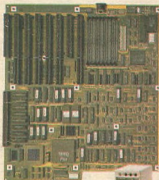




**DTK
COMPUTER**



**FEAT-3300/2502
33/25 MHz 486™
BAZNI SISTEM**

**PKM-3300/2500 OSNOVNA
PLOČA**

- Procesor: Intel 33/25 MHz 486™ (sa 8 KB keša na čipu, FPU-om i MMU-om)
- Podnožje za koprocesor: Weitek 4167
- Brzina kloka: 33/25 MHz, izbor
- RAM sistem: Arhitektura – keš sistem u dva nivoa (podržava 486™ „burst“ mod)
- Konfiguracija – SIMM: 4 kom. Ukupni DRAM – 1, 2, 4 ili 8 MB
- Prvi nivo keša: Veličina keša: 8 KB Organizacija keša: četvorostruki, udruživ
- Metod osvežavanja keša: „write-through“
- Metod koherentnosti keša: „Bus watching (snooping)“
- Drugi nivo keša:

Veličina keša: 64/256 KB, izbor
Organizacija keša: direktno mapiran

Metod osvežavanja keša:

„write-back“

Metod koherentnosti keša:

DMA kroz keš

- ROM sistem: 64 KB DTK BIOS (overeo ADL)

- Slotovi za kartice: 32-bitni x 1, 16-bitni x 6, 8-bitni x 1

- Brzina: Landmark (v1.14) –

150.2 – 150.7/113.6 – 114.1
Norton SI (v4.0) – 50.7/38.7
PowerMeter MIPS (v1.2) –
14.763/11.14

**PTP-2500 250 W SWITCH IZVOR
NAPAJANJA**

- 115/230 V, 50/60 Hz, mrežno napajanje
- 165 x 150 x 150 mm³

DTK-6360 KUČIŠTE

- Dimenzije: 180 x 490 x 538 mm³
- Prostor za diskove: otvoreni: 5,25" x 3 zatvoreni: 5,25" x 4

**TECH-1632/TECH-1234
286 BAZNI SISTEM**

**PTM-1632C/PTM-1232C
OSNOVNA PLOČA**

- Procesor: 80286-16/80286-12
- Koprocator: 80287-10/80287-8
- Brzina kloka: (16 MHz ili 8 MHz)/(12 MHz ili 8 MHz), izbor
- Set čipova: C&T Neat Chip Set
- RAM sistem: Arhitektura – Page-interleaved, podržan LIM EMS 4.0
- Konfiguracija – DIP: 44256 x 8 + 4125 x 4, SIMM: 4 kom. Ukupna memorija – 0.5, 1, 1.5, 2, 3, 4 ili 5 MB
- ROM sistem: Arhitektura – Shadow RAM za BIOS i video ROM

Konfiguracija – 64 KB DTK BIOS

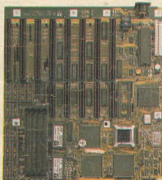
- Slotovi za kartice: 16-bitni x 5, 8-bitni x 3
- Brzina: Landmark (v2.0) – 20.5/14.8 Norton SI (v4.0) – 18.1/13.4 PowerMeter MIPS (v1.2) – 2.542/1.59

**PTP-205 200 W SWITCH IZVOR
NAPAJANJA**

- 115/230 V, 50/60 Hz, mrežno napajanje
- 165 x 150 x 150 mm³

DSC-6474 KUČIŠTE

- Dimenzije: 430 x 420 x 155 mm³
- Prostor za diskove: otvoreni: 5,25" x 3 zatvoreni: 3,5" x 1



W consultin g

11000 BEOGRAD, YU
Bulevar Revolucije 46/1

tel. 334-604, 335-898
telex: 011-622-232
telex: 12986 DWWCBG

**100 % IBM
kompatibilni računari**

- INTELL procesor
- RAM 1 MB, 0 w/s
- 1,2 MB, 5,25" floppy disk
- Odgovarajući hard disk
- IDE AT BUS sa 2s/1p/1g port
- Kontroler za 2 floppy drajva
- Podnožje za koprocessor
- Neprekidni kalendar i sat
- Odgovarajuće kućište sa 200W PS
- Herkules grafička karta
- Monohromatski monitor 14"
- Tastatura 101 USA



Svi sistemi 386 su sa 64 K cache, a sistemi 486 su sa 256 K cache

NAZIV OPREME

CENA USD

286/12 - 1 MB - 44 MB HDD - 1.2 MB FDD - MGP 14" MONO	1.395,00
286/16 - 1 MB - 44 MB HDD - 1.2 MB FDD - MGP 14" MONO	1.495,00
386SX/16 - 1 MB - 44 MB HDD - 1.2 MB FDD - MGP 14" MONO	1.895,00
386/25 - 64 K - 4 MB - 90 MB HDD - 1.2 MB FDD - MGP 14" MONO	3.295,00
386/25 - 64 K - 4 MB - 180 MB HDD - 1.2 MB FDD - MGP 14" MONO	3.895,00
386/25 - 64 K - 4 MB - 332 MB HDD - 1.2 MB FDD - MGP 14" MONO	5.195,00
386/33 - 64 K - 4 MB - 90 MB HDD - 1.2 MB FDD - MGP 14" MONO	4.195,00
386/33 - 64 K - 4 MB - 180 MB HDD - 1.2 MB FDD - MGP 14" MONO	5.395,00
386/33 - 64 K - 4 MB - 332 MB HDD - 1.2 MB FDD - MGP 14" MONO	6.495,00
486/25 - 256 K - 4 MB 180 MB HDD - 1.2 MB FDD - MGP 14" MONO	6.395,00
486/25 - 256 K - 4 MB 332 MB HDD - 1.2 MB FDD - MGP 14" MONO	7.695,00
DOPLATA ZA VGA 640x480 I MONO 14" MONITOR 640x480	100,00
DOPLATA ZA VGA 640x480 I COLOR 14" MONITOR 640x480	500,00
DOPLATA ZA VGA 800x600 I COLOR 14" MONITOR 800x600	600,00
DOPLATA ZA VGA 1024x768 I COLOR 14" MONITOR 1024x768	800,00
DOPLATA ZA VGA 1024x768 I COLOR 19" MONITOR 1024x768	1.840,00
DOPLATA ZA 1.44 MB FDD 3.5"	160,00
STRIMER TAPE DRIVE 60 MB	845,00
STRIMER TAPE DRIVE 150 MB	1.105,00
MODEM 2400 EKSTERNI	170,00
MATRIČNI PRINTERI (EPSON, FUJITSU)	POZVATI
LASERSKI PRINTERI (HEWLETT-PACKARD, FUJITSU)	POZVATI
PLOTERI (HOUSTON INSTRUMENTS, ROLAND, HEWLETT-PACKARD)	POZVATI
OS: QNX, SCO UNIX, SCO XENIX, NOVELL	POZVATI
APLIKATIVNI SOFTWARE ZA SVE TIPOVE OPERATIVNIH SISTEMA I MREZA	POZVATI

ON-LINE BAZE PODATAKA

Javne baze Evropske zajednice

Uz pomoć kompjutera, telefona, možete odmah postati „građanin Evrope“ i „građanin sveta“. I, koristiti sve blago smešteno u brojnim javnim datotekama i bankama podataka od kojih se već plete mreža jedinstvenog evropskog informacionog sistema



Piše Slevan NIKŠIĆ

ada 31. decembra 1992. godine na području dvanaest evropskih država, članica Evropske zajednice (Nemačka, Francuska, Velika Britanija, Italija, Španija, Portugal, Grčka, Belgija, Holandija, Danska, Luksemburg i Irska), koje imaju 270 miliona stanovnika, konačno bude uspostavljena ekonomska i monetarna unija, biće to najveće i najdinamičnije tržište na svetu.

Građanine Evrope imaće „evropski pasoš“, koji mu svuda garantuje jednaka prava, a Evropa bez granica imaće jedinstvene tehničke i tehnološke standarde, jedinstven poreski i pravni sistem, jedinstven sistem obrazovanja... I, jedinstven informacioni sistem, sa brojnim evropskim komunikacionim mrežama i svima dostupnim bankama podataka.

Svejevrnsno politički unija ili jedinstvenoj federaciji, koja se stvara u Evropi, mogla bi već u doglednoj budućnosti da se pridruže još neke zemlje, poput Austrije, Švedske, Norveške, Finske... u kojima ubrzano raste broj pristalica ideje evropskog jedinstva. I neke istočnoevropske zemlje (Mađarska, Češko-Slovačka i Poljska) izražavaju slične želje. Konačno, i Jugoslavija već dugo pokušava da dobije status „pridružene člana“ u Evropskoj zajednici. Što bi mogao biti samo korak ka definitivnom uključivanju u ovaj veliki klub, kad se za to jednog dana steknu svi uslovi. Naravno, samo pod pretpostavkom da se (neki) Jugosloveni, u međuvremenu, opamete, jer ujedinjena Evropa uporno ponavlja da želi da razgovara samo sa – jedinstvenom Jugoslavijom.

Pripreme za ovaj grandiozan poduhvat, bez sumnje jedi-

stven u modernoj istoriji, obuhvataju različite aspekte svakodnevnog života i delatnosti ljudi. Uključujući i njihove – kompjutere.

Slika te nove, ujedinjene Evrope, može se najbolje videti u brojnim javnim bazama podataka u EZ, I, u nekim bazama ili bankama podataka, u različitim evropskim institucijama, koje su već danas povezane u jedinstven sistem i otvorene za korišćenje svima koji su za to zainteresovani. Neke od njih su potpuno besplatne, u nekim je potrebno platiti simboličnu članarinu ili korišćenje pojedinih usluga i dobiti saglasnost za ulaz. Ali, u svaku od njih već ovog trenutka i svaki građanin Jugoslavije može slobodno da uđe i da, na taj način, oseti šta znači biti Evropljanin – i građanin sveta!

Za one koji bi mogli biti zainteresovani dajemo pregled nekih od najpoznatijih baza podataka u Evropskoj zajednici, kratak opis njihove sadržine i tehničke karakteristike za uspostavljanje moderne komunikacije sa njima. (Ukoliko naši čitaoci pokažu interesovanje za ovu materiju u narednim brojevima „Sveta kompjutera“ možemo nastaviti da objavljujemo liste evropskih i drugih javnih datoteka.)

Listu evropskih javnih baza donosimo prema alfabednom redu, na osnovu zvaničnih informacija EZ (Directory of public

databases, Office for official publications of the European communities, 1990.)

AGREP (istraživački projekti u oblasti poljoprivrede)

Sadržina: Naučnoistraživački projekti u oblasti poljoprivrede, šumarstva, ribarstva i prehrambene industrije, koje finansiraju pojedine zemlje članice ili organa EZ; svaki javni sastoji se naslova projekta, imena istraživača, imena i adrese organizacije koja radi projekat i ostalih neophodnih podataka. Podatke je obezbedila Generalna direkcija EZ za poljoprivredu.

Jezik: originalan jezik zemlje u kojoj se radi projekat i engleski jezik

Obim: oko 25.000 jedinica, unos podataka oko 5.000 godišnje

Pristup: korišćenje datoteka se plaća; distribuciju vrši DIM-DL, Weisshaustraße 26, D-5090 Koeln, tel. (221) 47241 i DATA-CENTRALEN, DC Host Centre, Landtystvej 40, DK-2650 Hvidovre (Kopenhagen), tel. (31) 75 01 22, fax (31) 16 88 65.

Tehnički uslovi: TTY terminal, CCL (Common command language), postoji specijalni priružnik (engleski).

BIOREP (naučnoistraživački projekti u oblasti biotehnologije)

Sadržina: Baze podataka o naučnoistraživačkim projektima u oblasti biotehnologije koji se rade u zemljama članicama i onima koje neposredno finansira EZ; indeksi, imena istraživača angažovanih na projektima, imena i adrese, brojevi telefona, institucija u kojima se rade projekti; vreme početka, planirano vreme završetka, status projekta.

Podatke su obezbedili Biblioteka Holandske kraljevske akademije nauka i umetnosti, na osnovu ugovora sa Generalnom direkcijom EZ za telekomunikacije, informatiku i inovacije, Ministarstvo za obrazovanje i nauku i Ministarstvo za ekonomske poslove holandske vlade.

Jezik: originalni jezik zemlje u kojoj se radi projekat i engleski jezik

Obim: 5.000 projekata

Pristup: korišćenje besplatno, kontaktirati ECHO (European Commission Host Organization), BP 2373, L-1023 Luxembourg, tel. 48 80 41, fax 48 80 41

Tehnički uslovi: TTY terminal, CCL (Common Command Language), on-line help, zainteresovanim korisnicima ECHO

distribuirata specijalni priružnik (engleski i francuski).

BROKERSGUIDE (podaci o brokerima)

Sadržina: on-line direktorijum svih značajnijih podataka o brokerima koji deluju u zemljama – članicama EZ; imena, adrese, telefoni, telexi individualnih brokera i brokerskih firmi, kratak opis oblasti za koju su specijalizovani; podaci o nacionalnim i drugim bazama podataka u vezi sa delatnošću brokera.

Podatke je obezbedila Generalna direkcija EZ za telekomunikacije, informatiku i inovacije.

Jezik: engleski

Obim: oko 1000 adresa

Pristup: korišćenje besplatno, kontaktirati ECHO (European Commission Host Organization), BP 2373, L-1023 Luxembourg, tel. 48 80 41, fax 48 80 41

Tehnički uslovi: TTY terminal, CCL (Common Command Language).

CELEX (Pravo Evropske zajednice/Comunitatis Europae Lex)

Sadržina: baze podataka nastoje se od bibliografskih jedinica i integralnih tekstova pravnih akata (ugovora, sporazuma, zakona...) Evropske zajednice od 1951. godine do danas. To je potpuno kompjuterizovana dokumentacija celokupnog pravnog sistema EZ.

Korisnici Celex-a mogu da dobiju: (1) svu pravna akta EZ, ugovore, sporazume i druge propise; (2) presude Evropskog suda (Court of Justice) i Prvostopenog evropskog suda (Court of First Instance), koje mogu da predstavljaju izvore prava, kao i pravna mišljenja Advocate-Generala; (3) pripreme akta za donošenje; (4) jezice, frascete, predloge, izveštaje, odluke, rezolucije, mišljenja i druga akta Evropskog parlamenta i drugih organa EZ; (4) poslanicike pitanja i odgovore date u Evropskom parlamentu; (5) pojedinačne nepropise i druge izvore nacionalnog prava u zemljama – članicama EZ, koji se odnose na delatnost EZ.

Podaci su uneti u sistem na osnovu autentičnih tekstova objavljenih u Službenom listu EZ (Official Journal of the European Communities) i zvaničnih dokumenata evropskih institucija.

Jezik: francuski, engleski, nemački, danski, holandski, italijanski, grčki

Obim: oko 130.000 jedinica; unos podataka vrši se jednom nedeljno i iznosi oko 5.000 jedinica godišnje

Pristup: korišćenje datoteka se plaća; distribuciju vrše brojne organizacije i institucije. Zainteresovani mogu da kontaktiraju: EUROBASE, Commission of the EC, Rue de la Loi 200, B-1049 Bruxelles, tel.32 (2) 235 00 01/03, fax 32 (2) 236 06 24; CEIVED, Via Appia Nuova 694, I-00197 Roma, tel. (6) 79 39 01, fax 793 42 55, CONTEXT Ltd,

EEE WELCOME TO COMMISSION
EE OF THE EUROPEAN COMMUNITIES
EEE COMPUTING CENTRE
EE LUXEMBOURG
EEE GCOS8 SYSTEM

Tranley Mews, London NW3 3QW, tel. (71) 297 70 55, fax (71) 297 77 45, JURIS GmbH, Gutenberg strasse 23, D-6000 Saarbrücken, tel. (08) 586 60.

Tehnički uslovi: specijalni protokoli „Mistral“ V5 za korišćenje evropskih baza podataka; postoje priručnici (engleski i francuski) za „Mistral“ i kursevi za obuku u korišćenju CELEX datoteka

COMEXT (spoljno-trgovinska statistika)

Sadržina: Baze podataka o trgovini među 12 zemalja-članica i spoljno-trgovinskim vezama sa 200 drugih zemalja, koje nisu članice EZ; posebni podaci o trgovini zemalja-članica EZ sa SAD, Japanom i Kanadom. Podaci se mogu koristiti za izradu posebnih tabela, statističkih procena i grafički prikaz željenih veličina.

Podatke je obezbedila Statistička služba EZ.

Jezici: engleski, francuski
Obim: 1.500.000 jedinica, unos podataka jednom mesečno

Pristup: korišćenje datoteka se plaća; distribucija veći vrši



frma WEFA, koja ima svoje instalacije u više evropskih i van-evropskih zemalja. Kontaktirajte: WEFA GmbH, Reuterweg 47, D-6000 Frankfurt am Main, tel. (069) 72 87 97, WEFA Benelux SA, Avenue des Arts 52, B-1040 Bruxelles, tel. (2) 511 11 44, WEFA -CRIS Srl, Via Montenapoleone 12, tel. (2) 70 10 07.

Tehnički uslovi: poseban priručnik (engleski i francuski) za korišćenje COMEXT datoteka, kursevi

CRONOS (makroekonomska statistika EZ)

Sadržina: Makroekonomske podaci o različitim aspektima ekonomske i socijalnih ulova u zemalja-članicama EZ; odgovarajući podaci za SAD, Japan i 150 drugih zemalja. Osnovne oblasti: (1) opšta statistika; (2) ekonomska i finansijska statistika; (3) statistika energetike i industrije; (4) statistika poljoprivrede i ribarstva; (5) socijalna statistika; (6) spoljno-trgovinska statistika.

Podatke su obezbedile vanšne statističke organizacije zemalja-članica, centralne emisione banke i druge nacionalne i međunarodne organizacije.

Jezici: engleski, francuski i nemački

Obim: 1.000.000 serija različitih podataka koji se svakodnevno obnavljaju

Pristup: korišćenje datoteka se u principu plaća, ali pojedini korisnici (naučnici, novinari...) mogu dobiti specijalni popust ili pravo na besplatno korišćenje nekih ili čak svih dostupnih baza; distribucija (kao i za COMEXT) vrši firma WEFA i firma ISI (Data Service and Information GmbH, Schloßstrasse 132, D-4134 Rhinberg, I, SR Nemačka, tel. (43) 602 73).

Tehnički uslovi: Distributer (WEFA, DSI) dostavlja specijalni priručnik za komunikaciju sa CRONOS-om na engleskom, francuskom ili nemačkom; CA-DOC, dokumentarni katalog-vođić kroz evropske statistike na CRONOS-u.

DIANEGUIDE (Direct Information Access Network for Europe)

Sadržina: Baza podataka o evropskim bazama i bankama podataka, javnim kompjuterskim mrežama, BIBS (Board Bulletin System) organizacijama; informacije sadrže imena baza, opise njihove sadržine, imena i adrese njihovih proizvođača, neophodna uputstva za korišćenje, način pristupa, tehničku dokumentaciju u potrebnom protokolu.

Jezici: svi jezici zemalja-članica EZ.

Obim: 2.000 posebnih fajlova
Pristup: korišćenje je besplatno; pristup slobodan svima; zainteresovani korisnici treba da se jave u ECHO (European Commission Host Organization), BP 2373, L-1023 Luxembourg, tel. 48 80 41, fax 48 80 41.

Tehnički uslovi: standardni TTY terminal, CCL (Common Community Language); on-line help; postoje uputstva i priručnici na engleskom i francuskom jeziku.

DOMIS (Baze podataka o materijalima i sirovinama)

Sadržina: Direktorium različitih baza podataka o materijalima i sirovinama, namenjen pr svega korisnicima u industriji, istraživačkim ustanovama i administraciji; pokriva različite oblasti: metale svih vrsta, keramiku, staklo, plastične mase i gumu; sirovine za proizvođače električnih uređaja i elektroniku, drvo, organska jedinjenja itd.

Jezici: engleski
Obim: preko 250 različitih baza podataka

Pristup: korišćenje je besplatno; pristup potpuno slobodan; zainteresovani treba da kontaktiraju ECHO (vidi kod DIANEGUIDE, BROKRSGUIDE, BIOREP).

Tehnički uslovi: TTY terminal, CCL (Common Community Language); on-line help, priručnici i uputstva na engleskom i francuskom mogu se dobiti od ECHO.

EABS (Euro-abstracts)

Sadržina: Bibliografske baze podataka koje sačinjavaju kratki izvodi iz objavljenih članaka u stručnim i naučnim publikacijama i istraživačkih projekata nastalih u saradnji sa organima

i organizacijama u EZ; pokriva područja istraživanja u oblasti nuklearne energije, novih izvora energije, ekologije, medicinskih i bioloških istraživanja, istraživanja u poljoprivredi, astronomiji, tehnologiji materijala, transferu tehnologije, informacionoj tehnologiji, telekomunikacijama... Svaka jedinica u ovoj bazi podataka sadrži broj dokumenta, ime ili listu autora, adrese, naslov projekta, bibliografske podatke sa naznakom mesta i vremena objavljivanja...

Jezici: engleski, s tim što je naslov uvek ispisan i na originalnom jeziku

Obim: 50.000 naslova

Pristup: korišćenje je besplatno; pristup dozvoljen svima; kontaktirajte ECHO (vidi kod DIANEGUIDE, BROKRSGUIDE, BIOREP).

Tehnički uslovi: TTY terminal, CCL; posebni priručnici i uputstva za korišćenje datoteka na engleskom i francuskom.

EURISTOTE (Doktorske teze i naučni radovi o evropskoj integraciji)

Sadržina: Doktorske i magistarske teze i drugi naučni radovi nastali od 1952. godine do danas na 330 evropskih, američkih, azijskih i drugih univerziteta, instituta i drugih naučnih ustanova u 50 država u kojima se obrađuju različiti aspekti evropske integracije. Svaka jedinica sadrži neophodne bibliografske podatke, kratki opis sadržine, imena i adrese autora...

Jezici: naslovi na originalnim jezicima; opisi i ostali podaci na engleskom, francuskom, nemačkom.

Obim: 15.000 teza i naučnih radova; imena i adrese 5.500 profesora i naučnika; podaci se unose jednom nedeljno.

Pristup: korišćenje je besplatno; pristup slobodan svima; zainteresovani treba da kontaktiraju ECHO (vidi kod DIANEGUIDE, BROKRSGUIDE, BIOREP).

Tehnički uslovi: TTY terminal; CCL; on-line help; uputstva i priručnici na engleskom i francuskom.

EURODICAUTOM (Baze evropskih terminologija)

Sadržina: „Evropski automatizirani rečnik u kojem se nalaze baze podataka o specifičnoj terminologiji na jezicima zemalja članica EZ; stručna, naučna i tehnička terminologija, akronimi, skraćenoce, na kratkim opisom značenja; pokriva različite oblasti, kao što su terminologija u administraciji, osiguranju, industriji, ekonomiji, pravu, finansijama, obrazovanju, u zdravstvu, besbednosti, transportu, telekomunikacijama... poljoprivredi... Zaključeno sa kompjuterskom terminologijom na različitim evropskim jezicima.

Jezici: osam zvaničnih jezika u EZ; u bliskoj budućnosti očekuje se i Grčka verzija; za brojne jedinice daje se paralelna i verzija na latinskom.

Obim: oko 500.000 jedinica na različitim jezicima; 2,5 miliona termina; 140.000 skraćenoce; po-

daci se obnavljaju jednom mesečno.

Pristup: korišćenje besplatno; pristup slobodan; zainteresovani treba da kontaktiraju ECHO (vidi kod DIANEGUIDE, BROKRSGUIDE, BIOREP).

Tehnički uslovi: neophodan je poseban softverski paket za korišćenje svih baza; TTY terminal; on-line help; priručnici i uputstva na engleskom i francuskom.

RAPID (Servis port-parola EZ u Briselu)

Sadržina: specijalni servis za novinare i novinske organizacije, zainteresovane da dobijaju sve informacije i dnevne biltenne službe za štampu u sedištu EZ u Briselu. Integralni tekstovi saopštenja za štampu („p-notes“) koja se dostavljaju akreditovanim novinarima kod EZ; kratke informacije („lip-notes“) sa najvažnijim dnevnim događajima, izjavama funkcionera EZ, komentariima, Beogradu i informacije i analitički materijali („memos“) koji se pripremaju u EZ; integralni tekstovi govora („speeches“) članova Komisije („ministrara“) EZ.

Korisnici imaju mogućnost da pretražuju sve datoteke po različitim kriterijumima, na osnovu vrste dokumenta, po datumu, po naslovu, po broju dokumenta, po „ključnoj reči“... Rečeno: dovoljno je odabrati reč „Jugoslavija“ da se dobije spisak („listing“) svih dokumenata (po vrstama, naslovima i brojevima) u kojima se pominje Jugoslavija. Prema tome, moguće je koristiti današnji, jučešnji ili neki materijal star više godina.

Jezici: engleski, francuski, nemački

Obim: oko 5.000 dokumenata; fajlovi se obnavljaju jednom dnevno i unose se u sistem dva sata nakon saopštavanja akreditovanim novinarima u sedištu EZ u Briselu, kojima je na taj način garantovana ekskluzivna i suopštavanja informacija.

Pristup: korišćenje datoteka se plaća; zainteresovani mogu da se obrate sledećim distributivnim firmama: EUROBASIS, Commission of the EC, Rue de la Loi 309, B-1348 Bruxelles, tel. (2) 235 00 01/00 03, fax 32 (2) 236 06 24; OSEC, Stampfenbachtstrasse 85, CH-8035, Zuerich, tel. (1) 365 81 51, fax (1) 365 52 21; pravo za distribuciju ovih (i nekih drugih komercijalnih) datoteka u Jugoslaviju ima „Privredni vjesnik“, Zagreb, Ružveltov trg 2, tel. 44 64 28 744 98 35/43 32 80, telex 21 524.

Tehnički uslovi: komunikacija preko Japana; za pretraživanje datoteka u „elementary“ ili „medium“ nivou obavezan je ulaz u sistem preko glavnog menija (što nešto duže traje i više košta); za pretraživanje na „expert“ nivou moguć je direktan pristup uz pomoć „BASIS“ procedure; priručnici za RAPID i „BASIS“ (na engleskom, francuskom i nemačkom) mogu se dobiti od distributivnih firmi. J



COMPUTER EQUIPMENT

ELECTRONIC INDUSTRY
ITALY

OBAVEŠTAVAMO VAS O NEVEROVATNOJ NOVOSTI NA TRŽIŠTU ŠTAMPAČA:
ROĐEN JE

MANNESMANN *TALLY* MT82

(160 cps, 80 col, 24 pins, automatic, sheet feeder)

I NUDIMO GA PO POVOLJNOJ CENI

8.999,00 DIN.

Gde ga možete rezervisati? Vrlo jednostavno, kod naših **Ovlašćenih Distributera:**

ARBOR
tel 051-213083
fax 051-35203
Rijeka

D.D. ESKOD
tel 034-45241
fax 034-47174
Kragujevac

GRAD
tel 052-42960
fax 052-551721
Pula

INFOSLADIS
tel 051-516980
fax 051-515733
Rijeka

LAMBDA
tel 061-559387
fax 061-559387
Ljubljana

MICROTRI
tel 071-215983
fax 071-215983

PEKOM
tel 092-32659
fax 092-33970
Štip

MASTER-ELECTRONIC
tel 055-239353
fax 055-239353
Slavonski Brod

SECOM
tel 067-72816
fax 067-73011
Sežana

Za velike količine, minimalno 30 komada, svi O.E.M. mogu neposredno telefonirati i dobiti posebno određivanje cena.

I NE ZABORAVITE:

MANNESMANN *TALLY* MT81

(130 c.p.s., 80 col, 9 pins)

PO POVOLJNOJ CENI

4.029,00 DIN.

I ovaj štampač rezervišite kod naših **Ovlašćenih Distributera**
TRST-Italija, via Caboto 19, Zona Industriale, tel. 9939-40-823421, fax 9939-40-823425

MOIRA CRAIG, ALDUS

Vizionarstvo i uspeh

ve masovnijom upotrebom Aldusovog Pagemakera, i novi Macintoshi skrenuli su pažnju na tržište Macintosh softvera. Sa Mojrom Krejg (Moira Craig), marketinškim direktorkom Aldusa, porazgovarali smo o tekućim aktivnostima i budućim planovima kompanije.

Mojra Krejg je britankom kompjuterskog biznisa poznata je kao kreativna marketinška direktorka. Identifikuje se sa Aldusom jer je i pored čitavog niza povoljnih ponuda za prelazak iz druge softverske firme ostala verna svojoj matičnoj firmi. Tokom razgovora nije oklevala da se nasala na račun kompanije u kojoj radi ili da saopšti činjenice koje nisu u standardnom repertoaru marketinškog direktora.

Pet vekova za pet godina

S.k.: Kako biste opisali Aldus nekome ko nikad nije čuo za tu kompaniju?

Mojra Krejg: Pre svega moram reći da je istorijat samog imena Aldus veoma interesantan. Osnivač kompanije Pol Brejnard, koji je u svojoj karijeri bio fotograf, izdavač i urednik, okupio je svevoljnim par inženjera i počeo rad na nečemu što je nazvao "Desktop Publishing" - napravili su prvu verziju Pagemaker-a. Dok je Pol Brejnard tragao za imenom za kompaniju, otkrio je u istoriji štamparstva lik izvesnog Aldusa Benitusa koji je živeo u 15. veku u Veneciji i bio poznati filozof i naučnik, ali je za sobom ostavio traga i tako što je izumeo "italic" štamparskih slova. Pol Brejnard je uzeo njegovo ime za ime svoje kompanije.

S.k.: Kompanija je počela sa nekoliko ljudi. Koliko ih je danas?

Mojra Krejg: Aldus je rastao veoma brzo, tako da danas, u ovom svetu, za nas radi preko 1.200 ljudi. Svoje proizvode lokalizujemo na 14 jezika, prodajemo u 59 zemalja, a to da smo prodali preko 500.000 komada Pagemaker-a. Mi to smatramo velikim uspehom i to za samo pet godina rada.

Čvrsto kroz buru

S.k.: U ovom trenutku Macintosh tržište je u velikom usponu zahvaljujući jeftinijim mašinama koje su se nedavno pojavile. Kakve su vaše ambicije za ovaj burnih godina dana koje su pred nama?

Mojra Krejg: Nastavljamo da se širimo. Trudimo se da stabilizujemo našu bazu kupaca kao i bazu naših proizvođača. Do sada smo rasli zaista sjajnom brzinom, svako godine preko 300 odsto, i shvatamo da tako ne može da se nastavi nedogled. Planirali smo za 1990. godinu biti je 35 odsto, i to smo otvarali "u procentu".

Takode, proširili smo gamu svojih proizvoda tako što smo kupili jednu manju kompaniju koja proizvodi softver. To je, inače, najjednostavniji način da se tako nešto učini. Radi se o firmi Silicon Beach Software iz San Diega u Kaliforniji tako da sada imamo najveći izbor Macintosh orijentisanih proizvoda u svetu. Ni jedna druga kompanija ne nudi toliki broj paketa kao mi. Imamo ih čak više od Clarisa, koji je na neki način eksponirata samog Applea.

Spremam nekoliko novih programskih paketa. Silicon Beach će izbaciti novi DTP program koji se zove Personal Press. U pripremi su još neki paketi koji su za sada tajna.

Ambicije uspešnog

S.k.: Do sada ste bili vezani za Macintosh tržište. Imate li nameru da napravite intenzivniji napad na softversko tržište orijentisano ka nekom drugom kompjuteru, recimo PC-kompatibilcima?

Mojra Krejg: Naravno. To se najintenzivnije događa upravo u Veklikoj Britaniji gde na svaki Macintosh proizvod prodamo dva namenjena PC kompjuterima. Na neki način to je kao da smo sastavljeni od više različitih ličnosti. Ovog trenutka je naglasak na Macintoshima, a već sledeće govorilićemo o PC-jima i tako dalje. Aldus je intenzivno na svim tim tržištima. Na primer, veoma nas interesuje Windows zato što imamo nekoliko programa namenjenih Windows okruženju. Smatramo da je pred Windows programima velika budućnost.

Kompanija Aldus je vlasnicima PC-kompatibilaca poznata po DTP programu Aldus Pagemaker. Vlasnicima Macintosh kompjutera bliska je kao jedna od najpoznatijih i najmoćnijih Mac-orijentisanih softverskih kompanija.

Raspored i planovi

S.k.: U Evropi je Macintosh prisutan "mestimično", u nekim oblastima ima ga prilično, a u nekim ga uopšte nema. Pretpostavljam da vaša prodaja prati prisustvo Macintosha. Gde najbolje stojite?

Mojra Krejg: Najjače evropsko tržište za nas je Francuska. Tamo je Apple od svojih najranijih dana veoma prisutan. Dobro posluje u Švedskoj i Skandinaviji uopšte. U Veklikoj Britaniji ne stojimo tako lepo kada se zna da Apple drži samo 8 posto tržišta. Uvešeti to u obzir, naš odnos od dva PC paketa prema jednom Macintosh paketu više je nego dobar.

Od tržišta Zapadne Evrope najbliže stojimo u Nemačkoj, koja je monolitno PC tržište. Imamo nekih problema i na Istok, ali to je sve tek u razvoju, mada tamo očekujemo veoma značajan rast.

S.k.: Kakav je vaš stav prema novim Macintoshima?

Mojra Krejg: To su veoma zanimljive mašine, ali smatram da je Apple nedopustivo mnogo zakašao su njima - trebalo je da se pojave bar pre godinu dana. Ove jeftine mašine stavljaju proizvođače Appleovih kompjutera u prilično neugodnu situaciju. Do sada su se prilično namučili da ubrede tržište za je neophodno kupovati skupe Ilex i slične Macintosh ali ispostavlja se da kupci, u stvari, imaju izbor koji je daleko jeftiniji i povoljniji.

Trgovci će biti najviše pogodeni, i smatram

da bi bilo dobro kada bi im Apple ponudio nešto više pomoći i vodstva u ovakvom trenutku.

Istočna Evropa, između ostalog

S.k.: Pomenuli ste nameru da se intenzivnije poradi na istočnoevropskom tržištu. Šta konkretno nameravate da uradite u vezi s tim?

Mojra Krejg: Upravo ovih dana će, na velikoj konferenciji u Briselu organizovanoj na temu kompjutera i kompjuterskog softvera u Istočnoj Evropi, govoriti i predstavnik Aldusa-a. Dankan Kambeš, koji je naš rukovodilac zadužen za ta tržišta.

Kambeš je ovih dana prilično angažovan na promovanju cirilicne verzije Pagemaker-a. U stvari, čitav Pagemaker smo preveli na ruski, što je prvi korak na tom tržištu. Kambeš mi je upravo pomenuo da kao veoma jako potencijalna tržišta vidi Mudsarsku, Jugoslaviju i još par zemalja koje su daleko ispred SSSR-a, u nekim stvarima. Smatramo da kod vas postoji veliki potencijal, i da će možda upravo kompjutersko tržište doživeti neke značajne elemente vašeg opšteg tržišta.

S.k.: Ako se konačno i pojavite direktno na, recimo, jugoslovenskom tržištu, kako ćete se postaviti prema piratima. DTP je izuzetno popularan u Jugoslaviji a Aldus Pagemaker bi lako mogao postati veliki hit. Koje potencijalne probleme to vidite?

Mojra Krejg: Pa, cirilicna verzija Pagemaker-a je hardverski zaštićena, takozvanim



"donglom", "krtičicom" koja se utiče u kompjuter. To nije baš najprejativnije za korisnike, ali izbor nema, upravo zato što je piratstvo tako intenzivno razvijeno. U stvari, najveći problem za nas predstavlja nedostatak deviznih sredstava na tim tržištima.

Upravo radimo na nekim mehanizmima koji bi omogućili da poslujeimo čak i pri uslovima nestašice deviza. Evropski odeljak Aldusa je osnovan da bi pokrivo čitavu Evropu, a smatramo da je i Istočna Evropa deo tog tržišta.

Predviđanja

S.k.: Zar vam se ne čini da je Aldus nepažljivo propustio šansu da njegov program Pagemaker postane standard za DTP? Na nekim tržištima Ventura se, gotovo iz potaje, probila u prvi plan, a Quark Express je ipak nešto drugo. Pagemaker je daleko najjednostavniji za korišćenje a nudi mnogo.

Mojra Krejg: Problem je prvenstveno u finijenci da program koji prvi stigne na neko tržište ima više šansi da se "usaniči" i zauzme poziciju koja ne mora biti adekvatna njegovim kvalitetima. Izgleda da su naši programi bili nešto ređe prizitivani nego neki drugi, što je možda dovelo do slabijeg spontanog širenja. Imamo to u vidu kada i zvanično nastupimo na tržištima na kojima do sada nismo bili prisutni.

Branko ĐAKOVIĆ

Zahvaljujemo se firmi "Computer Hit" koja je pomogla realizaciju putovanja naših saradnika.

Ako imate računar mi vam garantovano možemo pomoći da ga uspešno, maksimalno, ekonomično i racionalno koristite!

Ako nemate računar mi ćemo vam pomoći da ga odaberete i instalirate optimalnu konfiguraciju.

U organizaciji DWW Consulting-a i časopisa Svet kompjutera, počeo je sa radom..

Computer informatički inženjering

Potpuna realizacija projekta po zahtevima korisnika po načelu "Ključ u ruke"

DWW CONSULTING i SVET KOMPJUTERA
obezbeđuju korisnicima i potencijalnim interesentima
najkompletnije usluge:

- Uvođenje i održavanje računara, računarskih sistema i opreme
- Izrada idejnih projekata
- Instaliranje sistemskog i aplikativnog software-a
- Rešavanje problema na već instaliranoj računarskoj opremi
- Preporuka izbor i nabavka računarske opreme renomiranih svetskih firmi
- Uvođenje informatike u svakodnevno poslovanje, pružanje kontinuirane podrške i dalji razvoj
- Izrada rešenja, servisiranje i održavanje računarske opreme
- Uključivanje najstručnijih - kvalitetnih kadrova u skladu sa pojedinim projektima i zahtevima korisnika

poklonite nam poverenje - pozovite nas



Computer informatički inženjering

Ne propustite priliku da uštedite 50% novca i vremena

Kontakt adresa:

DWW Consulting

Bulevar revolucije 46/I

11000 Beograd

telefon: (011) 334-604, 335-898

telex: (011) 622-232

telex: 12986 DWWCBG

SVAKI 11. KUPAC po sistemu ključ u ruke, na teritorijama republike Srbije, Crne Gore, BiH i Makedonije, biće besplatno opremljen na teret računa DWW Consulting u visini 500.000,00 DINARA, koji obuhvataju hardware i software. Javno izvlačenje na 3. kanalu TV Beograd uz prisustvo svih predstavnika i zainteresovanih firmi

DA Zainteresovani smo za COMPUTER INFORMATIČKI
INŽENJERING

(Preduzeće - Radnja)

(Ime i prezime)

(Adresa)

(Grad)

(Telefon)

(Telefax)

(Telex)

Želeli bismo da: (stavite znak u odgovarajuće kućice)

nabavimo računar nabavimo sistem proširimo postojeći konsultacije projekat
(Radi efikasnije saradnje molimo vas da odgovorite na sledeća pitanja)

Naš računarski centar je opremljen:

pojedinačnim računarima računarskim mrežama mainframe sistemima nemamo ERC

Tip računara:

IBM PC XT/AT kompatibilan ostali _____

(Navedite tip, proizvođača i godinu nabavke)

Molimo vas da čitko popunjen listić isečete i pošaljete na gornju adresu
Ukoliko ne želite da icanjem oštetite časopis, listić možete fotokopirati

Chicony LT 3600

Ugojeni mališa

U poslednjih godinu dana laptop računari konačno su stigli u Jugoslaviju. Nema ih puno, ne možete ih videti na ulici ili na javnim mestima, ali prodaja tih "krilnih čuda" stalno raste. Jedan od najnovijih (a verovatno i najkvalitetnijih) na domaćem tržištu je Chicony LT 3600.



