audio-vizuelnih kvaliteta igre - izuzetni su.

Mada poseduje sve karakteristike filma, *The Beast Within* je u osnovi ipak avanutra. Pohvalno je to što „filmovanje“ igre nije dovelo do značajnijeg pada igračke atmosfere, pa će oni koji su igrali *Sins Of The Fathers* lako uočiti konceptijsku sličnost između dve avanture. Primera radi, princip napredovanja kroz igru je ostao identičan: na početku su vam dostupne samo dve lokacije, a kako tokom istrage budete dobijali nove informacije, broj mesta koje možete posetiti će se postepeno povećavati. Analogno mapi Nju Orleansa iz prvog dela, lokacije u ovoj igri su obeležene na mapi koja prikazuje linije podzemne i



nadzemne gradske železnice Minhena. *Gabriel Knight 2* je inače podeljen na šest poglavlja (jedan CD - jedno poglavlje, osim malih odstupanja pred kraj igre), s tim što se, za razliku od *Phantasmagorie*, poglavlja moraju igrati redom. Dakle, ako se negde zaglavite ne možete preskočiti deo igre kao što je to mogle kod *Phantasmagorie*.

Utisak o tehničkoj savršenosti igre kvare dve „sitnice“. Prilično razočarenje predstavlja činjenica da je kretanje glavnih likova veoma ograničeno. U većini scena Gabriel ili Grejs stoje ukopani u mestu sve dok igrač kursom ne klikne na neki bitan predmet ili mesto na ekranu. Tada se obično aktivira snimljena video-sequenca u kojoj glumac prilazi datom mestu i izvršava određenu radnju. Iako to izgleda zaista impresivno, mišljenja smo da bi se mnogo bolji efekat dobio da je digitalizovanom sprajtu omogućeno potpuno slobodno kretanje u sceni, a da su kamerom snimljene samo neophodne radnje (uzimanje i korišćenje predmeta i sl.). Druga zamerka se odnosi na izbor glavnog glumca. Ne toliko zbog njegovog stasa (sud o tome treba da da ženski deo publike), koliko zbog prilično tupog glasa i izraženog južnjačkog akcenta koji će ljudima sa slabijim znanjem engleskog jezika zadati probleme. Zaista ne razumemo zbog čega je glavni glumac (izvesni Din Erikson (Dean Erickson)) komentare koji prate pojedine poteze izgovarao bezvoljno i bez imalo dinamike u glasu.

Retki su oni koji će moći sebi da priušte takav luksuz da svojoj kolekciji igara pridodaju i ovo „Sierrino“ remek-delo. Srećom, u gradu postoji nekoliko cediteka na čijim policama se može naći *Gabriel Knight 2*. Igra je za svaku preporuku i treba je pogledati makar toliko da bi se shvatilo do koje mere je napredovala kompjuterska tehnologija. Izgleda da je došlo vreme da počnemo da razlikujemo pojmove „gledati film“ i „igrati film“. Ko zna, jednog dana će možda biti ustanovljena i nagrada Oskar za glumačka i ostala dostignuća u žanru kompjuterskih igara.

S. MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio: „Espro“

ZANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 6 kompaktnih diskova

94



Filmski triler koji se igra. Izuzetan scenario.

Ograničeno kretanje likova.



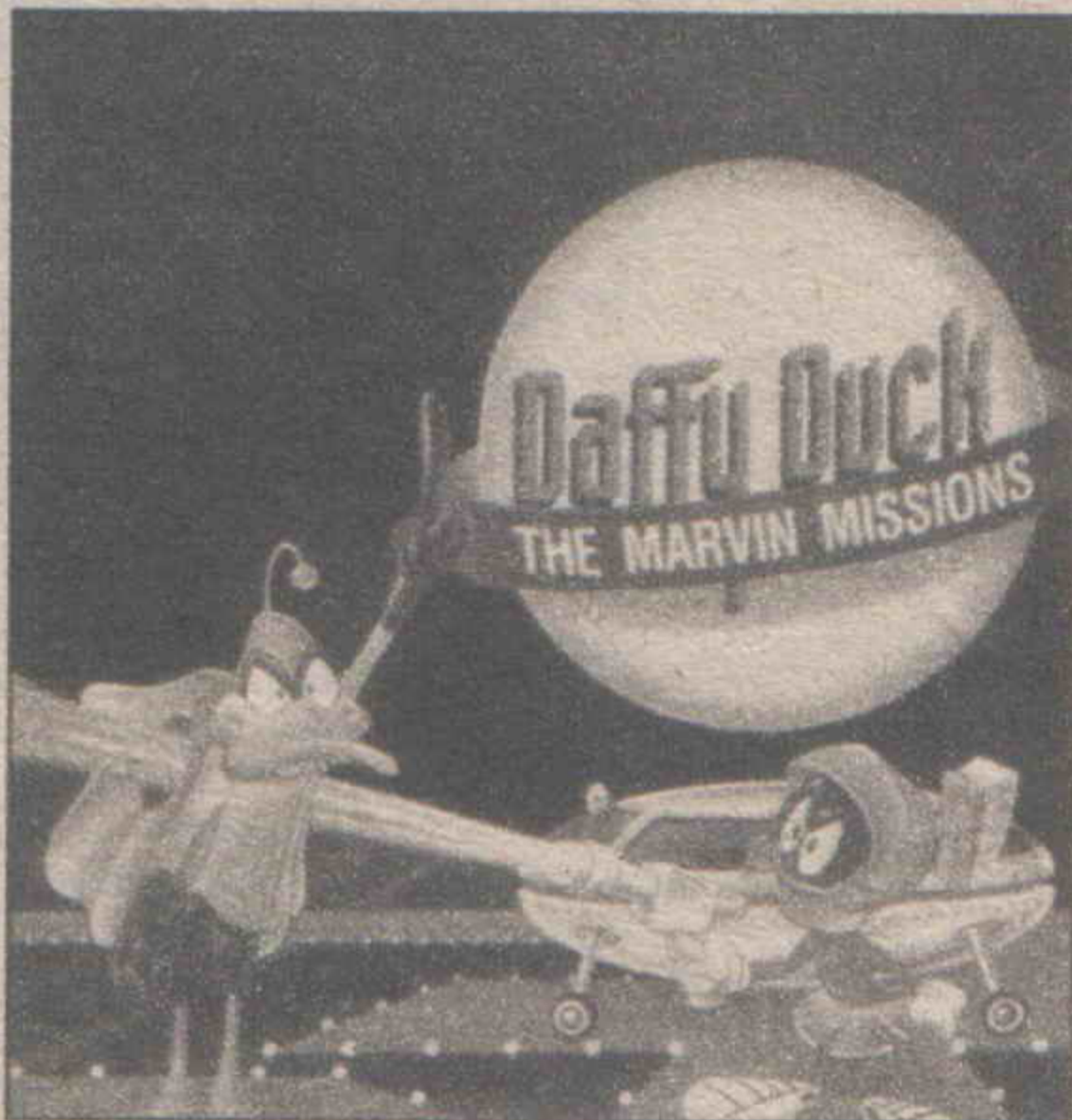
# Duffy Duck In Hollywood

Iako u crtačima glavnu reč vodi Duško Dugouško, u računarskim igrama daleko zastupljeniji je njegov veliki suparnik, egocentrični Patak Dača, sinonim za pronicljivi i snalažljivi karakter koji neretko izvlači deblji kraj.

Nova avantura stavlja Daču u ulogu detektiva koji treba da sakupi sve štapine dinamita koji je zlokobni tajanstveni lopov rasejao po mnogobrojnim nivoima. Na kraju mu ostaje da ukradene Oskare vrati pravom vlasniku, a beskrupuloznu lopužu smesti iza brave na duže vreme.

Ova klasična platforma dolazi iz „Time Warnera“, softverskog ogranka filmske kompanije „Warner Brothers“ i pripada novom talasu platformskih igara kojeg čine igre tipa *Aladdin*, *The Lion King*, *Earthworm Jim* i druge. Po kvalitetu jedva da zaostaje za pomenutim hitovima.