Kompanija Chicony je svetski poznata prvenstveno po izuzetno kvalitetnim tastaturama. U poslednjih nekoliko godina ova kompanija je proizvela i vrhunске serije računara koji se aktivno bore sa najboljima na tržištu. Među njima značajnu ulogu imaju upravo laptop računari.

Vrh lestvice

Laptop koji smo imali u rukama spada u visku klasu laptop računara. Oznaka LT 3600 ne sadrži previše informacija - radi se o mašini izgrađenoj na oko procesora 80C286 koji nominalno radi na 16 MHz, mada po rečima konstruktora on radi na čitavih 20 MHz - zaista velikoj brzini kada su pitanju laptop računari te kategorije.

Osnovna verzija isporučuje se sa 1 MB memorije i hard diskom od 42 MB, a tu je i standardni 3,5-inčni floppy od 1,44 MB. Moguće je dodati još 4 MB memorije pomoću 2 SIMM modula od 2 MB, mada to nismo isprokali. U mašinu su ugrađena dva serijska i jedan paralelni port, a ima i izlaz za opcionu spoljnu monitor.

Test

Pokazalo se da je čitavo testiranje kao veoma lako sprovesti, zahvaljujući pre svega veoma dobroj dokumentaciji (priručniku) kojim je računar opremljen. Kvalitet i nivo dokumentacije očigledno je namenjen profesionalnim korisnicima; na veoma malo mesta pomniju se stvari koje bi mogle biti interesantne početnicima, mada ima nekoliko referenci koje su direktno namenjene nekome ko programira.

Prvi opšti test koji smo napravili sa ovim računarem ticao se ekrana, osetljivog pitanja za većinu laptop računara. Test ugaone vidljivosti improvizovali smo tako što je omanji "buket" članova redakcije stao ispred računara i tako smo ustanovili da svi oči bez neke naročite podobačanja mogu u istom trenutku iz svojih različitih uglova gledanja sasvim fino da čitaju ono što na ekranu piše.

Druga strane ekrana pokazale su se kao nešto nepovoljnije. Naime, ekran je prilično čitljiv ali, na žalost, ima tendenciju da "parci" sliku, to jest da zadržava odbleseke prethodnih stranica, kao kod skrolovanja i proizvodi krajnje nadrealistične efekte. Grafika je podnošljiva, mada ne



preterano spektakularna. Sve u svemu, ekran ovakvog kvaliteta ugrađen je u oko 56% laptop računara sa kojima smo imali kontakta, tako da se slobodno može tvrditi da spada u solidan prosek svoje kategorije.

Duboko u unutrašnjosti

Hard disk smo "preorali" standardnim setom testova i dobili rezultate koji u potpunosti odgovaraju informacijama koje se dobijaju uz mašinu. Ukrajno, 42 MB se pokazalo bez ijednog lošeg sektora. Vreme pristupa od 28 ms sugerisalo je veoma dobar kontroler i veoma solidan disk, a track/track vreme traženja od 6 ms sasvim je solidan rezultat.

Ista standardna baterija testova dala je neke podatke koji se inače očekuju: CI (computing index) od 22,5 i DI (disk index) 5,4. Sasvim okevan bio je i PI (performance index) od 16,7. Naravno, sve u odnosu na IBM/XT.

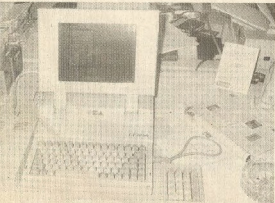
Brzina rada, ma koliko to bilo teško procenti, dovelo se pokazala na svim testovima, mada su najindikativniji Landmark (V1.12) gde je mašina postigla 26 MHz i Speed (V 0.99) gde je postigla cilog 26,7 MHz.

Indikativnije za brzinu same mašine bile su upotrebe u raznoraznim programima gde se njena brzina iz testa (testovi brzine veoma često znaju da omanu i da ne prikažu prave osobine računara) pokazala kao, možda, skromna prognoza. U svim korišćenim programima kompjuter nas je iznenadio brzinom. Čak i slučajevima manipulisanja velikim bazama podataka pokazao se na visini zadatka ne dajući nam do znanja da mu to predstavlja veće probleme od manipulisanja sadržajem jedne stranice teksta. Možda je značajno pomenuti i to što je u nekim testovima prijavljeno postojanje matematičkog kuprotesto-

Pikpiki i tipkati

Druga osetljiva tačka gotovo svih laptop računara (tačka na kojoj čak i famozni Toshiba laptopi neretko imaju problema) jeste tastatura. Sasvim logično: potrebno je na relativno malu površinu smestiti skoro sve sastavne elemente jedne standardne tastature, a ne izgubiti ništa na kvalitetu ili rasporedu. Za tim, poželjno je da tastatura bude što lakša, što nipošto ne pomaže kvalitetu njene izrade.

Tastatura ovog laptopa je, kao što se zahvaljujući imenu Chicony moglo i očekivati, izvanredna. Osećaj koji imate pri kucaju redak je čak i na "standardnim" tastaturama uz stone računare. Radi se o "klik" tasturi sa nešto "tvrdim" osećajem koji izuzetno prija nakon jeftinijih tastatura javnanske proizvodnje koje su prepunile domaće tržište. Tastatura je veoma kompaktna, ali je raspored srećno rešen, tako da se vece nakon čan li dva korisnik veoma lako "prebacil" sa svoje standardne tastature na nju. Za vreme testa bar desetak lica je isprobalo tastaturu i niko nije imao zamerki, što je dobar znak kada se zna koliko domaći korisnici računara imaju tendenciju da se vrtuju za opremu na kojoj inače standardno rade.



KOMPJUTERA

Poklanjamo AMIGU!



BAZE
PODATAKA
EVROPSKE
ZAJEDNICE

EUROPEAN
COMMUNITY



COMMUNAUTÉ
EUROPÉENNE

Laser Master LXPC-6 800x800 dpi

HELL-a ne možete nabaviti sve ono što se za LaserMaster radi.

Zašto je
LaserMaster toliko
dobar

Hardver i softver

Samo par godina unazad laserski štampači su postojali kao projektni zadatak u laboratorijama, a na tržištu su vladali matricni štampači i to, uglavnom, sa devet iglica. Vrlo brzo su se pojavili štampači koji su štampali sa dvadeset i četiri iglice i davali prilično dobar kvalitet.

Međutim, značajniji kvalitativni skok postignut je tek komercijalizacijom laserskih štampača, koji su imali sve ono što je nedostajalo matricnom štampaču, a to je:

- bolji kvalitet štampe,
- ujednačen kvalitet štampe,
- brža štampa i
- beskašna štampa.

Vjerovatno je nagli skok kvaliteta otišao pri prelasku sa matricnih na laserske štampače, za izvesno vreme eliminisao potrebu da se od lasera zahteva više iako je već tadašnja tehnologija omogućavala dalje poboljšanje kvaliteta. Kako su softverska rešenja najefikasnija, najpre je pokušano da se programskim putem da utiče na kvalitet i mogućnosti štampe. Iako se u tome otišlo dosta daleko, u praksi je kravotič, koju na laserskim otišao od skoro nismo ni primetivali, iz dana u dan postajala je sve uočljivija. Istina, HEWLETT PACKARD se pobrinuo delimično da otkloni taj problem sa vašim slovima u svojoj novoj seriji (LaserJet sens III).

Nekako u isto vreme sa pojavom prvih laserskih štampača pojavio se i PostScript, tipografski jezik koji je od početka bio dobro osmišljen, ali je, prevazišavši sva predviđanja, postao i ostao jedini pravi standard za ozbiljni rad u tipografiji i grafici. Čini se da je jedino PostScript sposoban da realizuje sve ono što su ranije bile samo puste želje.

Međutim, za prosječnog korisnika, PostScript nije baš ljubazan programski jezik. Činjenica je da se sa malo instrukcija postižu fantastični rezultati, ali taj sklop instrukcija je jasniji programerima nego ljudima kojima je štampa prevashodno interesovanje i zanimanje. Šta je sa ostalom armijom korisnika? Veliki broj korisnika računara opredelilo se za PC kompatibilne modele kojima je PostScript još uvek pretežak kamen oko vrata, kako po visokoj ceni, tako i po tromom izvršavanju i reagovanju računara.

Nije nam, međutim, cilj da pišemo istorijat štampača, već da vam ovim uvodom pokažemo da se radi o vrlo dinamičnom tržištu na kome je za kratko vreme postignut veliki napredak. Tako otisak sa laserskog štampača danas izgleda sasvim "normalno" i od njega nikome ne zastaje dah. Vođi čitavnici i zakerala već su počeli da pronalaze manje standardno laserskom otišao i uobičajena rezolucija od 300x300 DPI je postala "pretesna".

LaserMaster bi mogao predstavljati rešenje njihovih problema. Svi navedeni problemi i propusti dobro su analizirani i ponuđen je proizvod koji ih uspešno otklanja. Primera radi možete pogledati ovaj tekst, koji je raden na PC-u, a štampan preko LaserMaster kontrolera i laserskog štampača HP serije III. Ostali delovi časopisa radeni su preko HELL-a u rezoluciji 1500 DPI. Neumislno je praviti poređenje u ceni HELL-a i LaserMastera, a rezolucija, mogućnosti, grafički efekti, tipovi slova i još o mnogo lepim osobina pri odmeravanju mogu da se stave na tas LaserMaster-a, jer, čak i da imate dovoljno novca, za

LaserMaster kontroler se sastoji od dva kontrolera (od kojih se jedan instalira u PC, a drugi u laserski štampač), kabela i softvera na 16 HD disketa. Kontroler koji ide u PC je oslobodna kartica pune dužine i može da primi do šest megabajta memorije, ali ako se kupuje za HEWLETT PACKARD serije II ili III, biće dovoljno četiri megabajta, jer memorija dosta utiče na cenu. Četiri diskete se koriste za instalaciju kontrolera koji ide u PC-a, a ostatak je za 150 tipova slova za štampač i ekran.

Kontroler se predstavlja računaru na adresi koju PC računar ne koristi ni za softver, ni za hardver. Drugi kontroler se ugrađuje jednostavno u štampač na mestu za IN/OUT kontrolere. Poveže se kablom i krene se u veoma jednostavan proces instalacije softvera. Sada iz računara idu dva kabela prema štampaču i to jedan je klasičan CENTRONIX za LPTX, a drugi je za LMASTER kontroler. Prodnosti ovog kontrolera su takve da možete i dalje da koristite vaš štampač kao klasičan, a možete da ga poterate u rezoluciji od 800x800 dpi kao Laser Master. Softverska podrška postoji za:

1. VENTURU 2.xx i 3.xx,
2. MS-WORD 5.xx,
3. MS-WINDOWS 2.xx i 3.0,
4. Ventura 3.0 za MS-WINDOWS,
5. WORDPERFECT 5.xx,
6. AUTOCAD,
7. Za ostale programe uzavršavan drajver DDFP.

Cena, brzina štampe, kvalitet štampe, neverovatne mogućnosti tipografske kontrole i skaliranja slova u veličini od 2 po do 1200 poenta sa horizontalnom deformacijom, po dvostranom i vertikalno. Rotiranje, senčenje, obrnuta štampa, rasteri (čitršet) i jedan definisan, a ako vam je to malo možete da ih dodate koliko želite). Da pomenu da svaki od tih rastera može da nosi npr. više slova.

Pored deformacije i fantastičnih veličina od 1 do 1200 poenta, slova mogu da se uvećavaju u inkrementu od 0.5 poenta, mogu biti šuplja (outline) senčena (shadow), pomereni u horizontalnoj (baseline angle), rotirana sama slova (character angle) i još toliko toga da bi se zapitali kada i kako sve te mogućnosti da iskoristite.

LaserMaster bi u odnosu na sve ove mogućnosti mogao da postane standard za manje pripremljeni ili firme koje se bave pripremom i prelokom teksta. Cena je veoma umerena u odnosu na sve mogućnosti, jer pomislite samo da vam neko i pokloni 150 tipova slova sa svim pratećim efektima i veličinama od 1 do 1200 poenta. Vjerovatno ne biste imali prostora da sva ta slova instalirate, jer bi za taj poduhvat vašem računaru bio potreban disk od 2000Mb (dva gigabajta), a cena takvog memorijskog kapaciteta bi bila par hiljada dolara.

CBET KOMIJYTEPA

CBET KOMIJYTEPA & LaserMaster

Sasvim očigledne prednosti zahvale su da Laser Master kontroler sadrži sopstveni procesor. Za tu priliku je ugrađen Intel 80186 sa dva, četiri ili šest megabajta memorije na ploči. Iz ovoga vidimo da u našem kompjuteru postoje ugrađeni LM-controlera dva nezavisna kompjutera. Da su ostavili totalnu kompatibilnost sa PostScript-om ne bi bilo protora za veliku brzinu izvršavanja, a i formiranje strane za 800x800 ili 1000x1000 zahtevalo bi ili dodatni hard disk od 20-70 Mb (koji bi služio za formiranje strana) ili veliku ram memoriju. U suprotnom bi brzina štampa bila toliko spora da bi se strana štampala u obrnutu proporciju 1 to 1 strana u 8 minuta (a i to u najboljem slučaju). Fontovi su kao i ostali deo procesiranja koji ide preko LM-kontrolera. Imaju specifičan zapis, koji je omogućio veoma brz pristup štampi bilo da je u pitanju grafički ili tekst. Fontovi koji se konvertuju iz BitStream-a ili Adobe Type 1 formatu prolaze kroz programe za koverziju i direktno preko LM kontrolera se konvertuju u LXXO format koji se u LM

kontroleru, uz upotrebu minimalnog broja preciznih instrukcija, formira u željeno pismo u traženoj veličini. Zato je Laser Master i mogao da isporuču tako veliki broj (150) tipova slova. Ovi fontovi u sebi sadrže karaktere svih svetskih jezika, tako da kompanija i nije radila na proširenju i dodavanju novih, jer ako korisnik nije zadovoljen sa izborom od ovog broja onda se može konvertovati bilo koji BitStream ili Adobe Type1 zapis željenog fonta.

Ostaje dakle pitanje kako će se rešiti problem oko čirličnih tipova slova, ili specijalnih znakova koji bi nekom od korisnika mogli da zahtevaju za određeni rad. Za sada Laser Master kompanija nije radila na tome, jer je odziv od strane korisnika minimalan. Kod nas je i taj problem rešen i postoji mogućnost ugradnje bilo kojeg pisma, znaka ili familije fonta. Jedan od prikaza je i napravljen u čirličnom setu koji je kreiran specijalno za LaserMaster kontroler u LXXO formatu. Tako da za LaserMaster više nema ograničenja u izradi i

Prikaz familije Bitlpo sa našim znacima

Prikaz familije Book Script sa našim znacima

Prikaz familije Broadway sa našim znacima

Prikaz familije Kleister Black sa našim znacima

Prikaz familije Clarendron normal sa našim znacima

Prikaz familije Clarendron bold sa našim znacima

Prikaz familije Cooper Black sa našim znacima

Prikaz familije Corbel sa našim znacima

Prikaz familije Times normal sa našim znacima

Prikaz familije Times italic sa našim znacima

Prikaz familije Times bold sa našim znacima

Prikaz familije Times bolditalic sa našim znacima

ПРИКАЗ ФАМИЛИЈЕ АСТРА НОРМАЛ СА НАШИМ ЗНАЦИМА

ПРИКАЗ ФАМИЛИЈЕ АСТРА ИТАЛИК СА НАШИМ ЗНАЦИМА

ПРИКАЗ ФАМИЛИЈЕ АСТРА БОЛД СА НАШИМ ЗНАЦИМА

ugradnji novih tipova slova. "Aurora soft" iz Beograda se postarala da reši problem novih tipova slova u LXXO formatu tako da, ako imate kontroler LXPC-800x800 ili 1000x1000, možete preko redakcije SVETA KOMPJUTERA stupiti u kontakt i poručiti određene familije slova. Na AuroruSoft će vas uputiti i ako zovete Englesku ili Norvešku filijalu LaserMaster korporacije.

Novosti

LM, pored LXPC-6 800x800 kontrolera proizvodi i ekran (GAS-PLAZMA 1280x1024) i štampač. Sveža vest je da je LaserMaster izbacio i nove tipove štampača i to formata A3. Image controler za Mekintoša LaserMax sistem u rezoluciji 1200 x1200 dpi, a uskoro se očekuje i za PC-a.

Saša Stanojković

BEST COMPUTERS



011 320-103

Majke Jevrosime 42

MI PRODAJEMO KOMPJUTERE, KOJI POSTAJU VAŠI PRIJATELJI



- 286 - 12 Mhz 22950.-
- 286 - 16 Mhz 25950.-
- 386SX 16 Mhz 33950.-
- 386 - 25 Mhz 45950.-
- 386 - 33 Mhz 59950.-
- 486 - 25 Mhz 69950.-

8Kb CACHE



Standardna konfiguracija sadrži: 2 ili 4 Mb RAM, AT BUS HD 44 Mb, FD 1.2 Mb, Hercules. Doplata za VGA adapter i monitor: 10950.-

011 320-103

Programmer's Paradise® ...

Programmers Paradise



My direct source for Microsoft products

Distribucija originalnog softvera američke firme LIFEBOAT – PROGRAMMER'S PARADISE po najnižim cenama!

Samo nekoliko paketa iza naše poruke od preko 1000 naslova.

BORLAND			
Eureka: The Solver	200	Magix PC	773
Paradox 3.5	566	NFLR	953
Paradox Engine	995	Opus One	247
Paradox Network	1159	Q & A	395
Paradox 386	1125	R:BASE	881
Quattro	180	R:BASE Compiler	1151
Quattro Pro	567	Superbase 4	1151
Reflex 2.0	315	VP-Info	179
Sidewick	242	Clipper 5.0	918
Sidewick Plus	191	Clipper Summer '87	827
Sprint	242	Go Font Plus	567
Superkey	125	Force	805
Turbo Basic	125	-FoxBASE Plus	449
T. Debugger & Tools	189	Fox Pro	881
Turbo C	121	Front Runner	485
Turbo C ++	256	Genler	711
Turbo C ++ Prof.	386	Quickcode II Plus	339
Turbo Pascal 5.0	180	R&R Code	233
T. Pascal 6.0 Prof.	502	SoftCode	126
T. Pascal 6.0 DevKit Lib	301	Sycoro	555
Turbo Prolog 2.0	180	U1 Developer's Ref.	557
Turbo Prolog Toolbox	125	U1 2 Touch & Go	182
Turbo Lighting	125	ClipNet	182
		Clippower	262
MICROSOFT		Clipx	197
MS Basic 7.1	676	dClip 2.0	346
MS Basic Prof. DevKit	629	Funcky Library	323
MS Chart	549	ProClip	243
MS CDB	149	dANALYST Clipper	485
MS COBOL 4.0	1043	dANALYST dBASE III+	485
MS Excel	557	dANALYST dBASE IV	485
MS FORTRAN 5.0	504	dANALYST FoxBASE Plus	485
MS Macro Assembler	177	dBFind	162
MS Pascal	333	dBPower	162
MS Project	593	db Prof. DevKit Lib	267
MS Quick Basic 4.5	125	Tom Rettig's Lib.	144
MS Quick C 2.5	125		
MS Windows 3.0	173	DTP	
MS Windows 386	225	Adobe Illustrator	737
MS Windows DevKit Kit	575	Byline	323
MS Word 5.0	497	Finasse	215
MS WinWord 1.1	585	GEM3 DTP	305
MS Works	180	PageMaker 4.0	917
		Publish II	234
		Springboard Publisher	144
CAD		Ventura Publ. 3.0	989
AutoCAD 11.0	4459	Ventura Prof. Ext.	719
Autodesk Animator	449	Ventura Network Serv.	1525
Auto Shade	855	XyWrite II Plus	539
Auto Sketch	676	Freedom of Press	629
Design CAD	121	Go Script	215
Design CAD 3-D	626	Go Script Plus	413
Drafix CAD Ultra	467	InSet	215
Drafix CAD 386 Ext.	233	InSet Plus	283
Generic CADD Level 1	323	Printplot 2.0.	351
Generic CADD Level 3	323		
		GRAFIKA	
BAZE PODATAKA		Artline	503
Canon Personal Dev	233	Corel Draw!	877
Canon Prof. Dev	839	Dr. HALD III	181
DateEase	97	Draw Perfect	521
dBASE III Plus	747	Freelance Plus	538
dBASE IV	881	Graph Writer II	538
dBASE IV Develop	1521	Grasp	243
dbMAN V	87	Harvard Graphics	526
dbMAN V Multuser	358	HiJack Plus	287
DBXL	358	Micrograt Designer	910
Informix 4GL	1611	PC Paintbrush Plus.	211
Informix SQL	1287	Pixie	211

CARDEM d.o.o.

Na Produ 38
62391 Prevalje
Slovenija
Tel. 0602/31-338
Fax. 0602/31-338, 31-288

Publisher's Paintbrush	279	TABELARNE KALKULACIJE	
Publ. Type Foundry	335	Framework III	895
Finality XGRAF	197	LOTUS 1-2-3 2.0	560
PCX Prog Toolkit	135	Lotus 1-2-3 3.0	719
		Lucid 3-D	179
		PlanPerfect 5.0	357
		Smart System 3.1	959
		Super Calc 5	575
		Symphony 2.0 Plus	791

JEZICI			
APL&PLUS	899		
387 BASIC	413		
Bamarc Quick Basic	963		
LPI Basic	827		
NR Basic	423		
PowerBasic	181		
True Basic	124		
Aztec C86+ Prof.	323		
C86PLUS	647		
High C	389		
High C 386/486	971		
Lattice C 6.0	279		
Lattice C 286	711		
Lattice C 386	1205		
NBP-C 386	1439		
NBP-C 386/486	971		
NBP-C 486	1759		
Top Speed C	279		
Top Speed C Extended	567		
Watcom C 8.0 Prof.	755		
Watcom C 386 Prof.	1023		
Zortech C	143		
Zortech C ++ Prof.	359		
Zortech C ++ Compiler	297		

1619			
LI-COBDL	1619		
RM/COBOL 85	1596		
80386 UR/Forth	567		
GIGA Forth	485		
Lahey F77	963		
NBP Fortran 386	1439		
NBP Fortran 486	1759		
SVS Fortran 77/386	629		
Watcom Fortran 77 8.0	1189		
Le_LISP	654		
LispC	531		
MuLISP-87	523		
Logitech Modula Comp.	143		
TopSpeed Modula 2 Co.	279		
LPI-Pascal 386	1133		
NBP-Pascal 386	1439		
NBP-Pascal 486	1759		
Prof. Pascal 386	1529		
SVS Pascal/386	1186		
TopSpeed Pascal	279		
Arity Prolog Comp.	989		
Cogent Prolog	1759		
Smalltalk-80/386	963		
Lattice PFG 3.0 Dev	2313		
LPI PL/I 386	2421		
LPI-RPG II	4319		

TEKST PROCESORI			
Ami	233		
Display Write IV	575		
Grammatik IV	99		
Manuscript	575		
Multimate Adv. II	538		
Office Writer 5.0	580		
Professional Write	261		
Sanna Word IV	569		
Total Word	515		
VolksWriter 4	157		
WordPerfect 6.1	455		
WordPerfect Executive	125		
WordPerfect Library	125		
WordPerfect Office	521		
Wordstar 2000 Plus	575		
Wordstar 6.0	567		

UTILITIES			
Norton Adv. 5.0	153		
Norton Commander 3.0	179		
PC TOOLS 8.0	161		
MACE 1990	189		
Blast II	431		
Brooklyn Bridge	179		
Carbon Copy Plus	233		
Laplink II	179		
Mirror II	125		
Procomm Plus	114		
Copy II PC	63		
Fastback Plus 2.1	215		
1 DIR Plus	107		
Q-DOS II	69		
SpeedStor	161		
Magellan 2.0	179		
Wordstar 2000 Plus	575		
XTree Pro Gold	137		
Disk Optimizer 4.05	114		

OSTALI SOFTVER			
UNIX, XENIX, NOVELL			
Programi za XENIX/UNIX			
Mrežni softver, komunikacijski			
OS/2 aplikacije			
Specijalni programi			
Programi za SUN radne stanice			
Programi za Macintosh			

HARDVER			
PC računari i oprema			
Štampači, mreže			
Profesionalne radne stanice SUN			
SUN kompatibilne radne stanice SOL			
BOURNE			
Oprema za SUN i SOL/BOURNE			

OPERATIVNI SISTEMI			
Conc. DOS 386	305		
DES/View 386 & GEMM	305		
PC DOS 386	303		
SCD 386 XENIX Sys. V	2285		
Wendri DOS	197		

PROJEKTOVNO PLANIRANJE			
Harvard Total P. Man.	791		
Superproject Plus	459		
Time Line 4.0	637		

ZOVITE, TRAJITE KATALOG!

Cene su maloprodajne, brez poreza na promet. Date su u AMERICKIM DOLARIMA. Plaćanje u dinarskoj vrednosnosti po srednjem kursu.

RS 232

Žice koje transfer znače

Poslednjih meseci mnogi čitaoci su nas pitali kako da prenesu podatke sa jednog računara na drugi. Većinom se radilo o prenosu sa nekog manjeg osmobičnog računara na PC. To nam je bio osnovni motiv da pokušamo da damo opširniji odgovor na ovo večitno pitanje, ukratko objasnimo način rada i praktičnog korišćenja RS 232 interfejsa.

Piše Bojan ZANOSKAR

Interfejs RS 232, kao veza između uređaja za obradu podataka i uređaja za komunikaciju, opisan je EIA standardom RS 232A, tj. preporukom 879 "Komitetu za sisteme i uređaje za prenos podataka". Do danas je ovaj standard dobio dva pozivna imena (RS 232B i RS 232C) kojima su pojedine preporuke uvrštene u obavezni deo standarda i uneta manja poboljšanja. Izuzetno je rasprostranjen i jednostavan za korišćenje.

RS 232 dozvoljava više načina serijske komunikacije: sinhrono i asinhrono, dvodlično i četvorodlično, prenos između više uređaja u punom (full) ili polu-duplexu (half-duplex), sa kontrolom grešaka itd. Ograničeno se na one mogućnosti i podatke koji su najpotrebniji u praksi, a često se koriste na personalnim računarima.

Interfejs je predviđen za korišćenje na kratkim rastojanjima (do 12 metara), mada praktično maksimalno rastojanje mnogo zavisi od načina rada, vrste kabla i sitavog niza faktora. U praksi se kod nas mogu sreći i mnogo veće udalje, ali se onda mora računati na smanjenje brzine prenosa i pouzdanosti. Preporučuje se korišćenje muskog konektora D25 (dvozvijen je i D9) na opremi i ženskom na komunikacionom kablov.

Na svim kolima maksimalni dozvoljeni napon je ± 25 volti prema uzemljenju signala (GND) pri čemu svi vodovi moraju imati odmaranje i ograničujuće struje kratkog spoja na 0,5 ampera. Napon logičke jedinice (ON) mora biti iznad -3 volta a nule iznad +3 volta, u odnosu na GND (AB) na svim vodovima. Interval od -3V do +3V je nefinisan. Ulazna impedansa mora biti u intervalu od 3000 do 7000 oma i kapaciteta ispod 2500 pikofarada.

Propisno izveden RS 232 interfejs (sa D25 i D9 konektori-

ma) postoji na skoro svim personalnim računarima koji se koriste kod nas: IBM PC, Atari ST, Amiga, TIM 011 itd. Kod IBM PC računara kod nas, ovaj interfejs se najčešće nalazi na "Multi I/O" kartici, i to u dve varijante: paralelni interfejs (D25 ženski konektor) i jedan serijski (D9 muški), ili jedan serijski (D25 muški). Priključak drugog serijskog interfejsa obično je na samoj pločici i može se koristiti ukoliko se dokupe dva neophodna integrirana kola za koja postoje slobodna podnožja i priključak poveže desetodigitnim priključkom preko plošnatog kablja sa devet žica na D25 muški konektor montiran na neku od slobodnih metalnih pločica koje zatvaraju prostor za proširenja.

Svaka kartica ima "džampe" ili DIP prekidače koji određuju koji je priključak (COM1 ili COM2) na kom konektoru i mogu ga isključiti. Na većini je moguć i izbor u DOS-u nedokumentovanog COM3 ili COM4 interperata (za AT - IRQ 3 i 4) i adrese portova. Moguća je kontro-



Slika 1

la i više od dva serijska porta (kartice sa 4 ili 8 x RS 232C) ali to zavisi od programa koje koristite, pošto u "normalnoj" konfiguraciji PC sa MS ili PC DOS-om raspoređuje samo dva, COM1 i COM2.

Kod "Apple" računara situacija je nešto komplikovanija. Raspored vodova na njihovim konektorima dat je u TABlici 1 i detaljnije objašnjenje u narednim poglavljima. Raspored pinova na konektorima koje pomenuti računari koriste prikazan je na SLICI 1.

RS 232 - opis vodova

Dati su opisi 10 vodova koje ćete često srećati, a opisani su u RS 232C standardu. U prvoj grupi je uzemljenje (2), drugoj vodovi za prenos signala podataka (2) a u trećoj vodovi za prenos kontrolnih signala (6). Prva dva slova su oznaka po standardu, zatim je uveden engleski naziv i njegovo skraćeno ime, prevod (u zagradu), smer u odnosu na uređaj za obradu podataka (ulaz/ilaz) i kratak opis funkcije. Ovo su vrlo sažeti podaci koji daju samo skicu načina rada.

Umetsto punih naziva vodova u ostalom tekstu koriste se skraćeni koji se i najčešće sreću u praksi.

AB - Protective Ground (zaštita uzemljenje). U velikoj većini slučajeva povezan je sa kućnim uređajem i uzemljeno preko električne instalacije.

AB - Signal Ground, GND (uzemljenje signala) Zajedničko uzemljenje (masa) svih vodova osim AA, sa kojim ga ne treba mešati.

Vodovi za prenos podataka.

BA - Transmitt Data, TX (slanje podataka), ilaz. Prenos podataka od uređaja za obradu prema uređaju za prenos.

BB - Receive Data, RX (prijem podataka), ulaz. Prenos podataka od uređaja za prenos prema uređaju za obradu.

Vodovi za prenos kontrolnih signala

CA - Request to Send, druga oznaka je RTS (žubzet za slanje), ilaz. Uređaj za obradu podataka traži pripremu slanja podataka uređaju za prenos.

CB - Clear to Send, ili CTS (slobodan za slanje), ulaz. Uređaj za prenos podataka javlja da

a) Serijski kabl sa 7 vodova



d) Serijski kabl sa 3 voda



b) Serijski kabl sa 5 vodova



e) Serijski kabl PC - Apple IIc



c) Serijski kabl sa 6 vodova



Varijante serijskih kablova

Slika 2

je spreman da pošalje podatke uređaju za obradu. Uključen (ON) CTS je odgovor na ON RTS.

CC - Data Set Ready, ili DSR (spreman za prenos), ulaz. Uređaj za prenos podataka pokazuje da je spreman za rad. U normalnom prenosu podataka mora biti ON tj. sva stanja koja one mogućavaju prenos u datoj klasi izvanice OFF.

CF - Data Carrier Detect, ili DCD (detektor nosilac), ulaz. Uređaj za prenos podataka pokazuje da prima nosilac signala podataka. Postavlja se na OFF zbog greške u prenosu, ili pri prekidu komunikacije.

CD - Data Terminal Ready, ili DTR, (terminal spreman), izlaz. Uređaj za obradu podataka pokazuje da je spreman za priključenje na komunikacijski kabl. CE - Ring Indicator, ili RI (indikator poziva), ulaz. Uređaj za prenos podataka pokazuje da je primio poziv uređaja za obradu. Koristi se za automatski odgovor na poziv.

Možda ćete se sresti i sa: CG - Data Modulation Detector; CH - Speed Selector; DA, DB - Transmitter Signal Element Timing; DC, DD - Receiver Signal Element Timing.

Kako napraviti kabl

U prethodnom poglavlju opisani su vodovi RS232C interfejsa a u TABLICI 1 prikazan je njihov raspored na različitim vrstama i tipovima konektora. Navedeni su tipovi (muški/ženski) konektora koji se nalaze na računaru, tako da za kabl morate nabaviti suprotan tip. D25 i D9 konektori koriste se na računaru IBM PC, Atari ST, Amiga, TIM 01 i mnogim drugim modelima. DIN 5 konektor koristi se na računaru Apple IIe i još nekim modelima ove porodice. D9 ženski konektor nalazi se na starijim modelima Macintosha.

Na SLICI 1 skicirani su položaji "pinova" (kontakata) onako kako ćete ih vidjeti pri lemljenju. Iako su proizvođači po standardu izdvojnici da na konektore utakaju brojeve pinova (kao se domaći proizvođači često ne drže), ovaj mali podsetnik treba da spreči najčešće greške: okretanje rasporeda kao u ogledalu.

Kada ustanovite koji su vam konektori potrebni i gde je spojen koji izvod, ostaje da odaberete način povezivanja.

Na SLICI 2 prikazano je nekoliko varijanti: 2a) je kabl sa sedam vodova koji uglavnom koriste gotovi programi za prenos podataka između računara. (Sl. 2a) je standardni serijski kabl sa šest vodova koji se najčešće koristi ("Svet igara" 1. 1990., a 2c) jedna njegova podvarijanta. Na 2d) je skica najelemetarnije varijante kabla sa tri voda. Ukoliko uklonite i vodove koji su naređeni isprekidano dobijate kabl koji će sigurno zadovoljiti minimalne zahteve a često se koristi. Ove varijante preporučujemo za prenos podataka na Macintoshu ("Svet kompjutera", 12. 1989.). Na 2e) je skica kabla za vezu Apple IIe - IBM PC.

Skraćeni naziv	RS232C naziv	smjer	D25 utikač	D9 utikač	DIN 5 utičnica	D9 utikač
P. GND	AA	-	1	oklop	oklop	oklop
TX	BA	izlaz	2	3	5	5
RX	BB	ulaz	3	2	4	9
RTS	CA	izlaz	4	7	-	-
CTS	CB	ulaz	5	8	-	-
DSR	CC	ulaz	6	6	1	7
GND	AB	-	7	5	2	1
DCD	CF	ulaz	8	1	-	-
DTR	CD	izlaz	20	4	3	6
RI	CE	ulaz	22	9	-	-

Koristeći ovaj materijal možete napraviti dvadesetak različitih kablova, iskušajući čitavo lako će ga iskoristiti da naprave i rešenja koja nisu navedena.

Praktični saveti

Pri pravljenju kablova za prenos podataka treba imati u vidu nekoliko osnovnih pravila:

1. NIKADA nemojte uključivati ili isključivati konektore dok je računar uključen. Obično se ne dešava ništa loše, ali jednom ćete sigurno uspeti da izazovete kvar interfejsa.

2. Ako su računari međusobno spojeni a uključeni na različite utičnice na većoj udaljenosti (u različitim prostorijama) ili na različitim fazama, dobro je znati kako je izvedeno uzemljenje ili se konsultovati sa prijateljem koji poznaje elektrotehniku. Loša električna instalacija (a lakve su česte) može da bude uzrok velikih kvarova.

3. Umesto koaksijalnog kabla, kod kraćih vodova odlično mogu poslužiti i upredene tanke žice ("parice", kao za telefon) ili višezični trakasti kablovi. Veće dužine će povećati osetljivost na smetanje i smanjiti maksimalnu brzinu prenosa.

4. Zaštita masu uvek treba spojiti SAMO na jednom konektoru, i to na zaštitni omojak (pilot) koaksijalnog kabla. Ako dobro pomazete problem, kao i svoj računar, možete spojiti zaštitni i masu signala deljibim i štu kraćom žicom pletenicom. Ako kabl ima više vodova spojenih na masu signala, poželjno ih je sve povezati u jednoj tački (kontakta). Ovim merama možete smanjiti nivo šuma (ali i obratno, ako ih pogrešno izvedete).

5. Iako je dobro lemljenje tema za posebna čitanja, evo nekoliko jednostavnih saveta za početnike:

- važna je da se vodovi ne pomeraju u toku hlađenja liskala; dobar loz je sjajan i pravilno obuhvata vodove;
- štediti tinol - manje iskušani skloni su da ga uvek stave previše, što često izaziva kratak spoj;
- koristite tanak tinol i održavajte vrh lemličice čistim pomoću sundera za čišćenje;
- galvanizovane vrhove nožnih lemličica nemojte čistiti turpijom;
- izbegavajte pregrevanje vodova - toplotu odvodite pincetom, a ako niste zadovoljni, po-

kušajte ponovo tek kada se kontakti malo ohlade;

● nemojte koristiti lemličicu snažnijoj od 20 vati;

● stavite izolacionu cevčicu (bužir) na kabl ako postoji i najmanja mogućnost da se kablovi dodirnu.

6. I ako se pridržavate svih navedenih mera, može se dogoditi da pogrešite. Zato, ako lemite prvi put, ili niste zadovoljni kako vam ide, samolite nekog iskusnijeg prijatelja da vam pokaže i reši osnovne stvari. Tako se najbrže i najboljnije uči.

I ako se autor mnogo trudio da dobro napiše ove savete, ne možete snositi odgovornost ako pogrešite i tako oštettite neki deo opreme.

Prenos podataka serijskim kablom

Svaki od pomenutih računara raspolaze nekim od komunikacionih programa koji se, većinom, lako koriste. Naravno, mogu se koristiti i mnogo jednostavnija rešenja. Pre godinu dana autor je napravio kabl za prenos podataka Apple II - PC, koji i danas radi, iako što je na "Apple" u napravljen poseban drajver za štampač pomoću koga "štampa" podatke na PC. Rešenje je bilo nametnuto postojanjem tri (3) operativna sistema i desetak megabajta podataka koje je trebalo prebaciti. U različitim prilikama autor je na PC-u koristio program "Procom" i njim je veoma zadovoljan.

Najjednostavnije rešenje koje je i uvek pri ruci na PC-u jeste korišćenje MS DOS-a ili BASIC-a. Ie DOS-a se prvo moraju podestri parametri komunikacije navedenom MODE.

MODE COM <n>: <baud>, <parity>, <datebits>, <stopbits>, [P]

Sintaksa je jednostavna: sa COM1 ili COM2 biramo port za prenos; <baud> (šta se "bdi") je brzina koja može biti: 110, 150, 300, 1200, 2400, 4800, 9600 i 19200 bauda - napišite jedan od tih brojeva; <parity> uključuje kontrolu parnosti i može biti O (odd - neparno), E (even - parno) ili je kabl isključuje - N (no); <datebits> određuje broj bitova podataka u svakom prenetom bajtu i može biti 7 ili 8; <stopbits> određuje broj bitova u svakom prenetom bajtu i može biti 1 ili 2; Ako se kao poslednji parametar navede P, to navodi računara da po-

starovajnu komunikacije neprekidno pokušava da uspostavi vezu (eve do CONTROL+C ili odziva druge strane).

U praksi sve to izgleda ovako: otukurno

MODE COM1: 4800,N,8,1,P

Zanim proverimo identičnost parametara na programu drugog računara, na PC-u utiskujemo

COPY COM1 Laza.TXT

startujemo program na drugom računaru i u "Lazi.TXT" dobijamo preneti tekst (naravno, može i obratno). Kasnije je moguće napisati konformne "batch" programe, ali petacija je isti. RS 232C ima nešto više mogućnosti (kada ne govoriš o softveru koji od njega izvlači "vrti" no što može) ali iznervla MODE samo dobra ilustracija osnovnih mogućnosti.

U jugoslovenskim preduzećima koja imaju računarske centre prevladaju skupe i moćne konfiguracije koje podržavaju na desetin funkcija i rade na brzinama od 10 i više megabajta. Istovremeno, retki su domaći računarski programi polupno koriste ove mogućnosti, a mrežni operativni sistemi često su polovično instalirani i nepozadano rade.

Mreže na donjem kraju raspona mogućnosti i cena kod nas su malo poznate, iako se u svetu puno koriste i popularne su. Možda bogatiji bolje znaju šta im i koliko treba?

Razmotrimo ovaj problem malo detaljnije. "Inteligentni" bafer koji omogućava zajedničko korišćenje periferije (uređaj veličine kutije za cipele), spaja desetak nekompatibilnih računara u mrežu u kojoj svi mogu koristiti iste štampače i modeme, i omogućava 100 mrežni kabl (do desetak) osnovnih mrežnih funkcija ne traži nikakvo posebno održavanje ni stručno osoblje, niti mnogo sporje od mreže ali zato košta samo 500 dolara. Ova cena je 10-20 puta niža od cene kvalitetne mreže iste veličine. Ili, jednostavan program i kabl sa jedinstvenim cenom daju nekoliko najjednostavnijih mrežnih funkcija (uključujući i zajedničko korišćenje spojnica) za manje od 100 dolara. Iako su u našem LAN-ov jeve finitiji i brojniji, sigurno je da nisu uvek potrebni, a razlika u ceni će uvek biti velika.

Mnogi zastareli i zaboravljivi računari po preduzećima i školama u našoj zemlji mogu bi lepo da rade barem još godinu kao terminalni spojeni preko serijske kartice na centralni PC računari ili u prostoru mrežnava. Već i savim jednostavnim proračun očigledno pokazuje velike uštede u proračunu na našem šarenom tržištu koje još uvek relativno malo traži od računara a novca ima sve manje.

O kojim čemu trimama iz oblasti jeftinih mreža dalje pisati, najviše zavisi od mišljenja čitalaca. Prema tome, ako je zainteresovani, ako imate problem sa mrežnom komunikacijom, predložio ih idoga, želite da vidite uporedni tekst uređaja ili podelite svoja iskustva, javite nam se.

VGA

Programiranje

Ne tako davno, VGA karta se retko nalazila kod domaćih ljubitelja kompjutera. Padom cena i pojavom jeftinijih monohromatskih monitora, postaje VGA karta čest gost i kod onih koji nemaju posebnih afiniteta prema grafici.



Piše Voja GAŠIĆ

edan od osnovnih izdvojeva za kupovina VGA karte je mogućnost izmene u karakter generatoru i lakom instaliranju naših slova bez hardverskih intervencija i dodatnih prekidača.

Dovoljan izbor modova koji su kompatibilni sa prethodnim grafičkim kartama, pristojna rezolucija sa zadržavanjem proporcionalnosti, i pristojan izbor boja su neki od razloga popularnosti VGA karte, ali, verovatno, presudna bila trenutna spremnost tržišta da takav proizvod prihvati.

Opšte karakteristike

Da ne bismo opterećili tekst brojem podacima, na slici 1. dali smo pregled osnovnih modova video kartice. Modovi 0h do 8h odgovaraju CGA kartici, 7a - MDA (i Hercules) kartici, 0Dh do 10h sreću se prvi put na EGA, a modovi 11h do 13h na VGA kartici. Gledajući navedene podatke, možemo doći do zaključka da se razvoj grafičkih kartica ogledao samo u razvoju novih modaliteta za prikazivanje grafike.

Ipak, značajni modovi (0h do 8h) razlikuju se od kartice do kartice po kvalitetu prikaza znakova. Na CGA kartici, čiji se ekran sastoji od samo 200 linija, veličina karaktera je 8x8 piksela. EGA kartica ima ekran od 350 linija i veličina znaka je 8x14 piksela i VGA kartica sa 460 linija ima znak od 9x16 piksela. Inicijalno se deveta tačka ostavlja prazna, pa kad pravite fontove, možete da ih "rošćenje" na svih osam bita, a da ipak na ekranu ostane prostor između znakova. Postoji i opcija da se u devetoj koloni ponavlja bit iz osme kolone, ali ovo rešenje i nema neku naročitu primenu (nismo video ni jedan program u kome je primenjeno).

Vidimo da su u pogledu video modova kartice vertikalno kompatibilne, pa EGA i VGA obavljaju i MDA video mod 7h su 350 linija ekrana i karakterom od 9x14 piksela. Da bi bila zadržana kompatibilnost, u različitim modovima nalazi se video memorija na različitim adres-

ma. Tako je u tekstualnim modovima 0h - 6h video memorija mapirana od adrese B800h. U memoriji je moguće smestiti 8 stranica teksta. U modovima 0h i 1h svaka stranica zauzima 3900 bajta, a u modovima 2h - 6h po 4096 bajta. Primetujemo da je za svaki znak rezervisano po dva bajta. Prvi bajt označava sam ASCII kod znaka, a u drugi bajt smešten je atribut koji određuje boju ispisivanja znaka, kao i boju pozadine na mestu ispisivanja znaka (nika 2). Četvorobitni atribut može da određuje ukupno 16 boja. Na CGA karti to su predefinisane boje koje se ne mogu menjati i koje se proizvode čistim uticajem četiri DATA linije na IRGB ulaze monitora (I - Intensity, R - Red, G - Green, B - Blue). RGB kombinacijom može se dobiti 8 boja koje mogu biti pojačane i signalom što čini pomenutih 16 boja. EGA karta proizvodi signal nazvan rgbRGB signal sa po dva bita koji određuju boju. rgb proizvodi 173 intenziteta boje, a RGB 273, pa je sedla, sa ukupno 6 bita, moguće ostvariti 84 moguće nijanse. Kako se i ovde upotrebljavaju 4 bita za atribut od mogućih 64, može se videti izabanih 16 boja. Izbor se potiče tako što se sa 4 bita adresira 16 bajta statičke memorije koji se nazivaju "paleta" i koji sadrže podatke o rgbRGB signalima. Prelaskom na VGA karta, usli su u upotrebu i analogni monitori, pa je broj mogućih boja naaglo porastao. Za svaku boju se sada koristi po 6 bita, pa se sa 18-bitnom paletom može proizvesti 262144 boja od kojih je opet vidljivo samo 18 boja, sem u posebnom modu 13h koji može da prikaže istovremeno 256 boja u grafičkom modu. Princip generisanja boja možete da vidite na slici 3.

Opet zbog zadržavanja kompatibilnosti, različiti je respiracije video memorije unutar adresnog prostora procesora za različite modove. Generalno uzevši, svi tekstualni modovi počinju od B800h, a svi grafički od A000h. Treba izuzeti jedino mod 7h koji počinje na B000h zbog kompatibilnosti sa MDA (i Hercules) kartama, zbog koje je i uveden.

Upravljanje

Već prvi IBM-ovi video adapteri imali su standardne CRT kontrolere. Tako je bioskroba 6845 ugrađivana u MDA i CGA adaptere. CRT kontroler, kao i ostali registri potrebni za rad video stepena, smešten su u I/O mapi sa u njima možete komunicirati direktno pomoću OUT naredbi. Značajni registri CGA adaptera su Mode Control Register (adresa 3D0h) koji menja grafički i tekst režim, zatim Color Select Register (3D6h), koji bira aktivnu boju i paletu, Status Register (3DAh) pasvenc Light-Pen-a i portovi koji adresiraju 8945 CRTc, 3D4h - indeksni registar koji je upotrebljen za adresiranje jednog od 18 registara kontrolera i 3D5h Data Register. Na žalost, očitavanje vrednosti registara CRT kontrolera 6845 nije moguće.

Dva portovi 3D4h i 3D5h održali su se sve do VGA karte za komunikaciju sa CRTc kontrolerom. Opet postoji izuzetak da se portovi nele na adrese 3B4h i 3B5h u slučaju pokretanja grafičkih modova 7h i 0Fh (mono kompatibilni). VGA CRTc ima 16 registara koji se biraju o broju piksela u liniji, broju linija, položaju i veličini vertikalnog i horizontalnog povatnog (sinhro) impulsa. Ako želite nešto da upišete u registre CRT kontrolera, možete upotrebiti neku od nekoliko iz primera 1. Bilo da koristite duži, kraći ili još kraću varijantu, ne zaboravite eH i sti, jer vam se može desiti da do vi menjate sadržaje registara isto to radi i BIOS. Sada je hardverski moguće i pridati vrednost registara CRT kontrolera.

Ponekad je slatko igрати se pravog programiranja i upisivati vrednosti u registre. Ipak ne zaboravite da su to najpriljavije i najneprijateljske metode zbog kojih se uvek nerrviraju proizvođači hardvera. Ne zaboravite i to da su monitori skupi (barem oni VGA) i da se ne mora uvek agitati elektronski anop ako monitor nema odgovarajući sinhro impuls. Po cenu smanjenja veličanstone brzine vaših program okrenimo se standardnim

rešenjima i obratimo se video adapteru preko BIOS-a.

Demokratsko upravljanje

Standardni interapt koji obraduje i svu obraduju video adapteru (pod MS-DOS-om) je Interapt 10h. Ovaj interapt obavija funkcije vezane za uspostavljanje režima rada kartice, kao i osnovne I/O funkcije, kao što su čitanje i pisanje karaktera, tačke, palete.

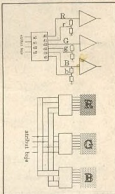
Evo kako su podeljene funkcije koje obavlja INT 10h:

- 00h postavljanje moda,
- 01h postavljanje oblika kursora,
- 02h postavljanje kursora na poziciju,
- 03h čitanje pozicije kursora,
- 04h čitanje položaja svetlosne olovlke,
- 05h izbor aktivne strane,
- 06h skrol aktivne strane na gore,
- 07h skrol aktivne strane na dole.

Slika 2. - atribut teksta



Slika 3. - formiranje palete



Slika 1.

Pregled video modova VGA kartice

mod	tekst ili grafika	potreban monitor	mogućih boja	rezolucija	video strana
0h	T	CM	16	40x25 chr	8
1h	T	CM	16	40x25 chr	8
2h	T	CM	16	80x25 chr	8
3h	T	CM	16	80x25 chr	8
4h	G	CM	4	320x200	1
5h	G	CM	4	320x200	1
6h	G	CM	2	640x200	1
7h	G	MONO	4	720x350	8
0Dh	G	CM	16	320x200	2-8
0Eh	G	CM	16	640x200	1-4
0Fh	G	MONO	4	720x350	1-2
10h	G	EGA	16	640x350	1-2
11h	G	VGA	2	640x480	1
12h	G	VGA	16	640x480	1
13h	G	VGA	256	320x200	1

Force 2.1C

Forsiranje baze

Još 1987 godine, na tržištu softvera pojavio se prvi 'pravi' kompajler za dBASE jezik nazvan 'Force III'. Nije stekao neku veliku popularnost. Međutim, pojavom nove verzije koja nosi naziv samo "Force" stvari su krenule nabolje. Posle svetske premijere, Force se od skora nalazi i na našem tržištu, zahvaljujući slovenačkom preduzeću "ABM" informacijski inženjering d.o.o. koje se nije zadovoljilo samo prodajom Force-a, već se potrudilo da domaćem kupcu obezbedi i YU library za rad sa YU slovima.

u vaš računaru. Ovakav font je praktičniji od poznate kombinacije vfont.exe + fontfont, jer je sve na jednom mestu. Da se ne biste mučili oko ulucavanja fontova, na BBS-u „Politika“ imate nekoliko gotovih fontova i „Font uditor“ u datoteci FEDILZIP. Ovaj editor omogućava editovanje font.exe datoteke za fontove 8x8, 8x14 i 8x16 piksela. Idući put ćemo detaljnije komentirati

Alt=6	Škrol aktivne strane na gore
Ulas:	
mov al, broj redova (0 za chw)	
mov bh, atribut za prazne redove	
mov ch, geniji red	
mov cl, leva kolona	
mov dh, donji red	
mov dl, desna kolona	
Alt=7	Škrol aktivne strane na dolje
Ulas:	
mov al, broj redova (0 za chw)	
mov bh, atribut za prazne redove	
mov ch, geniji red	
mov cl, leva kolona	
mov dh, donji red	
mov dl, desna kolona	

Slika 6 - škrol prozora

saći funkciju 11h i mnoštvo njenih podfunkcija. I program i fontove možete, naravno, deliti prijateljima kojima su potrebni.

Ovaj put pažnju smo posvetili tekstualnom režimu rada (i to uz velike restrikcije). U nastavku (koji sledi), očekuje detaljnije o font-servisu, pozivu INT 10h iz drugih programskih jezika, detekovanju priključene grafičke kartice i drugim lepim stvarima vezanim za vašu VGA kartu.]

VGA +

Sa asembliranjem priloženih programa, verovatno nećete imati problema, sem možda sa primerom 5. Za razvoj je, inače, korišćen „Public Domain“ asembler A86, koji je napisao Eric Isaacson. Asembler je zgodan jer ima svega četrdesetak kilobajta, brzo asemblira, ne mora da se linkuje, jer može direktno da kompajlira u COM datoteku. Svi programi sem primera 5, mogu se asemblirati sa:

```
A86 ime.ext
Za primer 5, potrebno je:
A86 ime.ext +O

LINK ime
Ako koristite Turbo Asembler
upotrebite:

TASM ime.ext /masm32
/quirks

TLINK ime
Nadamo se da neće biti mnogo
problema, a ako ne volite
assembler, u idućem broju biće
i drugih jezika
```

Piše Pavle PEKOVIC

orce je prvi pravi kompajler dBASE jezika. Naravno, bilo je potrebno da se sačuva kalva-origina kompatibilnost sa originalnim dBASE-om. Osnovno je da Force i dalje koristi čuveni DBF format zapisa datoteka, dakle na tom nivou je kompatibilna sa dBASE-om. Što se tiče INDEX datoteka, tu Force donosi novi, a kako bi se strukture zvao, FTX format. Početna veličina FDX datoteke je nešto manja od 13K, što je značajno više od konkurencije, međutim koeficijent rasta je manji nego što je to slučaj sa ostalim konkurentima, što je mnogo značajnije.

Novotarije

Force poseduje sve one oblike iteracijskih i selektivnih struktura za kakve poznaje i dBASE ali i mnoštvo novotarija. Najviše ih je na poju tipova podataka, novih funkcija ali i samog načina pisanja programa i njegove strukture.

Force, kao pravi kompajler, zahteva da mu se na početku programa deklariraju ne samo sve globalne promenljive, nego i sve baze. Dakle morate napisati nešto kao:

```
DBDEF
char(20) ime_prezime
dbl(10.2) licni_dohodok
```

ENDPRO

U ovom primeru mogli ste primetiti još nešto novo – tipove promenljivih. Force podržava sledeće tipove: LOGICAL, BYTE, INT, UINT, LONG, ULONG, DBL, CHAR, DATE, MEMO, ALIAS i FILE (kada je prvo slovo U, to znači 'Unsigned' – neznačen). Broj promenljivih je praktično neograničen.

Mnogi programeri teško će se navići na obavezno deklarisanje promenljivih i baza na početku programa, ali to je cena za uštedu u memorijskom prostoru i mnoge druge prednosti koje donosi ova koncepcija.

Kompajler ne postavlja strože zahteve samo kod deklaracije baza i promenljivih, već i kod deklaracije funkcija i procedura, a posebno kod prenošenja parametara. Parametri sada mogu biti ulazni ili ulazno/izlazni, tj. mogu se prenositi po adresi ili po vrednosti. Za to su rezervisane nove reči. No bolje je to videti na primeru.

```
PROCEDURE primer1
PARAMETERS CHAR vraca,
VALUE UINT ne_vraca
...
ENDPRO
ili
FUNCTION LOGICAL primer2
PARAMETERS VALUE
ULONG ne_vraca, DBL vraca
...
ENDPRO
```

Narednu novost lako je primetiti jer je uočljiva na početku svakog programa – to su hederi (zaglavja). Naime, većina funkcija je tematski raspoređena u tzv. heder datotekama i programer će uključiti samo one datoteke koje su mu u datom programu

potrebne. Sve ovo će vremenom dobiti razumeti svi oni koji su imali dodira sa C-om. Tu su još neki elementi jezika C, recimo preprocessor, istina, mnogo sličniji onima nego u C-u; u okviru njega su i INCLUDE, #PRAGMA, #DEFINE, nezaobilazna #IF konstrukcija i mnogo toga još.

Od onog što na prvi pogled pada u oči, ostalo je da napomenem da se glavni program piše kao procedura pod imenom main.procedura. Neobično, ali ne smeta, lako ćete se navići.

Savladavši novi oblik pisanja programa, pozirao sam da napišem svoj prvi Force program. Tu me je odmah dočekalo drugo veliko iznenađenje. Najjednostavniji program, koji učitava broj sa tastature a zatim ga ispisuje na ekran – nije radio. Program je izgledao ovako:

```
vardef
dbl(14:2) broj
enddef
procedure force_main
clear
© 10,10 say "Unesi broj > "
get broj picture
"999,999,999.99"
read
? broj
endpro
```

Na primer, program je uvek uzimao deo broja s leva na desno do prvog zarez, ostatak je ignorisao. Posle proveravanja svih mogućih kombinacija formata, tipova promenljivih i konsultovanja priručnika, obratio sam se ljudima iz ABM-a, koji su prvo bili zbunjeni, a kasnije rekli da je neispravan format, tj. da se u formatu broja se ne mogu stavljati zarez koji odvajaju hiljade! Posle toga sam probao da li radi evropski format zapisa brojeva, gde se umesto tačke stavja zarez i obratno. Naravno, ni to nije radilo, izgleda da to progovodac nije ni predviđeo, međutim, ABM je uputio zahtev da u jednoj od kasnijih verzija ugradi i tu mogućnost. Živi bili pa videli.

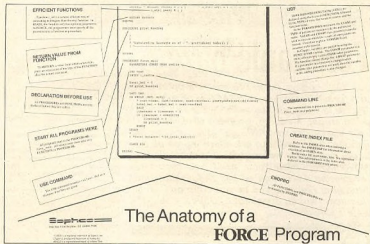
Posle nekoliko prostih primera u kojima sam se divio brzini rada programa pisanih uz pomoć pravog kompajlera kao i

Šta sadrži paket

Force nam je stigao na testiranje na tri diskete. Tu su bila još dva, na prvi pogled, obimna priručnika, kao i obavezni Quick Reference (spisak naredbi sa kratkim objašnjenjima).

Prvo što svako uradi kada dobije novi program je da napravi rezervne kopije originalnih disketa, a da originale odloži na stranu da se ne bi oštetili. Tu nas je dočekalo prvo iznenađenje. Posle nekoliko uzaludnih pokušaja kopiranja, shvatili smo da je program mašinski. Ako slučajno poželite da ga instalirate na drugom mestu, moraćete da ga 'deinstalirate' sa jedne mašine pa da ponovite instalaciju na drugoj.

Šta bi se desilo kada bi se pokvario hard disk sa instaliranim Force-om? Izbavni gospodin iz ABM-a objasnio je da, ako se to desi, pozovemo njihovu firmu, i oni će nam reći kako je moguće instalirati program još jednom. Sigurno je svakom čitaocu jasno kakvi se tu problemi mogu javiti. No, po obećanju jednog od ljudi iz ABM-a, uskoro će početi sa prodajom nezastiđenih kopija. Ipak, problemi oko zaštite programa ne treba da brinu budućeg vlasnika Force-a, jer svi registrovani korisnici imaju pristup specijalnom katalogu na Softpac BBS-u u USA, sa koga se mogu 'skinuti' najnovije verzije.



The Anatomy of a FORCE Program

maloj dužini EXE file-a (program koji štampa "Hello world" daje EXE od samo 2K!), napravo sam nekoliko prošlih primera za osnovne manipulacije sa bazama. Nemoguće je odmah ne sofiti jednu vrlo lepu stvar - nov koncept pri radu sa datotekama: datotekama se operise preko njihovih aliasa, koji se zadržavaju prilikom definisanja i otvaranja datoteke. Naime, više nema potrebe za maltretiranjem sa radnim područjima i groznom naredbom SELECT, sada je u svaku naredbu za rad sa bazama ostavljena mogućnost da se ispred nje postavi tzv. alias baze kojoj pristupamo. Na primer, ako je bazi dodeljen alias "baza" pisat ćemo nešto kao:

```
!baza GOTO TOP
!baza PACK
```

Ovo nije mnogo bitno kada se koristi jedna baza, ali kada se radi sa više baza, onda ovaj na-

čin rada pokazuje svu svoju vrednost. Naravno, za ovakvu koncepciju bilo je potrebno razviti novi sistem otvaranja datoteke. To je rešeno uz pomoć naredbe OPEN koja otvara fajl i odmah mu dodeljuje alias čija je radna zona u memoriji definisana između klauzula BDFDEF i ENDFDEF. Onima koji su navikli na naredbu USE i upotrebu SELECT naredbe ostavljena je i ta mogućnost.

Većina ostalih funkcija za rad sa datotekama ostala je ista kao kod DBASE i srodnih programa, ali je dodat niz novih funkcija koje kao parametar imaju, pogodite - alias baze. Kao primer pored funkcija:

```
RECNO(), RECCOUNT()
i sličnih, sada postoje i
A_RECNO(<alias>)
A_RECCOUNT(<alias>)
i slično.
```

Na žalost, kod jednog sasvim prostog primera program je prijavio RUN-TIME error #0006(!?). Ovu grešku je javljala naredba PACK iz potpuno nepoznatog razloga. Da stvar bude još gora, objašnjenje ove greške nisam našao u Force priručniku, koji je ovde prvi put pokazao svoje muese (kasnije će ih biti još slijaset). Posle izvesnog vremena sam zaključio da je to DOS greška (Invalid handle) i ostao sam zbunjen. Srećom mi je palo na pamet da isti program linkujem nekim drugim linkerom, i stvar je bez greške proradila! Naime, od tada sam koristio Borlandov Turbo stari Link 1.1, poučen iskustvom iz Clipper-a, koji nije radio sa novijim verzijama Tlink-a. Čim sam uzeo Microsoft-ov Linker, program je proradio "ko hat". Trebalo je da Sophoc što u svom priručniku pomena sa kojim se Linkerima Force OBJ i LIB slaže a sa kojima ne.

Još novosti

Kao novost u Force-u, još bih pomenio i tzv. "Pick liste" u koje stavljate stringove, koje posle možete pogledati i izabrati željeni. Ove liste vooma liče na sistem menija, ali bi bile mnogo upotrebljivije kada bi postojale i naredba za brisanje stringa iz liste. Ovakvo nemaju neku značajniju primenu.

Jedna stvar koju će retko ko ostavi ravnodušnim jeste povezivanje sa C-om. Naime, u Force-u postoje funkcije: SETUP_TURBOC() i SETUP_MICRO() koje omogućuju da se u Force programima koriste funkcije iz C biblioteke popularnih kompajlera Turbo C i Microsoft C. Dovoljno je na početku programa pozvati funkciju SETUP_MICRO i nadalje možete slobodno upotrebljavati funkcije iz MS library-ja kao da su pravljene baš za Force. Zaista impresivno i nadasve korisno.

Force, dalje, omogućuje pozivanje procedure ili funkcije u zadatim vremenskim intervalima. Sve to lepo izgleda (napravo sam da mi ime tokom izvođenja programa šeta po ekranu), međutim, desavalo se, i to ne tako retko, da program otkaze poslušnost, a vrlo često i da računar zablakira.

Programski paket FORCE možete naručiti od zastupnika, na adresu:
 ABM, informatički inženjering d. o. o.
 Ziberlova 43/40
 61000 Ljubljana
 Sve informacije na telefon 061/324-048, svakim danom sem subote i nedelje, od 9-12 časova.
 Korisnici FORCE-a koji imaju modern mogu za savete i informacije potražiti i na ABM BBS-u: 061/218-063.
 Iz ABM-a najavljuju dva nova proizvoda namenjena korisnicima FORCE-a. Prvi je "The Jeff Davis Library", biblioteka sa mnogim dodatnim funkcijama kao što je podrška miša, rad sa serijskim portom, unapređenje rada sa nizovima itd.

Očekuje se da uskoro stigne i "John Gilbert's Translator" koji izvorni program pisan u Clipper-u, 90 % automatski, prevodi u FORCE-ov kod.
 Čim budemo saznali nešto više o ovim novim proizvodima, objavićemo informacije u Svetu kompjutera.

Sve, sve, ali

Loša realizacija je osnovna mana Force-a. Moglo bi se pomisliti još mnoštvo korisnih funkcija koje skraćuju vreme programiranja i uštedejuju program, kao što je naredba fill koja črtá prozor, popunjavanja ga i senči pod željenim uglom, medijim, čemu sve to kada za sve trim, čemu sve to kada za sve trim, da li će to ko zna kog razloga program otkazati poslušnost u najnegodnijem mogućem trenutku.

I na kraju, baš kada sam zatvarkovao test Force-a, ostavljajući iza sebe hiljade linija odlučnog koda. Force kompajler je otkazao poslušnost, blokirao jel Naime, posle pregleda source-a, ustanovio sam da sam umesto promenljive, stavio alias baze koja se zove slično kao promenljiva. Na tom mestu je realno očekivati da compiler prijaví grešku, ali je Force to otkazao poslušnost i - zablakirao.

Ipak, mislim da je pred Force-om budućnost. Siguran sam da će i Sophoc uvideti propuste i da će ih u novijim verzijama ispraviti. Kada realizacija dostigne nivo novih ideja koje su u Force-u izne, tada ovaj kompajler neće imati pretnja.

Uputstvo

Kratko rečeno, uputstvo za Force je - otajno! Mnogo stvari su šturo objašnjene, mnoge nisu ni pomenute. Najgorje je, ipak, što su neke stvari koje su objašnjene, napisane pogrešno.
 Mnogi navedeni primeri ne rade. Jedan deo prototipovna funkcija nije dobro napisan, pogrešni su tipovi parametara. Uvodni deo priručnika napisan je rečnikom koji je sve samo ne razumljiv. Pominju se objekti i još neke nove reči koje bi neko stvarno teško doveo u vezu sa bazama podataka ili nečim sličnim.
 Ipak, u Sophoc-u su obećali novo uputstvo, tako da se nadamo da će i ova stana u skorjoj budućnosti biti otklozjena.

Specijalno izdanje Sveta kompjutera

SVET IGARA

u prodaji krajem aprila

NO

I DALJE
NA
VRHU

Poštunjači tradicije najvećeg jugoslovenskog izdavača knjiga o računarima i informatici, "Tehnička knjiga" vam predstavlja deo najnovije produkcije.

1. Andrija Šipak i Darko Lončarek
ŠKOLA MS DOS-a /197 strana/ 340 din
2. Janclov Poličuk
ORACLE /224 strane/ 370 din
3. Dejan Stajić i Petar Blinski
RAČUNARSKIE TELEKOMUNIKACIJE
I MREŽE /166 strana/ 300 din
4. Grupa autora
ŠTA MOŽE COMMODORE /196 strana/ 290 din
5. Ian Stewart i Robin Jones
COMMODORE 64
- PROGRAMIRANJE NA LAK NAČIN /234 strane/ 310 din
6. Veljko Spasić i Dušan Veljković
BASIC ZA MIKRORAČUNARE
COMMODORE 64 /168 strana/ 260 din
7. Grupa autora
COMMODORE 64 - GRAFIKA I ZVUK /238 strana/ 290 din
8. Veselin Petrović i Zoran Mođorić
COMMODORE 128 /191 strana/ 270 din
9. Grupa autora
KLJUČNI KOMPUTERI
- ALGORITMI I PROGRAMI /240 strana/ 320 din
10. Dejan Stajić
INTERFESI I MODEMI
ZA MIKRORAČUNARE /156 strana/ 260 din
11. Philip Crookall
PROGRAMIRANJE ZA POČETNIKE /168 strana/ 230 din
12. Mihajlo Tešević
PC/XT HARDWARE /171 strana/ 280 din
13. Čaštar Dinčić
PC/XT/AT ARHITEKTURA I PERIFERIJA /191 strana/ 290 din
14. Vojislav Mitić
IBM PC AT/XT U 25 LEKCIJA /203 strane/ 330 din
15. Adem Jakupović
AUTO CAD /230 strana/ 320 din
16. Stanko Popović
PROGRAMIRANJE U CLIPPER-u /173 strane/ 330 din
17. Damir Šebetić
dBASE IV /201 strane/ 310 din
18. Ranko Lazić
PROGRAMSKI JEZIK C /169 strana/ 280 din
19. Adem Jakupović i Ranko Milić
VENTURA PUBLISHER - Verzija 2.0 /209 strana/ 290 din
20. Boško Damjanović
BASIC U NASTAVI MATEMATIKE /112 strana/ 230 din

Porudžbinu pošaljite na adresu: NIP Tehnička knjiga, Beograd, Vojvode Stepe 89. Isporuka odmah. Plaćanje pouzdom.

Porudžbenica SK/006

Poručujućem pouzdomen knjige uz redni broj:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Ime i prezime: _____

Ulica i broj: _____

Broj Pošte: _____ Mesto: _____

Tehnička knjiga

IZLOG

Programiranje na CLIPPER-u

Autor: Stephen J. Straley; Prevod: Olga Milanko, Miodrag Marković; Izdavač: Izdavačko preduzeće „Dragon“, grupacija „Mikro knjiga“, Beograd; Obim: 756 strana; Cena u prodaji: 600 (kod izdavača 510) dinara.

Iako je čitaocima koji se više bave „Clipper“-om ova knjiga sigurno dobro poznata, nije na odmet da ponovimo par osnovnih činjenica. Autor Steve Straley bio je više od godinu dana tehnički savetnik, inženjer razvoja i zvanični instruktor u „Nantucket Inc.“ u vreme početka stvaranja programa. Trenutno je vlasnik preduzeća specijalizovanog za razvoj aplikacija na programskim jezicima „Clipper“ i „C“, iz njegovog iskustva nastala je ova knjiga, verovatno najprodavaniji vodič kroz „Clipper“. Detaljno je obradeno verzija „Summer'87“, ali i sve ranije, kao i svi problemi veze sa različitim verzijama „dBase“ programa. Pošto se radi o kondenzovanom delu velikog obima, dajemo sumo vrlo kratak pregled sadržaja.

Prvih stotinak strana posvećeno je vezi „dBase“ - „Clipper“, radu sa prevodnicem i programom za povezivanje. Na sledećih 200 strana gled je standardni alfabetski pregled naredbi i funkcija proširen pregledom verzija, veza sa „dBase“-om, nazivom biblioteke, napomenama o povezivanju, odličnim primerima itd. U zadnjih 250 strana osnovnog dela najvažnijim temama posvećena su cela poglavlja: detaljno su opisani prelozi programi („REEDIT“, „DEBUG“...), rad sa „Memo“ poljima, obrada grešaka, procedure i mehanizam prenosu vrednosti, kreiranje korisničkih funkcija, „Macro“-i i nizovi, rad i ugrađivanje „Help“-a. Autor recenzije smatra posebno vrednim poglavlja o povezivanju i prenosu podatka između „Clipper“-a, „C“-a i „Assemblera“ sa opisima dodatnih biblioteka funkcija, opis rada sa fajlovima na niskom nivou i, kao prvi biser, poglavlje o strukturi programiranja i planiranju aplikacije. U ovom poglavlju su, vrlo profesionalno, dati neki zlati vredni saveti, principi rada i praktična iskustva.

Na kraju su 250 strana sa osam dodataka: sve tablice grešaka su objašnjenjima, sintaksa funkcija i naredbi po funkcionalnim grupama, kratko o radu u mreži i upravljačkim datotekama, simuliranje „dBase“ naredbi i dve praktične aplikacije: generator programa i generatori sistema menija.

Da postoji kvalitetan i obiman indeks, rečnik, sadržaj po poglavljima i svi pomoćni delovi, verovatno nije potrebno posebno naglašavati.

Knjiga je izuzetno dobro urađena i doradana. Ima i jednu retku osobinu za ovu vrstu priručnika: uvlači čitaoca u problem, tako da neosetno pročitale stotinak strana. Zahvaljujući autorovom velikom iskustvu, svi primeri su odabrani tako da razreše najteže dileme korisnika, kao i da daju ona produbljivanja teme i praktična rešenja koja su korisnici najviše tražili. Primeri i obimni listini programa praćeni napomenama i analizom su jedina od glavnih vrednosti knjige. Rešenja se mogu direktno ugraditi u vlastite aplikacije, a svoga od njih su veoma efektivna.

Uz knjigu, od izdavača je moguće dobiti i disketu sa izvornim kodima svih programa iz knjige (500KB, komprimovano na jednu 5.25" disketu od 300KB) po ceni od 200 dinara. Direktnom narudžbinom od izdavača ušteđete 90 dinara. Svima koji žele da potpuno iskoriste knjigu preporučujemo da obavezno uzmu disketu. Prekucavanje biljade linija programa, makar i kvalitetno štampanih, je posao koji nikome nebi pozeleli.

Od prvog pogleda na kortice do detaljnog čitanja jugoslovensko izdanje bi lako mogli zameniti sa knjigom nekoj od poznatih svetskih izdavača računarske literature. Kvalitet papira, preloma, štampe i prevoda je visok. Posebno prijatno iznenađenje su listini programa u kojima su pažljivo prevedeni svi komentari i poruke programa, ti sve što se moralo prevesti. Ovaj makro-značaj posao u kome se lako greši izbegavaju mnogi domaći izdavači. Takođe, podnaslov „Potpuni vodič za CLIPPER“ potpuno odgovara istini. Nismo uspjeli da pronademo nijednu tablicu ili važnu temu koja je preskočena.

Sigurno da mnogo toga vrednog pomena nismo mogli napisati zbog ograničenog prostora. Kao i mnogi korisnici u svetu, možemo samo potvrditi da je „Programiranje na CLIPPER-u“ nezamenjiva knjiga svakom ozbiljnom korisniku ovog računarskog paketa, a pogotovu profesionalnom programeru. Uz literaturu koja se dobija uz program (pogotovo „Reference Manual“) nešto pretence dokumentacije uz programske biblioteke, možemo reći da je ovom knjigom stavljena „tačka na l“ na domaćem tržištu literature za „Clipper“ i jedino žaliti što se nije pojavila malo ranije.

Bojan ZANOŠKAR



JEROVŠEK COMPUTERS

- JEROVŠEK - širok izbor konfiguracija
- JEROVŠEK - izuzetno povoljne cene
- JEROVŠEK - pomoć i saveti pri izboru konfiguracije i softvera
- JEROVŠEK - garancija do 18 meseci
- JEROVŠEK - odličan servis:
- JEROVŠEK COMPUTERS Medvode, 061/621-066;
- Ljubljana DIGIT SERVIS 061/559-859; Split ONOFON ELEKTRONIK 05845-819;

Jerovšek computers - firma u ekspanziji

Naše kompjutere možete naručiti i nabaviti u Servis-birou u:

- Domžalama
- Medvodama
- Klagenfurtu

Ovlašćeni servisi:

- Split
- Beograd
- Zagreb
- Zrenjanin

Posebno vam ukazujemo na mogućnost isporuke kompjutera u svim gradovima u kojima postoje naši servisi.



COMPUTER

ELEKTRONIK GmbH

A-9020 KLAGENFURT Villacher Ring 59,
Tel: (0463) 51 45 49, 51 50 93, Fax: 51 19 65



GAMA Electronics Beograd, Mišarska 11
Tel: 011/332-275; Fax: 011/335-902
Radno vreme: pon.-petak 9-17
GAMA Electronics Zagreb -
Balotin prilaz 2, Tel. + Fax: 041/685-402
GAMA Electronics Trade Handels GmbH
Tel: 99/49/89/577-209
Fax: 99/49/89/570-4379



Novo u "GAMI"! VELIKO SNIŽENJE CENA

U korak sledimo sniženje cena na svetskom tržištu. Za iste konfiguracije sada treba da spremite znatno manje novca.

Primer 1:

**PROFI-AT (16 MHz), HD 45 MB Fujitsu, Hercules kartica,
1 MB RAM, 1,2 MB flopi, PHILIPS mono monitor**

cena pre - 2050 DEM

u Minhenu

cena sada - 1770 DEM

Primer 2:

**386 - 33 MHz (keš 64 kB), 4 MB RAM, HD 180 MB Fujitsu,
FD 1,2 MB**

monohromatski pre - 5700 DEM

sada - 4190 DEM

kolor (Morse 1024x768 VGA 1 MB) pre - 6300 DEM

sada - 5000 DEM

Druga velika novina

**Nova generacija PHILIPS monitora koji su fabrički potpuno
zaštićeni od zračenja!**



KNJIGE U OBLASTI PROGRAMIRANJA, PROGRAMSKIH JEZIKA I PRIMENE RAČUNARA

- 1. AutoCAD (verzija 10.0)**
 konstruisanje i projektovanje pomoću personalnih računara
 (prvo izmenjeno i dopunjeno izdanje, 1990.)
 Autor: Boris Damjanović i Petar Damjanović
 Latinića, 484 strane, format B-5, broširan povež, tiraž 1000
 YU ISBN 86-80055-03-6, status univerzitetskog udžbenika
 Cena: 495 dinara
- 2. Uvod u C jezik**
 (treće izdanje, 1990.)
 Autor: Vlado Vujičić
 Latinića, 317 strana, format B-5, broširan povež, tiraž 1000
 YU ISBN 86-80055-04-2, status univerzitetskog udžbenika
 Cena: 360 dinara
- 3. Primenjena programa SYMPHONY na personalnim računarima**
 (treće izdanje, 1990.)
 Autor: Dragan Pantić
 Latinića, 226 strana, format B-5, broširan povež, tiraž 1000
 YU ISBN 86-80055-01-8, status univerzitetskog udžbenika
 Cena: 297 dinara
- 4. OS/2 - vodič za korisnike**
 (prvo izdanje, 1989.)
 Autor: Zorica Jelić
 Latinića, 253 strane, format B-5, broširan povež, tiraž 1000
 YU ISBN 86-80055-05-0, status univerzitetskog udžbenika
 Cena: 297 dinara
- 5. VENTURA - računarsko izdavaštvo**
 (drugo izdanje, 1990.)
 Autor: Predrag Davidović
 Latinića, 253 strane, format B-5, broširan povež, tiraž 1000
 YU ISBN 86-80055-03-4
 Cena: 297 dinara
- 6. FORTRAN 77**
 standard sa dopunama za personalne računare
 (drugo izdanje, 1990.)
 Autori: Vlado Kocić i Zoran Konstantinović
 Latinića, 422 strane, format B-5, broširan povež, tiraž 1000
 YU ISBN 86-80055-06-9, status univerzitetskog udžbenika
 Cena: 495 dinara
- 7. UNIX - vodič za korisnike**
 (drugo izdanje, 1990.)
 Autor: Zorica Jelić
 Latinića, 422 strane, format B-5, broširan povež, tiraž 1000
 YU ISBN 86-80055-09-3
 Cena: 495 dinara
- 8. Primenjena programa FRAMEWORK III na personalnim računarima**
 (prvo izdanje, 1990.)
 Autor: Dragan Pantić
 Latinića, 326 strana, format B-5, broširan povež, tiraž 1000
 YU ISBN 86-80055-08-5
 Cena: 378 dinara
- 9. PROGRAMSKI ALATI U MATEMATICI**
 MathCAD, Grapher, Eureka
 (prvo izdanje, 1990.)
 Autor: Ante Čurlin
 Latinića, 402 strane, format B-5, broširan povež, tiraž 1000
 YU ISBN 86-80055-07-7
 Cena: 468 dinara
- 10. Primenjena programa QUATTRO na personalnim računarima**
 (prvo izdanje, 1990.)
 Autor: Dragan Pantić
 Latinića, 296 strana, format B-5, broširan povež, tiraž 1000
 YU ISBN 86-80055-10-7
 Cena: 387 dinara
- 11. DOS ukratko**
 (prvo izdanje, 1990.)
 Autor: Dragan Pantić
 Latinića, 89 strana, format B-5, broširan povež, tiraž 1000
 YU ISBN 86-80055-12-3
 Cena: 171 dinar
- 12. Vodič za VAX/VMS**
 (prvo izdanje, 1990.)
 Autori: Tamaš Kerepeš, Zvonko Oršolić, Saša Matijević
 Latinića, 512 strana, format B-5, broširan povež, tiraž 1000
 YU ISBN 86-80055-13-1
 Cena: 693 dinara

mart 1991.