Svi nivoi podeljeni su na po tri podnivoa koji čine tematsku celinu vezanu za neki od filmskih žanrova. Tako je prvi nivo uvijen u ruho Divljeg zapada, drugi smešta našeg junaka u ambijent iz horor filmove, treći u vreme Robina Huda (setite se crtača za Dačom u ulozi Robina), četvrti se odvija u istočnja-



golim rukama i to prilično efikasno.

Pre početka igre treba se odlučiti za jedan od šest ponuđenih podnivoa (koji čine dva nivoa), a dalje se može ići tek kada se pređe svih šest, posle čega sledi obračun sa prvim Glavonjom, velikim patkom sa pištoljem.

Kako je već pomenuto, cilj svakog nivoa je pronaći sav dinamit koji je često skriven u rupama i na sličnim manje vidljivim mestima, tako da se treba zvlačiti bukvalno u svaku pukotinu. Broj preostalih dinamita može se videti pauziranjem igre (pritiskom

čkom kung-fu stilu itd. Svaki nivo ima svoju plejadu mnogobrojnih likova, karakterističnu pozadinu i muziku, a i Dača se ponaša različito u zavisnosti od ambijenta. Naprimera, na prva tri nivoa Dača ima pištolj kojeg oprema različitom vrstom municije, dok se na kung-fu nivou bori isključivo

na 'START'). Vreme za ispunjenje svakog podnivoa je ograničeno, a obnavlja se tek po prelasku na sledeću deonicu.

Pokreti su standardni za ovaj tip igara. Međutim, sem uobičajenih radnji (skok, saginjanje, puženje i dr.), od velike su važnosti i pogled nagore i nadole (pritiskom na strelicu za gore, odnosno dole) koje omogućuju da osmotrite platformu na koju treba da naskočite ili doskočite, kako se ne bi desilo da padnete u zagrljaj nekog od stvarno mnogobrojnih smetala.

**ZANR:** platformska igra

**PLATFORMA:** Mega Drive II

**MEDIJUM:** 1 kertridž



**↑** Vrlo dinamična radnja i značajna raznovrsnost elemenata.

**↓** Loš i nepraktičan raspored tastera i nepostojanje šifri za nivoe.



Neobične auto-moto simulacije su poslednjih godina značajno dobile na popularnosti, kako na kompjuterima, tako i na konzolama. Ta činjenica bila je dovoljan podsticaj „Seginom“ timu da napravi ovu zanimljivu igru.

*Street Racer* je jedna od retkih igara koja omogućuje igranje čak četiri igrača istovremeno (naravno, pod uslovom da postoji dodatak za priključivanje četiri džojpeda). Osim toga poseduje i veoma opsežan Options meni pomoću koga se mogu doterati i najmanje sitnice, počev od nivoa težine, pa do opcija koje se odnose na isključivanje kolizija (sudara), odno-

sno usporenja kada se sleti sa staze. Poseban deo ovog menija posvećen je konfigurisanju kup sistema takmičenja koji se vozi na maksimalno 24 izabrane staze.

Sledeće što treba izabrati jeste tip trke. Osim klasične trke za plasman postoji i tzv. *Head To Head* mod u kome učestvuju samo dva igrača u direktnom okršaju (naročito je zanimljivo ako igraju živi protivnici). *Rumble* mod predstavlja trku po kružnoj stazi u kojoj je prvi cilj uništiti zaštitnu ogradu sa strane, a zatim elegantno izgurati sve protivnike sa

staze. Najblesavija opcija je *Soccer*, kojom se započinje fudbalska utakmica u kojoj, umesto klasičnih igrača, učestvuju svi motorizovani likovi iz igre. Cilj je uterati loptu u gol i, naravno, porazbijati što više protivničkih igrača.

Možete birati između osam različitih likova od kojih svaki ima specifične karakteristike prikazane u donjem desnom delu ekrana, kao i specijalnu tehniku za krljanje protivnika. Raznolikost staza je prilična, obuhvata 8 pejzaža sa po tri različite staze.

Verovatno vam je do sada već jasno da je *Street Racer* sve osim kulturne trke sportski nastrojenih ri-

vala. U to ćete se uveriti neposredno po startu, kada grmalj pored vas počne da vas pesniči do besvesti. Da niste od šecera pokazate pritiskom na tastere 'A' i 'C' ('B' služi kao gas), čime napasniku uzvraćate istom merom. Ali i pored dobre zabave koju pruža tažanje, ne bi bilo loše stići na cilj što bolje plasiran, jer je to jedini način za sakupljanje bodova. Da biste trku završili što efikasnije, potrebno je da sakupljate sve dodatke koji se nalaze na stazi (osim eksploziva, koji vas značajno usporava). To su najčešće razni turbo pogoni pomoću kojih se najefikasnije izvlači iz gužve, a aktiviraju se istovremenim pritiskom na sva tri tastera desnog dela džojpeda.

U modu za jednog igrača *Street Racer* nije naročito zanimljiv, pretežno zbog nestimulativne retardiranosti protivničkih igrača, dok će dva ili više igrača sigurno naći novi model zabave za besane noći.

**ZANR:** auto-moto simulacija

**PLATFORMA:** Mega Drive II

**MEDIJUM:** 1 kertridž



**↑** Velika raznolikost i sjajna atmosfera u igri za više igrača.

**↓** Siromašna grafika i slaba preglednost staze.

# Boogerman

**O**n je zelen, ne preterano kulturalan, u stvari, odbojan, nevaspitan, ljigav, jednom rečju - najodvratniji junak video igre u istoriji. On radi upravo ono zbog čega smo mi u mladim godinama fasovali batine i to na najgadniji mogući način. Da, to je on, superheroj iz kanalizacije, jedan i jedini - Bugermen.

Neprijatelje u platformskim igrama smo do sada uništavali na sve moguće načine. Ili se bar tako činilo. No, da li bi vam palo na pamet da na protivnika bacite slinu iz nosa, oduvate ga glasnim podrigom iz „dubine duše“, ili, što je najgore, izložite udaru „crevnog uragana“ koji briše sve pred sobom? E, upravo je to ono što se od igrača očekuje u ovoj otkačenoj igri iz „Interplaya“ koja je od samog dolaska Mega Drivea kod nas postala svojevrsan hit.

Bez obzira na izrazito negativan pedagoški efekat, *Boogerman* je vrlo simpatična arkada po sistemu „nagazi il' zaslini sve što mrda“ sa lepom grafikom, izrazito (možda i suviše) realnim zvučnim efektima i veselom atmosferom. Priča oko zapleta jeste originalna, ali ovaj opis je dovoljno gadan i bez njenog prepričavanja, te ćemo preskočiti tu formalnost.

Radnja je podeljena na dvadesetak nivoa u različitim pejzažima (šuma, kanalizacija, grad itd.), a



osnovni cilj svakog nivoa je dokopati se izlaza. Nije loše usput sakupljati grudvice lišaja (šta bi drugo jedan ljigavac mogao da skupi) koje donose bolji „podrig“, bočice mleka za jače oružje, šargarepe pomoću kojih Bugermen može nakratko da poleti (pritiskom na taster 'B' i odmah za njim 'C') i drugih korisnih stvarčica.

Prvi dodir sa neprijateljem nije smrtonosan, ali tada plašt požuti, što znači da će sledeći dodir s nekim napasnikom rezultovati pretvaranjem u zelenu baricu i gubljenjem života. Energija se obnavlja skupljanjem crvenog plašta na koje ćete tu i tamo naići. Kraj svakog sveta donosi i nekog Glavonju, ali sreća je da se, bez obzira koliko često ginuli, uvek možete vratiti (šifra se automatski generiše, treba samo stisnuti 'START' dugme).

Kontrola je standardna, tako da pritisak na taster 'A' ostvaruje kopanje po nosu i izbacivanje sadržaja na najbližeg nesrećnika, taster 'B' predstavlja skok,

a 'C' podrigivanje u stojećem stavu, odnosno, „puštanje goluba“ kada ste u čučnju. Duži pritisak na 'C' taster omogućava Bugermenu da se propisno napne i prosto eksplodira, čime eliminiše veći broj neprijatelja istovremeno.