Poručujem (ispod rednog broja knjige upisati broj poručениh primeraka)

Redni broj knjige	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.
Broj poručениh primeraka												

IME I PREZIME
 (Naziv preduzeća)

ULICA I BROJ

BROJ POŠTE I MESTO

Telefon

Porudžbenicu poslati sa petim primerkom uplatnice na adresu:

Institut za nuklearne nauke "Boris Kidrič", Vinča

Centar za permanentno obrazovanje, Beograd, Nemanjina 4/X.

Uplata se vrši na žiro račun:

INSTITUT ZA HEMIJSKU DINAMIKU I PERMANENTNO OBRAZOVANJE, broj: 60803-603-17361.

Troškove isporuke knjiga snosi poručilac i uplaćuje ih unapred zajedno sa knjigama.

COMMODORE

NAJPOVOLJNIJE
KOMPLET ZA 50 DIN.

Komplet za mare: Strider 2, Robocop 2, Dick Tracy, Pang... Preko 25 najnovijih igara, turbo, prv. za zbirati - sve za samo 50d. + pdp Sve igre sinužno direktno iz kompjutera (bez razlika) zato garantovano ispravno 6 meseci. Naručite komplete po temama: Avanture, Arkade, Sport...
Vuja Kuzmanović, Gardijeva 64/5, 11070 N. Beograd, tel. 011/159-771.

NAJINTERESANTNIJE Commodore 64 Najatraktivnije programe marke '91 u 3 super-kompjuteru + 1km Alaswood = 35 dinara!!! + Polifren!!! Super-komplet 52: (50 najatraktivnijih Aprila '91!!! Super-komplet 51: (Kombo-xing, Robocop 2, 1-6, Tom Cat!!!, Kreas, 3D Soccer 3, Dragostriks, East Manager 2, Western 1-4, Dick Tracy 1-5, Turborace!!!); Tematski super-kompleti (1. Tadžavelli, 2. Vamp-nutvacki, 3. Lardjoci, 4. Najinteresantniji, 5. Za 2 igara, 6. Film...!!! Originali (1. Vikinzi, 2. World-fud bal, 3. Olimpijada...!!!) Korespond. (1. Video-tilovanje, 2. Skvistiketa 1-2, 3. Intro-demo-maker, 4. Pirateracki!!!...!!!) Poredinacno 2 din!!! Katalog 10 din!!! Disco-stručak!!! Adresa: Lazo Mitrov, ul. 'Kotlov' br. 3, 92400 Strumica, tel. 080-224-585, 7-28h.



Call our HQ:
041/439-789
for C-64/128

Uvozimo i razbijamo nove programe, posedujemo sve stare programe i unilite, skladiamo hitove s diska na kasetu. Novo u ponudi: Izradujemo intro editore za Vade group, crtanje logoe i sponatore, pilenno muzike i programe po želji. Distribuiramo nove programe, kao i diskoe i kasete na diska. Za nove programe zovite 041/439-789 (Call), a za introe 041/311-285 (Sro).

C-64: Veliki broj kasetnih i disketnih igara i uslužnjaka. Štampana uputstva, diskete 5.25". Najdostupnije u Jugoslaviji. Velika pomoć početnicima! Besplatan katalog. Dejan Jakovljević, Komarice 67/1, 11566 Državac, tel. 011/878-365 (9-24).

KOMODOR 16, 156, +4, VIC20, 64 programe prodaje. Tel. 010/33-941.

COMMODORE 64 - Igre i uslužni programi. Katalog besplatan. Tel. 011/711-272.

AIWAS-SOFT C64/128 & Amiga, veliki izbor disketnih programa. Snimanje po strani - start programi 7din, - novi programi 9 din., - mlazni 11 din. Dragoljub Milišić, Milovana Čičića 76/2, 14600 Valjevo, tel. 014/25-718.

Nove cene malih oglasa

Ako nam šaljete mali oglas, tekst oglasa treba da bude čitko, otkucan, sa prebrojanim rečima (ADRESA I TELEFON TAKO-DE SE RACUNAJU), naznakom za koju je rubriku (C-64, Amiga, Spectrum, Atari ST, PC i kompatibilni ili Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak SDK uplatnice (original, ne foto-kopiju!) uplaćene na odgovarajući iznos. Sako oglas primljen do 15. u mesecu dolaze u obzir za objavljivanje u broju od narednog meseca.

Adresa: 'Svet kompjutera', mali oglasi, Makodonska 31, 11000 Beograd.

Novac treba uplatiti na žiro-račun broj

60801-603-24875

sa naznakom "Mali oglasi u Svetu Kompjutera"

CENE OGLASA

Obični:	prvih 10 reči	200,00 din
	svaka sledeća reč	15,00 din
Uokvireni:	1 cm na 1 stupcu	300,00 din
	1 cm na 2 stupca	600,00 din

Najmanja moguća visina oglasa je 2 cm.

Ove cene se primenjuju i za oglase u "Svetu igara 9" koji izlazi krajem aprila. Oglase šaljite do 5. 4. 1990.

POVOLJNO prodajem komplet Commodore 64, kasetnih, disk, literaturu i igre. Milutin Arsaurović, Tome Rosinčića 2/2, 18309 Nis, tel. 918-23-772.

BUSINESS MARKETING poziva sve zainteresovane starije od 12 godina koji su zainteresovani za rad u sopstvenom domu, u nadoknadi od 3000 dinara mesečno, da se jave na telefon 091/298-786. Tražimo 1500 saradnika!

COMMODORE 16, 116, +4 Najveći izbor programa! Tražite besplatan katalog. Darko Celovec, 7. maja bb, 41269 Križevci, tel. 043/842-170.

KOMODORCI!

Ne tražite - budite prvi! Sve što želite za vas C64/128 čeka vas na jednom mestu:

- najnovi izbor kasetnih igara (preko 5000)
- 500 disk igara
- najnovi programi za disk 64/128 - diskete 5.25"

Kompleti i saveti za početnike i još mnogo toga. Naručite telefonom danas - da biste se saznali. ABS-Soft, Drugi beograd 34/52, 11070 Novi Beograd, tel. 011/131-641.

JUMBO

Computer Club

IZ NAŠEG VELIKOG IZBORA DISKETNIH PROGRAMA, ŠTO IGARA, ŠTO USLUŽNIH PROGRAMA UVERIĆETE SE DA COMMODORE NIJE SAMO IGRAČKA.

SVE NAŠE PROGRAME MOŽETE NABAVITI NA TELEFON JUMBO COMPUTER CLUBA ILI U OVLAŠĆENOJ RADNJI U ZAGREBU.

**C-64
DISKETA**

Allo-Allo OCTOPUS

NOVO! NOVO! NOVO! NOVO!
NAJVEĆI I NAJKVALITETNIJI IZBOR
KASETA ZA C-64/128

PREKO 50 RAZLIČITIH KOMPLETA
KOMPLETNU PONUDU MOŽETE
PRONAJTI U OGLASU Allo-Allo

SVE ŠTO IZABERETE MOŽETE ISTI
DAN KUPITI U OVLAŠĆENOM
DUĆANU!

**C-64
KASETA**

SVE ŠTO VAM JE POTREBNO
ZA VAŠEG ATARI ST-a I ZA
VAŠU PRIJATELJICU AMIGU,

OD SADA OSIM U
BEOGRADU MOŽETE
NABAVITI I U ZAGREBU!

DODITE I UVERITE SE!
(ne morate više čekati poštaru i
gubiti nerge zbog kašnjenja!)

**AMIGA & ATARI
SOFTVER & HARDVER**

T & T SPECIJALIZOVANA PRODAVNICA HARDVERA I SOFTVERA

Mi smo Prvi Pravi Jedini Profesionalni Dućan za prodaju softvera i hardvera!

OBAVEZNO NAS POSETITE! Ulica je **JAGIĆEVA br. 13 u Zagrebu** (kod zapadnog kolodvora). Tel. **041/312-199 od 16-20^h**

commodore 64/128 igre

Švabljica "Svat Kozma" 1981
N°.1
128 Commodore po švabljici

AKCIONI 1

Tiger Road, TechnoCop, Danger Freak, Bravo Star, Navy Heroes, Last Ninja 2, Hoopades, Vglatas, Tiger Road, Butcher Hill

AKCIONI 2

Mart Sea Inferno, Ninja Spirit, Crack Down, Hammered, Cowboy Katz, Black Tiger Road, Rammer, Follower Angel's, Wild Street, Champ ...

AUTO-MOTO TAKE 1

Test Drive 2, Super Truckee Gran Prix Circuit, Wac La Mena, #4 off Road Racing, Crazy Cars 2, Car Run, Post Position 2 ...

AUTO-MOTO TAKE 2

Chase HQ Turbo Out Run, F-40 Pursuit, Power Drift, Continental Circus, Formula Street Car, Testers, California Drive, Test Drive 2 ...

AVANTURE

Hotel, Vira Cruz, Vuhalla, Temp of Terror, Wolfman, Spideeman, Side Walk, Run Away, Porno Adventure, Dancos, Erik Viking ...

AVANTURISTIČKI

Monarchy Total Eclipse 1 & 2, Postman Path, Joe Bleda 2, Andy Capp, Dynamic Dad, Joe Nebeska, Pac Land, Dean Dane 2 ...

BESMRTNI

Ball, Jackal, Game Over, Shadow Force, Hard & Heavy Ninja Commando, J Pacman, Skate Board Simulator, Trail Blazer Fall ...

BORILAČKI

Renegade 3, Ring Site, Dragon Ninja, Street Crew, Box, Shinobi, Technic Knockout, Barbarian 2, Human Killing Machine, Hercules ...

CRTANI FILM

Garfield 2, Yogi a Great Escape, Tom i Jerry Animated, Popey Staro i Oke, Miki, Zaka Račice, Scooby Do, Mestral, Filibuster, Atom Man ...

DRUŠTVENE

Pinball Power, Arcanoid 2, Jumping Cubes, Cash & Grab, Tairs, Rack on Dams, Rak, Pub Games, Monopol, Domino, Pinball Simulator ...

DUEL

Protector, Iron, Ducci, Bafalik, Crown Attraction, Last Duel, Jet Bike, Shoutout, Ninja Massac, Ring Site, Sinner & Volej, Space Killer ...

FILMSKI HITOVI 1

RoboCop, Superman, Predator, Shihad, Peloton, Red Heat, DOD Return of Jedi, Spitting Person, Nembo & BMX Kids, Psycho ...

FILMSKI HITOVI 2

Ghostbusters 2, The Untouchables, Beverly Hills Cop, Moon Walker, Do Hard'Z, Hellman, Kawaii Kid 2, Indiana Jones 3, Mighty Pylon ...

LOGIČKI

Rick Dangerous, Tris & Dizzy, Gem Dera 3, Game of Harmony, Backer, Postman Pak 2, Key Finder, Head the Ball, Beyond Dark Castle, Road W ...

LUNA PARK

Dragon Ninja, Tiger Road, Lad Storm, Double Dragon, Car Run, Prohibition, Hevoozo, Planotrac, Rygar, Pac Man, Arcanoid ...

NEVAĐŽERSKI - KVIZ

World Cup 90, Baseball Manager, Pop Rock, Goal, Sim City, Rock Star, End Zone, Football Champion, WFC Football Manager Jordan B ...

NAJBOLJE IGRE 88.

Tahls, Tom & Jerry, RoboCop, Jordan's and Bird, Test Drive 2, Renegade 3, Waterpolo, Operation Wolf, Rock on, After Burner ...

NAJBOLJE IGRE 89.

Kick Off, Buffalo Bill, Crazy Cars 2, Indiana Jones 3, Peashy Shoot, Tennis, Shinobi, Time Scanner, Rick Dangerous, Gertalk ...

NAJBOLJE IGRE 90.

Tro Break, Power Road, Beach Volley, Rainbow Island, Rick Dangerous, Pipa Ocean, Pinball Power, Cowboy Kidz ...

NAJBOLJE IGRE ZA C-64

Gila, Boulder Dash, Galotrac, Match Day 2, West Bank, Super Test, Match Point, BMX Simulator, Spy Hunter, Kane, Renko, Team Sport ...

OLIMPIJSKE IGRE

Australian Games, Cawman Olympics, Atlanta World Games, Olimpiade Seul 88, Zvezka olimpijade ...

POČETNIČKI

Chuckie Egg, Bruce Lee, Phoenix, Miss Pacman, Loko Runner, Commodore, Boulder, Dash 2, Space Invaders, Ship Express, Moon Cresta ...

PORNO

Puno digitalizovanih skica, grane pokera u svakojku, izoblika erotika, seks iksi, Smeretska Rosa ...

PUGAČKI

F-40 Scramble Spirit, Cabal, Dragon Spirit, Afterburner, New No Mercy, MG 29 Target, Super Tank, Killing Machine ...

RATNI

Operation Wolf, Arcade Fight Simulator, Farsenoko, Akat On, Typhoon, Stalagrad War, Ringas Sky Shark ...

SIMULACIJE LETA

F-100 dolovet F-100, Helmet ACE, Project Starfighter, Top Gun, ATC Flight Simulator 2, Spitfire 40, F-14 Tom Cat ...

SPORTSKI

Ten Break, Blades of Steel, Super Hockey, Handicap Golf, Great Court Tennis, Passing Shot, King of Beach, Mr Golf, Waterpolo ...

STRATEGIJE

Center Command, USS J Young, Ark Octobor War in Middle of the Earth, Top Paratroop, Johnny Reb 2, Homo Barbarian, Assault ...

ŠVEMIRSKI

Draco Night, One Warrior, Canals of Mars, Pigeon, Arcanoid Classic, S&K, Wurm, Mega News, Uranium ...

TIMSKI

Magic Jonson Basketball, World Trophy Soccer, Penalty Soccer, Italy 90, Adidas Champ Football, Kick Off Jordan's and Bird Team Sport ...

UNIVERZALNI

Circus Games, Run for Guarded, Postman Path, New Cars, Incredible Shrinking Soldier, Wander, Roy Xeon ...

ŠAH

Battle Chess, Chess Stamp, Chessmaster Win Room, Chessmaster 2000 2D i 3D, Colossus Chess, Cyrus 2, Dragon 3, Chessmaster 2000 ...

SEPTEMBAR 1

Kick off 2, Escape From the Robot, Molester, Specially Western, Two on One, Cannon Race, Sin, Road Walk, Flux & Flarity ...

SEPTEMBAR 2

Outlaw, Logo, Dragon Petrovic Basketball 7, D&D, Nio Pull, Dragon's of Flame, Pinbo Quest, Operation Heroic, Paris Academy ...

OKTOBAR 1

Back to Future 2, Dullerance, Atom Ant, Motor Cycle 600, Artillery Base of Doom, Guardian Angel, Puzza Shaffis, Bonanza Touch Light ...

NOVEMBAR 1

MTV, Remo's Control, Sly, Sly Hard Drives, Stryker & Super Kick, Hang King, Phoney, Pylon Plot, Starway & Aro J Simulator ...

NOVEMBAR 2

Rick Dangerous 2, Jukka Coast, Aldon, Apocalypsis, Morly Pylon, FCG, Army Warriors 3, Empire Strike Back, Virus, Hell Hole ...

DECEMBAR 1

Spy Who Loved Me, Golden Ace, Alpin, Hobe, Mid Course of Ra, The Rich Site Winner & Iron Men 100%, Cyrus, Badlands ...

DECEMBAR 2

LVN, Soudron, E Sweet, TLL, Summer Camp, Dragon, Dragon, Strike & Puzzonot, Porsan, Gulf Wars, Guzza & Puzac ...

JANUAR 1

Days of Thunder, Puzzonot, Saint Dragon, The Blood, Tair, Arcad, ARC Trivia, M.A.R.C., Fire & Forget & Sarakon Go Kart Race ...

FEBRUAR 1

Robocop & Dick Tracy, Neverending Story & Western Connect, Baseball Manager, Chase HQ & Kick Box ...

MART 1

Zoomap, Abant, Ninja Turbo, Twin World, Conster, Zeno, Super Car, Project SOL, Judge, Dream, Real Octobor & Euro Soccer ...

roškove snosi kupac. Za sve kompletne važi popust 2+1 besplatna kasetna.

311050 Beograd 22 ☎ 011/421-355

og dana i subotom i nedeljom i praznicima

Allo - Allo



COMMODORE 64/128

* FANTASTIČNO - PROVERITE!!!

Samo mi nudimo komplete po sistemu:

Kupite jedan komplet a dobijete dva
(za drugi komplet plaćate samo kasetu)

1+1



NOVO! NOVO! NOVO! NOVO! NOVO!

Ako vam tako više odgovara, sve naše komplete možete preuzeti i u vašem gradu, u sledećim ovlašćenim prodavnicama:

ZAGREB

T&T

Jagićeva 13
kod zapadnog kotodvora

inform. na tel. 041/312-199, od 16 do 20h

SARAJEVO

IDA COMP

Marksa i Engelsa 19

inform. na tel. 071/461-232, od 9 do 16h

Istorija igara za C-64

Naj C-64 1

Naj C-64 2

Legenda 1

Legenda 2

Legenda 3

Igre iz Sveta igara 8

Najbolje '87

Najbolje '88

Najbolje '89

Najbolje '90

igre koje obavezno treba imati

IGROMESTAR

Sve igre koje su u Svetu kompjutera i Svetu igara u 1990. dobile ocenu veću od 70%

DEFEKTIVSKI

&

JAMES BOND

MUNDIJAL

Maradona, Butragenjo, Lineker, Sanchez, Barezi, Siltan, Italia '90, Kick Off, penali...

VRHUNSKA KOŠARKA:

NBA

D. Petrović, M. Jordan, L. Bird, M. Johnson, trice, zakucavanja...

NOVO

TETRIS

BLOCKOUT i još niz atraktivnih igara izvedenih iz ove igre.

HELIKOPTER

SIMULACIJE

Od čuvenog Tiger Mission, Plavog Groma do najnovijih...

NINJA

Otkrijte tajanstveni NINJA svet! Last Ninja I, II, III, Saboteur...

SPORTOVI

NA VODI

Surfing, skijanje, jedrenje, skokovi i... bežanje od ajkula!!!

- Svaka naša kasetna sadrži Turbo250, program za štelovanje glave, spisak programa i štampano osnovno uputstvo
- Naši sortirani kompleti potpuno se razlikuju od drugih i uz svaki poklanjamo
- Možete i lično preuzeti kasete, najbolje uz prethodnu rezervaciju telefonom
- U slučaju kad vam se javi telefonska sekretarica molimo vas da ostavite vaš pozivni broj i broj telefona

STORITAN I ADRESAR

SNIMAMO NA TDK, SCOTCH I DRUGE VRHUNSKE KASETE!!!

Allo-Allo, Majke Jevrosine 20, ulaz II, 3. sprat, stan 14,
11000 Beograd. Tel. (011) 33-44-68



Prva grupa koja je zvanično proglašena za najbolju

Allo -

COMMODORE 64/128



Allo-Allo

ZANROVSKI KOMPLETI

AKCIONI

WESTERN

RATNE IGRE

Sa automata

SVENIR

FILM

HORROR

DUEL (za 2 igrača)

Logičke igre

Kviskotaka

ERTANI

Društveni

Memadžerski

SAH

EROJSKI

STIMULACIJE

BORILAČKI

Kung Fu, karate, kečeri, boks, sumo, Bruce Lee

POČETNIKE

komplet za lak start

SKAIT

SKATE OR DIE, 120", SKATIN USA...

CIRCUS

CIRCUS GAMES, CIRCUS ATTRACTIONS...

SPORTSKE IGRE

Auto-moto 1

Auto-moto 2

OBRAZOVNI KOMPLETI

Matematika

USLUŽNI KOMPLETI

Korisnički 1

SPORT

Čak 40 različitih sportskih disciplina!

OLIMPIJSKE igre

(Košarka, fudbal, bejzbol, vaterpolo, ragbi, hokej...)

ENGLJEŠKI

• gramatika • rečnik
pogodno za sve uzraste

Korisnički 2

Graf.-muzički

SNEŽNE CAROLINE

Deda-Mraz, grudvanje, sankanje, klizanje, skijanje, planinarenje...

LAS VEGAS

Hazardni! Okušajte sreću u kazino: Jackpot, rulet, karte, striptiz...

LIKOVI IZ SERIJOVA

Mastersi, Batman, Superman, Flash Gordon, Spiderman, Fantom, Tarzan...

FLIPER & BILIJAR



TENIS & GOLF

najneverovatnije
najneobičnije
najsmešnije

IGRE BEZ GRANICA

igre koje će vas
sigurno dobro
zabaviti i zasmejati

PAŽNJA!

GARANTUJEMO:

PAŽNJA!

Svi navedeni kompleti nastali su u klubu Allo-Allo. Njihova pojava na nekom drugom mestu znak je da se radi o krađi ideja, kompleta, veoma lošim kopijama, kao i pokušaju da se bez truda dode do kupca!!!

Allo-Allo = ORIGINAL

NAJNOVIJI HITOVI!

Spisak igara u 114, 115 i 116 pogledajte u prethodnom broju.

114 115 116 117

Jedan komplet 80 d.
PTT troškove snosi kupac

Allo

jedini originalni izvor ovih kompleta za C-64/128



1+1 CAJKOV

Akcioni 1 Buffalo Bill, Running Man, Indiana Jones, Star in Lord, Flasher, Gun Runner, L.A. Baylights	40 legendi Igra koja su dobili najpoboljšani igračevi u svim sportovima After War, Deliverance, Bull Heat	Ertni film Papaj Asterix, Roger Rabbit, Batman, Tim & Jerry, Scabby Dog, Mickey Mouse, Garfield	Strava i užas The Hatcher, Temple of Terror, Ghost n' Goblins
Akcioni 2 North Sea Interco, Ninja Spinz, Crack Down, Hammer Fist, Cowboy Kids, Black Tiger, Road Runner	Avanturistički Profenar, Total Eclipse 1 i 2, Postman Pat, Ace of Diamonds, Andy Capp, Dynamic Duo	DUEL Rocket Ball, Pustop, One on One, The Air Kung Fu, War Play, Barbarian, New Basket, Top Gun	Igre za celu porodicu Pikado, Domino, Dame, Risk, Tetris, Poker...
Auto trke 1 ZR 1, Ferrari 540, Rally Cross, California Test Drive	Najbolje igre svih vremena 2 Bell, Jekal, Game Over, Shadow Force, Hard & Heavy, Pacman	Filmski 1 Future of Trak, Rambo, Robocop, Star Trek, Predator, Platton, Superman, Death Wish	Logički Rick Dangerous, Tres & Dizzy, Dan Dare 3, Game of Harmony, Tanker, Postman Pat 2, Kay Finder
Auto trke 2 Chase HD, Turbo Out Run, F-40 Pursuit, Power Drift, Stunt Car Racers, Test Drive 2	BOXS Fight Night, Ring Side, Knockout, Thai Boxing, Bruno Boxing	Filmski 2 Ghostbuster 2, The Untouchables, Beverly Hills Cop, Moonwalker, Ice-Hard, Batman, Karate Kid 2	Svemirski 1 Great Nought, One Warrior, Canals of Mars, Pogitron, Arcade Classic, Silk Worm, Mega Nova, Ultimium
Avantura Spiderman, Eric The Wiking, Hebit, Veni Cruz, Draču	Karate-Kung Fu Tiger Road, Last Ninja 2, Ninja Warrior, Chamber of Chao Lin, Shobbi, Dragon Ninja	Luna-park Dragon Ninja, Tiger Road, Flying Shark, Super Hit Wars, Led Storm, Out Run, Penetrator	Svemirski 2 Cybernoid, Excalion, SDI, Typhoon, Terafighter, Last Mission, Mega Apocalypse, Black Thunder
Manadžerski World Cup 90, Basket Manager, Sim City, Rock Star, End Zone, Football Manager	Borilački Street Boxing, Kung Fu Master, Barbarian 2, Box Professional, Ring Side, Slate Smash	Filmski Magic Jimson Basketball, World Trophy Soccer, Penalty Soccer, Italy 90, Kick Off, Team Sport	Najbolje igre svih vremena 3 Circus Games, Run for Gauntlet, Postman Path, New Cars, Xenon
Pucački P-47, Scramble Spirit, Cabal, Dragon Spirit, Afterburner New, No Mercy, MIG 29, Target	Legenda živi, 1 Blue Max, Bagfiman, One on One, Magic Hiner, Zekon, Scramble, Pacman, Phoenix, Pitstop 1 i 2	Legenda živi, 2 Commando, Green Beret, Maradona, Elite, 1942, The Air Kung Fu, Mike	Legenda živi, 3 Rambo, Batman, Last Ninja, Robocop, Barbarian, Test Drive 2, Hotties
Filmski hitovi 3 Dick Tracy, Total Recall, Neverending Story, Robocop	Filmski hitovi 4 Back To The Future II, Sledge Hammer, Turtle T. Mutant, Monty Python	Helikopterske simulacije Fort Apocalypse, Super Hawk, Choplifter 2000	Zvezdani ratovi

Matematika 1. 50 programa za srednjoškolce 2. aritmetika	Hemija periodni sistem, traženje elemenata prv. znanja, kviz	Francuski rečnik 4000 reči + kurs	Nemački rečnik 4000 reči + kurs	Engleski 1 30 programa za učenje	Engleski 2 rečnik 4000 reči + kurs	Engleski 3 program za glori computer, vasik izgovor + rečnik
---	---	--	--	--	---	--

Najbolji disketni korisnički prog. COMMODORE 128 CP/II - Hitcraft Basic, Profi Pascal, Wordstar 85/SE II, Nevids Gabal, Turbo Pascal, Fartran 80. COMMODORE 128/MEGA-GEOS (ylo slova), GeoWrite 2.1, GeoPaint 2.1, GeoCalc, 2.0 ylo fontova, 4 diske + uputstva 200 din., Geos 128 i tekst procesor, grafika 640x200, Basic Compiler, Word Writer i Data Manager i SelfItoc, SuperScript (tekst procesor), Protekt (ylo tekst procesor), SuperBase (baza podataka, 128K), Top Ass (mole/ass). COMMODORE 64 : Phageos (baza podataka), Demo Demon, Video Fox (rad sa videom, kuzno novinarstvo), GenHikate Mail (pozivnice, besplatne kalendar), SuperWriter (izrada intro-a i druge), Electronic Kit (stampaonica, biblioteka elektronskih elemenata), Game Maker (izrada video igara), Music Shop, Kawasaki Rhythm Rocker, RDM+Muzik (muzički), Fast Load (ubrzanje diska 10x), Renegade Copy (najbolji copy procesor), Hi Edit+ (CAD/CAM), 3 i 1 i, Disk Maintenance, Mini Office	Jedan program na disketi sa uputstvom = 80 din. (tekst procesor, baza podataka, spreadsheet), FunMaster II (tekst procesor sa muzikom, hebrski ili ind.), World Geography, Demo Designer, Intro Designer, Word Utility (paket demo rešerka), Fast Hack (paketi koutri-sva), Miami Vice (paket copy i razlijački programi), Beatrix Bonus Utility Disk (paket razlijački), CAD 64 (CAD/CAM), Hignetics (200, pane 550 din, sadrži GeoPaint v2.0, GeoWrite v2.0, GeoCalc, GeoFile 1, 40 novih fontova), Edison (nastavak Print Fox-a, Home Video Producer (rad sa videom, spise, katalozi, efekti...), Stop The Press (tekst procesor sa mnogo stilova i 30 vrsta slova), Wordstar 64 (tekst procesor), SuperBase (baza podataka), Geos YU (tekst procesor sa našim slovima, do 135 slova u reči, mešanje teksta i slike, kalkulator, notes + odličan program za crtanje), Fartran 77 (programski jezik), The New Zoom (kuzno novinarstvo), Microprolog, Platina, GigaCAD (CAD/CAM), Chart Pack (grafikoni i dijagrami)
--	---

Najbolji kasetni korisnički programi BiorItems, Adresar 64 (najb. kasetna baza podataka za C64), EasyScript (tekst procesor), Hi-Edit+ (CAD/CAM), Picasso (grafika), Video Composer 2.0, Horoskop, MegaPascal, TurboPascal, Datasette Digitizer (digitalizacija govora, pesme), Fartran 77 (programski jezik), Oxford Pascal, CAD 64 (CAD/CAM), Giga CAD+ (projekovanje), Home Video Producer i V. Titles (rad sa videom: spise, katalozi), Chartpack (grafikoni i dijagrami), Graphic Adventure Creator (napravite avanturu), Giga Paint, Amica Paint, Viza-write YU (tekst procesor), Simen's Basic I i II, Copie 202 (copy disk/traka/disk), Magalape (kopiranje zštićenih programa), Profi Assembler, Monitor 49152, Stat (statistika), Multiplan, MAE II assembler, Geos YU, Mega-Geos...
--



Snimamo na TDK, MAXELL i EMS(JVC) kasete
 Jedan komplet igara sa kasetom - 65 din
 drugi je besplatan (plaćate samo kasetu)
 POŠTARINU I PAKOVANJE PLAĆA KUPAC

Porno igre

Sex Games, Porno Movie Party On
 Fuck Dirty Movie, Make Out
 Wanna Have Fun, Erotica

Strategije

War in the Middle East,
 Rome And Carthage, The
 Bismark, Up Perilous

Ratne igre

Beach Head 2, Protector, Navy
 Moves, Destroyer Escort, Tank
 Strike, Force Cobra, ACE II

Simulacije letenja

F-16, F18 Hornet, ACE,
 Project Stealth Fighter, Top Gun

Šahovi

Battle Chess, Chess Champ,
 Chessmaster War Room, Chess-
 master 2 100 2D 1.3D, Zango

Igre bez granica

Biciklo žene's namena, skak sa
 tornja, skak u obru, zongiranje,
 trka u obkovicima, revoluta

Detektivski & James Bond

Las Vegas
 Rulet, Poker, Black Jack,
 Strip Poker,
 Jackpot, Casino

HITOVI 1991 - 1

Rick Dangerous II, Kamikaze...

HITOVI 1991 - 5

Kick Off 2, F. Barett Football...

HITOVI MARTA 1

Days Of Thunder, With Demons, 31
 Dragon 1-3, Total Recall, Shadow Of
 The Beast 1-6, Turbo Carling, Letrix

Paket1 uslužnih programa

Demo i Intro makeri-writeri

Demo designer, Demo creator,
 Crazy Writer
 RealWriter i 17 Intro Makera

Najbolji muzički svih vremena

Musicshow, Kawasaki R.R.,
 RealMusic - 40 programa

Najbolji uslužni svih vremena

Stat, VizeWrite, EasyScript,
 Practical - 40 programa

Olimpijade

Amiga Olympic Games, Summer
 Olympic Games, Winter
 Olympic Games, 1992 Olympic
 Games, 1992 Olympic

Fudbalisti

Football Manager, Football
 Manager 2, Football Manager
 3, Football Manager 4, Football
 Manager 5, Football Manager

Zimski i letnji sporti

Winter Sports, Summer
 Sports, Winter Sports 2,
 Summer Sports 2

Košarke

World War Basketball II, Fast
 Break, TurboPlay, Basketball

Podetivski

Clue II, Esp, Ermine Let, Phoenix,
 Miss Palmer, Lady Pen Pen, Space
 Invaders, Simondo

Cirkuske igre

Holmes i Mori, Zanglancos,
 Mrazec, Circus Attractions,
 Circus Games, Clown Jay

Tenis i golf

3D Intern Tennis, Davis Cup,
 Passing Shot, Leader Board 1,
 Nicklaus Golf, Golfmaster

Fliper i bitijar

David II, Magic, Night Haron,
 P. Ball Wizard, 3D Pin,
 Billiards, Crazy Pool, Snooker

HITOVI 1991 - 2

Hard Drive, Time Machine...

HITOVI 1991 - 6

SKI Or Die 1-5, Rochester Un...

HITOVI MARTA 2

Slinder 2 Vegas Breed 2 The Duck,
 Summer Camp, Oh Sausages 1-2,
 Everest, Sludge Thunder, Gata Soccer

Svaki komplet sadrži između 40 i 60 igara.
 Uz svaku kasetu dobijate ocdstampa spisak igara sa
 brojevima, turbo, stimać azimuta, stampamo uputstvo
 za apsolutne početnike i katalog sa spisikom svih igara.
KUPI JEDAN KOMPLET, DOBIČEŠ DVA

Sportski

Exp. Fast Soccer, Tennis board
 Soft Power Play, medley,
 Team, Four, 2, 1 Super fast

Svet igara 6

Republika igra 12, Sveta igra 6,
 Balkan, World Masters, Turbo Out
 Run, Double Dragon, 01, 1, 2...

Svet igara 7

Napada igra 12, Sveta igra 7,
 Secure Shield 1, F-16 Combat Pilot,
 Hager, 1, Basket, Ghouls n Ghosts

Svet igara 8

Republika igra 12, Sveta igra 8,
 Flight Resistance, Back to the
 Future, Callifornia, Turanian

Amiga hitovi, 1

Flight Resistance, Turanian,
 Kick Off 2, Beach Volley, Jet Run,
 Open Thunderbolt, After War

Amiga hitovi, 2

Robing 70 to Paker, Turbo
 Hughes Super, Tetris, Italy '90
 Babylon, Rambo, Ghouls n Ghosts

Amiga hitovi, 3

Test Drive 2, Dictatorial Control,
 Predator, Trap n Torja, Power
 Out, Gata Soccer, Ninja Warrior

HITOVI 1991 - 3

Deliverance 1-3, Atom Ant...

HITOVI 1991 - 7

Beach Volley, Bad Ramp Racer...

HITOVI MARTA 3

2x2 Turbo, Team with a Gun 2,
 Babes n 2, Turbo Racer 2, Turbo-
 Soccer, Top Gun, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Paket + kascia + stampana uputstva = 90 din.

Grafički progr.

1 Char Pack, Gata VU, Jeds V1 3,
 Tegadino, GrafPrint, Amiga
 Paint, Home Video Producer...

Grafički progr.

2 Klasec, A1 Studio, Graphic
 Studio 3, Hi-Color, Kvala
 Painter, Video TIT 4, CAD 64

MINI OFFICE II

1000 din uslužni paket
 Tekst procesor, 8000 početne s,
 Spreadsheet, Polovina 2 i fika

Naj-igre '87

Tiger 1110160, Delta Force, Mike
 Paperboy, ACE II, Jeep Commando

Naj-igre '88

Tom Clenny, Robocop, Jordan vs
 Bird, Test Drive 2, Renegade 3

Naj-igre '89

Indiana Jones, Tetris, Shinobi, Cabal
 Emill Fudo, King of Beach, Tetris...

Naj-igre '90

Tie Break, Power Boat, Beach
 Volley, Rainbow Island, Rick D

Najbolje igre svih vremena

Fort Apocalypse, Pacman, Fliper 1,
 Beol Daze, Donkey Kong, Snake

Kviskoteka

Igre memorije, pisma, pitkoice,
 Test inteligencije, Kviz pitkoice,
 MTV Remo de Control, kviz

Western

Wild West 2, West Bank, Keri
 Buffalo Bill's Wild West Show,
 Cowboy Kid, Digger 400

HITOVI 1991 - 4

Drazen P. Basket, Star Ace...

HITOVI 1991 - 8

Yoga's Great Escape, DIALisa...

HITOVI MARTA 4

Terage Mutant Ninja 1-6, Super Cars
 Red October 2, Judo Great 1-6, Tom
 World 1-10, Umbat Zero, Chips

Mašinski jezik

Print Assembly, Monitor 40 i 52
 IMAE 2 assembler, CHIP Plan,
 1100 64, Assembler, Dsssembler

Tekst procesori

Priloge porocu, vebag računarni i
 VizeWrite 64 - 70 slova,
 Easy Script, Mini Office 2

Audio-video klub

260 din 100 g
 Priloge za neusudeno lake
 vodenje svih poslova

Commodore 64/128

Poseđujemo najveći izbor od preko 2000 kvalitetnih programa: igre, korisnički, uslužni...

ŠTA MI NUDIMO? Realnu cenu programa, svu potrebnu literaturu (katalog, uputstva, spiskove programa...) Programme animamo i verifikujemo direktno iz računara. Za sve naše usluge dajemo garanciju i mogućnost reklamacije. Rok isporuke programa je 24 časa. U svakom kompletu se nalazi od 30-50 programa.

spisak kompleta:

SIMULACIJE LETENJA

F-49 Hornet, Project Stealth Fighter Ace, Scorpion 2, Cheap Skates, Mega Dragonus, Jetcat, Trail Blazer, Stormlord

BESMRTNE IGRE

Babylon, Super Hero, Lanzans, Mega Bloh, Scorpion 2, Cheap Skates, Mega Dragonus, Jetcat, Trail Blazer, Stormlord

BORILAČKE VEŠTINE

Toshack, Knock Out, Gladiator, Shinobi 1-3, Startacus, Roganode II, Dragon Ninja 1-3, Sword Sayer, Barbarian II

SVEMIRSKIE IGRE

Delta Force, Slings II, Super UFOman, Silk Witz, Thunder Hawk, Omega Force, Last Survivor 99, Arcade Classics, Jet Ace

AUTO-MOTO TRKE

Test Drive I i II, Crazy Cars, Pole Position, Super Hang On, Motor Head, Grand Prix Circuit, Rally Cross, Super Trix

FILMSKI HITOVI

Ghostbusters II, Die Hard, The Unchained 1-4, Batman, Indiana Jones 3, Karate Kid 2, Beverly Hills Cop 1-4, Moonwalker

LUNA PARK

Dragon Ninja, Space Pilot, Arkanoïd, Bomb Jack, Express, Raider, Gun Smoke, Tiger Road 1-3, Soldier of Light, Green Beret

AVANTURISTIČKI

Operation Godzill, Night day, Squad Joe, Mebrassica, Operation Moby Dick, Pac Land, Operation Loch Ness, Metropolis, Short, Mandy, Capt

DUEL (za 2 igrača)

Battle Field, Ninja Master, Table Soccer, Last Duel 1-5, Purple Heart, Jet Bike, Simulator, Slend Shadow, Space Killer, Road Wars

ARKADNE IGRE

Wonderbox, Park Patrol, Jet Set, Willy, Knock Out, Mirror, Miller, F-Strike, Back, Donkey Kong, Pac Mania, Snake Sisters, Bubble Bobble

AKCIONE IGRE

Navy Movies, Technoopa 1-4, Vigilante 1-3, Action, Fighting Spy Hunter 2, Hostage 2, Hooper, Cooper, Mutant, Hammer of Grim

SPORTSKE IGRE

Waterpolo, Footballer of Year, Pro tennis Simulator, Daley Thompson, Pro Ski Simulator, Jockey, Wilson Dart

PROGRAM. JEZ. + uputstvo

MAŠINSKI JEZIK + uputstvo

USLUŽNI + uputstvo

BAZE I TEKST PROCESORI

OLIMPIJADA

Calgary Games, Summer Games 3, Winter Games, Decathlon, Wjstef, Olympiad

MENADŽERSKI KVIZ

Sport Triangle, Pop Rock Quiz 1-3, WC, Football Manager, Pub Trivia 1, Soccer, Kenya Daughlin, Rock, Star, Babe, Full House

CRTANI FILM

Batman The Movie, Mafias, Poppo, Donald Duck, Donald Duck, Road Runner, Scooby Dog, Garfield, Tom & Jerry, Stanlio & Olio, Joga Bear

AVANTURE

Dance of Dracula 1-3, Hacker, Eric The Viking, Castle Of Terror, Run Way, Spiesman, Vampire, Armageddon, Miss, Big Scuze

TIMSKI

Micro Soccer, Tim Sport-Fudbal, Lufariki, odbojka, Emlro, Butnugriva, Euro Soccer Match Day II, Piller, Switon, Hot Shoot, Emily Hughes, Slam Dunk, Baseball

ŠAHOVI

Colossus 4.0, Chessmaster 2100, Battle Chess, Grand Monster Chess, My Chess 3.0, Profy Chess

SEX

Samenta Fox, Strip Poker, Porno Movie, Sex Diva Show, Swedish Erotica, Digi Fuck, Agents, Porno Show, Party Girls, Sex Games 2, Eroticon 1-30

STRATEGIJA

Ocean Conquest, Up Periscopes, Legions of Dead War in the Middle Earth, Annals Of Rome, Road Warrior, Blawner, German

DRUŠTVENE IGRE

30 Pool, Tetris, Monopoly, Domino, Jack Pot, Flipper, Set, Africa Tetris, Master Chess, Hollywood Poker

RATNE IGRE

Operation Wolf, War Bringer 1-6, Purple Heart, Ninja, Misses, 1342-1343, Rogue Trooper, Run Warriors, Commando, Mij 29

NAJBOLJE IGRE

Ball 90 1-2, Test Drive II-Euroopa, Adidas Football, Die Hard, Tie Break, City & Liss

GRAFIČKO- MUZIČKI

Art Studio, Music, Meshine, Musio 64, Costa Painter 2, Scotch Paint, Kawasaki, Ritem, Poker

MATEMATIKA

ENGLJSKI JEZIK

HITOVI FEBRUARA 1 i 2

HITOVI MARTA 1 i 2

Uz kasetu dobijate TURBO 250, program za štelovanje glave, spisak igara bročanicom i katalog sa uputstvom. Snimamo na

SONY i BASF kasetama. Cena jednog kompleta sa kasetom iznosi 69 dinara

2 kompleta sa kasetom 99 dinara

4 kompleta sa kasetama 190 dinara + PTT

UZ SVAKU KASETU SPECIJALAN POKLON!

- Sve Vaše porudžbine primamo putem pošte ili telefona
- RADNO VREME JE OD 08-21h svakog dana (nedeljom i praznicima)
- Mogućnost preuzimanja kasete ično uz prethodnu rezervaciju telefonom

Club 69

CLUB 69
B. ATANACKOVIĆA 5
11000 BEOGRAD
tel. 011/429-741

RenderMan to radi lepše

Američka firma Pixar poznata je po mnogim scenama kompjuterske animacije u naučno fantastičnim filmovima. Iako se razvojem grafičkog softvera bave odavno, prvenstveno za svoje potrebe, tek nedavno su izbacili komercijalnu verziju paketa RenderMan.

Program učitava sliku napravljenu nekim programom za 3D modeliranje i dodaje joj značnu dozu realnosti simuliranjem pojave kao što je odbijanje i prelamanje svetla, odsjaj, tekstura materijala i drugo. Iako objavljujemo samo reprodukcije, razlika je više nego očigledna. (TS)



Proširena porodica Next kompjutera

Firma Next čuvenog osnivača Apple-a Stiva Džobsa (Steve Jobs) sada nudi tržištu tri modela. Nextstation, Nextcube i Nextstation Color. Nekoliko podataka o ovim računarima pominjali pre ovu broja (1/90), ali da ponovimo.

Nextstation: stono kuciste (dakle, ne kocka) visoko samo 6,35 cm, bez slotova za proširenje; procesor 68040 na 25MHz; 8 MB RAM (max. 32); floppy disk 2,88 MB; hard disk 105 MB, 17 ms; MegaPixel ekran, 16tine, 1120x820 u nijansama sive; cena 5000 dolara.

Nextcube: 3 slota za proširenje; do 64 MB RAM-a; do 1,4 Gb hard diskovi; do 350 MB optički diskovi; 8000 dolara.

Nextdimension je 32-bitno grafičko proširenje modela Nextcube (slika) koje omogućava 16 miliona boja svake tačke u istoj, MegaPixel rezoluciji (1120x820). Tako opremljen Nextcube staje 14.000 dolara.

Nextstation Color je 16-bitno rešenje proširenja grafičkih mogućnosti Nextstation modela. Nudi „samo“ 4096 boja u istoj rezoluciji. U ovoj varijanti cena Nextstation modela se diže na 8.000 dolara, čime se dobija kompletna kolurna UNIX mašina, vrlo ozbiljni konkurent mnogo skupljim SUN grafičkim stanicama. (TS)



Macintosh emulator za Amigu

Mac-osov operativni sistem. Softverski deo sadrži glavni program i pomoćne programe koji rade pod emulatorom. Jedan od njih omogućava da AmigaDOS disketu prebacite u format za emulator, čime je omogućen prenos podataka na relaciji Amiga - Macintosh.

Podržane su i disk jedinice i hard disk (više partitija, pa čak i podizanje Mac-ovog sistema sa njih), a da biste čitali originalne Ready Soft je proizvođač emula-

tora koji vaše Amigu pretvara u popularni (i značajno skuplji) Macintosh. Radi se o hardversko-softverskoj kombinaciji koja se sastoji od pločice i dve diskete. Hardverski deo emulatora se priključuje na port za disk jedinica i da bi radio potrebno je (od nekog Apple-ovog zatupnika) nabaviti dva EPROM-a sa Macintosh diskete, ponovo je potrebna specijalna disk jedinica. I pored toga, cena od 400 DM je vrlo pristupačna. U Nemačkoj paket distribuira firma Gold Disk, Marktplatz 16, 4018 Langenfeld. (DS)

CGA, EGA, VGA... XGA!

Firma IBM predstavila je nedavno dva nova modela PS/2 serije - PS/2 Model 90 XP 486 i PS/2 Model 95 XP 486. Model 90 je u normalnom (slika), a Model 95 u „Tower“ kucistu u oba su ponudena u dve verzije - sa procesorom 486 na 25 i na 33 MHz.

Najznačajnije što novi IBM-ovi računari nude je XGA grafička kartica. Nezavisni proizvođači i do sada su nudili grafičke kartice bolje od 8514/A, do sada najbolje IBM-ove kartice (1024 x 768 tačaka u 256 boja). I ovog će puta, po svemu sudeći, IBM postaviti novi grafički standard XGA, kao što je to bio slučaj sa VGA pre tri godine.

XGA grafička kartica na novim modelima PS/2 serije sada ovakve mogućnosti postavlja kao standard, a nudi i dosta toga novog. Pored rezolucije od 1024x768 u 16 boja (sa 512 KB video RAM-a ili u 256 boja (sa 1 MB video RAM-a)), XGA u specijalnom modu omogućava i korišćenje 65.536 boja u VGA rezoluciji (640x480). Grafičke mogućnosti dopunjene su i samom procesorskom brzinom, tako da je XGA izuzetno brz - u običnom XGA modu brzi je od standardnih VGA kartica i do 86 posto na raspolaganju su već XGA drajevi za Windows v2.0 i v3.0, OS/2 v1.3 (i 32-bitni OS/2 v2.0, kada se pojavi) i druge programe. (TS)

Informacije objavljene na ovim stranicama dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampa. U nekim procentu slučajeva objavljene stvari nisu ništa manje istinite. Uložimo li su naovdenu adresu i telefon za dodatne informacije znači da sa njima ne raspoložimo.

Sveimani smo da objavimo informacije i o nekim proizvođačima. Podajite nam detaljnije podatke (uključujući cenu, vreme početka prodaje, rokove isporuke) i adresu, fax i telefon na kojem će čitaoci moći da dođu u više informacija. Nasa adresa je: Politički, Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, 11000 Beograd.



RASPRODAJA

software

TEMATSKI KOMPLETI

STARI KOMPLETI OD K-90 DO K-108
DO 40 PROGRAMA NA JEDNOJ KASETI
SAMO 45 din.

NAJNOVIJE IGRE 1990
IZOVLAZAKOM KOMPLETI
RATNI KOMPLETI

STIMULACIJE LEŠENJA
DUEL KOMPLETI
KORISNIČKI KOMPLETI

AUTO MOTO KOMPLETI
POBNO KOMPLETI
CENA KOMPLETA 50 din.

TRIM - COMMODORE - ZA OBRAZOVANJE I ZABAVU

S.T.U.R. TRIM

POŠTOVANE KUPCE MOLIMO DA IMAJU U VIDU DA SU SVE CENE VERANE ZA TEKUĆI KURS "DM"
ADRESA RAĐNJE: S.T.U.R. TRIM 13. OKTOBRA 40. 11260 UMKA TEL: 011/155-294
Žiro račun broj: 60811.623.16.330.50.34184 kod NEOBANKE

SVATA ISKLJUČIVO RADNIM DĀNOM 12-14/16-20
SUROZOM I NEDELJOM SAMO OD 10-14 h.

ZA RAČUNARE ZVATI ISKLJUČIVO NA TEL: 155-294 A ZA OSTALO 155-294:156-445; I 867-063 tel. RAĐNJE

AMIGA 500 komplet	15990
COMMODORE 64 kompl.	6700
COMMODORE 64	4490
COMMODORE 128 kompl.	7990
DISK C64/128-1541	5990
DISK C64/128-1571	6990
DISK-AMIGA 3,5"	3990
MEMORIJA AMIGA 1M	2990
MODULATOR AMIGA	1699
COLOR MONITOR 1084	9999
ŠTAMPAK EPSON LX-400	7990
KUTIJE ZA za 80kcom	349
DISKETE SA za100kcom	399
KUČOČEM za150kcom	449
DISKETE DD 5,25" kom	19
DISKETE HD 5,25" kom	25
DISKETE DD 3,5" kom	25
DISKETE HD 3,5" kom	35
POPUST NA VIŠE KODABA 10%	
KASETFOPON ZA C64/128	890
1. PROFIL-SENZOR	350
2. QUICKSHOT-II	350
3. QUICK JOY II	350
4. TURBO MIKRO	325
5. JOYSTICK JUNIOR	325



PROFIL



CP-2



AMIGA



AMIGA

HARDWER

NEPOGREŠIV
NEKUNŠTIV
GRAM PRAVACA
PUCANJE
LED INDIKATOR

RAZDELNIK C64/128
ZA DVA KASETFOPONA
6. REŽIMA NADA
IC-TEHNOLOGIJA
AUDIO-LED INDIKATOR

USUŠIVAČ C64/128
POVEŠUJE TV -ANTENU
I RAČUNAR ZAJEDNO

RESET TASTER-MODUL
SAČUVAJTE VEK RAČUNARU
JEDNOSTAVNO SE PREKLJUČI
NA EX-PORT RAČUNARA

ISPRAVLJAČ ZA C64
BOLJI OD ORIGINALA
JACINA 1,8 A
PREKIDAČ NA KUTIJI
LED INDIKATOR
OSIGURAC



Commodore



NOVO

ISPRAVLJAČ C64	900
RAZDELNIK C64/128	275
RESET TASTER	99
EPROM MODUL	349
EXPANDER-AMIGA	349
USUŠIVAČ-AMTENSKI	150
KABL. TV-C64/128 2mtr	130
MONITORSKI KABL. C64/128	175
MONITOR KABL. C128 40/80	300
CENTRONIKS KABL. C64/128	310
CENTRONIKS KABL-AMIGA	350



STAMPAK KABL.
C64 3128 PORT 2m CENTRONIKS

EXPANDER-POŠTEDITE AMIGU
STALNOG ŠOKIRANJA POVEŠUJE
PORTOVE JAY I 2 NA AMIGA
A SA DRUGE STRANE SE MOŽE
PREKLJUČITI NAIS I DVA
JOYSTICK-a A PREKLOPNIKOM
BIRATI VESTA RADA

USLOVI PRODAJE: PTT TROŠKOVE SNOŠI KUPAC, SVU ROBU PRODAJEMO I NA ČEKOVE, ZA VEĆE NARUĐEBINE NA VIŠE RATA

S.B.S. COMMODORE 64/128 S.B.S.

DISKETNE IGRE

NAJNOVIJI
HITOVII!

TWIN WORLD (2D), BILL & TED'S EXC. (1D), CREATURES
(1D), LABYRINTH (1D), ROBOCOP 2 (1D), CHASE H.Q. 2
(1D), DICK TRACY (1D), NINJA REMIX (2D),
NEVERENDING STORY 2 (1D), WESTERN CONECT (1D),
DRAGON STRIKE (1D), BASKET MANAGER (1D), LINES
OF FIRE (1D), TIT & BIT (1D), CRIME TIME (1D), SARAKON
(1D), JUDGE DREDD (1D), XENOMORPH (3D), ULTIMA VI
(6D), GRAPHIC MANIA 2 (1D), CYBERBALL (1D), M.L.
FOOTBALL (1D), CYRUS (1D), AIDON (1D), DEF CON 5
(2D), BLOOD WYCH (1D), DUCK TALES (4D), PUFFY
SAGA (1D), TM. NINJA TURTLES (4D), JULIUS CAESAR
(1D), B-BOBS (1D), DRAGON BREED (2D), B.A.T (2D),
ARCADE I QUEST (1D), R DANGEROUS 2 (1D), DEJA VU
(3D), FIRE & FORGET (1D), TANGLED TALES (4D),
ATOMIC ROBOKD (1D), NARC (1D), SAINT DRAGON (1D),
TOTAL RECALL (1D), CURSE OF RA (2D), MONTHY
PYTHON (1D), DELIVERANCE (1D), SHADOW OF THE
BEAST (2D), EXTERMINATOR (1D), UN ESQUADRON
(1D), STRIDER 2 (1D), E-SWAT MEGA (1D), SUMMER
CAMP (1D), MIDNIGHT RESISTANCE (1D), ULTIMATE
GOLF (1D), I WARRIOR 3 (1D), SLY SPY (2D), KINGS
BOUNTY (2D) I JOŠ MNOGO, MNOGO TOGA.

DISKETNI KORISNIČKI

INTRO MAKERI INTRO MASTER DESIGNER (2D), 3D
MESSAGE MAKER (1D), I DESIGNER 2
(1D), 3 (1D), 4 (2D), KOALA DEMOMAKER (1D), MVFS WRITER (1D),
SCROLL WRITER (1D), CYBORG W (1D), DEMON DEMOMAKER (1D) ...

ZA KOPIRANJE RENEGADE COPY (1D), SUPER KIT II
(2D), DISK UTILITY (1D), BOOT (1D),
FAST HACKEM (1D) ...

ZA STAMPANJE GARD MAKER (1D), COLOUR PRINTER
(2D), PRINT MASTER (1D), STOP THE
PRESS (1D), NEWSROOM (5D), EDDISON (1D), WIZA WRITE (1D) ...

ZA RAD SA VIDEOM VIDEO FOX (2D), HOME V
PRODUCER (2D), VIDEO TITLES
(1D), NEW MOVIE MAKER (1D) ...

ZA CRTANJE ART STUDIO (1D), GIGA PAINT (4D),
AMICA PAINT (4D), KOALA PAINTER +
PIC (2D), GIGA CAD+ (2D) ...

MUZICKI VIETNAM MUSIC DJ (4D), VIETNAM
M.D. II (2D), GOLDEN M.D. (2D), FUTURE
COMPOSER (1D), POP CORN (1D), SOUND ODYSSEY (1D) ...

UTILITY BEASTIE BOYS I (1D), B.B. II (2D), B.B. II
(1D), HOTLINE (1D), XANDOR (1D),
WEIRD (1D), WANDERER (1D) ...

- I STRANA ZA IGRE (1D) - 15 DIN
- I STRANA ZA USLUŽNE (1D) - 20 DIN
- DISKETA "NO NAME" - 15 DIN
- DISKETA "MULTILIFE" - 18 DIN
SVAKI NARUČILAC DOBIJA BESPLATAN KATALOG !!

S.B.S.

Dragice Končar 14/31 11000 Beograd

tel: 011/2372-127

PAX Soft

NAJNOVIJE IGRE I USLUŽNI PROGRAMI PO EKSTRA NIVOM CENAMA.
PRAZNA DISKETA 16 DIN. 5 STRANA 8 DIN. A PUNA DISKETA 32 DIN.

NOVIJE IGRE

SHADOW OF B... -20
LAST MAN S...
STROPER 2...
CREATORS...
NINJA TURTLES...
CHASE N.G...
ROBODOM 2...
LINE FIRE...
ESMAYT...
BLAZE THUNDER...
STURO RUBER...
GOLDEN AVE...
TWIN WORLD...
EMERSON BR...
CYBERBALL...
WARR WOLFE...
MONEY PIT...
NEVERENOSTOR...
EMERSON S...
SANDCAT...
JURIS CLASAR...
A TUNING RO...
COURSE OF RA...
LORDS CHARG...
BIG FOOT...
SFCBALL...
MOUNTAIN...
BACK TO FUT...
BAD LAND...
B-HOUSE...
U.N. SOLDI...
DICK TRACY... -10

USLUŽNI PROGRAMI

MPW VIDEO PROG... -20
VIDEO TILES... -10
VIDEO FOX... -10
PRINT MASTER... -10
EDSON PRINT... -10
GAME SHEEP... -20
MUSIC SHOP... -10
MINI OFFICE 2... -10
WORDSTAR... -10
COMPILER... -10
DESK MANTANCE... -10
GOLD CO... -10
GOLD RING... -10
RENEGADE COPY... -10
MED UTILITY... -10
MUSIC WIDE UT... -10
REACTOR EVIDE UT... -10
BEASTIE BOYS U... -20
KARMAK... -10
MONEY UTILITY... -10
BARTY MASTER UT... -20
GARDON K.T... -10
GARDON... -10
AUSTRAL COMPILER... -10

NAJNOVIJE IGRE

TURNIRAN 2... -10
MONEY UTILITY... -10
YOGI BEAR 3... -10
WRAITH OF DEMON... -10
MOTARDOM... -10

PUNA DISKETA
32
DINARA

MOŽE BEŠPLATAN KATALOG NA DEVIJI VOI
PRAZNA DISKETA 16 DIN. 5 STRANA 8 DIN. A PUNA DISKETA 32 DIN.

tel.: 019/511-687

ILIC VLADIMIR, DOBRILE HRČIĆI, ID. 19300 NEGOTIN

COMMODORE 64/128

OGREŠENI soft po najboljoj cijeni i po najboljem ukusnom izboru naših kompleta igara, obrazložen i zadovoljan program.

- Na jedan računalo kompjuter, drugi sadržava besplatno uputstvo samo kasneti.
- Izvodi kompleti sadrže TURBO 386, program za namještanje glave uputski i osnovno uputstvo.
- Kompleti sadrže i najbolje na strani kasneti.
- Naprava 24h

SAJMO NEKOMO USLUŽNI I OBRAZLOŽENI KOMPLETI
PO USTREKA KOPJE JEDAN - DOBILJE DVA I

USLUŽNI I OBRAZLOŽENI KOMPLETI:

RAD U MASINCI	MATEMATIKA	TEKST PROCESORI
RAD SA GRAFIKOM	ENOLSKI	KORISNIČKI
PROGRAMSKI JEZICI	STATISTIKA	MUZIKI KOMPLETI

KOMPLETI IGARA

AKCIONI	SPORTSKI	NAJ IGRE NA C-64
AUTO MOTO	RATNI	NAJ IGRE 1989.
WESTERN	ŠMILACI I LETA	NAJ IGRE 1990.
BORILAČKI	HOROR	OKTOBAR 1
OLIMPIJADI	DRUŠTVENI	NOVEMBAR 1&2
STRATEŠKI	FILMSKI	DECEMBAR 1&2
IGRE BEZ GRANICA	NERADZENSKI	JANUAR 1&2
PORNO	DUEL	FEBRUAR 1&2
ŠAH	LUNA PARK	MART 1&2

ZA CENE NAS ZOVITE
JOBOVA 1/IX
58000 SPLIT
☎ 058 / 58 - 87 - 71

NIŠ Soft

Commodore

Najnoviji mesečni i NOVI TEMATSKI kompleti sa- stavljani od najnovijih programa: RATNI 2, PUČAČKI 3, AVANTURISTIČKI, AKCIONI 2, BORILAČKI 3, SIM.LETENJA 2, SPORTSKI 3, FILMSKI....

KOMPLET+KASETA+PTT=100 din!

SVI novi programi (igre i uslužni) i na DISKETI! 2 DISKETE+PROGRAMI+PTT=100 din!

SPECTRUM

IZBOR OD PREKO 2.500 PROGRAMA!
KOMPLET+KASETA+PTT=100 din!

Tražite BESPLATAN spisak programa sa naznakom za koji računar želite! Gore navedene cene ne važe u slučaju promene kursa dinara ili cene Pti usluga!

Tel: 018/47-967 i 21-959!

MAGIC SOFT - Nudi oko 2000 igara na kvalitetnim kasetama. Pored pojedinačnih igara tu su i sortirani, mesečni, a bogate i magične kolekcije. Možete razučiti telefonim ili doći kod nas. Pre dolaska se najprije. Često. Povedašna igra 4 d, sezona kaseta 30d, iznajmljiva kompleta 30d. Adresa: Sarca Vujadina 4, Zemun. Tel. 610-336, Bulevar AV 30A-a 80/49, N. Bregard, blok 38, javite se i naručite besplatni katalog.

ČAO KOMODOROVCI Stigao je Commodore Club sa najboljim i najnovijim najjeftinijim igrama i uslužnim programima, koje samo za vas imamo 70%, nezavisno, bez "Load error". Najnoviji kompleti: Mart 1, svu samu govore. Za naše programe dajemo garanciju: rok ispunje 24h. Katalog besplatno, rena kompleta sa kasetom 60.000 din. Tel. 021/549-438, 542-941, M. Tita 219, 21235 Temerin.

LANGUAGE SERVICE
- Engl. jezik (1, 2, 3, 4)
- Njem. jezik (1, 2, 3, 4)
- Franc. jezik (1, 2, 3, 4)
1 koon..... 90 din.
Tel. 071/283-793.

VLASTA M SOFT
Sve za Commodore 64/128 - igre - uslužni programi - kompleti i pojedinačno. Specijalni katalog besplatno. 11000 Zemun, Garibaldijeva 4/28, tel. 011/184-438. Prodajna EPROM-module - kertridze turbo 250, fast load, tornado kasnetom i 3 džepika.

CRIME je sa vama već 6 godina i ima najveći kolekcija kasnetnih programa i igara sa C64 (disk) u YU! Novost: 1 no 10 igre, sada dobijamo prvi u zemli, sa modema od Legenda, a stigli su Logoshow intro ni, Renegade copy II, Citate C-NEWS, tuveni Yu disk magazini. Tel. 037/886-245 (Sala).

KOMODOR 64, AMIGA 500, disk dray, kasetofon, police, proloveni memorije, modulator, maupad, diskete DSDD, HD, 3.5", 5.25", sve novio, ocano. Telefon 021/334-986.

ORION - Najnoviji programi za vas Commodore 64/128 na kazeti i na disketu. Programe prodajemo u kompletima (35 din) i pojedinačno (35 din). Besplatno katalog pojedinačnih programa sa oko 1300 naslova.
K60 - Chase HQ II, Western Conetti, Dick Soccer, Creators, Dick Tracy, Tomcat, Robocop II, Basket Manager, Kick Box, Weltris, Neverending Story...
K39 - Gazza II, Dorey 4, Persian Golf inferno, Turrican II (pew), E - Sweat, UN Squadron, Summer Camp, Strider II, Dragon Breed.
Također imamo i najnovije originale za kasetu (40 din) sa uputstvima na naslovu: kerbar: Dick Tracy, Rick Dangerous II, NARC, Ninja Turtles, Hot Rod, Last Ninja Remix, Ferrari FI, Hammerfest, Crackdown, Parties! (19 stranica uputstva), The Spy Who Loved Me, Red Storm Rising (20 str.), Project Stealth Fighter (15 str.), Shadow Warrior, Double Dragon II, Turrican, Phoenix...
Imamo i sve najnovije Disk programe (10 din - 1D + disketa 16 disk): Ninja Turtles 4D, Basket Manager 1D, Neverending Story II, TD, Twin World 2D, Total Recall II, Robocop II 1D, Dick Tracy 1D, NARC 1D, Crime Time 1D, Shadow of the Beast 2D, Prinfrost + Edition 1990, Creatures II.
Orion - Za komplete Sinisa Segaric - Fiorella La Guardia 1, 31000 Rijeka, tel. 051/27-117, a za ostalo Filip Cet - M. Oreshkova 16, 51000 Rijeka, tel. 051/514-331.

PAB SOFT C64/128 i igrajući 3 din. Bojani, Vojvode Branar 35/1, tel. 011/406-933, Peca, Bač. revolucije 302/2 star 8, tel. 011/401-024, Beograd.

- RADE ELECTRONIC ZFENJANEN -
PRILAVNO PROJEKTOVANJE I SERVISIRANJE SVE VESTE BETRODJA ZA C-64/128 IZ POZIVNIH IZJAVA. SVE INFORMACIJE CETE DOBITI NA TELEFONIMA:
062/46-87 7 1 022/66-68E.

COMMODORE +4, 18, 116. Najbolji programi u YU. Cena jednog programa samo 3 din. Tražite besplatni katalog PETSOFIT. Sobo Mikolota 21, 24000 Subotica. Tel. 024/32-289.

KRUŠEVAC SOFT - C64, najbolji kasetni originali, tematski kompleti i mesečni kompleti sa satom 30 din/1 kvalititet zagaranovani. Tel. 037/24-503 Bojan i 037/24-428 Dijan.

C-64 za kasetu, komplet 4DM, pojedinačno 0,300DM (protuvrednost u dinarima). Snimak memorijala. Za katalog pošaljite po markicu Željko Prutkin, Biskupca 26, 54000 Opatjak, tel. 054/90-820.

PRODAJEM ZA C-64/128: Reset i EPROM-module, elektronske i Quick-Shot Palice; svetlosno slovesu za crtanje po ekranu; T-radnjilnici za presnimavanje; svetlosni posredivač glave kasetofona; kvičalj za podokvake; butač za diskete; Reset TV-kompjuter; kabel kompjuter-videok; rečnik; TV-zvučni-kompjuter; navlake - zaštita od prašine; ispravljač za C-64 programe... - palatina. Zdenko Šimunić, Petrovčev 61, 41000 Zagreb, tel. 041/227-679.

NEWS

C64/128: Prvi broj dialektog časopisa DIGITAL NEWS izlazi kao otvoreni katalog testove PD-programa i igara, adrese evropskih pirata, skolu razlika jaja, trazeve, vrucе vuce za evropske scene... TEL. 0354465-244

COMMODORE 64. Programi sa kaseti i diskete. Prodajna cena prodaja, Pakloni. Povodje cene. Naručite besplatni katalog za preko 3000 naslova. DCZ-Soft, 11420 Susedarstva Palanka, Slobodna Penedica 3, tel. 026/31-647.

COMMODORE 64 - popravka, rezervni dijelovi, sagradnja reset tipke, AV-kablove, senzorske palice, tv-mix i ispravljač. Tel. 072/414-243.

PROFISOFT vam nudi original, dezo i sništvo programe, te puno odličnih igara za disk i kasetu. Za besplatni katalog zovite 041/539-506.

HABO HARDVER C-64 - kasetofon, disk drap, miš, podloga za miš, kitaru, ri za disk, grickalice, palice, diskete. Tel. 011/4884-972.

COMMODORE 18, 116, plus 4. Veliki izbor, povoljna cena, katalog besplatno. Jugoslav Maksimović, 11321 Lugaševica, telefon 026/76-138.

PEGO SOFTS the best za C-64 i ovog meseca vam nudi: najnovije igre, tematske komplete, uziluzne programe... Cena - povoljna. Besplatni katalog, zagaranovani kvaliteti! Dozde Petrov, "Vauho Kitararu" 15/5, 92400 Strumica, tel. 0902/28-045 (18-20h).

PRODAJEM C64 sa kasetofonom, džojstickom, EPROM modulom, kasetama (igre, programi), literaturom, Ivan Delec, Petra Biskupa 27, tel. 21240 Yatel.

GARFIELD
SOFT

Matematika za VII i VIII razred na Commodore 64 Jedinstvena prilika da uz pomoć računara savladate završne Prepravni sukurisni i za dobre učenike i za manje uspešne. Kasetna sadrži udžbenik (7 ili 8), Zbirku Postupno rešenih zadatka i testove na C-64. Svi vaši Problemi vezani za matematiku će brzo nestati a ocena i znanje biće mnogo bolji.

011 150-165

COMMODORE 64 - Najjeftiniji i najveći izbor pojedinačnih i kompletnih igara za Commodore 64/128. Kvalitet zagaranovani, katalog besplatno. Stručni kupci dva paklona. Sevec Soft, M. Dolovi 7, 89101 Trebinje, tel. 089/21-420.

A COMMODORE 64/128 A PLUS CLUB A

Mi u A PLUSU se trudimo da izademo u susret svim vašim željama. Ne želimo Vam samo prodati programe, već nudimo i sve potrebne informacije vezane za računare. Posebno vam veliki broj starih i novih programa. Pružajući ove usluge držimo se naše stare parole:

ZASTO KUPOVATI KOD PRODAVACA KOJI UOBIČAJEN KVALITET PRODAJE SKUPO?!

Šta mi nudimo? - Realnu cenu programa, svi potrebni literaturu (katalog, uputstva, spisakove programa), programe snimamo i verifikujemo direktno iz računara. Za sve naše usluge dajemo garanciju i mogućnost reklamacije. Rok isporuke programe je 24 časa! Snimamo na SONY, TDK, BASF kasetama.

SIMULACIJE LETENJA

F-4 Phantom, Project Stealth Fighter, Ace, Spitfire 48, Sidler Para Heroic, Top Gun, Arrow, Arrow 2

BESMRTNE IGRE

Endless, Super Hero, Laramia, Mega Blob, Scorpion 2, Chop Slave, Mega Dragons, Actial, Tial, Blauz

BORILAČKE VEŠTINE

Stechak Krocč 02, Gledifan, Shikoh 1-5, Starline, Rungade III, Dragon Naga 1-3, Starlet, Slyce

SVEMIRSKIE IGRE

Dala Pirov, Nigma 1, Super Džikan, Silk Way, Thunder Hawk, Omega Force, Last Survivor 90, Arvad

AUTO-MOTO TRKE

Top Drive 1 i 2, Crazy Cars, Pole Position, Super Hang On, Motor Head, Grand Prix Circuit, Rally

FILMSKI HITOVI

Ghostbusters II, Die Hard, The Untouchables 1-4, Batman, Indiana Jones 1, Kurosai Kid 2, Beverly Hills

LUNA PARK

Dragon Naga, Super Pilot, Arkadski, Storm Jack, Express Hunter, Gun Snake, Tiger Road 1-4, Salsler

AVANTURISTIČKI

Operation Goldfish, Midget Jet Squad, Jet Nebulae, Operation Motor Cycle, The Last Operation, Last Naga

DUEL (za 2 igrača)

Battle Field, Ninja Master, Tangle Saurus, Last Def 1-5, Purple Heart, Jet Bike Simulators, Silent Shadow, Space

ARKADNE IGRE

Wondering, Peak Patrol, Jet Set Wild, Knack Out, Music Attack, P-Sprite Bank, Double King, The

AKCIONE IGRE

New Moon, Xanthosoon 1-4, Mjeglina 1-3, Action Fighter, Spy Hunter 2, Hysteria 2, Hooper Chase

SPORTSKE IGRE

Waterpolo, Footballer of Year, Pro Tennis Simulators, Daisy Thompson, Pro Ski Simulators, Jacky Wilson

PROGRAM JEZ. + uput.

MAŠINSKI JEZIK + uputstva

USLUŽNI + uputstvo

BAZE I TEKST PROCESORI

OLIMPIADA

Calgary Games, Summer Games 1, Winter Games, Dinosau, Miami Olympic

MENADŽERSKI KVIZ

Spewl Triangle, Pop Rock Quiz 1-3, WC, Football Manager, Pub Trivia 1, Soccer, Key Dragoon, Bred

CRTANI FILM

Rainbow The Movie, Mickey, Pops, Donald Duck, Donald Duck, Road Runner, Smokey Dog, Garfield

AVANTURE

Dancer of Dreams 1-3, Madax, Erik The Viking, Castle Of Doom, Run Way, Spidevine, Vampire, Arrangement

TIMSKI

Micro Soccer, Time Space-Puzzle, Imbala, nabojka, Enkide, Buzingame, Star Soccer, Madax Day 1, Pir

SAHOVI

Chess 48, Chessmaster 2000, Back Chess, Grand Master Chess, My Chess 30, Profy Chess

SEX

Sensate First, Strip Poles, Pussy Movie, Sex Diva Show, Swedish Erotica, Dig Back Apple, Porno Show

STRATEGIJA

Duress Campaign, El Pentagono, Logistics Of Doom, War In The Middle East, World Of Rome, Road Warrior

DRUŠTVENE IGRE

80 Foot, Werth, Whoreplay, Dumbax, Jack The Filger Set, Africa Table, Muzak Chess, Hollywood Poker

RATNE IGRE

Operation War, New Ripper 1-4, Purple Heart, New America, 1942-1943, Ringo Trooper, 24th Warrior, India 90 1-2, The Drive In Europa, Action Football, The Hunt, The Break, City & Lion

NAJBOLJE IGRE

Art Stacky, Music Muzak, Music 64, Chak Painter 2, Soccer Paint, Kawaii! River Rider

GRAFIČKO-MUZIČKI

Art Stacky, Music Muzak, Music 64, Chak Painter 2, Soccer Paint, Kawaii! River Rider

MATEMATIKA

ENGLESKI

HITOV FEBRUJARA 11 2

HITOVI MARTA 11 2

KOMPLET
Programski jezici
Masinski
Usluzni
Graficko muzicki
Baze i tekst procesor
samo
150 DINARA

**PROGRAME
SNIMAMO I NA
VASIM
KASETAMA!**

Uz kasetu dobijate turbo 250 + program za štelovanje glave, spisak igara sa brojanikom, katalog sa uputstvom
Cene: 1 komplet sa kasetom 50 din
2 kompleta sa kasetom 90 din
4 kompleta sa kasetom 170 din + PTT

Sve Vaše porudžbine primamo putem pošte ili telefona
Radno vreme
od 07 do 22h svakog dana

**Ustanička 140/53
11000 Beograd
Tel. 011/4887-656**

BEOHARD

osnovano 1990

computer service

COMMODORE 64



- ✓ najprodavaniji kućni računar
- ✓ najpogodniji za početnike
- ✓ prihvaćen u mnogim školama kao nastavno sredstvo
- ✓ jednostavno priključenje na svaki TV prijemnik

Početnički paket sadrži:

- ① Commodore 64
- ② kasetofon
- ③ ispravljač
- ④ svi neophodni kablovi
- ⑤ palica za igru
- ⑥ knjiga "64 za sva vremena"
- ⑦ kasetna sa deset početničkih programa
- ⑧ garancija 6 meseci
- ⑨ skripta uputstva za povezivanje

CENE:

- | | |
|---------------------|--------|
| ● početnički paket | 6990,- |
| ● extra disk drive | 6990,- |
| ● extra palica | 400,- |
| ● kasetofon za C-64 | 1000,- |

AMIGA 500



- ✓ proglašen za računar godine
- ✓ sledeći korak firme *COMMODORE* posle velikog uspeha besmrtnog C-64
- ✓ integrisana disk jedinica
- ✓ moguće priključenje na TV

Osnovni paket sadrži:

- ① Amiga 500
- ② miš
- ③ RF modulator
- ④ ispravljač
- ⑤ diskete *Work Bench* i *Basic*
- ⑥ prevod uputstva
- ⑦ garancija 6 meseci

CENE:

- | | |
|-------------------------------|---------|
| ● osnovni paket | 14990,- |
| ● extra disk drive | 3600,- |
| ● proširenje 512 Kb | 2500,- |
| ● RF modulator | 1500,- |
| ● diskete PROFEX 3,5 -10 kom. | 400,- |
| ● miš | 2000,- |
| ● ispravljač | 2800,- |

- ☛ Narudzbine primamo telefonom ili pismeno (pismene narudzbine imaju prednost)
- ☛ Isporuka se vrši lično ili
- ☛ Pouzećem - plaćanje poštaru kada dobijete računar
- ☛ PTT troškove i troškove pakovanja snosi kupac

radno vreme od 9 do 19 časova svakim danom sem nedelje

Beohard, P. O. Box 78, 11050 Beograd, Kostolačka 7 ☎ 011/472-315

AMIGA

PRODAJEM Amiga 500, TV modulator, miš, infra-crveni joystick, literaturno, 100 disketa. Tel. 043/824-552.

NOVI! Amiga World - Najbolji novi i stari programi, po povoljnim cijenama. Igra = disketa = 10 dinara Na 10 snimljenih disketa, uzimate 2 diskete je besplatno! Slobodno besplatne kataloge. Informacije: Amiga World (Cvetković), Sekovara 36/IV stan 55, 21000 Novi Sad, tel. 021/432-131 ili 021/368-616.

ASTROSOFT - Nudimo vam veliki izbor najnovijih i starijih probranih programa. Čezne su povoljne a isporuka brza. Programi su ispravni, verifikovani i 100% bez virusa. Katalog programa je besplatan! Naša usluga je brza i profesionalna! Uverite se!! Astrosoft: Zoran i Dragica Pudića, Veselina Maslece 118/42, 27600 Novi Sad, tel. 021/374-994.

ADVENTURES AND SIMULATIONS - Janur svaki mjesec nudi 50 noviteta, sve igre ispravne i bez virusa, uz igre možete nabaviti i uputstva te literaturu za Amiga. Naručite sad, nećete žaliti!! Auri Jurček, Poljana 2, Mikine 41, tel. 021/374-202.

PRODAJEM Amiga, monitor, protirne na IMB = sat, diskete sa programima. Tel. 075/774-254.