Za kraj savet: ne igrajte suviše glasno u vreme ručka i ne imitirajte Bugermana pred nastavnicom u školi, ili za stolom - skupo će vas koštati.

**ZANR:** platformska igra

**PLATFORMA:** Mega Drive II

**MEDIJUM:** 1 kertridž

7.9



Igra sa obiljem fizioloških procesa? Sjajna ideja!

Nepotpuna grafika i opšti utisak nedovršenosti sa manje bagova.



# NBA Jam



**I**ako duže vreme prisutna u verzijama za Segu i PC računare, „Acclaimova“ akciona arkadna simulacija *NBA Jam* i dalje je među najaktuelnijim i najtraženijim igrama u većini segoteka. Razlog za to leži u vrlo karakterističnom izvođenju koje se ne viđa često u igrama ovakvog tipa.

Arkadne sportske simulacije, dakle one koje se ne trude da verno oslikaju neki sport sa svim njegovim pravilima i zakonitostima već potenciraju samu srž akcije, naročito su bile popularne u vreme kada neki od naših današnjih čitalaca nisu bili ni rođeni. Tada se nije znalo za bolji kompjuter od Commodorea 64 i ZX Spectruma (nećemo vam zameriti ako ne znate o čemu pričamo), kada su besane igračke noći bile ispunjene zvucima iz igara kao što su *One On One*, *Street Sports: Basketball* i slične. Razlog za čitavu ovu priču je što se autor ovih redova, kada je prvi put zaigrao *NBA Jam*, sa setom podsetio starih, dobrih vremena kada je „uzimao meru“ klincima iz komšiluka u igrama tog tipa.

Tri su reči koje mogu da opišu ono što se zbiva na ekranu *NBA Jamb*: akcija, akcija i, opet, akcija. Aut-

lopte, korake, duple, faulove, slobodna bacanja i druge ometajuće faktore, koji su iz čudnih razloga uvršteni u pravila košarkaškog sporta, možete 'ladno da zaboravite. Sve što je potrebno je sačuvati loptu, dokotrljati se do protivničkog koša, a onda što lepše poentirati. Nema previše filozofiranja, samo čista igra, dva na dva.

Ponudjenih igrača je napretek. Iz svih klubova istočne i zapadne konferencije ima po pet igrača, od kojih po dvojica igraju zajedno, a na kraju svake četvrtine moguće su izmene. Svaki igrač ima speci-

fične karakteristike koje su ocenjene od 1 do 10, a odnose se na umeće zakucavanja, šutiranja trojki, blokiranja i niz drugih osobnosti. Glavno taktiziranje se vrši upravo na tom polju, kada u zavisnosti od tipa protivnika i toka utakmice treba sklopiti porednički tandem koji će svojim zbirnim karakteristikama dotući rivale na parketu.

Tasteri na desnom delu džojpeda imaju tri osnovne funkcije: šut, odbranu i dodavanje. Kombinacijom šuta, odbrane i pravilnog ulaza pod koš ostvaruje se jedno od niza spektakularnih zakucavanja. Van poseda lopte, pritiskom na taster za dodavanje vrši se blokada protivničkog igrača, a dodatnim pritiskom na dugme za odbranu obavlja se „nežno“ gužvanje protivnika u cilju oduzimanja lopte.

Mogućnosti izvođenja različitih poteza i planiranja taktike se pružaju unedogled, samo treba eksperimentisati i ne očajavati posle prvih stotina izgubljenih partija.

Softverske kertridže ustupio: „Digi Tech“

**ZANR:** sportska simulacija

**PLATFORMA:** Mega Drive II; PlayStation; PC

**MEDIJUM:** 1 kertridž

8.9



Izuzetno živahna igra sa obiljem akcije i atraktivnih poteza.

Nedovoljno doterana grafika, prevelika nerealnost.

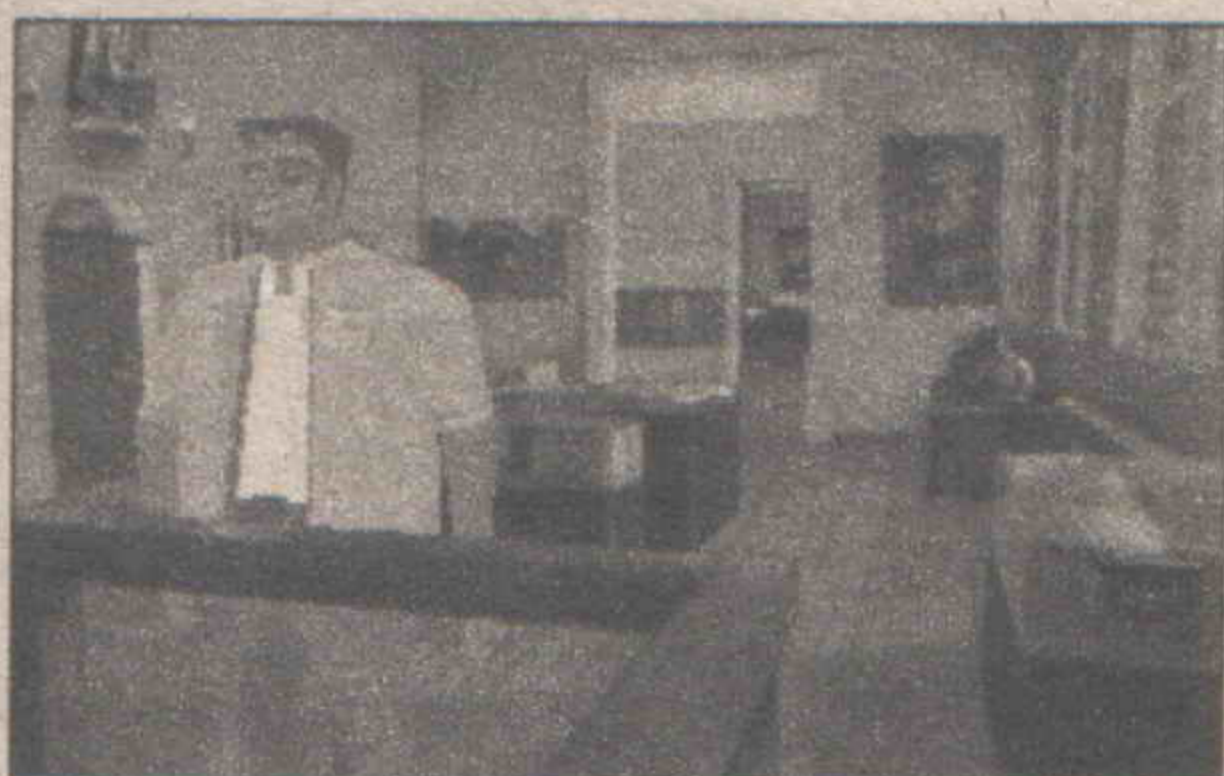


# Time Gate Knight's Chase

Trilogija *Alone In The Dark* francuske firme „Infogrames“ u istoriji kompjuterskih igara ostaće zabeležena kao jedna od najuspešnijih. Posebno veliku popularnost doživeo je prvi nastavak, što nije bilo nikakvo čudo jer se radilo o jednoj od prvih ozbiljnih igara namenjenih PC kompjuterima koji su u to vreme stidljivo počeli da osvajaju igračko tržište. Ali, posle tri nastavka, programeri „Infogamesa“ su odlučili da svog junaka Edvarda Karnbija pošalju u zasluženu penziju i da umesto njega na pozornicu dovedu mlade snage oličene u liku Vilijama Tibsa (William Tibbs), studenta iz Pariza.

*Time Gate* je zajedničko ime za novu „Infogramesovu“ seriju igara baziranu na istom načinu izvođenja kao i *Alone in the Dark*. Zamisljena u vidu trilogije, serija *Time Gate* obuhvata tri priče vezane za tri različita vremenska perioda u kojima će se naći glavni junak Vilijam Tibs zahvaljujući mogućnosti putovanja kroz vreme. Prva epizoda pod nazivom *Knight's Chase* najvećim delom se odvija u prošlosti, dok će radnje druge i treće epizode biti smeštene u sadašnjost, odnosno budućnost.