HABO HARDVER AMIGA

TV modulator, spojni disk dray, podioka za miš, klizer za diskete, proširenje memorije, palice, diskete. Tel. 011/4894-972.

FAST SOFT AMIGA

Najnovije igre i uslužni programi, snimljene disketa 30 din. Diskete Nonam, ISCOM, Fuji, BASF, palice, kutije za diskete. Najbrža isporuka. Besplatan katalog. Dejan Jarić, Hajduki Veljkoja 38, 14000 Valjevo. TEL. 014/22-162.

M & S SOFT AMIGA

Kompletna ponuda programa na Vašim i našim disketama za AMIGU, Tražite besplatan katalog. Adresa: M & S Soft, 3. bulevar 130/193, 11070 Novi Beograd. Telefon: 011/146-744.

A N^o1 - BENTEX - Zagreb A
M New cool stuff - s Elitnih svjetskih BBS-a M
I HST 14400 bps I
G Mogućnost pretplate na nove programe G
A DARKO BAN ČAKOVEČKA 25 Zagreb A
tel: 041-568888/041-330388

PHOTON CLUB

AMIGA & C-64

AMIGA: Najnoviji programi za vaš kompjuter na odličnim disketama. Sve naše igre možete dobiti u roku od 3 dana. Vrh PHOTON CLUB nudi vam kvalitet, sigurnost i brzinu, a sve to po veoma pristupačnoj cijeni. Cijene su objavljene u prošlom broju. Slobodno besplatan katalog sa velikim brojem igara i uslužnih programa. Program prije otvorene provjeravazivo. PHOTON CLUB, Čoklja 18/3, 74000 Doboj, tel. 074-23-407. C-64/128: preko 1000 raznovidnih članova dokaz je našeg kvaliteta. Disketne igre i uslužni programi: uštedni programi sa uputstvom: Video Fax (60 din), Prior Fax (60 din), Amiga Paint - 4D (90 din), Oxford Pascal (90 din), Mini Office 2 (80 din), Stop the Press - 4D (90 din), Label Maker (60 din), Garfield Strip (60 din), Turbo Pascal (60 din), Word Star (60 din). - Tematski kompleti, mesečni komentari, kasetni originali, besplatan katalog. - Časopis "Fanny Byte" broj 2 sa disketa i kaseti intervjui, top liste, mailbox, opisi igara, retrospektiva '90. igre i uslužni programi. Moguća pretplata. - Snimljeno 2D disketa..... 34 dinara - Komplet (original) + TDK C-60 kaseta..... 75 dinara - Časopis sa disketa..... 50 dinara - Časopis na kaseti..... 75 dinara - Na 10 disketa popust 20%. Na jedan naručen komplet drugi je besplatan. PHOTON CLUB, Čoklja 20/17, 74000 Doboj, tel. 074-22-013 od 13-21h.

Amiga *Canon Software* Amiga
Amiga *Amiga* Amiga
-diskete 3.5" -INTROI po želji
-igre bez virusa -katalog, uputstva (90 din)
-utility programi -HARDWARE
☎ 011/692-996

Mad Virgin Club - Amiga

Pažnja!!! Val omljeni klub je našo načine da vama uštedi novac, a svih vreme. Od sada, pored pojedinačnih porudžbina, možete igre dobiti i u kompletima uz uštedu od 50 do 100 dinara po narudžbini.
1. Šta je komplet? Komplet predstavlja 10 snimljenih disketa sa materijalima. Provera snimka vrši se dva puta dalje, zbogom virusi, zbogom "read-write errors"
2. Koľiko košta? Svaki komplet košta 350 dinara + PTT, ali ako naručite 2 kompleta, PTT troškove snosi MAD VIRGIN CLUB!
Naravno, program možete naručiti i pojedinačno, kao do sada. Cena je 40 dinara po snimljenoj disketi (oh ta Marja), ali ako naručite 10 disketa, jedina se umina besplatna, dok je svaka 16 potpuno besplatna.
Naš nov video katalog je stvarno nešto novo, a katalog je kao i pre:011/871-887, DEJANI!

AMIGA CLUB

Najnoviji programi i literatura. Prodaja disketa 3,5". Na veće količine popust. Tel. 011/550-518, Pošteška 93/1, 11000 Beograd.

AMIGA J.A.C.T. AMIGA

VAM I DALJE NUDI:

-OBIMAN IZBOD DROGRAMA, KOJI SE REDOVNO DODUNJULJE NOVIM MITOVIMA
-SNIMJENE DISKETE VERIFIKOVANE, SA ČADANČIJOM I 100% BEZ VIDA SA
-LITERATURA, DISKETE 3,5"
-NA VEĆE KUDOVINE PODUŠT
-SAVETI I INFORMACIJE DOČETNICIMA
-BESPLATAN KATALOG
Bojan Kurt, Takovska 9, BGD, 011-322-030
T.A.C.T. - NAJBOLJA ODLUKA!

AMIGA HighLight

Sve najnovije igre i uslužni programi za Amigu na jednom mjestu. Tjedno preko 50 disketa sa novim programima. Novi programi (10.2.): Mig 29 Fulcrum, Speedball 2, Team Suzuki, Mighty Bomb Jack, Jupiter's masterdrive, Chrono Quest II, Horror Zombie, Monaco Grand Prix, Kick Off II Final Whistle, A-Max II 100%, Title Page, Page stream 2.0 i Pagestream 2.1 te još 2000 programa koje ćete naći u besplatnom katalogu. Postanite jedan od naših pretplatnika što će vam osigurati sav najnoviji software uz sigurno najpovoljnije uvjete u YU. Takođe nudimo i proširenja memoriji na IMB i 2,5 MB, dodatne disketne jedinice 3,5" i 5,25", TV modulator, kutije za diskete 3,5", mouspepadove, ACTION REPLAY cartridge V2.0 (assembler / disassemble, vadjen je slika, muzike, trainer maker, kopira diskete, štiti od virusa... i još puno drugih mogućnosti), a sve to po najnižim cijenama. Takođe prodajemo i 5,25" diskete sa programima za Amigu i prazne diskete 3,5" i 5,25".

JERANKO BRANIMIR TELEFON
GREGORČIĆEVA 6 (041) 155-199
41000 ZAGREB (tražiti Borisa)
ČRNOMEREC

AMIGA HARDWARE

!!!! VRLO POVOLJNO!!!!

512 Kb s satom.....1950 dinara

512 Kb bez sata.....1750 dinara

3.5" Floppy Drive...2450 dinara

+Na veće količine odobravamo popust!

+Za sve proizvode 6 mjeseci garancija!

+Brza isporuka. **041/780-365** Tomislav
DONT WAIT! CALL NOW!**BeoAmiga**

diskete, saveti, literatura

katalog je BESPLATAN!

Karadjordjeva 91, 11000 Beograd

011
424-553011
644-322**KON TIKI**

Najnoviji programi, najbrže oće, kvalitetna usluga, besplatan katalog.
AMIGA 500 NOVA IZUZETNO POVOLJNO. Hardware: memorijalska
 proširenja, joystikovi, kutije za diskete, mousepadovi, nalepnice za diskete,
 diskete za očitanje glave, 3,5" disk drive itd. **ROBERT ŽIVKOVIĆ**
 D.VUKASOVIĆA 82/29 11070 N.BEOGRAD Tel. 011-154-836 !!!

INTERCOMP**AMIGA**

UVEK ISPRED SVIH!!!

PROŠIRENJA OD 0,5 I 2MB

protzvodi:SIEMENS (saL.prekidač, test-disketa)

JEFTINIJE I BOLJE OD A-501 I OSTALIH

DISK DRAJV NEC 3,5"**AMIGA 500-PC-AT HARDENUL****VELIKI IZBOR PROGRAMA:****IGRE, KORISNIČKI DEMO...****DIREKTNOD OD NAJBOLJIH !!!**INFORMACIJE I NARUŽBE: **HARDWARE****035-224-107****SOFTWARE****035-222-169**adresa: **KAP.KOČE 14, 35000 SVETOZAREVO****YU.C.S.****Duto & Sonja****AMIGA & C64****YU.C.S.** - Najveći izbor programa**YU.C.S.** - Provereni kvalitet**YU.C.S.** - Uputstva i video katalog

Pozdrav DIGITALS-u i LAW-u

Telefon:**011/767269**

Radno vreme:

utorak-petak 17:00-19:00

subotom 12:00-19:00

Toskovic**Dusan****Cvijiceva 125****11000****Beograd****AMIGA**

Najveći izbor uslužnih programa i igara u YU!!!
 Mjesečno oko 300 disketa novih programa, svi
 bez virusa i errora. Garantiram 100% ispravan
 snimak, isporuka odmah. Naručite besplatan katalog!
 Kod mene možete kupiti profesionalne programe za
 područje Videa, DTP, Grafike, Muzike, Animacije,
 Imam najbolji titler za Amigu- Broadcast Titler II,
 PAL + yu fontovi i još puno toga. **BOJAN BOŽIĆ**
PLEČNIKOVA 1, 62000 MARIBOR, tel (062) 34701
 V slovenski izdajam disketno revije **GAME SHOW**, na kateri
 so opisi, rešitve, slike, mape in navodila aktualnih iger.

AMIGA**A.M.G.****Amiga Master Group**

- **NAJNOVIJE IGRE I USLUZNI PROGRAMI**
- **UTILITY (PREKO 30 PROG. NA DISKETI)**
- **VELIKI IZBOR LITERATURE**
- **PROŠIRENJE MEMORIJE A501**
- **NA DESET NARUCENIH DISKETA**
- **JEDANAESTA JE BESPLATNA I**
- **BESPLATNI SAVETI I INFORMACIJE**
- **PROGRAMI SU ISPRAVNI I 100% BEZ**
- **VRUSA**
- **NARUCITE BESPLATAN KATALOG**

Tel: 021/ 715-928 & 715-464**A.M.G. JE POJAM KVALITETA I**

ATARI ST

AGENCIJA SA NAJVEĆIM IZBOROM SOFTVERA I HARDVERA U YU!

**MP-SOFT JE JEDINI U MOGUĆNOSTI DA VAM PONUDI
STRUČNU POMOĆ, TIMA INŽINJERA, PRI IZBORU HARDVE-
RA I PRATEĆEG SOFTVERA!**

SOFTWARE & HARDWARE

NAJKOVIJI PROGRAMI: ARABESQUE PROFESSIO
NAL, LAVADRAW PLUS v4.0, GAMA v4.5, DIDOT LINE
ART, WORD FLAIR, TMS CRANACH STUDIO, SIGNUM
TOTAL, SCI GRAPH v2.0, ARTWORKS BUSINESS ITD.

GAMES: MIG 29, TEST DRIVE 2, DEFENDER 2, DICK
TRACY, TOTAL RECALL, WAR HELI, CHASE HQ 2,
METAL MASTERS, BULDERLAND, JUDGE DREDD ITD.

ILUSTROVANI KATALOG
SA PREGLEDOM NAJAK-
TUELNIJEG SOFTVERA
NA SVETSKOJ SCENI
ZA 90/91 godinu.
53 strane SA OPISOM
SVIH PROGRAMA
- 40 dinara!

PRODAJA KOMPLETNIH ATARI ST

KONFIGURACIJA: 1040 STFM, MEGA ST 1/2/4
Mb, HARD MEGAFIL 30/60 Mb, HYPERCACHE ST,
EPSON PRINTER: LQ 400, 550, 850+, 1050, FLO
PI DISKOVI, FILTERI ZA MONITORE, EIZO
FLEXSCAN MONITOR, DISKETE, MOUSEPAD, ITD.

Desktop Publishing

KOMPLETNA PRIPREMA
SVIH VRSTA PUBLIKA-
CIJA ZA ŠTAMPU, KOM-
PJUTERSKI DIZAJN VA-
ŠIH OGLASA, REKLAM-
NIH PORUKA, DIZAJN
VIZIT - KARTI, MEMO-
RANDUMA, RAČUNA ITD
ŠTAMPANJE NA LASERU!



dipl. ing. DUŠAN BUCALOVIĆ, 11000 BEOGRAD, ul. PETRA GVOJICA 4
BUDITE ZA KORAK ISPRED OSTALIH SA MP-SOFTOM

SVET
KOMPJUTERA

Broj 78, mart 1991.
Izlazi svake prve subote u
mesecu
Cena 40 dinara

Izdaje i štampa NIP
"Politika"
Beograd, Makedonska 31

Telefoni redakcije:
011/320-352 (direktan)
324-191 lokal 369
Fax: 329-148 (10-15h)
BBS: 329-148 (15-10h)

Direktor NIP "Politika":
dr Živorad Minović

Glavni i odgovorni urednik,
v.d.:
Zoran Mošorinski

Stalni stručni urednici:
Vojislav Mihailović, Vojislav
Gasić, Tihomir Stancević

Urednici rubrika:
Nenad Vasović, Vojislav
Gasić, Aleksandar Petrović,
Aleksandar Radovanović,
Emin Smajić

Likovno-grafička oprema:
Božidar Đorkin, Rina
Marjanović, Brankica Rakić

Ilustracije:
Predrag Miličević

Dopisnici:
mr Zorica Jelić (Francuska),
Milan Mišić (Japan)

Novinari-reporteri:
Jelena Rupunik, Branko
Đaković

Stručni saradnici:
Predrag Bočirić, Aleksandar
Veljković, Dušan Dimitrijević,
Vladimir Kostić, Ranko Lazić,
Domaćin Lenardo, Goran
Milošević, Vladimir
Orović, Vladimir Peceji,
Aleksandar Radovanović,
Samir Ribić, Predrag
Stojanović, Dušan Stojčević,
Dario Sušanj, Dragana
Timotić, Branislav Tomić

Lektor:
Dušica Milanović

Sekretar redakcije:
Nataša Uskolović

Tehnički saradnici redakcije:
Goran Krsmanović, Srđan
Bukvić

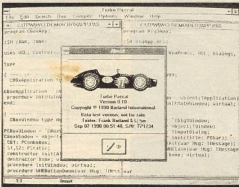
Informacije o pretplati na
telefone 011/328-776
(direktan) i 324-191 (lok.
749); žiro račun za pretplatu
i male oglase:
60801-603-24875

Rukopise, crteže i fotografije
ne vraćamo

Windomania

Firmu Borland je definitivno produvala promaja pa se tako, neubičajeno brzo nakon predstavljanja Turbo Pascalja 6.0, najavljivanje i Turbo Pascal for Windows koji treba da omogući bezbolno pisanje Windows aplikacija. Prema prvim prikazima, TPW dosledno sledi Turbo koncepciju u tome da korisnik samo treba da napise izvornu program, a sve ostalo prepusti Turbo integriranoj okolini.

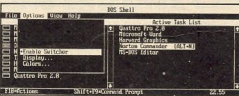
Pored samog TPW, EXE programa, tu su i editor i debugger koji mogu da se pozovu kao posebni DOS zadaci. Za one koje Turbo okolina ne nervira, moguće je napraviti program i uz korišćenje standardnog Resource Compiler-a (kao u C Windows programiranju), uz pomoć priložene Object Windows biblioteke. Isto može biti korisno ako želite bez mnogo intervencija napisati npr. englesku ili nemačku verziju programa. TPW neće biti kompatibilan sa verzijom 6.0, a isporučivaće se od aprila 1991. godine po, još uvek, nepoznatom ceni (VG)



MS DOS 5.0 novosti

Komercijalna i konačna verzija MS DOS-a 5.0 počeo da se prodaje tokom marta, a zvanično je potvrđeno da će sastavni deo paketa biti i Task-Switcher, mehanizam koji bi trebalo da obezbedi pokretanje više aplikacija, jednostavan prelazak iz jedne u drugu i koji bi predstavljao grubo ekvivalent Task Manager-a iz paketa Windows. Beta verzija nije podržavala ove mogućnosti.

Vesti i nije tako značajna kao što Microsoft želi da je predstavi, jer se ne radi ni o kakvom multitaskingu, već se jednostavno stanje u kom smo se zatekli pri radu sa nekom aplikacijom preslikava na disk i omogućava prelazak na drugu aplikaciju. Mogućnost je predviđena samo za one koji koriste Dos Shell, kome nismo prorekli baš sjajna budućnost. U meniju Options treba aktivirati opciju Enable Switcher i ako imate dovoljno brz disk i dovoljno prostora za privremene datoteke, nova mogućnost vam je na raspolaganju (VG)



AT-ONCE za Amigu 500

Kao što smo vas već obavestili, najavljen je bolji hardverski PC emulator za Amigu koji je, eto, stigao. AT-ONCE se priključuje na standardni port za proširenje Amiginog mikroprocesora 68000, a opremljen je Intelovim 80286 procesorom, koji (navodno) radi pod istim taktom kao Motorola (7.16 MHz). Podržane su disk jedinice formata 5,25 i 3,5 inča, novi DOS 4.01 (posebno se kupuje), hard disk particije veće od 32 MB, itd. Ako već imate proširene memorije na 1 MB, AT-ONCE omogućava punih 640 KB za MS-DOS, a podržana su i sva vanjska proširenja memorije i svi poznatiji grafički standardi (CGA, Hercules, Toshiba, Olivetti).

Adresa: Vortex Computersysteme, Falterstrasse 51-53, 7101 Fleir, Deutschland (DSu)

Špijunska posta

Kao što je i do sada bilo poznato, su posebne specijalne opreme moguće je "ubaviti" elektro-magnetično talase koje emituje svaki monitor i to prikazati kao sliku. To, praktično, znači da možete iz svojih kuća da čitate podatke sa ekrana kompjutera vaših suseda.

Dobar poznavaoca tehnika sudara je u starju da potrebne delove za ovakav uređaj nabavi u slobodnoj prodaji i to za samo 250 do 350 maraka. Uz kompjuter, specijalnu antenu i talvu aparaturu moguće je čitati sa ekrana udaljenog od 1000 (plastična kućica) do 200 metara (metalna kućica). Čak i ako postoji više kompjutera, moguće je raspoznati njihovu elektromagnetsku zračenja, zahvaljujući njihovoj razlici u frekvencijama.

Pri konstruisanju svojih modela, proizvođači računara i monitora o ovim stvarima uopšte ne vode računa, tako da izbor nekog starijeg modela nije baš kao zasluga od ovakvog špijunaža. Smeštaju kompjuterske opreme u kućicu od spenziranih materijala, u određenoj mjeri predstavljaju rušenje. Međutim, pokazalo se da je mnogo jednostavnije postaviti specijalno staklo na prozore. Britanska firma Pilkington Glass nudi takvo staklo po ceni od 200 funti za kvadratni metar... I pravi dobar posao (AP)

Vijetnam? To se nije dogodilo

Da očajno glupe greške ne čine samo balkanski potvrđuje i Pentagon. Prelaskom na modernije računare, ljudi u Pentagonu su ostavili gomilu marnetnih traka sa ratnim podacima.

Između ostalog, na trakama su podaci o vremenu, datumu i obimu svakog bombardovanja u vijetnamskom ratu, opisni detalji o američkim karcima koji su služili u drugom svetskom ratu, važni istorijski dokumenti.

Softver je dakle tu, na zadržanim medijama, ali ne može da se koristi na modernim mašinama. Zvanične agencije kažu da je nemoguće naći novca za prenos ogromnih količina starih podataka sa traka i kartica na optičke diskove. Zbog novonastale zbrke, vlada SAD je zatražila standard za zvanične kompjuterske podatke (AP)

68030 za Amigu 500

Na kartici pod imenom Störbringer nalazi se procesor 68030 koji radi na 16, 28, 36 ili 54 MHz, a u njemu radi i matematički koprocessor 68882 (koji radi na 16, 28, 36 ili 60 MHz). Kartica ima prostor za proširenje memorije (maksimalno 8 MB) i, navodno, ne bi trebalo da bude problem sa kompatibilnošću sa hard-disk kontrolerima i ostalim sitnicama. U verziji koja radi na 16 MHz, kartica staje 2900 maraka (DSu)

KREDIT!!! Kupujte računar na kredit. Atari, Amiga, Macintosh, PC386, PC486. Najpovoljnije u Jugoslaviji. Informacije radnim danima: 14-17h, Enterprise Co, tel. 02/444-076.

SPEKTRUMOVCI I AMSTRADOVCINI Veliki izbor igara, uslužnih programa i provedenih uputstava za vaše kompjutere po najnižim cenama. Takva prilika se ne ponavlja. Telefon: 015/41-153 (Časlav i Goran). Adresa: Spasoja Jukića 6, 15350 Bogatić.

SERVIS kompjutera Commodore 64 i Spectrum. Dijagnostika IBM PC i kompjutera. Popravlja kasete, upravljača, fobila, džioplija itd. Tel. 011/434-267, Avalska 6. Bgd.

AMSTRAD/SCHNEIDER kompletni programi: K37, Akroed beat 1-5, Stunt Car Racer, Dizzy II, Livingston II, K36: Puffy's Saga, Airbone Ranger, Batman The Movie (1-4), K35: Myth, Indiana Jones 3, Jack the Ripper... **Sporaz. komplet 26 programa** (imamo prazne diskete). Tražite katalog. **ALEKSANDAR LUKIĆ, Zmajevačka 56/21, 11315 Beograd, tel. 011/594-363.**

FUTURESOFT Amstrad Schneider CDC 464, 664, 6128 i 1 ovaj mesec sa vama. Nudićemo vam najnovije igre, stare i nove, diskete i savaj programe na kaseti i disketi. Za katalog pošaljite 70 dinara, koje vraćamo kod prve narudbe. Ako odmah naručite program, katalog je besplatan. Nudićemo vam izbor od 110 kaseti punih programa i 300 disketa. Najnoviji komplet 16 titiča u prodaji kada dobijemo 10 narudbi. Fruit Machine 2 sim, Yop's Great Escape, Magic Miner 2, Bionic Ninja... Komplet 16: 1 ovaj bilet u prodaji kada dobijemo deset narudbi (prvih deset dobiva i uputstva za 3D Tennis besplatno). Dizzy 3 (konektno), Matematika (novi Hewsonov Hit), International 3D Tennis (najbolji tenis sa 16 na kaseti), Garfield 2 (4 crna i 4 bela), Footballer of the Year 2, Inosman (Vigini), Puzzle (nova logička igra za sve one koji voleju titiče). Već u prodaji je komplet 94: Stunt Car Racer, Test Drive 2, Dizzy 2 (10999), P-47 i E, Akroed Beat 1-5... Komplet 93: Puffy's Saga, Airbone Ranger, Batman the Movie... Komplet 92: Chase the Myth (igra gromak, Indiana Jones 3, Beverly Hills Cop 2, Jack the Ripper... Najnovije igre na disk: Fighter Bomber (3D), Moonwalker (1D), Shinobi (1/2), Turbo Outrun (1/2), Operation Thunderbolt (1D), Super Wonderboy (1D), Back to the Future 2 (1)... Komplet uslužnih programa na jednoj kaseti - nabavite već danas. Pošite na FUTURESOFT, PP 23, 60104 Ljubljana, tel. 961/311-831.

PROFESIONALNI PREVODI KOMODOR-66: Priređnik (100) din. Programer's Reference Guide (120), Malinski programiranje (100), Grafika i zmk (80), Matematika (50), Disk-1541 (50), Uputstva za uslužne programe: Simon's Basic, Praktična po (50), Multitask, Vizovrite, Easy Script, MAE, Help 64, Pascal, Stat, Genl, Supergrafik po (30), U kompletu (400). **SPEKTRUM:** Malinac za početnike (110), Nupetati smalinac (50), Devčak-2 (50) i kompletno (140). **AMSTRAD/SCHNEIDER:** Priređnik CPC464 (knjiga) (180), Locomotiv Basic (110), Malinski programiranje (110), Uputstva za uslužne programe: Masterize, Depack, Tarwood, Multitask po (40), Pascal (50), U kompletu (390), Priređnik CPC4128 (knjiga) (180). **"KOMPIJUTER BIBLIOTEKA",** Bate Janjurović 79, 32000 Čačak, tel. 032/299-34.

PRODAJEM prazne diskete 3.25" sa ili bez programa za Amigu, probirna kolekcija i 3.5" diskete jedinice za Amigu, te 60-kat kvalitetskih kaseti na gotovo 1000 programi za Schneider CPC (2000 din), tel. 014/155-199 (Borislav).

PRODAJEMO nove ribone štampača STAR LC 10 po 320 d/kom. Tel. 071/283-712.

KOMPLET + KASETA = 99 DIN.

Amstradovci! Najpovoljnije od svih programa sa TNT Software. Na dve paketa kompletna treć dobijete besplatno. Svi programi su razumljivi i nema problema sa ažuriranjem i preinamovanjem. NOVAJ komplet: International 3D Tennis, Dizzy 3, Garfield 2... Katalog besplatno. **DANKO BANOVIC, M. MARULIĆA 1A, 11000 SARAJEVO, TEL. 071/652-549.**

MINIHEN I BEC - Katalog kompjutera i opreme, preko 100 strana: adrese, telefon, cenovnik. Cena 290 din. Klub poslovnih kompjutera, Nenad Stojiljković, 21000 Novi Sad, Put partizanskih baza 8, tel. 021/397-743.

RIBBON. Zamenska traka za štampači i pisane mašine. Tel. 011/434-989 ili 435-915.

ENIAC Computer Club Posratimo Vas da se udružite i osiguramo si mnogo pogodnosti koje ovaj Klub pruža. Pošite nam i tražite detaljnije informacije.

ENIAC, Zahradnikova 26, 41020 Zagreb, tel. 041/232-377.



izdaci su u formatu dva nova izdanja

1. C principi i programiranje	250
Od generalne formacije C programa, nizova, funkcija, pokazivača, struktura. Ild do dva dodatka. Aztec C 5.0 i sve funkcije Turbo v.2.0. Knjiga je namenjena vlasnicima PC, Amiga i Atarija.	
2. TURBO PASCAL 5.5.	300
Posvele IV izdanja knjige Turbo Pascal 3.0 izšla je prva od dve knjige za Turbo Pascal 5.5, vodiči za korisnike. Program koji je postao standard i knjiga koja vam standard približava.	
<u>Poznavajućemo nam svoje ponovljive izdanja:</u>	
3. Amiga priređnik sa BASIC programiranjem	203
II izmenjeno i dopunjeno izdanje	
4. Amiga DOS principi i programiranje	200
II izdanje. Zajedno sa priloženom predstavlja celinu	
5. Amiga/Atari/PC Modula-2	200
I izdanje na 290 stranica objašnjava osnovne principe programiranja	
6. Atari ST priređnik i korak dalje	180
Knjiga polistruka svakom vlasniku Atari ST računara. Obilje slika, paralelno objašnjenje posude na engleskom i srpskom jeziku	
7. ATARI ST GFA BASIC korak po korak	230
Na 300 stranica detaljno objašnjava GFA BASIC. Detaljno objašnjene komande uz obilje primera	
8. ATARI ST GFA BASIC Programeri vodiči	230
Obilje programa, procedura, saveta i rešenja	
9. Atari ST poplud unutra	180
NOVA KNJIGA. Trenutno najraznija. Interna konfiguracija, memorijske strukture	
10. MS-DOS 3.3	200
IV izmenjeno i dopunjeno izdanje. Ispodnirani kompletni priručnik.	
11. Amiga/Atari/PC Word Perfect	200
II izdanje. Kompletno uputstvo za korišćenja programa.	
12. Commodore 64 memorijske lokacije	180
13. Commodore 64/128 kucni assemblerski programiranja	180
14. Commodore 128 programeri vodiči	180
15. CP/M sistemsko uputstvo	180
16. CP/M softver u praksi	180

Kompleti: knjige 1, 2 i 10 (700), 3, 4 i 6 i 8, 3, 4 i 11 (510); knjige 5, 7, 8 i 9 (680 din).

Da ne biste ostali bezopisno poručite nam dopisnicu, razglednici ili u pismu na adresu:
"Biblija KOMPIJUTER BIBLIOTEKA", F. Filipovića 41, 32000 Čačak.
 Telefon: 032/43-351 ili 23-120.

KOMPIJUTEROD DO ZARADE - uvek posuđuje Kluba poslovnih kompjutera. Za Informator kluba upišite 30 din po listarskom uplatnom. Nenad Stojiljković, 21000 Novi Sad, Put Partizanskih baza 8, tel. 021/397-743.

LOTU sa C-64/128 i PC XT/AT. Kreiraju uslovnih i bezuslovnih sistema. Analiza prethodnih koda, statistika i verovatnoća. Stampanje lota izlazi za PC i 8ira ponuda. Svetoslav Džobo, tel. 011/376-858.

PRODAJEM PC EP, HD10MB, RAM 512Kb, disk-drive 360Kb, software + igra. Sinisa, tel. 018/728-876.

DISKETE - GARANCIJA:
 5.25" = 25/DD (340 K), 32 die kom.
 5.25" = 25/DD (1,2 Mbi) ... 20 din kom.
 3.5" = 25/DD (1Mbi) ... 18 die kom.
 3.5" = 25/HD (1,44 Mbi) ... 29 din kom.

UJ jedinica, napajanje, hardverska ugradnja - štampači, grafičke kartice. Tel. 011/547-509, 493-285.

TEL. 061/267-632
 Na vezu izlaziću potpis. Bez isporuka!

ŠTAMPAČI Epson LX/1Q 400, mono-kolor monitor, ml. hard disk, diskete. Tel. 011/437-509, 331-753.

PC I AMIGA. Kompletan program za vodenje trgovina na malo. Poverljivo, Ljermontova 3/32, 11000 Beograd, tel. 011/488-96-32.

SERVIS kompjutera Commodore 64 i Spectrum. Dijagnostika IBM PC i kompjutera. Popravlja kasete, upravljača, fobila, džioplija itd. Beograd, Avalska 6. Tel. 011/434-267.

AMSTRAD-SCHNEIDER PCW 8256/8512 i CPC 6125: najnoviji programi. Nenad Stojiljković, 21000 Novi Sad, Put partizanskih baza 8, tel. 021/397-743.

Važno je čine štampate
 Posedujete laserski štampač ili foto-kopir aparaturu vrhunskih karakteristika
 Jas je važnije na čemu štampate



Maksimalna belina • Izuzetna struktura papira
 Optimizno držanje i upijanje tonera • Rezolucija do 1.000 DPI
 • A4, 500 kom. (Ris) ... 210 din. (bez poreza)
 • A3, 500 kom. (Ris) ... 420 din. (bez poreza)

K.A.M.E.N.K.O

P. Fab 6, * Grnička I doo 19 * 11251 Srećnica * Tel & Fax 011/864-399

THE BEST TRADE WITH THE BEST

KEFALO SOFT

011 DUŠAN 4444-880 LJUBE VUKOVIĆA 22/13 11000 BEOGRAD

KFS od uvek sa Vama i najpovoljnijom AMIGA softverom

Prvi put kod nas - kompleti: **POWER SURGE (8D), HOLLYWOOD COLLECTION (8D), SINGS OF THE TIMES (8D)...**

Microline

Sjedište: Zagreb, Jordanovac 119, prodaja i servis:
 Štoosova 25, mobitel: 099/410-267, tel: 041/217-
 915, fax: 041/218-711, servis:099/410-284

Komputeri

Microline AT 16/40

Takt 16MHz, RAM 1 MB
 hard disk 40 MB 28 ms
 3.5", floppy 1.2 ili 1.44 MB,
 Hercules kartica i monitor
 28.600,-

Microline 386SX 16/60

Takt 16 MHz, RAM 1 MB,
 hard disk 64 MB 28 ms,
 floppy 1.2 ili 1.44 MB, Her-
 cules kartica i monitor,
 slim kućište
 40.950,-

Microline 386 25/100

Takt 25 MHz, RAM 4
 MB, hard disk 100 MB
 25 ms 3.5", floppy 1.2 ili
 1.44 MB, Hercules kar-
 tica i monitor, mini tower
 66.950,-

Microline 386 33/100

Takt 33 MHz, 64 KB cache,
 RAM 4 MB, hard disk 100
 MB 25 ms 3.5", floppy 1.2
 MB, Hercules kartica i
 monitor, tower kućište
 78.000,-

Microline 486 EISA

Takt 33 MHz, EISA arhitek-
 tura, RAM 16 MB, hard
 disk 320 MB 13 ms, EISA
 hard disk kontroler, floppy
 1.2 MB, Hercules kartica i
 monitor, tower kućište
 273.000,-

U kompjutere ugrađujemo hard
 diskove Conner, Quantum,
 Mator, floppy diskove TEAC i
 Y-E Data. Svakom računalo iza-
 skripi, jastučetu i game port te
 dodatno sa 108 tipki i YU set.

Doplata za opcije

Umjesto Herculesa VGA
 kartica 1 MB s VGA
 monitorom u boji Tystar
 (1024*768)
 15.990,-

2 MB umjesto 1 MB 1.677,-
 4 MB umjesto 1 MB 4.550,-
 8 MB umjesto 4 MB 8.060,-
 100MB u 200M 16ms 13.000,-
 100M u 320M 13ms 45.500,-
 Dodatni floppy 1.44M 2.145,-

Mreža

Komputeri spojeni u mrežu daju kapacitivan sistem pomoću kojeg je moguće voditi poslovanje i velikih poduzeća bez korištenja usluga velikih računala.

Novell

Novell ELS II 33.410,-
 Novell 286 2.15 60.190,-
 Novell 286 2.15 SFT 90.350,-
 Novell 386 130.000,-
 Novell hardware 6.760, /čvor
 Novell hardware 11.700,-/server
 U ove je cijene uračunat svu potrebnu hardware i instalacija mreže.

Miševi

GM 6 730,-
 GM F302 1.630,-

Modemi

Modem 2400 bauda 3.185,-

Kućišta

AT flip top + 200W 2.300,-
 AT slim line + 200W 2.990,-
 Mini tower + 200W 4.095,-
 Tower + 220W 5.850,-

Tastature

Tastatura 101 tipka 1.350,-
 Tastatura 108 tipki 1.950,-

Printeri

Epson LX400	7.500,-	Epson LQ2550	57.500,-
Epson LX850	12.300,-	Epson DFX5000	69.000,-
Epson LX1050	15.525,-	Epson DFX8000	103.500,-
Epson FX1050	20.000,-	LX i FX printeri su 9-gigabitni, EQ 24-igibitni	
Epson FX850	20.240,-	HP IP, laser	41.400,-
Epson LQ550	16.560,-	HP II, laser	58.650,-
Epson LQ850	25.300,-	HP IID, laser	97.000,-
Epson LQ860	36.800,-	RAM 1 MB za HP	6.240,-
Epson LQ1010	21.160,-	RAM 2 MB za HP	7.540,-
Epson LQ1050	29.320,-	RAM 4 MB za HP	10.200,-
Epson LQ1060	44.390,-		

Čipovi

RAM		IT 3C87-25	12.350,-
41256-100	42,-	IT 3C87-33	16.380,-
H4256-30	165,-	Cyrix 83D67SX-16	9.620,-
411000-30	165,-	Cyrix 83D87-20	12.220,-
SIP & SIMM 9*8-80	1.690,-	Cyrix 83D67-25	16.250,-
		Cyrix 83D67-33	18.850,-

Koprocessori

Intel 80287XL-12	8.370,-	Waitek 3167-25	18.850,-
Intel 80387SX-16	10.140,-	Waitek 3167-33	23.400,-
Intel 80387SX-20	10.920,-	Waitek 4167-25	23.400,-
Intel 80387-20	12.870,-	Waitek 4167-33	30.550,-
Intel 80387-25	16.250,-		
Intel 80387-33	19.890,-		
IT 2C87-8	5.590,-		
IT 2C87-10	5.720,-		
IT 2C87-12	5.990,-		
IT 2C87-20	7.800,-		
IT 3C87SX-16	9.100,-		
IT 3C87-20	9.880,-		

EPROMi

2764-25	91,-
27C128-150	100,-
27C256-150	123,-
27C512-120	208,-

3M 3.5" DD, 10 kom 520,-

MS DOS

DOS4.01 + GW Basic 1.846,-

Stamp. ploče

Matične ploče

AT 16 MHz	4.940,-
386SX 16 MHz	13.650,-
386 25 MHz	24.050,-
386-33, 64K cache	32.500,-
486-25, 128K cache	103.350,-

Kontroleri

MFM, CMTI	2.090,-
AT bus + I/O	1.000,-
SCSI, CMTI	6.630,-
EPT EISA	26.000,-

33 MHz/sec. do 7 jedraka,
 Microloca 68000, WD1003
 emulacija

Sve kontroleri su AT-knobi i
 isprekine I/O.

Grafičke kartice

Hercules YU	676,-
VGA 1MB, Trident 4.160,-	
1024*768, 768*1024, drveni za Windows 3.0, Presentation Manager, Autocad, Ventura, GEM.	

I/O kartice

AT I/O S+P+G	390,-
IEEE 488	4.400,-
UNIX 4 serijska porta	2.340,-

Ethernet

Ethernet kartica, 8 bit	3.250,-
Ethernet kartica, 16 bit	4.680,-

Garancija: 12 mjeseci. Cijene valde za poduzeća i u njih nije uračunat porez na promet. Sve cijene su foo Zagreb, Štoosova 25, ali je dostava računala u Zagrebu besplatna. Minimalna vrijednost za slanje robe iznosi 8.000 din. Rok za isporuku: 0-30 dana. Ovaj cjenik vrijedi za službeni kurs 1DEM=90IN. Cijene bitno ovise o mogućnosti plaćanja u inozemstvo.

GFA BASIC

Još jedan Amigin favorit

Prva verzija GFA BASIC-a za Amigu pojavila se još pre dve godine. Danas, kada je trenutna verzija GFA 3.5, a postoji i kompajler, za ovaj programski jezik slobodno možemo reći da je najbolja verzija BASIC-a za Amigu.

U aljosedah nekoliko nastavaka bit će riječi o mogućnostima i upotrebi GFA BASIC-a na Amigi, pošto se on ipak (uspešno tvrdjama naših vršnjih pirata) dosta razlikuje od verzije za Atari ST, za koju je bila namjenjena jedina dosad objavljena.

GFA BASIC i GFA COMPILER su produkti njemačke softverske kuće GFA System Technik, tako da je prva verzija izakmla na njemačkom, što mu je došlo kao umatitila popularnost (barem kod nas), no dosad se pojavila i engleska verzija.

Trenutna cijena interpretera je oko 150 DEM, što je dvostruko manje nego u vrijeme kada se pojavio. S obzirom na velike mogućnosti i vrlo obiman priručnik, isplati se nabaviti originalnu verziju.

Za početak, par riječi o editoru u kojem se nađe kada starijate program (iz CLI-ja komandom GFA BASIC). O editoru se može reći sve najbolje – za razliku od editora kod Amiga BASIC-a, ovaj je izuzetno brz, sa mnoštvom opcija, nalik na kod nas popularni CYGNUS editor. Osnovne opcije koje se vide u "lajsnju" na vrhu ekrana mogu se dobiti pritiskom na miša ili uz pomoć funkcijakih tastera. Funkcije su im sljedeće:

- Load (F1) – učitava program u GFA formatu (nastavak GFA).
- Save (SHIFT+F1) – snima program u GFA formatu
- Merge (F2) – učitava program u ASCII formatu (zgodno ako radite u drugom editoru)
- Save.A (SHIFT+F2) – snima program u ASCII formatu (zgodno ako radite u drugom editoru)

- List (F3) – šalje listing program na printer
- Quit (SHIFT+F3) – izlazak u DOS
- Block (F4) – operacije sa blokom (Copy, Move, Write, List, Start, End, Del, Hide), unose se nakon pitanja Block ???
- New (SHIFT+F4) – briše program koji je trenutno u editoru
- BlkEnd (F5) – markira kraj bloka
- BlkSta (SHIFT+F5) – markira početak bloka
- Find (F6) – traži zadati string
- Replac (SHIFT+F6) – mijenja određeni string sa zadatim
- PgDown (F7) – pomije listing stranicu na dolje
- PGUp (SHIFT+F7) – pomije listing stranicu na gore
- Insert (F8) – mijenja insert i overwrite mod
- Normal (SHIFT+F8) – prebacuje ekran u interlace mod i obratno
- ClkOn (F9) – uključuje i isključuje sat
- Direct (SHIFT+F9) – prebacuje vas u mod za direktno izvršavanje naredbi (isto se postiže pritiskom na taster <ESC>)
- Test (F10) – testira sintaksu programa bez pokretanja
- Run (SHIFT+F10) – pokreće program

PAZNA! Jedini način da nešto umetnete u sredinu listinga jeste da se kursorom namestite na liniju ispred koje treba umetnuti praznu liniju i pritisnuti <ALT> + <num. 0> (nula na numeričkoj tastaturi) ili <CTRL> + <N>.

Program koji ste jednom pokrenuli, a niste predviđili mogućnost izlaska iz njega, možete zaustaviti istovremenim pritiskom

TABELA 1

tip promjenjive	sufiks	dužina u bajtovima
boolean	!	1 bajt
byte	!	1 bajt
word	&	2 bajta
integer	%	4 bajta
float	#	8 bajtova
string	\$	ovisno o dužini stringa

kom na tastere CTRL, SHIFT i ALT.

Za početak bilo bi dobro reći par riječi o mogućnostima GFA BASIC-a. Kao i kod standardnog Microsoftovog BASIC-a, i GFA ima nekoliko tipova varijabli, koje se razlikuju po svojoj dužini, tipu i eventualnim sufiksima u imenu (TABELA 1). To će vam dobro doći pri, recimo, izračunavanjima sa povećanom točnošću i slično, a pravilan izbor tipa varijabli može prilično ubrzati i izvođenje programa.

Da biste pojedinoj grupi varijabli automatski dodijelili poseban tip, služite se naredbama DEFBIT, DEFBYT, DEFINT, DEFWRD, DEFPLT, DEFSTR, kojima je sintaksa sljedeća: DEFPOK <string>. Tako, ako na primjer želimo da nam sve promjenjive sa slovima od "b" do "z" budu cjelobrojne četvorobajtnje (integer), pišemo DEFINT "p-z".

Dodjeljivanje vrijednosti pojedinih varijabla može se izvršiti naredbom LET, mada je po želji možemo izostaviti.

Za brisanje vrijednosti svih varijabli služi CLEAR, a za brisanje pojedinačnih varijabli, umjesto 'x'=0, možemo koristiti i CLR x.

Sva polja (nizove) koja koristimo u programu, moramo prethodno dimenzionirati, i na taj način rezervirati memoriju za njih, naredbom DIM, a kasnije ih možemo pobirati (osloboditi memoriju) sa ERASE.

Od naredbi za rad sa stringovima, osim već standardnih BINS, OCTS, HEXS, STRS i slično, postoji i naredba SWAP, koja razmjenjuje sadržaj dvije varijable.

Kao posebna poslastica, tu su dvije naredbe koje služe za sortiranje stringova, QSORT i SSORT tj. QUICK i SHELL sort. Sljedeći primjer pokazuje kako možemo sortirati jedan niz brojeva.

```
DIM x%(20)
SORTIRAN NIZ
FOR I%=0 TO 10
  X%(I%)=RAND(9)+1
  PRINT X%(I%),";
NEXT I%
PRINT
QSORT X%(I%)
```

```
DIM I%(20)
SORTIRAN NIZ
FOR I%=0 TO 10
  PRINT X%(I%),";
  I%(I%)=I%
NEXT I%
PRINT
```

Kao što vidite, program je "nazubljen" na, za Pascalu, dok se naredbe i varijable mogu razlikovati po tome što su jedne ispisane velikim a druge malim slovima. Sve to radi editor automatski, za vas je dovoljno da program pišete onako kako ste navikli. Uz to, editor automatski provjerava sintaksu po unosu svake linije programa, i ne dozvoljava vam da ista radite dok ne ispravite grešku.

Za točno vrijeme i datum odredene su funkcije DETES i TIMES, vrijednosti im možete poslušati sa SETTIME, kao što to možete vidjeti u idućem primjeru:

```
PRINT DATES TIME
SETTIME "20:15:30","17.01.91"
PRINT DATES TIME
```

Za precizno mjerenje vremena služi funkcija TIMER, koja se povećava svaku dvjestotinu sekunde.

Od operacija sa varijablama, osim standardnih logičkih NOT, AND, OR, XOR, IMP, EQV, dodate su još i AND, SUB, MUL, DIV, MOD, DEC i INC, po uzoru na assembler. Još jedna novina dodata je INPUT funkcija, koja sada u obliku FORM INPUT n, aš omogućava da unaprijed odredimo maksimalan broj znakova koji se mogu unijeti u traženi string.

Kontrola nad mišem izvedena je na jednostavan način. U rezerviranim promjenjivima MOUSEX i MOUSEY nalaze se trenutne koordinate pointera, a promjenjiva MOUSEK pokazuje da li je i koji je taster pritisnut (0 – nije pritisnut nijedan taster, 1 – pritisnut lijevi taster, 2 – pritisnut desni taster, 3 – pritisnuta oba tastera).

Toliko za ovu priliku, u idućem broju miće će se detaljnije upoznati sa grafičkim naredbama GFA BASIC-a.

Damir ŠLOGAR

Način pisanja programa

Pri pisanju programa treba obratiti pažnju na neke specifičnosti GFA BASIC-a:

- Brojevi linija ne postoje.
- U jednoj liniji može stajati SAMO JEDNA NAREDBA ILLABELA.
- Labela se piše kao niz karaktera sa znakom "*" na kraju.
- Editor odmah provjerava sintaksu naredbe i ne da vam da izadete iz loše sročene linije. Može vam se desiti da neka loše napisana naredba bude protumačena kao labela.
- Svaka IF naredba mora imati svoj ENDIF. Ako postoji, naredba ELSE mora stajati u posebnoj liniji.

Podprogrami (procedure) se definišu sa PROCEDURE Ime (par1, par2, ...) (lista parametara u zagradi nije obavezna), a posljednja linija mora biti RETURN. Procedure se poziva sa GOSUB Ime

ili GOSUB Ime (<lista parametara>) a umesto reči GOSUB može se pisati znak 'V'.

VITOMIR ĐORIĆ

ATARI ST

Košmar u ci piksela (2)



rafiklje rezolucije personalnih računara sve su bolje, a palete boja sve veće. I dok je na ZX Spectrum 2012 bajta bilo sasvim dovoljno za video memoriju, na modernim 16/32-bitnim računarima ponekad nije dovoljno ni stotina i više kilobajta. Na Atari ST video memorija tipično zauzima 32032 bajta, i to u svaki tri grafička načina, zbog pametne odluke ST-ovih dizajnera da rezoluciju povećavaju proporcionalno smanjivanjem grafičke palete. Ako čudimo da slike nekih programa kao što je "SPECTRUM 512" zauzimaju 50 i više kilobajta zbog povećane palete boja, jasno je da otkvni fajlovi zauzimaju više mesta na disku i samim tim njihovo učitavanje traje duže. Sve su ovo razlozi koji su programere grafičkih aplikacija naveli da se posluže kompresijom podataka.

Kako radi kompresija

Pošto je velika verovatnoća da svaka bit-izmaže slika sadrži jedan ili više bajtova koja se odredjeni broj puta ponavljaju, ovakvi podaci mogu se predstaviti manjim brojem bajtova koji ukazuju na ponavljanje i time skraćuju dužinu samog fajla. U principu, što je algoritam za kompresiju "pametniji", to je kompresija bolja. S druge strane, što je metod kompresije komplikovaniji, veće je vreme dekompresije tj. raspakivanja. Kad se sve ovo sabere i odzume, vreme koje je potrebno za učitavanje pakovanog fajla plus njegovo raspakivanje opet je manje od vremena koje je potrebno za učitavanje nepakovanog fajla, pod uslovom da je rutina koja vrši raspakivanje napisana konkretno i u mašinskom jeziku. Ako ste pri učitavanju kompresivnih slika u Degas, STad ili Omicron Draw primetili da raspakivanje traje i po nekoliko sekundi, to ne znači da je ove slike nemoguće raspakovati brže, već samo to da su ovi programi pisani "otrlje" ili u nekom višem programskom jeziku.

Najjednostavniji kompresioni algoritam: "PackBits"

PackBits algoritam za kompresovanje slika je prvi put upotrebljen za Apple Macintosh računaru, a program MacPaint. Usvojen i od strane softverske kuće Electronics Arts kuće za Amigun IFF format, ovaj metod kompresije brz je našao svoje mesto i na ST-u, u programu Degas Elite. Sada se ovaj algoritam, u malo usavršenijem obli-

Za razliku od prethodnog nastavka, u kojem smo videli strukturu najosnovnijih formata slika na ST-u i kako se ovi formati učitavaju, preći ćemo na malo komplikovanije stvari – reč je o kompresiji slika.

ku, koristi i za kompresiju STad (PAC) slika.

Pre svega, da kažemo da ovaj algoritam funkcioniše pojedinačno "scan-in-linju" vakuu posebno. Za svaki slučaj, da kažemo još i da je sken linija jedna horizontalna linija slike, koja se sastoji od toliko piksela kolika je horizontalna grafička rezolucija računara. Na Atari ST to je 320 odnosno 640 tačaka (80 bajta) u visokoj i srednjoj rezoluciji.

Svaka datoteka zapakovana PackBits algoritmom sadrži dve vrste podataka. Podatak koji se USTEK pojavljuje prvi u datoteci jeste kontrolni bajt, a zatim sledi jedan ili više data bajtova (podaci o liniji slike).

```

; LISTING 2 - LOW RES ONLY
;-----
; WRITTEN BY ANDREW ANDERSON
; BY BRIAN WARDEN
;-----
NOVE.L #511,(-SP)
NOVE.W #25,(-SP)
TRAP #14
ADDQ.L #9,SP
DC.W #8000 ; MODES OFF
NOVE.W #2,(-AT) ; WRITE/READ
NOVE.L #FILENAME,(-AT) ; ADDRESS OF FILENAME
NOVE.W #3,(-AT) ; GENDOS OPEN FILE
TRAP #1
NOVE.L #2,AT
NOVE.L DS.D1 ; HANDLE IN DI
NOVE.L #ADDRESS,(-AT) ; LOAD AT THIS ADDRESS
NOVE.L #FILENAME,(-AT) ; FILE LENGTH
NOVE.W #3,(-AT) ; HANDLE
TRAP #1 ; GENDOS READ FILE
NOVE.L #1,AT
NOVE.W DS.L,(-AT)
TRAP #1 ; GENDOS CLOSE FILE
ADDQ.L #4,AT
NOVE.W #2,(-AT)
TRAP #1 ; WRITE PHYSICAL
NOVE.L #2,AT
NOVE.L DS.A1 ; VIDEO MEMORY IN A1
LEA ADDRESS(PC),A0 ; ADDRESS OF COMPRESSED FILE
LEA DESTINING,PC ; DESTINING
NOVE.W #1,(-AT) ; WAIT FOR A KEY
TRAP #3
ADDQ.L #2,AT
CLR.W (-SP) ; EXIT TO DESKTOP
TRAP #2
DEPARTING
CODE.L #158,(A) ; IF (A0) <= 124
WEE.S EXIT_RET
NOVE.L A0,(-AT) ; LEAVE ADDR OF PALETTE ON STACK
LEA #A0,A0 ; CLEAR D0
CLR.W D0 ; CLEAR D1
CLR.W D0 ; CLEAR D2
NOVE.W #1,03 ; D0 = D1
10002:NOVE.B (A0)+,D4 ; POKE (A0),D0 INC A0
NOVE.L #1,0002E ; BRANCH #10002
EXIT.W D4 ; D4 = D4 + D4
ADD.W D4,D0
10007:NOVE.B (A0)+,(A1) ; POKE (A1),(A0) INC A1
LEA 3(S),D5,W,A1 ; CLEAR D5
CODE.L #10007E ; LOOP (D4)
OBSA DA,10003F ; BRANCH #10003
OBSA B,100020 ; BRANCH #10002
10010:NOVE.B D4 ; D4 = D4 + D4
EXIT.W D4 ; D4 = D4 + D4
ADD.W D4,D0
NOVE.B (A0)+,D4 ; POKE (A1),D4
10002E:NOVE.B D4 ; BRANCH #10002E
10003F:NOVE.B D4 ; BRANCH #10003F
NOVE.W #4,D0 ; LOOP (D4)
OBSA DA,10002E ; LOOP (D4)
100020:NOVE.W #1,00 ; IF D0 <= 200
OBSA W #1,00 ; GOTO #100020
OBSA S #10003F ; ELSE
NOVE.W #1,D1 ; IF D0 <= 200
NOVE.L #1,00 ; GOTO #100020
CLR.W D1 ; ELSE
LEA 158(A),A1 ; IF D0 <= 200
100021:NOVE.W #1,00 ; IF D0 <= 200
OBSA L #10002E ; GOTO #10002E
NOVE.L (A1)+,A1 ; ELSE
ADDQ.L #2,AT ; END OF DEPARTING
NOVE.L #2,(-AT) ; RETRALEATE
TRAP #14
ADDQ.L #2,AT
NOVE.L #25,(-SP)
CLR.W (-SP)
NOVE.W #25,(-SP)
TRAP #14
ADDQ.L #9,SP
DC.W #8000 ; MODES OFF
NOVE.W #2,(-AT) ; WRITE/READ
NOVE.L #FILENAME,(-AT) ; ADDRESS OF FILENAME
NOVE.W #3,(-AT) ; GENDOS OPEN FILE
TRAP #1
NOVE.L #2,AT
NOVE.L DS.D1 ; HANDLE IN DI
NOVE.L #ADDRESS,(-AT) ; LOAD AT THIS ADDRESS
NOVE.L #FILENAME,(-AT) ; FILE LENGTH
NOVE.W #3,(-AT) ; HANDLE
TRAP #1 ; GENDOS READ FILE
NOVE.L #1,AT
NOVE.W DS.L,(-AT)
TRAP #1 ; GENDOS CLOSE FILE
ADDQ.L #4,AT
NOVE.W #2,(-AT)
TRAP #1 ; WRITE PHYSICAL
NOVE.L #2,AT
NOVE.L DS.A1 ; VIDEO MEMORY IN A1
LEA ADDRESS(PC),A0 ; ADDRESS OF COMPRESSED FILE
LEA DESTINING,PC ; DESTINING
NOVE.W #1,(-AT) ; WAIT FOR A KEY
TRAP #3
ADDQ.L #2,AT
CLR.W (-SP) ; EXIT TO DESKTOP
TRAP #2
DEPARTING
CODE.L #158,(A) ; IF (A0) <= 124
WEE.S EXIT_RET
NOVE.L A0,(-AT) ; LEAVE ADDR OF PALETTE ON STACK
LEA #A0,A0 ; CLEAR D0
CLR.W D0 ; CLEAR D1
CLR.W D0 ; CLEAR D2
NOVE.W #1,03 ; D0 = D1
10002:NOVE.B (A0)+,D4 ; POKE (A0),D0 INC A0
NOVE.L #1,0002E ; BRANCH #10002
EXIT.W D4 ; D4 = D4 + D4
ADD.W D4,D0
10007:NOVE.B (A0)+,(A1) ; POKE (A1),(A0) INC A1
LEA 3(S),D5,W,A1 ; CLEAR D5
CODE.L #10007E ; LOOP (D4)
OBSA DA,10003F ; BRANCH #10003
OBSA B,100020 ; BRANCH #10002
10010:NOVE.B D4 ; D4 = D4 + D4
EXIT.W D4 ; D4 = D4 + D4
ADD.W D4,D0
10002E:NOVE.B D4 ; BRANCH #10002E
10003F:NOVE.B D4 ; BRANCH #10003F
NOVE.W #4,D0 ; LOOP (D4)
OBSA DA,10002E ; LOOP (D4)
100020:NOVE.W #1,00 ; IF D0 <= 200
OBSA W #1,00 ; GOTO #100020
OBSA S #10003F ; ELSE
NOVE.W #1,D1 ; IF D0 <= 200
NOVE.L #1,00 ; GOTO #100020
CLR.W D1 ; ELSE
LEA 158(A),A1 ; IF D0 <= 200
100021:NOVE.W #1,00 ; IF D0 <= 200
OBSA L #10002E ; GOTO #10002E
NOVE.L (A1)+,A1 ; ELSE
ADDQ.L #2,AT ; END OF DEPARTING
NOVE.L #2,(-AT) ; RETRALEATE
TRAP #14
ADDQ.L #2,AT
NOVE.L #25,(-SP)
CLR.W (-SP)
NOVE.W #25,(-SP)
TRAP #14
ADDQ.L #9,SP
DC.W #8000 ; MODES ON
EXIT.HIE RETS ; RETURN
DATA
FILENAME DC.B 'IME.PC3',0 ; NAME OF PC3 FILE
RES
ADDRESS: DC.W 14000 ;ADDRESS 32000 FOR PC1 FILE
END

; LISTING 3 - HIGH RES ONLY
;-----
; WRITTEN BY ANDREW ANDERSON
; BY BRIAN WARDEN
;-----
NOVE.L #517,(-SP)
NOVE.W #25,(-SP)
TRAP #14
ADDQ.L #9,SP
DC.W #8000 ; MODES OFF
NOVE.W #2,(-AT) ; WRITE/READ
NOVE.L #FILENAME,(-AT) ; ADDRESS OF FILENAME
NOVE.W #3,(-AT) ; GENDOS OPEN FILE
TRAP #1
NOVE.L #2,AT
NOVE.L DS.D1 ; HANDLE IN DI
NOVE.L #ADDRESS,(-AT) ; LOAD AT THIS ADDRESS
NOVE.L #FILENAME,(-AT) ; FILE LENGTH
NOVE.W #3,(-AT) ; HANDLE
TRAP #1 ; GENDOS READ FILE
NOVE.L #1,AT
NOVE.W DS.L,(-AT)
TRAP #1 ; GENDOS CLOSE FILE
ADDQ.L #4,AT
NOVE.W #2,(-AT)
TRAP #1 ; WRITE PHYSICAL
NOVE.L #2,AT
NOVE.L DS.A1 ; VIDEO MEMORY IN A1
LEA ADDRESS(PC),A0 ; ADDRESS OF COMPRESSED FILE
LEA DESTINING,PC ; DESTINING
NOVE.W #1,(-AT) ; WAIT FOR A KEY
TRAP #3
ADDQ.L #2,AT
CLR.W (-SP) ; EXIT TO DESKTOP
TRAP #2
DEPARTING
CODE.L #158,(A) ; IF (A0) <= 124
WEE.S EXIT_RET
NOVE.L A0,(-AT) ; LEAVE ADDR OF PALETTE ON STACK
LEA #A0,A0 ; CLEAR D0
CLR.W D0 ; CLEAR D1
CLR.W D0 ; CLEAR D2
NOVE.W #1,03 ; D0 = D1
10002:NOVE.B (A0)+,D4 ; POKE (A0),D0 INC A0
NOVE.L #1,0002E ; BRANCH #10002
EXIT.W D4 ; D4 = D4 + D4
ADD.W D4,D0
10007:NOVE.B (A0)+,(A1) ; POKE (A1),(A0) INC A1
LEA 3(S),D5,W,A1 ; CLEAR D5
CODE.L #10007E ; LOOP (D4)
OBSA DA,10003F ; BRANCH #10003
OBSA B,100020 ; BRANCH #10002
10010:NOVE.B D4 ; D4 = D4 + D4
EXIT.W D4 ; D4 = D4 + D4
ADD.W D4,D0
10002E:NOVE.B D4 ; BRANCH #10002E
10003F:NOVE.B D4 ; BRANCH #10003F
NOVE.W #4,D0 ; LOOP (D4)
OBSA DA,10002E ; LOOP (D4)
100020:NOVE.W #1,00 ; IF D0 <= 200
OBSA W #1,00 ; GOTO #100020
OBSA S #10003F ; ELSE
NOVE.W #1,D1 ; IF D0 <= 200
NOVE.L #1,00 ; GOTO #100020
CLR.W D1 ; ELSE
LEA 158(A),A1 ; IF D0 <= 200
100021:NOVE.W #1,00 ; IF D0 <= 200
OBSA L #10002E ; GOTO #10002E
NOVE.L (A1)+,A1 ; ELSE
ADDQ.L #2,AT ; END OF DEPARTING
NOVE.L #2,(-AT) ; RETRALEATE
TRAP #14
ADDQ.L #2,AT
NOVE.L #25,(-SP)
CLR.W (-SP)
NOVE.W #25,(-SP)
TRAP #14
ADDQ.L #9,SP
DC.W #8000 ; MODES ON
EXIT.HIE RETS ; RETURN
DATA
FILENAME DC.B 'IME.PC3',0 ; NAME OF PC3 FILE
RES
ADDRESS: DC.W 14000 ;ADDRESS 32000 FOR PC1 FILE
END

```


Ispravljač za C-64

Mnogi vlasnici C-64 vremenom se suočavaju sa problemom opravke (zamene) neispravnog ispravljača. Rešenje je – kupiti nov ispravljač, ili pokušati sa opravkom starog.



Piše Željko STEVANOVIĆ

od dugotrajnog rada računara temperatura kućišta ispravljača može dostići veoma visoke vrednosti. Da problem bude veći, i priključivanje raznih dodatka (EPROM moduli, kartice, itd.) doprinosi daljem pogoršavanju situacije. U takvim okolnostima dešava se da ispravljač otkazuje, delimično ili potpuno. U nekim slučajevima kvar je moguće relativno lako otkloniti i bez stručnog znanja, pa je stoga u TABELE 1 i dat prikaz mogućih uzroka kvara i načina lokalizacije.

Ukoliko posle ovih provera ni-

ste uspeši da otklonite kvar preostaje vam da ispravljač zamenu, ili da izradite novi uz korišćenje nekih elemenata starog, pod uslovom da su ispravni. Napominjemo da su eventualne intervencije u samom ispravljaču neminovno vezane sa naslavin otvaranjem kućišta, a najčešći uzrok otkazivanja su upravo elementi do kojih je praktično nemoguće doći, transformator i stabilizator.

Elektrčna šema naše verzije ispravljača prikazana je na SLICI 1. Ova varijanta je u odnosu na originalnu nešto izmenjena i

```

* LISTING 1 - WHICH RES ONLY
* ***** WRITTEN IN GFA BASIC 3.0 *****
* ***** BY SIMON HARRISON *****
DO
FILELENGTH "A:\BOOT" AS X ** SELECT FILE TO LOAD
IF DELISTED(1) ** IF FILE EXISTS...
ELSE ** IF NOT...
END
ENDIF
QUIT(SOFT) ** TAKE FILE LENGTH
M=SCREENS(1280,3) ** BRIGHTEN SCREEN SPACE FOR PICTURE
align=SCREEN(1) ** SEND SCREEN INPUT
align=SCREEN(1) ** SEND RESOLUTION IN THIS BYTE
FILE=SCREEN(1)
** IF PICTURE NOT IN HIGH RESOLUTION...
** IF SCREEN (FILE,1) ** AND RES(FILES,LEN(FILE)+1,1) **
SEND FILE 1 ** SEND SET IN READY
TEMP=INPUT(FILES+66,1) ** READ REST OF FILE...
SCREEN=SCREEN(1) ** DESTINATION ADDRESS
END
DO
INC A#
EXIT IF A#(LEN(TEMP))
align=ASC(TEMP(1,1)) ** READ CONTROL BYTE
IF align=27 ** IF CONTROL BYTE 4#
align=align+255
IF align=255
INC X#
align=HIGH(TEMP,4,1)
FOR I#1 TO align
FORK align,datt
INC align
NEXT I#
EXIT
ELSE ** IF CONTROL BYTE 5#
INC align#
FOR I#1 TO align#
INC I#
align=HIGH(TEMP,4,1)
FORK align,datt
INC align#
NEXT I#
ENDIF
IF align=TEMP(4,1)+255 ** IF NO MORE DATA, PUT LAST BYTE TELL END
END
IF align=TEMP(4,1)+255
FORK align,datt
INC align#
NEXT I#
ENDIF
DO ** WAIT FOR A KEY OR MOUSE BUTTON
EXIT IF INPUT ** OR MOUSEDOWN
LOOP
END

```

Evu šta označavaju kontrolni bajtovi. Oznaično kontrolni bajt sa x (-128 do 127):

0 < x <= 127 - sledećih x+1 bajta treba uzeti bukvalno (bez ponavljanja)

-127 < x <= -1 - sledeći bajt treba ponoviti -x+1 puta. x = -128 - ne koristi se; označava da nema nikakve operacije.

Da još jednom napomenemo da ovaj metod kompresije radi po sken linijama, pa se kompresija/prenos data bajtova ne može nastaviti preko kraja skenlinije u sledeću liniju.

Degas Elite kompresovan (ekstenzija: PC?)

● 1 reč - rezolucija (0 = niska, 1 = srednja, 2 = visoka)

● 2 reči - paleta

● maksimum 16000 reči - bit-imaga podaci

● 4 bajta - tabela krajnjih levih boja (brojevi početnih boja)

● 4 bajta - tabela krajnjih desnih boja (brojevi krajnjih boja)

● 4 reči - smer animacije (0 = leva, 1 = bez animacije, 2 = desna)

● 4 reči - pauza između krčenja boja u 1/80 sek. (0-128)

Ukupno (maksimum) 32066 bajta

Praksa

Kako ova dekompresija radi u praksi, možete videti ako ukucate i kompajlirate (asembirate) LISTINGE 1, 2 i 3. LISTING 1 je napisan u GFA jeziku 3.0 i dekomprime Degas visoku rezoluciju. Brzina dekompresije kompajliranog listinga je od 2 do 5 sekundi, u zavisnosti od "gustine" slike. Program prikazuje item-selektor, kojim možete izabrati sliku koju želite da raspakujete i prikazete.

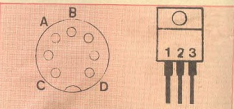
Za one koji vole da rade u assembleru, tu su još i LISTINZI 2 i 3 napisani u Assempro-u, koji učitavaju i raspakuju slike niske, odnosno visoke rezolucije. Ima i put (filename i path) slike koja će biti raspakovana i prikazana mora se uneti u samom listingu. Pošto su svi listinzi sa detaljnim komentarima, smatraćemo da će vam princip njihovog rada biti jasan.

U sledećem nastavku serije o formatima slika na ST-u govorićemo o STad (PAC) i MacPaint formatima.

Dušan DIMTRJEVIĆ
Dalibor LANK

OPIS KVARA *	MOGUĆI UZROK	NAČIN OTKLANJANJA
Potpuno otkazivanje svih funkcija	Pregoreo ispravljač na kućištu osigurača	Zameniti osigurač (tromi, 160 mA)
	Prekid u kablovima ili kvar u priključku za povezivanje računara i ispravljača	Proveriti
Indikator na kućištu računara svetli, ali nema slike i zvuka, motor kasetofona ne radi	Pregoreo osigurač u unutrašnjosti računara	Otvoriti računar i zameniti osigurač (tromi, 1 A)

TABELA 1



Slika 2. Leva: sedmopolni DIN utičak (pogled sa zadnje strane). Desno - naponski stabilizator 7805

Spisak materijala

Integrirano kolo	
U1	stabilizator 7805, 5V, 2A
Diode	
D1, D2, D3, D4	1N560
Kondenzatori	
C1	2,2 µF, tanfol 16V
C2	4700 µF, elektrolit 15V
Transformator	
TR1	220/2 x 9V, 6VA
Osigurane sa kućištom	
F1	200mA tromi
Hladnjak za stabilizator 5°C/W (minimalno)	
Kablovi za povezivanje ispravljača sa mrežom i računarom (dvožilni i četvoržilni)	
Sedmopolni DIN priključak	

Konferencije (2)

Konferencije su svakako najatraktivniji deo svakog BBS sistema, pa je to sigurno i slučaj sa Politikom. U konferencijama korisnici sistema ostavljaju svoje poruke, mišljenja, stupaju u kontakt jedni sa drugima, dopisuju se međusobno i sa redakcijama časopisa koje izdaje kuća Politika.

L-lične poruke

Opcija daje pregled svih poruka koje su vam upućene i poruka koje je neko vama uputio.

C-čitanje poruka

Zborom ove opcije pojavljuju se meni kao na SLICI 7. Kucanjem odgovarajućeg broja, na ekranu će se pojaviti željena poruka.

Zborom tastera S listaju se sve poruke upućene u sistem od trenutka vašeg poslednjeg uključivanja, dakle nove poruke. Rekli samo, da bi se pratila neka konferencija najbolje je otvoriti samo odeljak u kome se ona nalazi. Ako je tako urađeno, listaje se nove poruke samo iz odeljka koji je otvoren. Ako se želi da se poruke pročitaju van sistema, onda se mogu otvoriti sve konferencije istovremeno, uključiti u programu za komunikaciju upisivanje u LOG datoteku i preuzeti sve nove poruke.

Taster T lista sve poruke upućene vama.

Taster F lista sve poruke koje ste vi napisali.

Taster M lista poruke koje je sistem markirao. To su poruke koje su u međuvremenu pristigle na vaše ime, kako je to prikazano SLIKOM 2.

Posle svake ispisane poruke pojavljuje se meni prikazan na SLICI 8. Opcije ovog menija su:

R:odgov., omogućava direktan odgovor na omogućenu poruku. Rečeno je da se, ukoliko se želi nastaviti neka tema, opcijom N – snadi poruku pronađe se poslednja poruka željene teme, pročita, a zatim pritiskom na R nadoveže sopstvena poruka.

Molimo vas da, kada učestvujete u konferencijama, svoje poruke ne ostavljate kao privatne! Ako želite nekome privatno odgovoriti na zadatu poruku ne možete koristiti ovu opciju već poruku ostavite kao ličnu poštu!

Opcija F:proslodi, namenjena je slanju poruke prikazane poruke nekom drugom korisniku. Opcija se koristi u slučaju da želite poslati listu poruku na više imena i biti sigurni da će je svi primaoci sigurno pročitati.

K:brisi, briše prikazanu poruku.

P:privatna ili P:javna, menja status poruke iz privatne u javnu ili obrnuto.

N:monstop prikazuje sve sledeće poruke jednu za drugom bez zaustavljanja. Ovu opciju treba koristiti ako se poruke upisuju u LOG datoteku.

+ vidi odgovor. Pritiskom na „+“ čita se poruka koja se nastavlja na prikazanu, a ne poruka koja je sledeća po rednom broju. Dakle, „+“ omogućava praćenje jedne teme u okviru konferencije. Inače, poruka pod sledećim brojem dobija se jednostavnim pritiskanjem na taster ENTER.

M:premeštanje – premešta poruku iz jedne u drugu konferenciju, na primer u slučaju da ste je poslali u pogrešnu.

E:ispravljanje – omogućava vam da ispravite eventualne greške nastale tokom kucanja poruke ili promenite temu.

Q:kraj vraća nas na konferencijski meni

ENTER – daje sledeću poruku po rednom broju.

Napomenimo da se možda neće uvek pojaviti sve opcije prikazano menija. Na primer, nemožete obrisati ili menjati poruku koja nije vaša, pa ovih opcija u tom slučaju i neće biti u meniju.

S-slanje poruke

Pritiskom na S prikazuje se sistem pitanja kao na SLICI 9.

● Prvo pitanje odnosi se na ime korisnika kome se poruka upućuje. Ako se pristigne ENTER, poruka će biti adresirana na sve korisnike, što se i koristi ako se započinje nova tema u konferenciji.

● Ako se navede konkretno ime korisnika kome se poruka šalje, sistem će pitati da li želite potvrdu da je onaj kome je poruka upućena poruku i pročitao. Kada primalac pročita poruku vi ćete dobiti potvrdu o tome u vidu posebne poruke. Preporuča je da čim takvu poruku dobijete odmah je i brišete, jer je njena uloga ispunjena.

● Treće pitanje odnosi se na mogućnost slanja poruke. Naime, kopija poruke se može posebno dostaviti većem broju korisnika. Istina, ako je poruka



javna moći će je svi pročitati, ali ako je privatna, samo oni kojima je upućena. Ako se kao odgovor na ovo pitanje pritisne ENTER poruka će biti poslana samo na navedeno ime, dakle samo jednom korisniku, što se najčešće i želi.

● Četvrto pitanje odnosi se na temu poruke i oznaku anonimnosti. Kako je god moguće treba se pridržavati već postojehćih tema koje se mogu izlistati opcijom T-teme. Naravno, uvek se može pokrenuti nova tema. U nekim konferencijama izbor teme je potpuno slobodan, na primer u ličnoj pošti, i za ove konferencije se lista tema ne prikazuje.

Ime teme ne sme biti duže od trideset i šest znakova, jer će se svi znaci posle trideset i šestog zanemariti.

Oznaka anonimnosti je „an.“ (obavezno mala slova) i obično se stavlja na kraj teme. Ovu oznaku koristite ako ne želite da se zna da ste vi poslali poruku. Na primer, vrlo sa temom:

Tema/an: Vrlo osetljiv problem an.

biće označena kao da ju je posao korisnik pod imenom ANONIMAN. Ova se oznaka u sistem upisuje tek pošto izadete iz njega.

● Peto pitanje odnosi se na privatnost poruke. Ako se poruka šalje privatno, niko sem korisnika kome je poruka upućena neće je moći pročitati.

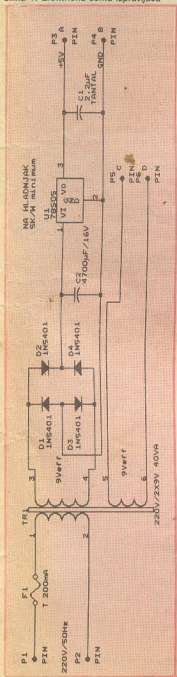
predviđena je za 25% veća opterećenja i teže radne uslove. Narčrt štampane ploče nije dat zbog specifičnosti nabavke pojedinih elemenata, ali pretpostavljamo da vam to neće predstavljati problem jer je se ma krajnje jednostavna.

Prilikom izbora hladnjaka za integrisano kolo U obratite pažnju da je toplotna vrednost 5°K/W. Dioda pri montiranju odvojte nekoliko milimetara od štampane ploče jer se tokom rada zagreva. Kondenzatore C1 i C2 možete uzeti iz neispravnog ispravljača, a to se odnosi i na kućište osigurača F1 i kablove koji povezuju ispravljač sa mrežom i računaram.

Na SLICI 2 dat je raspored izvoda integrisanog kola U i način vezivanja priključka.

Po završetku izrade neophodno je proveriti izlazne napone. Jer svaka greška može izazvati velika oštećenja unutar računara.

Slika 1. Električna šema ispravljača



Broj #24 (1.11.13) Brodovc. Popracelaci Ekielci Pipelvatine Nioacatop
 «viziđi odgov. Nijepce. Ekielci. Okraj ENTER=ntedeca poruka»

Slika 8. Meni koji se pojavljuje posle poruke

MOLIMO VAS DA PRIVATNE PORUKE ŠALJETE SAMO KAO LIČNU POŠTU.

Utešite u konferencijskim treba da bude javno, a privatne stvari neka ostanu privatne. Ako se ne slažete sa nečijim mišljenjem izmetite u nekoj od konferencija, a želite da to ostane među vama, poruku mu dostavite u odeljak "A", a ne kao privatnu odgovor na njegovu poruku u konferenciji. Ako, pak, ne želite da vam se ime zna, uvek možete koristiti oznaku za anonimnost a poruka ostaje javna.

Sledi linijski editor teksta koji omogućava kucanje poruke do 130 redova dužine. Preporučuje je da se tačke poruke kucaju OF F LINE, a u editor šalju kao datoteka koristeći ASCII protokol. Ovo pr svega stoga što je editor linijski, kada se pređe u novi red greške napravljene u prethodnom mogu se ispraviti tek na knadno, posle završetka cele poruke. Sa druge strane bolje je, i zbog telefonskog računa, poruku osmišljati kada niste na liniji. Konačno, može doći i do smetnji na vezama koje će u vašoj poruci ostaviti gomila besmislenih znakova.

Izlazak iz editora vrši se pritiskom na taster ENTER dva puta. Tada se ispod poruke pojavljuje novi meni sa opcijama prikazanim na SLICU 10.

- **A odust:** otkucana poruka se poništava.

- **C nastavi:** povratak u editor na mesto iz poslednjeg reda

- **D briši:** postavlja pitanje od kog do kog reda treba obrisati tekst.

- **E ispravi:** služi za ispravljanje poruka. Poruka se može posebno izlistati i prethodni meni se ponovo pojavljuje.

- **L lista:** ponovo ispisuje celu poruku.

- **I insert:** koristi se za umetanje novih redova u poruku. Postavlja se pitanje od kog se reda želi početi sa umetanjem.

- **H pomoć:** daje pregled prethodnih komandi.

- **+:** omogućava promenu imena tema ili ubacivanje oznake za anonimnost.

- **S animi:** snima poruku u izabrani odeljak. Postavlja se pitanje u koji se odeljak želi snimiti. Ako se otkuca 7, pojavljuje se lista svih odeljaka. Posle snimanja poruke konferencijski

meni se ponovo prikazuje. Ako se poruka slučajno pošalje u pogrešnu konferenciju, tokom ticanja (opcijom M) uvek se može premostiti u pravu. Ako korisnik ipak zaboravi da to učini, sistem operater će to učiniti umesto njega.

H-nivo menija

Opcija koja omogućava izbor nivoa menija ka
 N = početni nivo koji prikazuje celokupni meni

R = standardni meni koji prikazuje samo komandnu liniju sa početnim slovima opcija.

E = prikazuje se samo kursor bez ikakvog podsetnika.

. (tačka) = kraj rada
 Kada se želi izaci iz sistema pritisne se taster ". Pojavljuje se pitanje:

Kraj rada (y/n)?

Ako otkuca Y, korisnik napušta sistem dobijajući obaveštenja koliko je vremena u njemu proveo, koliko mu je vremena ostalo za taj dan i podatka o tačnom vremenu.

Konferencije i Grafiti

Iako, na prvi pogled, konferencijski sistem izgleda komplikovano, u toku rada uvidećete da je u suštini vrlo prijateljski naklonjen prema korisniku. U "Politici" možete naći još jedan, jednostavniji konferencijski sistem pod nazivom Grafiti. To je kao jedan čist zid, koji čeka na vas da uzmete "sprej" u ruke i ispišete neku svoju poruku. Do njega se dolazi izborom opcije Y=usluge igre, programi iz glavnog menija, a zatim izborom opcije P=programi i konačno, opcijom G=grafiti. Sve poruke u ovom sistemu ostaju anonimne. Jedine komande koje ovaj pod-sistem prepoznaje su:

broj - prikazuje tekst od narednog reda nadole

? = pomoć

Malo slova "o" u prvoj koloni sistem shvata kao kraj rada. Sve ostalo što budete kucali smatraće se porukom.