Osnovni zaplet igre zasnovan je na do sada n puta (pri čemu n teži beskonačnosti) „prežvakanoj“ temi o hrabrom Mladiću koji kreće u veliku avanturu kako bi spasio svoju Verenicu iz kandži opakog Negativca. Ono što je, međutim, u čitavoj priči originalno jeste da se ona događa u srednjevekovnom Parizu (1329. godine) i da je povezana sa legendom o viteškom redu Templara. Ovde, naravno, nemamo nameru da držimo čas istorije, ali ćemo reći samo da su Templari bili duhovni viteški red osnovan 1119. godine sa zadatkom da



štite hodočasnike koji su iz Evrope išli za Jerusalim da bi videli Hristov grob. Tokom dva veka postojanja Templari su izrasli u moćan i poštovan red. Međutim, 1307. godine francuski kralj Filip II je uz blagoslov pape Klimenta V raspustio ovaj red, prigrabio najveći deo njihovog bogatstva a najistaknutije vitezove pohapsio. Tokom brojnih sudjenja koja su prerasla u farsu, preko 500 vitezova je osuđeno i pogubljeno. Najzad, 1314. godine na smrt je osuđen i poslednji Templar posle čega je red nestao. Ali, iako od tog trenutka istorija više ne beleži egzaktno postojanje Templara, mnoge legende govore da su oni i dalje nastavili tajno da deluju.

Kao što smo već rekli, *Knight's Chase* se konceptijski po svim kriterijumima oslanja na seriju *Alone In The Dark*. Princip igranja je ostao isti – glavnog junaka vodite kroz prostorije „opremljene“ statičnim kamerama koje ga na različite načine kadriraju u zavisnosti od toga gde se on trenutno nalazi. Pritiskom na taster 'Enter' pozivate meni u okviru koga su prikazane sve trenutno raspoložive opcije i svi predmeti koje nosi lik. Ikone u levoj polovini ekrana simbolizuju radnje koje se mogu izvesti sa trenutno selektovanim predmetom, a ikone u desnoj polovini zamenjuju naredbe: FIGHT, OPEN/SEARCH i PUSH. Igra ima tri nivoa težine koji prvenstveno utiču na to kakve će osobine imati neprijatelji u toku borbi.

Treba pozdraviti lepu osobinu da se nivoi težine mogu menjati u bilo kom trenutku igre, što omogućava da se tvrdi protivnici lakše savladaju.

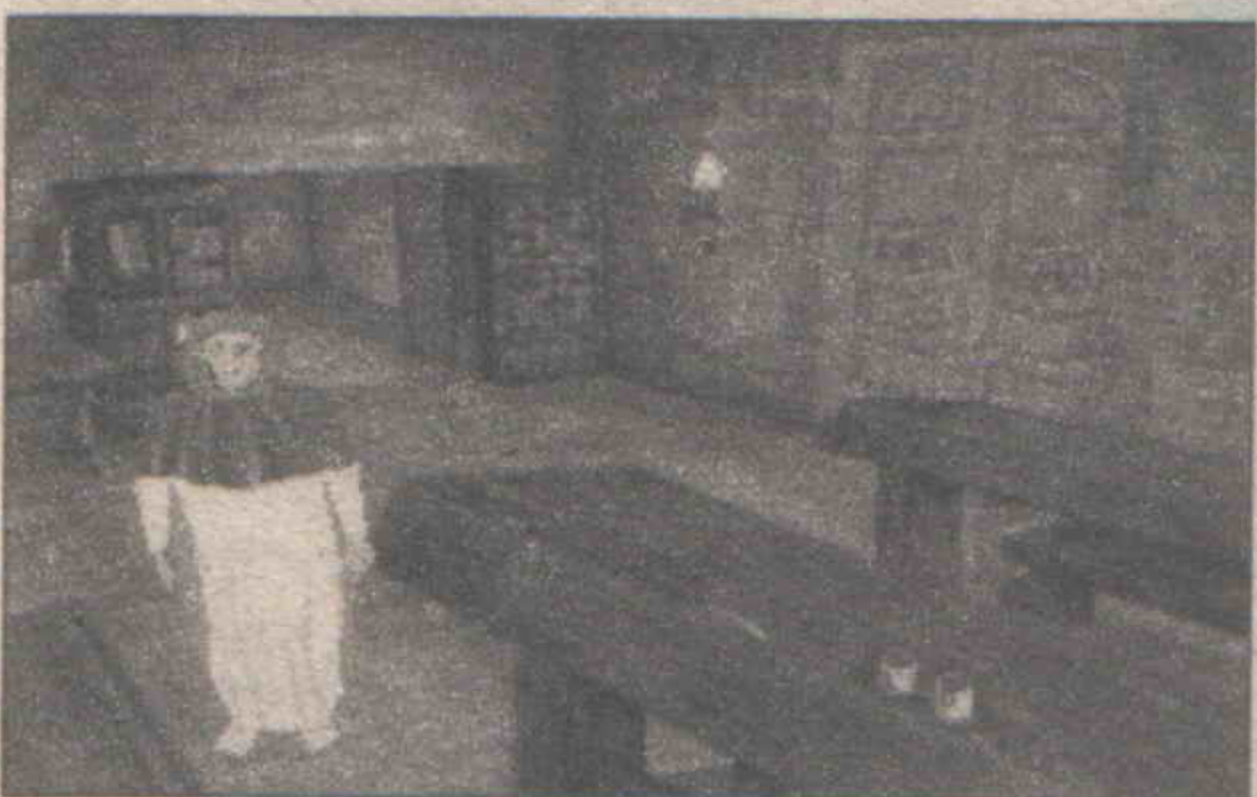
Najznačajniji pozitivni pomak u odnosu na *Alone In The Dark 3* ostvaren je na polju tehnike kojom su crtani likovi u igri. Da bi dobili na kvalitetu, a da u isto vreme ne bi izgubili na

brzini, dizajneri su tokom rada na stvaranju likova upotreбили mali trik: na gotove vektorske sprajtove lepili su bitmapirane teksture i time postigli značajno poboljšanje u njihovom izgledu. Na taj način likovi su dobili jasno izražene crte lica i odeću s velikim brojem detalja. Pored toga uzet je u obzir i uticaj osvetljenja na sve objekte, što znači da je izvršeno njihovo senčenje u zavisnosti od pravca i ugla pod kojim svetlost pada na njih. Ovo deluje naročito efektno u mračnim prostorijama u kojima postoji jedan tačkasti izvor svetlosti (lampa, vatra u kaminu i sl.). Što se animacione tehnike tiče, ona nije zabeležila značajniji napredak – likovi se i dalje kreću kao da su u gipsu. Ukočenost je možda malo manje izražena nego ranije, ali je kretanje i dalje za klasu lošije od onoga što smo videli kod konkurentskih igara kao što su *Fade to Black* ili *BioForge*.

Kompletna igra, zajedno sa svim međuanimacijama, zauzima na CD-u svega 155 MB, a minimalna konfiguracija na kojoj će proraditi može se za današnje pojmove smatrati relativno skromnom: 486DX/33 MHz, 8 MB RAM-a, CD-ROM dvostruke brzine i 25 MB prostora na hard disku. Kad već govorimo o hardverskim zahtevima, moramo da iskritikujemo konfiguracioni program za podešavanje zvučne kartice koji teorijski podržava i ručno i automatsko detektovanje parametara, ali se u praksi ponaša prilično čudno. Funkcioniše samo opcija Auto-detect koja detektuje čas osmootbitnu čas šesnaestobitnu zvučnu karticu, stvara probleme kod detekcije MIDI sinteze i ne dozvoljava bilo kakvu intervenciju od strane korisnika.

*Knight's Chase* je duga i vrlo dobra arkadna avantura koju će ljubitelji *Alone In The Dark* serije rado igrati. Međutim, tehnički gledano, ona ipak pripada prošlosti i pored neospornih poboljšanja koja su u nju uneta. Moramo priznati da smo od igre očekivali više – finije animirane likove, značajniji napredak u izvođenju (kamere koje prate lik), pa čak i SVGA rezoluciju. Umesto toga dobili smo neku vrstu „četrvtog nastavka“ serije *Alone In The Dark* kome je u suštini izmenjeno samo ime. Ipak, *Knight's Chase* zaslužuje da mu se posveti pažnja.

Slobodan MACEDONIC



Originalni CD-ROM dobili smo od izdavača „Infogrames Entertainment“

ZANR: arkadna avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Zanimljiva priča. Poboljšan izgled likova.

U osnovi nova (prosečna) varijacija na temu *Alone in the Dark*.

# Tiny Troops

**J**oš pre par godina, kada je objavljen famozni *Cannon Fodder*, globalno tržište kompjuterskih igara se zapalilo pucačinama drugačijim od *Doom*olikih igara sličnog karaktera. Inspirisana sjajnim poduhvatom „Sensible Softwarea“ (i punim kasama), firma „Mindscape“ se odlučila da napravi nešto slično. U slučaju *Tiny Troops* reč je o sićušnim vanzemaljcima insektodinih dimenzija. Iako su vrlo male, bubice nisu nimalo naivne (sa gomilom naoružanja koje nose sa sobom). Tema igre je više puta prožvakana preko sage o „Predatoru“. Grupa malenih vanzemaljaca dolazi baš na našu planetu da lovi svoje protivnike, takođe sićušne kreature sa drugih svetova. Borba i bitke odvijaju se u (za njih) ogromnim baštama, kuhinjama, kupatilima, igralištima sa peskom itd. Pre godinu dana na PC-u se pojavila donekle slična igra, *Battle Bugs*, pod pokroviteljstvom „Sierra“.

U igri je zastupljena gomila prepreka i zagonetki karakterističnih za svaki od 70 nivoa, prepunih šarene grafike. Svaka zagonetka ima više rešenja za prelazak na sledeći nivo. Zadaci variraju po težini: od jednostavnog guranja kamenja na prvim nivoima, do kompleksnijih radnji tipa letenja zmajem i bombardovanja neprijateljske baze na kasnijim nivoima. Da igra ne bi bila suviše zamorna poput iscrpljujuće zaraznih *Lemmingsa*, programeri su se potrudili da omogućе igraču prelazak nivoa „jednostavnim“ istrebljenjem protivnika.

Svaka vojska ima svoja vozila, pa i buljavi vanzemaljčići: automobile, džipove, tenkove i futurističke robote kojima upravljaju mališani. Naročito je zanimljivo na nivou Toy Room (soba sa igračkama) kada teško uvidate razliku između vašeg vozila i inertne igračke, dok protivnik „gazi“ vaše trupe. Pre početka misije birate jednu ili dve nacije vanzemaljaca (ukoliko igrate sa prijateljem) od mogućih 40 i količinu vojnika koju vodite sa sobom u prvu misiju.

Akcija se odvija u gornjem delu, dok se u donjem delu ekrana nalaze kontrolne opcije i informativni skrinovi. Jedan od takvih jeste skrolujuća mapa. Pomoću nje možete videti neprijatelja koji se približava, projektil koji lete ka vama kao i kompletan eksterijer (biljke, kamenčice itd.) nivoa. Pored mape se nalaze gedžeti sa opcijama: di-

sketa (snimanje/učitavanje pozicije, ponovo startovanje misije, i slično), lupa (zumiranje i smanjivanje mape), knjiga (potpuni „game status“, koliko ste vojnika izgubili, koji put igrate neku misiju, koji vojnika ima koje oružje u upotrebi i karakteristike istog). Gedžet sa „H“ je help, tj. kompjuter vam pomaže oko nekog problema ili predlaže raspored vojnika u neku od formacija. Poslednji gedžet aktivira radar posle klika na nekog od malih ratnika.

Ispod ovih funkcija se nalazi šest kontrolnih gedžeta. Sa njima dodeljujete komande prethodno određenim vojnicima. **Pesnica** je arsenal oružja u upotrebi. Tu se mogu naći mine, rakete, različiti kalibri konvencionalnog naoružanja (npr. 20 mm, 50 mm), bacači plamena itd. **Štit** stvara zaštitno polje oko jednog ili više mališana sa mogućnošću kalibracije strelicom u donjem redu. **Ključ** se aktivira prilikom rešavanja problema. Obično se u desnom prozoru umesto radara dobije lik odabranog vojnika sa njegovom snagom i inventarom. Poslednja dva gedžeta služe za brzo stvaranje formacije, kao i za brze napade na protivnika.

Postoji nekoliko vrsta vojnika (foot soldier, grenadier itd.). Iznad svakog od njih je simbol oružja koje koristi (mala granata, dinamit itd.) tako da igrač u svakom trenutku zna šta koji od vojnika može da uradi. Duplim klikom miša na vođu jedinice dobićete opcije kretanja u formaciji (wedge, wall, pincer) ili postavljanje mamca (decoy). Spisak se pojavljuje u desnom skrinu i izborom jedne od funkcija mališani formiraju jedinicu i kreću se na distancu prethodno određenu datom vektorskom mrežom.

Ideja o načinu kretanja nije originalna, pogotovo kada bezuspešno klikćete redom po vojnicima dok mali imbecili stoje pretvarajući se u crne mrlje pod dejstvom suparničkog lasera. Zvučni semplovi u potpunosti su usklađeni sa radnjom koju vojnik obavlja (cijukanje prilikom nestajanja energije govori o tome kako pomenutog hvata panika), a muzika se može porediti sa izvrsnim modulima iz *Cannon Foddera*.

Igru smo probali na Amigi 1200 sa Atapi 2x CD-ROM drajvom koristeći standardan CD32 emulacioni softver. Nije bilo nikakvog kočenja ili usporavanja prilikom rada tako da se ovaj način igranja preporučuje svim Amigistima vlasnicima CD-ROM-ova.

Branislav BABOVIĆ

CD-ROM ustupio: „Shine Club“

**ZANR:** strateška igra

**PLATFORMA:** Amiga 1200/CD32

**MEDIJUM:** 1 kompakt disk



Odlična asimilacija već viđenih igara sa dodatim cakama.

Teško dodeljivanje funkcija kviri potpuni užitek.

## R-Zone za „na čelo“



Posle *Virtual Boya*, prvog jeftinog kućnog VR sistema, iz firme „Tiger Electronics“ potekao je zanimljiv kvazi-VR sistem za igranje pod neverovatnom cenom od svega 30 američkih dolara. Radi se o „mini varijanti“, gde su ekran i zvučnici smešteni u malu kutijicu koja se pomoću trake pričvršćuje ispred čela. Dakle, ne radi se o pravom Virtual Reality aparatu, s obzirom da postoji samo jedan ekran, ali se on projektuje na glatkoj providnoj plastici, što stvara utisak da slika lebdi ispred očiju, tako da je doživljaj sasvim približan onom na pravim VR uređajima. R-Zone radi na četiri AAA baterije, koristi izmenjive kertridže, a izbor igara je zadovoljavajući (*Judge Dredd, Daytona USA, Mortal Kombat 3, Batman Forever* itd.). (gj)



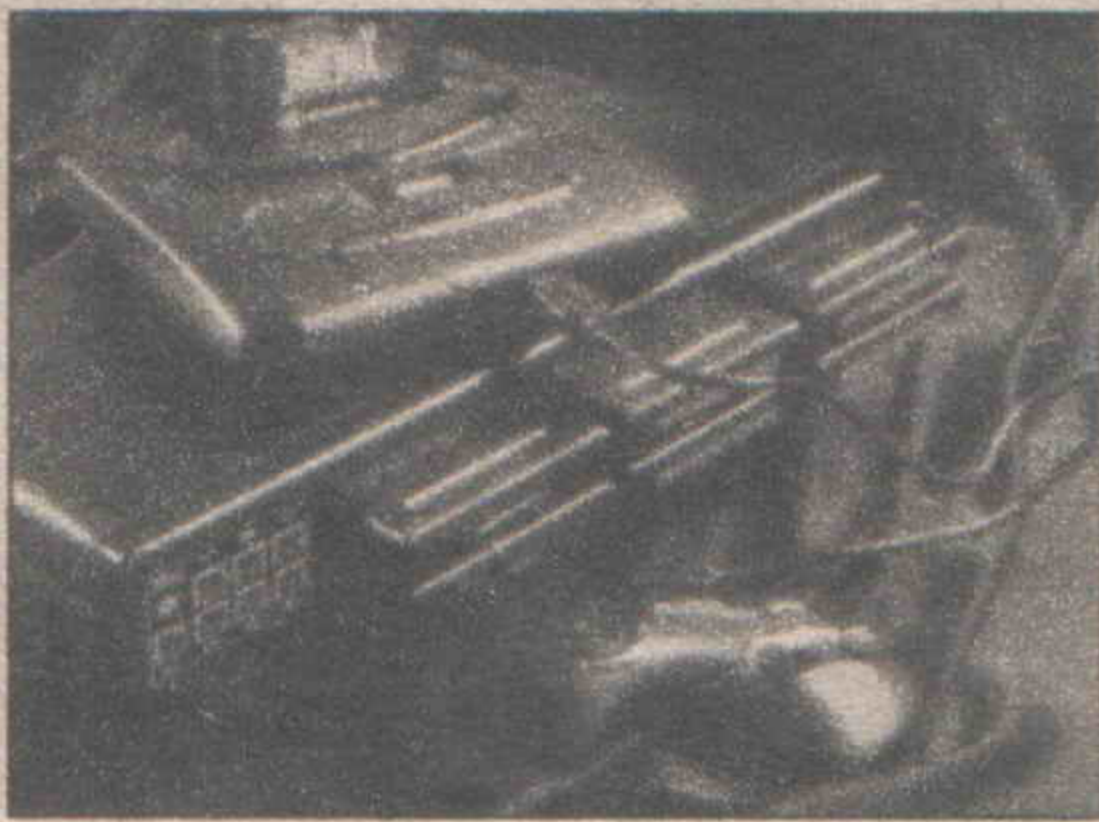
## Spud!



Trodimenzionalno izvođenje je retkost kada su u pitanju Point & Click avanture. Jedan od takvih slučajeva je igra čudnog naziva *Spud!*. Renderovana grafika zaista fantastičnog izgleda, zanimljiv zaplet i obilje humora obećavaju dobru zabavu pasioniranim avanturistima. Naš dežurni avanturista, Slobodan Macedonić, bacio je pogled na demo koji nam je stigao i rekao da igra „obećava“. (nv)



## Džuboks za Segu



Ako vam je dosadilo (a sigurno jeste) stalno gašenje konzole, vađenje i stavljanje kertridža kad god vam je do igranja, onda je proizvod firme „ASG Technologies“ pravi način da

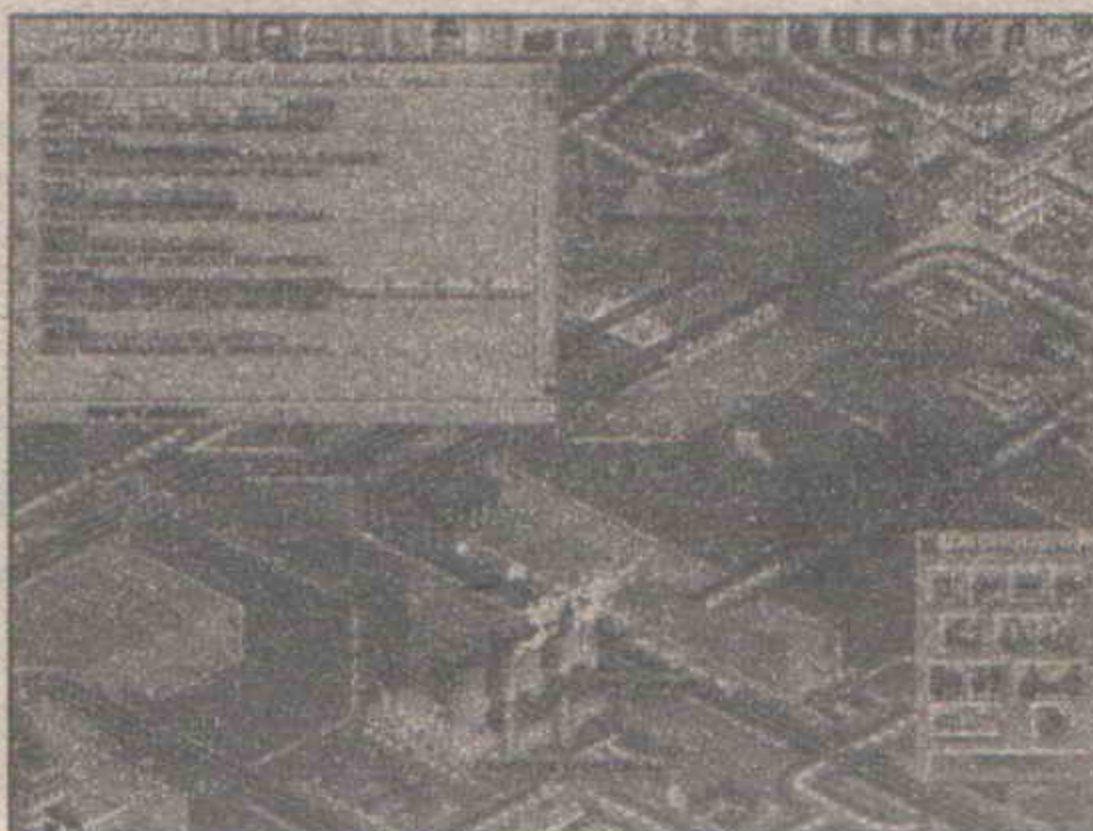
potrošite teško isprošeni džeparac. Naprava pod imenom *Video Jukebox VJ* je skalamerija veličine dve konzole u koju se istovremeno može smestiti 6 različitih kertridža kojima se momentalno pristupa pritiskom na taster. Što je još slađe, moguće je spojiti čak šest ovih uređaja istovremeno, tako da primenom jednostavnih algebarskih operacija dolazimo do cifre od 36 „umreženih“ kertridža. Zgodna džidža-bidža za sve koji su skloni zagublivanju stvari, ali ujedno i proizvod koji bi mogao da omogući proizvodnju igara na većem broju kertridža, što bi sigurno drastično uticalo na njihov kvalitet. „ASG Technologies“ se nalazi u Kaliforniji na adresi: **ASG Technologies Inc. 1601 Civic Center Dr., Suite No. 203, Santa Clara, CA 95050.** Za one sa debljim novčanicima sledi i broj telefona u Americi: (408) 247-9373. (gj)

## Transport Tycoon Deluxe



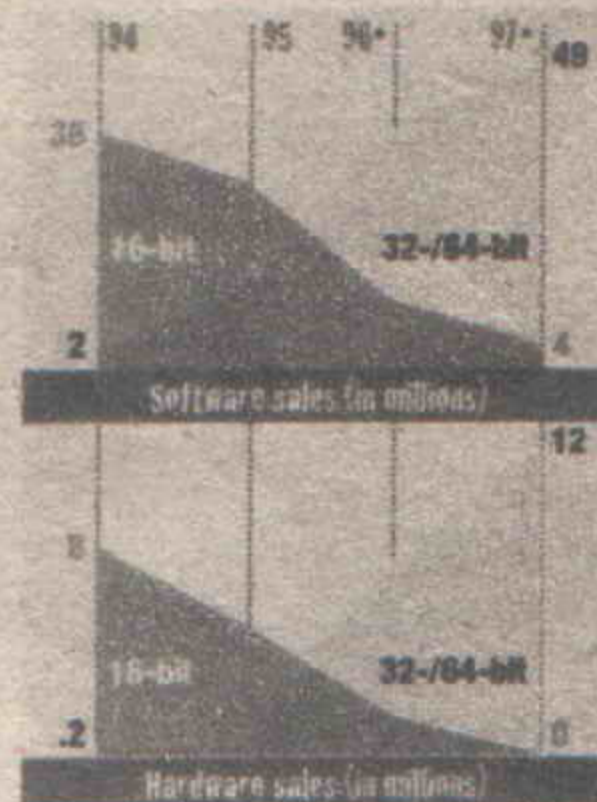
Jedna od zapaženijih upravljačkih simulacija prošle godine, *Transport Tycoon*, pojavila se u novoj, raskošnijoj verziji. Pored kreiranja sopstvenih terena i opcije mrežnog igranja (što postaje standard svake ozbiljnije igre), *Transport Tycoon Deluxe* donosi četiri različita sveta sa osobenim klimatskim karakteristikama - ledenim, tropskim i umerenim temperaturama. Tu je i Toyland u kojem su svi objekti luskasto dizajnirani. Ova CD igra radi i na 486/25

MHz sa 4 MB RAM-a, što je čini pristupačnijom za širi krug domaćih igrača. (nv)



## 16 ili 32?

Velika ekspanzija najmodernijih 32-bitnih (pa i 64-bitnih) konzola, započeta pre nekih godinu dana, polako ali sigurno hvata korene u svim delovima zapadnog sveta. Iako je i dalje daleko veći broj korisnika 16-bitnih konzola (Sega Mega Drive, SNES i dr.), predviđanja kažu da će već u toku 1996. godine moderne 32-bitne mašine preuzeti glavnu reč, pa se čak očekuje da će se broj njihovih korisnika do kraja ove godine udvostručiti. To se odnosi i na softversku industriju, što je vlasnicima PC računara više nego poznato. Ovi podaci se odnose na zapadno tržište, ali i na našem terenu realno je očekivati skorupunu afirmaciju moćnih konzola kakve su *Sony PlayStation, Sega Saturn, Atari Jaguar, Nintendo Ultra 64, Panasonic REAL 3DO* i drugih. (gj)



## Ribe u mreži

Lepa vest za sve muške zaljubljenike u računare, koji svakim danom imaju sve veće šanse da preko svog silicijumskog ljubimca stupe u kontakt sa živim ženama, za razliku od do sada popularne GIF varijante. Naime, dva nedavno sprovedena istraživanja govore o velikom porastu broja ženskih korisnika Interneta, tako da žene čine, prosečno, 25 do 33 procenata korisnika između 18 i 24 godine. Od ukupnog broja korisnika širom sveta (oko 40 miliona), 8 miliona (20%) otpada na lepši pol i taj broj je u rapidnom porastu. Nadajmo se samo da im se kompjuteri neće baš toliko dopasti, jer će u protivnom žurke postati dosadne. (gj)

## Problematični prsti

Programeri firme „Bullfrog“ su se prilikom konvertovanja igre *The Sims Park* za japansko tržište suočili sa krajnje neobičnim problemom. Jedna od scena iz originalne igre prikazuje dva biznismena kako pregovaraju u mračnoj sobi. Kao što je slučaj u većini animiranih filmova i igara, dotični biznismeni su predstavljeni sa samo tri prsta šake (+ palac). Dok bi na drugim prostorima to prošlo neopaženo, u Japanu je pokrenulo pravu buru nezadovoljstva, s obzirom da tamnošnja mafijaška organizacija, čuvena Jakuze, praktikuje odsecanje prstiju kao kaznu za nelojalne pripadnike (!). (gj)





## Nemirni snovi piratski

Ako je verovati statističarima, u poslednje vreme za-beležen je ogroman porast broja nelegalno kopiranih igara. Ta činjenica je ljude iz „Domarka“ propisno iznervirala, pa su se njihovi stručnjaci bacili na projektovanje prvog, navodno 100% efikasnog uređaja za zaštitu CD softvera.

*Laserlok*, kako glasi ime uređaja, kombinuje klasičnu softversku kriptozastitu i fizičke markere na laser-skom disku. Softverski deo zaštite je inkorporiran u izvršne fajlove igre i prilikom učitavanja proverava lokaciju fabrički urezanih markera na disku, koji čine svojevrsan „otisak prsta“

CD ploče. Ukoliko ih ne na-de, učitavanje igre se neće dovršiti. Prvu proveru u praksi novi sistem zaštite doživeo je sa igrom *Championship Manager 2* i, kako kažu „Domarkovci“, pružio



očekivane rezultate. Možda će ovaj izum biti ono što će CD medijum spasiti sudbine flopi disketa. (gj)



## Manic Karts

Nakon *Super Karts* i *Virtual Karts*, iz „Virginia“ stiže i treći pretendent na titulu najboljeg kartinga pod nazivom *Manic Karts*. Demo koji smo imali prilike da vidimo garantuje dobru zabavu svim ljubiteljima simulacija vožnje, a naročito onima koji nemaju prilike da se oprobaju u vožnji pravog kartinga. *Manic Karts* će verovatno moći da se vozi i na slabijim platformama pošto igranje u SVGA nije obavezno, a možete i sami podesiti broj frejmova u sekundi. Moći ćete da se takmiči-



te u osam zemalja sa po šesnaest staza što je više nego solidan broj. Postoje tri nivoa težine: amater, poluprofesionalac i profesionalac. Igranje pod mrežom je takođe podržano (a ono je u poslednje vreme postalo omiljeno među „neozbiljnim“ članovima redakcije). *Manic Karts* je u svakom slučaju igra na izuzetnom tehničkom nivou, a o njenoj budućoj popularnosti svoj glas će dati korisnici. (gk)

## Resurrection: Cyberia<sup>2</sup>

Popularna *Cyberia* dobila je nastavak pod nazivom *Resurrection*. Očekuje nas potpuno nova priča, nov način igranja i poboljšana grafika. Većina okršaja podseća na *Rebel Assault* stil izvođenja, što samo po sebi podrazumeva dobru zabavu. (nv)

## Sa VR kod zubara

Pored globalnog zagađenja i drugih ekoloških problema, opadajućeg standarda i krize morala, u nepremostive probleme savremenog čoveka svrstava se i odlazak zubaru. S obzirom da sama pomisao na prepuštanje svoje čeljusti nekom „kasapinu“ sa diplomom Stomatološkog fakulteta navodi hladan znoj na čelo, engleska firma „Virtual Products“ ponudila je svoj novi proizvod u obliku prikladnih VR naočara sa zvučnicima koji se stavljaju na uši. Naočare se mogu spojiti sa odgovarajućim PC, Amiga ili Apple računarom, dok je izbor softvera stvar lekara (preporučuju se 3D muzički spotovi ili dokumentarni filmovi relaksirajuće prirode). Čaka je u tome da se pažnja pacijentu u potpunosti skrene na sadržaj koji mu prolazi pred očima, što zahvate čini praktično bezbolnim, a i lekarima umnogome olakšava posao. Ovaj sistem već neko vreme primenjuju lekari u nekoliko privatnih ordinacija širom Engleske i kažu da ima značajnog uspeha. (gj)



## Revolution X

SEGA

Najpoznatiji izdavač igara za Sega konzole, „Acclaim“, izbacio je prvu igru s pedigreeom jednog muzičkog benda. U pitanju je popularna grupa „Aerosmith“ koja,



između ostalog, značajnu pažnju u svojim pesmama poklanja video igrama i njihovoj popularizaciji među mladima. *Revolution X* je pucačka igra sa avanturističkim prizvukom u kojoj jedan ili dva igrača treba da se izbore za slobodu sveta koristeći muziku kao oružje (nije nam baš najjasnije na koji način). Igra se u Americi pojavila krajem decembra prošle godine, ocenjena je kao solidna, a kada će doplivati do nas nije nam poznato. (gj)

## Patuljci iz Zapadne šume

Edvard Del Kastiljo (Edward A. del Castillo), producent igre *Command & Conquer* najavljuje nove „Westwoodove“ igre:

- Direktni nastavak *Command & Conquer* nosi radni naslov *Tiberium Sun* i osnovna promena je što pored GDI i NOD sada postoji i treća sila koju čine biljke i životinje koje su mutirale i postale agresivne.

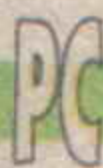
- Igra čiji je radni naslov *Red Alert* je zapravo prethodnik *Command & Conquera*. Radnja se dešava u paralelnom svetu gde nije bilo Drugog svetskog rata. Staljin je osvojio pola Evrope i pedesetih godina počinje veliki sukob između Istoka i Zapada. Pošto nema Tiberijuma neće biti ni harvestera, nego će se rude kopati iz rudnika. Postojeće pomorske i vazdušne bitke.



- Dugo očekivani nastavak *Lands Of Lore 2* pojaviće se ove jeseni. Pravljenje igre traje toliko dugo zbog razvoja nove 3D-grafičke Video-Overlay tehnike, kao i veštačke inteligencije za čudovišta u igri. Tako, na primer, dva čudovišta mogu da se „posvađaju“ oko toga ko će da vas napadne, itd. Priča prati dobrog siha zle veštice iz prvog dela koji treba da povrati ugled svom imenu i oslobodi se prokletstva koje ga stalno menja iz normalnog izgleda u malog patuljka i ogromno čudovište.

- „Westwood“ je otkupio prava i za igru po kultnom filmu *Ridlija Skota* (Ridley Scott) – „Bladerunner“. Svi glumci su potvrdili da će glumiti u igri ako budu pozvani. To će biti detektivska avantura i neće se svesti na poteru za replikantima, mada će u igri biti mnoga mesta iz filma, kao zgrada korporacije Tyrell, Bradbury House ili ulica u kojoj Istrebljivač ubija Zoru (baš u toku te scene). (dk)

## Civilization 2



Za sve Civ-fanove radosna vest: uskoro stiže *Civilization 2*. Pogled na teren će biti u 3D a ikone za upravljanje „redno vezane“ u vrhu ekrana (kao u *Transport Tycoonu*), od noviteta biće pridodato 20 jedinica (galije, padobranci, helikopteri, bojeve rakete...), 10 gradskih unapređenja (kanalizacija, letovalište, pristanište, autostrada, „narodna kuhinja“...) i 14

svetskih čuda (Da Vinčijeva radionica, ambasada Marka Pola, Kip slobode). Postojeće mogućnost map editora, ali po svemu sudeći za sada ništa od mrežne opcije. Minimalni hardverski zahtevi podrazumevaju 8 MB RAM-a. (nv)



## predstavlja



### The Mindwarp

Još od igre *Weird Dreams* na Commodoreu 64 nismo se susreli sa tuđim noćnim morama koje ubrzo postaju i naše. U igri *Mindwarp*, koristeći sinaptičku sondu, krećete se po neprijateljski nastrojenom mozgu. Struktura tog mozga je organska, promenljiva, ispunjena stvarnim i imaginarnim opasnostima. Neprijateljske biofizičke uređaje kontroliše kompjuter, ili ljudski protivnici u opciji mrežnog igranja. Potrebno je osmisliti dobru taktiku i imati brze reflekse za kretanje po izvmutim prolazima, nemogućim ispustima i tesnim hodnicima. (nv)

### Pinball 95

Iz softverske kuće „Maxis“ (*SimAnt*, *SimCity*, *SimFarm*, *SimEarth*, *SimTower*, *SimOvaj*, *SimOnaj*...) stiže najava za fliper (?) *Pinball 95*. Namenjen je svim (ne)srećnim vlasnicima najnovijeg Gejtsovog proizvoda za preusmeravanje novčanih sredstava ogromnog broja ljudi na račun samo jednog, *Windowsa 95*. *Pinball 95* sledi novu liniju tridimenzionalnih flipera sa „nevidenom

realnošću“ originala. Proizvođač najavljuje i mogućnost igranja četiri igrača (ma šta kažete?) i još par standardnih stvari na koje neću trošiti reči. Živi bili pa videli. (gk)



## Beavis And Butt-Head In Virtual Stupidity



Svima koji bar povremeno imaju prilike da gledaju MTV (ili su ga gledali pre početka krajnje bezobraznog kriptovanja) ova dva imena znače originalnu i dobru zabavu. *Beavis And Butt-Head In Virtual Stupidity* predstavlja avanturu koja ne obiluje posebno komplikovanim zagonetkama, ali je zato prepuna karakterističnog bizarnog humora. Igru najavljuju potpuno nepoznate firme „Viacom Newmedia“ i „Rating Pending Interactive Software“ što baš ne uliva poverenje. Ipak, za krajnju ocenu sačekajmo da *Beavis And Butt-Head* dožive i kompjutersko izdanje. (gk)



## predstavlja



### Creation

Iz softverske kuće „Bullfrog“ stižu nam dve originalne strategije. Radnja igre *Creation* smeštena je pod more, nekih tri stotina godina u budućnost. U borbi za nove teritorije ljudi su rešili da istraže ogromna morska prostranstva i nasele pet velikih oblasti. Kakav-takav balans je uspostavljen sve do mutacije određenog broja originalnih morskih stanovnika. Novonastale kreature su se pokazale krajnje neprijateljski raspoložene prema ljudskim stanovnicima mora i ozbiljno su ugrozile uspostavljenju ravnotežu. (gk)



### Genewars



Druga „Bullfrogova“ igra *Genewars* je „ratna igra“ bez oružja, koja kao osnovu priče takođe koristi pojavu mutacije. Naime, nakon konflikacije celokupnog klasičnog naoružanja bivate prinuđeni da kori-

stite Goop, uređaj koji omogućava fantastične mutacije bilo kog ži-vog oblika u drugi. Da je to izuzetno moćno oružje shvatićete kada od malog plašljivog zeca budete stvorili T-Rexa. (gk)

### Psychic Detective

Iz saradnje softverskih firmi „Colossal Pictures“ i „Electronic Arts“ nastala je izuzetno interesantna i veoma originalna detektivska priča urađena u stilu interaktivnog filma. Glavni junak Eric Fox poseduje natprirodne psihičke moći „čitanja“ tuđih misli i treba da razreši misteriozno ubistvo. „Ulazeći“ u misli aktera povezanih sa ubistvom, Erik će sagledati celu priču iz različitih uglova. Na vama je da sklopite slagalicu. (gk)



# Igraj kao ČOVEK



SEGA

Dosta je bilo starih kaset, pokvarenih disketa, bagovanih kopija... Sada je tu: **SEGA**.....konzola za igranje visokog kvaliteta, izmenjivi kertridži sa više igrica (do 4), najtraženije igre iz Seginog programa, uključujući najnovije filmske hitove.....**MEGA**.....neverovatna grafika i čudesan stereo zvuk, 10 puta manja cena od ekvivalentnog PC računara, u kompletu: konzola, ispravljač, TV modulator, joystick.....**DRIVE 2**.....posebna pogodnost za Segoteke: stalno snabdevanje najnovijim hitovima, posebna pogodnost za igrače: DigiTech Segoteke sa najvećim fondom kertridža, posebna pogodnost za sve: garantovano najniže cene u Jugoslaviji

DigiTech Biro D.O.O., Ilije Garašanina 27, Tašmajdan, Beograd, Tel/Fax. 339 165

**DigiTech**  
BIRO D.O.O.

Pedigre Igre

REZERVISANO ZA  
OZBILJNE IGRAČE



Partija košarke ili fudbala u sred sobe bez razbijenih stvari? Vi kao glavni glumci u omiljenom filmu? Plavi jež i crv od 2 metra jači od Švarcenegera? Nemoguće ?!

Sigurno još niste upoznali Sega **MEGA DRIVE 2**. To je kućni sistem za igranje koji jednostavno priključuje na običan TV prijemnik. Baziran je na 16-to bitnom procesoru koji omogućuje na hiljade boja istovremeno, neverovatne 3D efekte, glatku animaciju i veliki ekran. Svaku igricu prati veoma realan stereo stereo zvuk, koji igranje čini još zanimljivijim. Možda je moguće?

**MEGA DRIVE 2** možete igrati sami ili <sup>udvoje</sup>udvoje. Za njega postoji veliki broj kartridža koje možete kupovati, menjati ili iznajmljivati. Za rukovanje vam nije potrebno predznanje. Moguće je ?

**MEGA DRIVE 2** nije igračka; to je sistem za igranje rezervisan za ozbiljne igrače.

**BEASOFT**



011/421-355, 429  
Gospodara Vučića 162, Beograd

Radno vreme od 8 do 21 čas svakoga dana sem nedelje