Recimo i to da se radi na razvoju još jednog konferencijskog sistema koji će najverovatnije zameniti "Grafite". Očekujemo vas da se priključite diskusijama koje trenutno vodi grupa od nekoliko stotina korisnika. J

Aleksandar RADOVANOVIĆ

Ovo je poruka broj # 350

Kone (CR=svizaj);

Da li želite obavestjenje od sistema da je NISA NISA preinila) poruka (y=da/n)?

Kone slatke kngi5u4 i (886e=nikome);

Tema/ani: aca

Privrsto(y/a)?

Slika 9. Zlisanje pre slanja poruke

Modest Conatvci Dbristi Ekielc Lilita Iriis Hupocid Vrems Svisid
 Konanda (A,C,D,E,S,I,H,+E)?

Slika 10. Meni za slanje poruke

Ratnici na disketama

Uređuje Emin SMAJIC

Imam Amigu godinu dana i do sada nisam imao nikakvih problema sa njom. Međutim, nedavno sam pri učivaivanju jedne igre dobio poruku:

SISTEM REQUEST
 ERROR VALIDATING DISK
 KEY 880 CHEKSUM
 ERROR.

U prvih mah sam pomislio da je igra loše snimljena, međutim to se počelo dešavati sa svakom sledećom disketom. Kad sam upotrebiu sistem S.Y.S. (SAVE YOUR SYSTEM) dobio sam sledeću poruku:

IN MEMORY WAS FOUND
 THE VIRUS BY BYTE-WARRIOR.NOW IT'S DEACTIVATED. EXAMINE ALL DISK-
 SYOU HAVE BOOTED WITH. TO AVOID FURTHER INFECTIONS.

Možim vas da mi odgovorite na sledeća pitanja:

1. Da li to bio neki virus, u

ako jeste kako ga mogu ukloniti?

2. Na koji način mogu zaštititi ostale diskete?

3. Koji je najbolji virus-kiler za ovaj virus?

Siniša Zlatanović
 Vranje

Tvoj problem je vrlo običan: disketa ti je bila zaražena virusom "Byte Warrior". Virus ti je očišćen sa te diskete, ali ga sigurno ima još negde. Jedan od najpoznatijih virus-kilera je SEEK & DESTROY, sa kojim je rad prilično jednostavan i efikasan. Prevencija od daljnjih infekcija je da diskete, kad god možeš, držiš zaštićene i da proveravaš svaku novu disketu.

Omaklo se!

Pre nekoliko godina sam kabl od ispravljača do kompjutera greškom uključio u

Nemci pojma nemaju

Ne radi mi tastatura, stalno je uključena crvena led dioda testera "CAPS LOCK", radi samo kombinacija za resetovanje (CTRL + A + A). Kompjuter sam sloo u Njemačku na servis, bez transformatora, 1 MB proširenja (A501), ali nije pronađen nikakav kvar (priložen fotografije izveštaja). Tastatura ne radi jedno dva tri tjedna (ne pomaže uključivanje, jer pri ponovnom uključivanju opet ne radi), zatim bez ikakvog vidljivog razloga prouđi (ponekad i u toku dužeg rada, a ponekad pri uključivanju). Isto vrijedi i u obrnutom smjeru, radi a zatim odjednom prestane.

Primito sam, a međuvremenu i nešto čudno u vezi s proširenjem memorije. Jedno duže razdoblje tastatura mi je radila bez problema, jedino sam primetio da sat ne daje tačno vrijeme, ali mi to nije bilo toliko bitno. Zatim sam primetio da mi nedostaje tih 512 KB fast-RAM-a, pa sam projevio proširenje i utvrdio da nije do kraja gurnuto u ležište. Kad sam to učinio i upalio kompjuter, tastatura mi više nije radila.

Sjetio sam se da ste vi pisali o stanovitom virusu koji se naseli u baterijski sat i "preživljava" isključivanje kompjutera, napajanje iz akumulatora koji napaja sat, a simptom njegovog djelovanja su upravo blokiranje tastature i čudno ponašanje sata.

Ako je u pitanju taj virus, kako objasniti činjenicu da se ti efekti nisu pojavili ni kod jednog prijatelja koji- ma sam posudio proširenje na testiranje? Usprkos tome, dešavalo se da moja tastatura ne radi ni bez proširenja. Napominjem da svi ostali izlazo- ulazni uređaji rade bez problema.

Aleksandar Marković
 D. Tucovića 39
 54000 Osijek

Aleksandre, tvoj je problem, izgleda, u ispravljaču. Da li si probao da pozajmiš ispravljač od nekog drugog i da probaš da uključiš svoju Amigu na taj ispravljač?

Ukoliko nisi - probaj, trebalo bi da sve bude u redu. Zanimljivo, ispravljač i memorijsko proširenje su jedino što nisi poslao u Njemačku na pregled - računari, kao što su majstori utvrdili, ispravan. Pošto je memorijsko proširenje takođe ispravno - nije teško pogoditi gde je kvar.

Priču o virusu koji se "useljava" u baterijski sat - zaboravi.

'serial' port za disk. Kompu-ter je počeo da se dimi. Bizo sam ga isključio i uvidio svoju grešku. Kada sam ponovo sve povezao, ovog puta dobro, kompjuter nije radio sa diskom. Disk sam ga vratio bratu i prešao na rad (igranje) sa kasetofonom.

Takode, jednom sam popravljao kasetofon, priključen na računar, dok je kompjuter bio uključen. Sasvim slučajno, napravio sam kontakt između dve žice koje idu u glavu kasetofona. Kada sam kasnije uključio kompjuter, na ekranu nije bilo ničega, kao kada nije uključen (kontrolna lampica je svetlela). Proverio sam antenu i televizor, ali sve je bilo u redu. Šta je u kvara?

Da li se disk 1571 može priključiti na C64?

Koliko košta C128D u inostranstvu?

Radoslav Dejanović
Zagreb

Naša je pretpostavka je da ti je u kvaru CIA čip, ali preciznu dijagnozu može ti reći samo serviser pošto pregleda računar.

Disk 1571 možeš povezati sa C64, ali će se ponasati kao 1541, jer hardver C64 no podržava mogućnosti ovog diska.

Commodore 128 D košta oko 600 DEM.]

MSX Sony Hit Bit

Imam kompjuter MSX Sony Hit Bit sa disk drajvom i kasetofonom, 64 KB RAM-a i 48 KB ROM-a. Želeo bih postaviti nekoliko pitanja o njemu:

1. Gde mogu da nabavim programe?

2. Da li je u mojoj računaru ugrađen hardver?

Afrim Kasapi
M. Popović 456
38430 Orahovac

Tvoj računar je 'retka plica' - našim krajevima, pa ćeš softver u našoj zemlji teško naći - programe ćeš, eventualno, naći samo u inostranstvu.

U tvoj MSX Sony ugrađen je hardver.]

Praesident 6320

Imam C64 i štampač PRAESIDENT 6320. Prije dva mjeseca nepažnjom sam uništio trašku (ribon) štampač. U nedostatku druge traške gotovo da nisam uključivao štampač, koji je tada radio besprekorno. Prije nekoliko dana dobio sam trašku koja nije original ali je mog-

la poslužiti. Međutim, štampač je od tada počeo čudno da se ponaša: valjalo je ne okretati koda treba, već se okretati nekad naprijed, nekad nazad, tako da u redovno nepravilno raspoređeni i ponegdje se poklapaju, a kada pritisnem "form feed" valjalo je ne okretati uvijek u pravom smjeru.

Da li je štampač pokvaren ili je nešto nepravilno podešeno?

Mogu li dobiti adresu na koju bi mogao kupiti ili naručiti odgovarajuću trašku za štampač?

Milan S.
Titov Drvar

Moguće da ti se traka teško okreće, ili kasetka koja nije originalna blokira neki pokretni dio štampača, pa kada motor ne može u jednom pravcu da pokrene valjak - on 'pokuša' u drugom. Probaj da izvađiš trašku iz nove kasetke i da je ubaciš u staru - možda će to pomoći.

Na žalost, nije nam poznata adresa na koju bi mogao da naručiš novu trašku.]

Ah, ta proširenja

Uskoro dobijam Amigu 500, i imam nekoliko pitanja.

1. Kolika je cijena modema u Jugoslaviji i koji je najbolji program koji podržava rad sa modemom?

2. Koji je najbolji virus killer na Amigi; da li postoji neki program (ili hardverski dodatak) koji detektuje virus ako se još nije 'nasjetio'?

3. Koji je najbolji štampač (devetopinski) za Amigu, i uopšte?

4. Zbunjuju me ta proširenja, negdje piše 0,5 MB a negdje 1 MB. Da li s proširenjem od 1 MB dobijamo 1 MB ili 1,5 MB?

J. Spahić
Rogatica

Cena modema u Jugoslaviji varira u zavisnosti od mesta na kojem se kupuje. Cena modema sa brzinom prenosa 2400 bauda, sa MNP (automatskim ispravljanjem grešaka) u inostranstvu se kreće oko 550 DEM.

Virus 'ubica' za Amigu ima koliko i virusa, znači - mnogo. Najbolji je onaj koji može da "ubije" one viruse koji tebi prave probleme. Preporučiti bismo ti Seek & Destroy ili System Z virus killer, ali to ne znači da se uskoro neće pojaviti bolji.

Od devetopinskih štampača preporučiti bismo ti onaj koji je dobro podržan drajverima, dakle Epson LX400.

Kod podataka o proširenjima treba razlikovati podatak ZA koliko proširuju od podatka NA koliko proširuju memoriji. Na primer, proširenje koje na pločici sadrži 0,5 MB (512 K) proširuje Amigu 500 (koja u osnovnoj konfiguraciji ima 0,5 MB) ZA 0,5 MB, tj. NA 1 MB.]

Šta računja za srednjokošce

Dugo sam razmišljao i odlučio sam da se obratim vama za savet. Moja muka je što sam zaljubljen u kompjutere, ali još dan danas nemam kompjuter i ne znam ni gde mogu da ga kupim. Jedan profesor mi je rekao da je za srednjokošce, i uopšte, najbolji Commodore 128. Interesuje me gde mogu da kupim računar u Jugoslaviji.

Inače, ja imam televizor Sony trinitron (u boji) i ne znam da li na njega može da se priključi kompjuter.

Vilson Ndrecoj
Klina

Podela računara na dečije (za srednjokošce) i na računare za odrasle vrlo je neobjektivna. Podela računara na, uslovno rečeno, klase može biti samo na osnovu njihovih tehničkih mogućnosti i cene, pa bi prema tim merilima trebalo da izabereš računar za sebe.

Novi računar ne kupuje se svakog meseca, pa zato treba dobro izabrati. Kakve ko-

risti ćeš imati, kroz godinu dana, od računara (C-128) koji je već sad zastareo? Sve u svemu - razmisli, prebroj se, pa kupi računar.

Računari se mogu naći u ponudama predstavništava, privatnih preduzeća i u, neizbežnim, oglasima.

PC/XT HYNDAI

Imam računar PC/XT Hyndai sa hercules karticom i hard diskom. Nedavno sam dobio neke diskete sa programima koje nisam mogao da prekopiram na hard disk (diskete pri formatiranju nisu imale loših sektora). Računar je pri kopiranju iz PC-Tools-a uvek javljao grešku BAD CRC ON DISKETTE READ (loš sektor na disketi). Tu grešku nije javljao kod svih programa već samo kod nekih, i to po nekoliko puta. Poslao sam druge diskete da se snime isti programi ali dogodilo se isto. I trećeg puta bilo je tako (sa drugim, BASF disketama).

U čemu je problem? Da li je prljava glava?

Zoran Đurić
Kursuljima

Ako se radi o igrama, možda su zaštićene, pa rade samo ako se računar butuje sa diskete. Takvu disketu treba ubaciti u drajv, resetovati računar i sačekati da se program (igra) startuje. Druga mogućnost je da glave na tvom drajvu nisu dobro podešene, ili su prljave.

Lopovi i saučesnici

Draga redakcije, pišem vam ovo, a ne znam u koju rubriku da sursam ovo moje pismo, I/O port ili Cvet kompjutera? Ipak, da predem na stvar.

Prošle godine sam čuo za I.P.F. (International Pen Friends) postao sam njihov član. Počeo sam da se dopisujem sa jednim mladim Englezom. Pisao mi je da ima kompjuter, i to Atari 520 ST, a da je pre toga imao "Spekija" koga, opet, ja imam.

Naravno, kod nas u Jugoslaviji COPY programi su veoma rasprostranjeni i mnogi ih sasvim legalno koriste. Ja se već dugo bavim piratstvom na "malo" - znate već, po školi i okolini. U jednom od mojih pisama sam bio poslao neke slike fudbalskih igrača i moju stiku sa posvetom, a u nekom od narednih pisama napomenuo sam Nilu da kopiram igrice. Posle toga, dugo nije bilo odgovora iz Engleske, a kada je pismo stiglo, u njemu su vraćene sve slike koje sam poslao, uz komentar:

"Dragi Vladu, žao mi je što više neću moći da se dopisujem s tobom. Šta ako bi ti bio uhvaćen u tom poslu oko igrica, a mene optuže kao saučesnika? Vidiš, kod nas i u celoj Evropi", jednik, nije znao da je naša zemlja poseban slučaj; "to je LOOT (pljačka) i u Engleskoj se to robija i do 2 godine." Možda je preterao, zar ne?

Steta što Nil nije dovoljno informisan. Taman sam bacio oko na programe za Atari ST (kod nas je ovaj računar sve aktuelniji), a i na njegovu sestru...

Vlada, Sabac

P.S. Kao dokaz da ovo nije izmišljeno šaljem kovertu u kojoj je stiglo jedno od pisama iz Engleske.

BRAVE STAR » Šta se radi kad se stigne u napušteni grad?

Zlatko Čović odgovara **Miloš Komandiću za TOP GUN** » ZX » Kad se učita igra, na ekranu se pojavi glavni meni. Pomoću kursoraških tastera i 'ENTER' biram opciju za igru jednog ili dva igrača. Kad izaberem ili igrači, istim tasternama biram čime ćeš igrati. Komande za igru preko tastature definiše sam. Igra se startuje pritiskom na <SPACE>.

Aleksa Grgurević otkriva tajnu za besmrtnost u igri **RUNNING MAN** » A » Upiši u high-score » **OdliSxKs** » za berbeo žilova **SPACE HARRIER** » Upiši u high-score **RAF** za besmrtnost. **ROBOCOP** » Pritisni pauzu i **RETURN** u ukucaj **BEST KEPT SECRET** i energija se neće smanjivati. **HARLEY DAVIDSON** » Pritiskom na 'T' dobijaš izveštaj o stanju novca i svojih ocena u igri. Pritiskom na 'W' dobijaš mapu puta, a na 'B' je izveštaj o stanju motora, kočnica, guma, itd.

Zeljko Stanimirović daje odgovor nepotpisanom čitocu koji je pitao kako da skoči sa automobila na festivo helikoptera u igri **DANGER FREAK** » C-64 » Kad se lešive nadu iznad tebe, gurni džojstik gore-dole i pritisni pucanje. Kad se uhvatiš za lešive dva džojstik nagore dok se ne popneš.

Još jedan odgovor nepotpisanom čitocu, od **Branislava Vajagića**, za igru **AMAZING SPIDERMAN** » C-64 » Kad dođeš u sobu sa mušnjem, iza zida videćeš otvorena vrata na podu i, naravno, mušnju. Iznad tebe će se nalaziti setzor. Predi preko njega i pomenaš vrata će se zatvoriti, a mušnja će krenuti prema njima. Kad dođe do njih i otvor ih, propaće kroz vrata. Potez se vrati u lift i kreni. Ponovo izadi na deonu stranu i naći ćeš se u sobi za čišćenje je sredini veliki klapa. Popni se na klupu i proći kroz otvor na vrhu sobe. Naći ćeš se u sobi gde je ranije bila mušnja. Kreni levo do zida i dotakni senzor na

gornjoj strani ispred zida. Zid će se pomeriti i otvoriti vrata koju će ti omogućiti prolaz u gornjoj deo sobe, kao i u ostale sobe.

Daniel Barbošek poslao je odgovore na pitanje vize čitalaca za igru **DIZZY III** » Krava se prolaje trgovcu koji se nalazi na The Market Square, do kojeg se dolazi kroz banar. Da bi propao kroz banar, moraćš pokupiti štap od Grand Dizzyja koji je pored kolibe na vrhu drveća **Lift To The Elders**. Od trgovca ćeš dobiti zrno graška koje ćeš posaditi na poziciji **The smelly allotment**, zatim politi grašak voćem iz potočica u požeđu planine. Ključevci služe za pokretanje liftova. Ukupno moraš sakupiti 4 ključa da bi se pokrenuli svi liftovi. Liftove pokrećeš u kućici pored lifta **The Lift Control Box**. Dizzy je na obali mora (poslednji levi ekran), on će ti dati usvajajuće sredstvo za zrnja. **Armstrong** se prelazi tako što u malu pećinu ostaviš kost i sačekaj da **Armstrong** krene ka tebi. Kad krene, brzo skoči gore, a on će ljubomorno ostati uz svoju kost i sa njim više neće biti problema. **Jabuka** nema neku veliku važnost. **TRANTOR** » Koja je šifra za prvom nivou?

Vatroslav Vrdoljak se pitaju: **MA PIRATES OF THE BARBARY COAST** » C-64 » Kako se puni top i kako se puca iz njega? **REBOUNDER** » Šta je cilj igre, kako se puca? **NIGHT MISSION PINBALL** » Kako dobiti kredite na fliperu?

Dragon, mistični čitalac čiji samo identitet odbili da otkrijemo u prošlom broju, poslao je novo pismo. Citiramo: «E, još vam fazoni sto sa rupama i jarugama, da pukneš od smehta, i ponovo napisao svoje ime. Navodno je u pitanju neki **Dragoslav Bulić**. Ali, sad svako može da se javi i kaže da je to njegov pseudonim; zato redakcija izražava sumnju u istinitost tvrdnji dotičnog **Dragoslava** (a što preporučujemo i njegovim drugovima koji mu ne veruju - neka mi ne veruju i dalje). Inače, **Dragon** je poslao spisak komandi za **FIGHTER PILOT** » C-64 » Komande sa tastature:



Q - pojažanje potiska motora
A - smanjenje potiska motora
W - podizanje flapsova
S - spuštanje flapsova
B - kočnice
T - točkovci (izvlačenje/uvlačenje)
C - nisan topa (on/off)
M - mapa
H - pauza uključena
J - pauza isključena
S, Z - nagib ulavo
B, X - nagib udesno
T - penjanje
B - spuštanje
FT - ekran
RESTORE - novi igra.

Miki iz Kotora i par saveta za **COLONY** » A » Kad izlaziš iz broda idi na severoistok - tamo je ulaz u podzemni koloniju iz koje treba da izađe reaktor i instaliraš ga u svojom brodu, kao i da prebaciš 8 kovegva sa zamrznutim decim. U ulaznu prostoriju ne možeš proći kroz obična vrata, jer se sa druge strane nalaze kutije iz **Stores**-a, sa prvog nivoa. Te kutije pomeraj (kao i sve ostale prenosive predmete) pomoću **Forklifta** koji je u sobi 5 na petom nivou. Pčinju kraljicu (be-le boje) ne možeš ubiti frontalno (Y - pogled levo, C - pogled desno, X - narađ). Ona je u sobi sa reaktorom, do koje dolaziš spuštanjem kroz lavirinte ispod petog nivoa. Sve će ovo biti sigurno jasnije kad nam **Miki** pošalje mapu ove igre, uz mape ostalih igara koje je pomudro.

Markoneli je poslao odgovor **Ivanu iz Titela** za **DONALD DUCK** » C-64 » Možeš da kupuješ igračka koliko hoćeš. **Raja** će uvek hteti više. **Drugim** rečima, igra se prekida kad ti to hoćeš, pritiskom na magično dugme sa napisom «Power». **Gruha** za **ANDY CAPP** » **Prodavnica** novina nije uvek sa istom mestu. **Moraćeš** da se osoniš na svoju srećnu zvezdu. **TV SPORTS: BASKETBALL** » Ako želiš da ime nekog igrača promeniš u svoje, obavezno pre imena stavi jedan razmak, inače će ekran «pobjaviti». **THE TREE STOOGES** » Kad se odabere kviz (Trivia) i nevaljci stanu ispred radnje ili vašara, igra stane. U fernu je šifra?

Goran Angelovski pita za **TOTAL RECALL** » Kako preći drugi nivo (kola sa preko celog ekrana, tako da se ne mogu izbeći, a projektili ih ne mogu pogoditi)? **NARCO POLICE** » Kako preći na drugi tim, i kako kupiti bolje oružje?

Saša iz Kragujevca pita: **FIGHTER BOMBER** » ZX » Kad sleti na pistu, šta dalje? **Usao** je avionom u hangar, ali ništa se ne dešava. Kako upotrebiti poslednje tri misije? **SNOW STRIKE** » Gde je cilj igre?

Vladan Kostić se snalazi se u igri **PRISON RIOT** » ZX » Šta treba raditi sa kvadratom koji se pojavljuje posle napada na šefa zarobljenika? Šta je cilj igre?

Dejan iz Zrenjanina i **EYE OF HORUS** » C-64 » Kako izaići iz prve sobe?

Predrag Đurđević sa pitanjem za **GHOSTBUSTERS II** » Kako se prelazi drugi nivo i na koji način u trećem nivou pobediti Viga?

Matik Čabarcavić pita za **THE GREAT ESCAPE** » Kako se izlazi iz logora? Kako se neutralise žica?

Jure Aleksić i **FIGHTER BOMBER** » A » Kako pretočiti gorivo iz tanka u vazduhu?

Mario Fran ima pitanje za **U.S.S. JOHN YOUNG** » C-64 » Kako se lansira torpedo?

Saša Ristićević ima pitanje za igru **COLONEL** » ZX » Kako ubiti čoveka sa budžovinom, u kolima sa šiljcima na točkovi-ma?

Igor Nedeljković pita za **THE HUNT FOR RED OCTOBER** » Kako se manevriše podmornicom?

Srdan Rankov i pitanje za **VI-AJE** » ZX » Kako se prelazi treći nivo, i šta je cilj?

SVET
KOMPJUTERA
(ŠTA DALJE?)

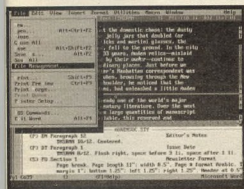
Makedonska 31
11000 Beograd

Microsoft Word 5.5

Najnovija verzija Majkrosoftovog programa Word ovih dana se pojavila u prodavnicama softvera. Word 5.5 je prva verzija koja je ugledala svetlost dana nakon prezentiranja paketa Word for Windows, i to nije ni najmanje slučajno.

Odmah da vam kažemo, verzija 5.5 se drastično razlikuje od verzije 5.0. Koliko drastično? Pa ne baš puno. U stvari, naše je ubeđenje da se radi o skoro identičnom programu koji ima sasvim novu grafičku interfejs. Drugim rečima, program izgleda sasvim drugačije, koristi se sasvim drugačije, ali si sve opcije i mogućnosti iste. Ako vam se više sviđa način rukovanja verzijom 5.0 možete se vratiti na njih zgornjim izmenama, mađa, ako želite sve funkcije stare verzije morate iz početka instalirati verziju 5.0 što nije veći problem pošto je dobijate besplatno u kutiji sa verzijom 5.5.

Grafički interfejs lici na onaj koji ima Word for Windows pa se lako može zaključiti da ova verzija ima funkciju približavanja ta dva paralelna toka Word-a, a konačni cilj je, logično sjudenjeju u jednu jedinu verziju. Word 5.5 košta 450 dolara, ali se protirekuje od verzije 5.0 moze dobiti za samo 50 dolara. Program je lep i lak za korišćenje i savuano je sve one dobre osobine zbog kojih neki smatraju da je Word najbolji tekst procesor današnjice.(JRBĐ)



Od igračke do komputera

Za model Gameboy firme Nintendo (koji je zapravo prenosiva igračka konzola sa crno-belim ekranom visoke rezolucije) sada su na raspolaganju i „ozbiljni“ programi. Za ovakvu odluku bit je presudan podatak da čitavih 34 posto vlasnika Gameboya ima preko 18 godina i da im se, pored igre, može otvoriiti put i ka korisnoj upotrebi ovog računara.

Za osnovni model (koji košta 70 funti), za sada se nudi nekoliko korisnih programa: Spell Checker (provera pravopisa) sa 70.000 reči engleskog jezika i kalkulator, špansko-engljski i francusko-engljski prevodilac, turistički vodič za 20 najpoznatijih gradova u SAD sa informacijama o hotelima i turističkim atrakcijama i program Personal Organizer za planiranje dnevnih obaveza. Cena pojedinačnog programa je 40 dolara.(AP)



VGA na TV

Veliki raspon između skupih Desk Top Video uređaja i niže-grad pokušava da popuni Strixner & Holsinger, našim funkcijama dobio poznat minibienski proizvođač. Novi proizvod sa trio informativnim nazivom VGA-TV GEO je VESA karta (proširena VGA), koja na multisklan monitorima postize rezoluciju do 1024x768 u 16 boja i 800x600 u 256 boja. Ono što je izdvojilo od sličnih proizvoda je mogućnost prikaza VGA grafike na televizoru ili snimanje na videoekordere preko PAL enkodera i standardnog FBAS kabla. Ligranda je dženikler koji omogućava mešanje VGA grafike i ulaznog TV PAL signala, pri čemu je jedna od boja iz VGA palete transparentna. Uređaj koji sve ovo omogućava je, već poznati, Willow Genlock-Interface.

Najveća rezolucija koja se može poslati na FBAS izlaz je 640x480 u 256 boja, i ni tada se ne prikazuje cela površina ekrana, već se izrez koji će se prikazati određuje priličnim rezidentnim programom GEO. Pored ovog programa, u standardnu programsku opremu spada i program za tilovanje sa font editorom.

Uz cenu od oko 2000 DEM, ova karta sa Autodesk Animator-om i npr. DeLux Paint-om lile uz mnogo zabave može predstavljati i početnu profesionalnu konfiguraciju.(VG)

Amiginih 16.000.000 boja

Posebna grafička kartica, po novom HAM-E standardu, omogućava da na vašoj Amigi, sa standardnim monitorom, koristite 262144 boje iz palete od 16,8 miliona boja. Kartica podržava svoj vlastiti format, kao i konverzije u svim mogućim kombinacijama između njega i standardnih Amiginih grafičkih formata. Pored impresivno velike kutije sa harčevorom, za oko 1000 DM dobijate i dve diskete sa programom, demo slikama i pomoćnim programčicama. Computore, Fritz-Reuter-Strasse 6, 6000 Frankfurt.(DSu)

LASER print PAPER

Proizvod pod gornjima nazivom je nešto novo na našem tržištu. U pitanju je papir namenjen laserskim štampačima i foto-kopirnim uređajima koji će, kako tvrdi proizvođač, iz vašeg uređaja izvući maksimum kvaliteta. Zbog izuzetne strukture i posebne obrade, papir bez problema prihvata rezoluciju i do 1.000 tpi, a poseban kvalitet je mogućnost da optimalno prihvata i drži nanosen toner.

Papir formata A4 u pakovanju od 500 komada kod proizvođača staje 210 dinara (bez poreza), što za pravna lica iznosi 252, a za fizička 294 dinara. Dakle, cena je u rangu znatno lošijeg Bankpost papira. Informacije na: K.A.-M.E.N.K.O. P. fah 6, 11233 Beograd. Srećnica, tel. 011/864-309.



Hardware, software... liquidware?

Verujemo da bi naziv „Cascade-Cocktail-48-Mix-Station“ pokvario čeb i najvećim uživocima dobre kapijace, ali bi aparat pod tim imenom namenjen upravo njima. Iz 16 (zamenjivih) flaša, ova mašina je u stanju da smačka Manhattan, Blue Hawaii, Sunrise ili bilo koji drugi koktel čiji joj recept saopštite preko tastature. Po želji kupca pice može biti smrućkan kao Cocktail ili Long Drink, a ako je mušterija posebno zadovoljna, može dobiti i odstampam recept (za po kući).

Nemamo podatke o tome šta se događa sa receptima ako na trenutak nestane struje, ali bi za trazuenu cenu od 25.000 DEM proizvođač morao da preuzme i rizik od eventualnog, mamurluka. Skupo, čak i za snovebe koji piju knkele, a ljudi od ukusa i dalje piju vino sa akcentom na klarret.(VG)

Iračke rakete su zarazne kompjuterskim virusom

Francuski vojni stručnjaci su, pri izgradnji najsavremenijeg oružja, ugradili neku vrstu kompjuterskog virusa koji ne dozvoljava napad na ovu zemlju. Ideja je odlična: Francuska, dojučerašnji najveći irački zapadni dobavljač oružja, osigurala se od eventualnog napada raketaima koju su sada u vlasništvu Irana. Po objavi (sada već završeno) rata u Zalivu, Francuzi su objelodanili da su svoja tehnika sredstva (rakete, radari, avioni...) opremljena specijalnim rutinama koje, kada ih Francuzi startaju, onemogućavaju dejtvovanje raketa ka „pogodnoj“ strani. Rakete eksplodiraju još u vazduhu, radari ne rade, a avionima ne može da se upravlja – to su posledice francuskog „ratnog virusa“.

Istu tehniku najverovatnije koriste i druge svetske sile. Jedini problem je što samo malo starija oprema nosi virusne koji ne vide kao „neprijatelja“ nikog osim SSSR-a.(AP)

SAMURAI WARRIOR

Practice može "iskusni" igrači već na početku odbacuju kao nepotreban. Ipak, provežite mač, pre nego što počnete igru. Dođite do samog svestiča sa slalomom, a onda izvucite mač, sasecite lučku, uvucite mač, sve u okviru jednog poteza. Nikad ne udarajte mačem tako što non-stop pucate jer time postizete odbijanje napada, nego držite pucanje (mač je onda podignut iznad glave zeca) i naglo otpustite dugme držiči pravac. To je najlakši udarac. Uvlačenje mača na sme da bude problem inače ćete u prvom dvostrukim zahtiji. Vezbanje i preoklapanje slalomskih lučki, trebaće vam. Mač se uvlači dole + suprotni smer + fire, a eva i ostalih poteza: vadenje mača - pucanje + gore

podignu glavom - pucanje + dole
davanje novca - pucanje + levu ili pucanje + desno

skok (samo sa isukanim mačem) - gore + pravac.
Počinjete na nivju svog prijatelja pade koji u stvari treba da oslobodite od zlog Norijakija (nosorog). Pre nego što krenete dobro osmotrite ekran:

gurnji levi ugao - RYO=3.
Ryo je novac, a 3, logično, broj novčića (u toku igre se povećava ili smanjuje)

gornji desni ugao - karna. To je vaša četa, koju gubite kad pogođete mač na neudrže, a povećavate naklonom glave, davičvanjem novca i ubijanjem neprijatelja.

donji levi ugao - vaša energija koju nije sasvim popunjena.
donji desni ugao - energija neprijatelja (kad se pojavi).

Krenimo sa igrom. Prvi koga susrećete je seljak. Ako vam je seljak okrenut ledima prođite, a ako je okrenut prema vama onda mu pridite i poklonite mu se pre nego što on u igru dođe i vama, jer jedino tada dobijate +1 karnu (ovo je važno jer karna predstavlja i bodove). Ako mu date novac dobijete +16 karni, ali nemojte mu davati pare, trebate vam! Možete ga i ubiti - čim izvudite mač na počne da beži, međutim za to "nemoralno" potezanje mača gubite 3 karni (a na početku ih imate 3), a ubijanje odnosi 10 karni! Zato se kod seljaka samo poklonite.

Kad dođete do mosta pucanje dječijim nagore + pucanje da biste izvukli mač, držite pritisnut taster i krenite anđesno. Kad nicanje bude u skoku, pastite pucanje i biće sassecen. Ako ste početnik, zastanite malo jer će jedan nindža pobeći, a bolje da se ne borite sa njim. Posle drugog drveta uvucite mač jer dolazi svestičan. On ne prima novce (to se da zaključiti iz teksta koji poručavaju) zato mu se pre poklonite (on će vam izdati sadržinu, dati zadatke i učiniti neke gluposti. Ne ubijajte ga. Sledi seljak. Mačka na putu uplašite podizanjem mača, pobeći će i neće dovesti nindžu koji čuči u krovnji drveta. Dolazite do

raskrsnice. Uvek idite gore jer su gornji putevi lakši (imate mač neprijatelja, a i lakše ih je ubiti). Na kraju donjeg puta čekava zmaj koji čuči i u svetlištu tu. Dakle, gurnji put i nindže. Kad dođete do rase prvotičke je ali sa isukanim mačem. Onda brzo uvucite mač, jer će proći samuraj (zec ili nosorog). Poklonite mu se radi poena, a i radi smanjenja mogućnosti od njegovog napada. Čekajte da prođe, a onda povucite mač da biste preskočili drugu rupu, ali ne uvlači-te mač jer vas sledi samuraj napada. Koristite brze udarce, a ako počne da beži podignite mač i trčite za njim da biste ga nemilosrdno raspalili po glavi. Zec je daleko teži neprijatelj od nosoroga. Ako je bio nosorog, pogledajte dobro da li mu je ispano novac. Novac skupljate tako što prelazite preko njega (čućete jedno "biilp").

Naići ćete na ulaz u pećinu (svetlište) u kojoj je zmaj. Ako ste iskusniji borac udite (sa isukanim mačem) i čekajte da zmaj dođe do polovine ekrana, preskoćite zmapa, udarajte ga po glavi, ledima, a kad se okrene radite šta znate, jer potpisniku ovih redova je uspešno da ga ubije samo jednom. Za zmajem ostaje novac koji uzmete. Dođete do teleporta i preskoćite ga. Izaci ćete na isto mesto gde biste bili da biste ulazili u pećinu. Napada vas nosorog kojeg ćete lako ubiti u svojoj udarce pare.

Ako idete donjima, sasećete kaludera koji je pun lovu (plavi kimono), viši od vas, a i pomalo glup za borbe. Ostavite dubre do kraja, poklonite mu se (za poena), a onda ga ubijte zbog lovu. Tu su i sakrićeni nindže - vidoćete bele tačke u zburju. Sređujete ih kao i one sa drveta, ali ove morate udariti i dva puta. Idite pravo, ali pazite na led.

Kad stignete u selo krenite pravo i čekajte vas dva dvorca. Dođite sasvim do njih i poklonite im se, inače će vas napasti. Zatim idite seljak koji, kad mu se poklonite, požel dobrodošlicu. Poklonite se i samuraju koji izlazi iz kafane. Uđite u kafanu. Prvi koji vas dočekuje je kokcar. Kockate se tako što mu date pare, a on ih uzme (što je češće), ili vam ih vrati sa svojima. (što nije često). Ako niste pri parama a trebaju vam, ubijte seljaka onako kako ste svršili u Practice modu, inače će seljak pobeći do samuraja, koji će kad mu pridete izvaditi mač i početi borbu. Ako je to nosorog, onda ima lovu u 80% slučajeva. Imajte na umu da ubijanje kokcarka i ovog samuraja oduzima poena.

Ne ubijajte krcmara (krcmarić) jer njeno ubistvo odnosi 50 karni! To je 5 krvavih borbi zbog kojih umalo ne izgubiste svoje snage. Ako imate para, jedite jik i kad se oslobodi energija, jer kompjuter pamti vašu energiju koju ne stane na ekran. Potom izadite iz kafane. Idu samuraj, seljak, itd.

Naići ćete na samuraja dualis-

tu, kod koga treba da izvudete mač i da samahnete, on će vam se zahvaliti, a vi idite dalje. Zatim je tu seljak koji okopava travu? To je. Ne znoj samurajnik, jer bi bio, logično, na nivju. On čeka vašu Poklonite mu se. I on se poklanja vama, a dobili ste i +1 karnu koja bi do sada trebalo da pnete 10! Dođite do seljaka, povucite mač, i dok on bude sličan nevušto stavljajući kimono, ubijte ga ili čete zašaliti, jer od ovog nivka sve nindže imaju i živurane. Idite dalje, tu je i svestičnik koji tobože medira. Ili ga ubijte (ima para, ima para) ili prođite.

Sledeći nivo - sledeći likovi: gazda samuraja idu u šetnju sa svojim telohraniteljima. Poklonite im se. Gazda je toliko obolio zbog svoje (svojih) telohranilja da neće ni zastati. Pohiće ih sve i pored gadine molbe da ga poštedit. Posle ide eskurzija svestičnika među kojima je i onaj sa lovom. Ne pravite sebi neprijatelje od neodređenih osoba, prođite ih s mirom. Posle

njih ide po treći put onaj mačak. Ne ubijajte ga, odnosi vam karnu (6). Zatim idite ubirač poroca. Ako je zec, dajte mu lovu, dobićete +10 karni, ako je nosorog, ubijte ga (on češće od zeca ima lovu), ili njemu dajte lovu (+10 karni). Posle njega ide nindža. Sređite ga. Sada nastavite pravo do reke. Na ivici reke čekaju dva panda i Norijaku. On će povući pando, koji će uspeti samo do porivce "Samuraj, hejaj!" Ako oće te gore, ići ćete na nivju, ali oćete pravo iđete na drum. Vratite se, njega je lakši. Prvo dvoje seljaka se poklonite i oni te vama. Drugo dvoje seljaka se poklonite, ali pazite: jedan od njih je nindža. Zatim sledi još dva seljaka koji su obojica nindže. Ipak, prvo im se poklonite (zbog poena), pa počnite.

Još par likova pa selo nindži. Tu su prva dva seljaka nindže. I tako dalje. Ako je neko završio igru, neka se javi i objasni taktiku za dvorca.

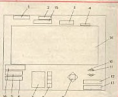
DARK SIDE

Planeta Evath je u opasnosti. Ketarsi su našli utrošite na tamnoj strani drugog meseca Evath-a - Tricuspid-1. Tu su počeli izgradnju oružja velike razornosti pod nazivom Zephyr One sa ciljem da unište planetu Evath i sve živo na njoj. Vladari planete Evath, posle dugotrajnih misli, su odlučili da se direktno napad na uništenje Evath-a, te su se složili da je jedino rešenje tajno slanje najboljeg agenta sa ciljem da spreči Ketars-ov de-monski plan.

Agentu su naoružali laserima velike razornosti (Quad Lasers), plazma štitovima (Plasma Shields) i mlaznim raneom (Jet Pack). Mesec Tricuspid nema atmosferu. Zephyr One se uništava deaktivirajući mu, ponajpre, dovod energije koja ga postepeno puni. Ovo se postiže deaktiviranjem ECD-a (Energy Collection Devices) koji su u obliku kristala postavljeni na stubove i povezani energetskim mrežama. Njihova uloga je da sunčevu energiju pretvaraju u posebnu energiju koja postepeno puni Zephyr One. Sistem ECD-a se unistava počev od periferije ka centru, prateći mrežu kojom su povezani. U protivnom brzo se regenerira. Što se više ECD-a uništi, Zephyr One se sporije puni i agent ima više vremena da uspešno završi misiju. Na pojedinih lokacijama (o kojima će biti reči kasnije) agent se može snabediti gorivom i moći ojačati svoj štit. Pored deaktiviranja ECD-a agent treba pronaci i četiri telepod kristala bez kojih se igra ne može završiti. Na mapi imate obeležen redosled deaktiviranja ECD-a.

Na ekranu se nalaze sledeći podaci: 1. - broj aktivnih kretanja; 2. muzika on/off; 3. - ekran sa ECD-ima (svaki deaktivirani ECD predstavlja 4%. Ukupno ima 25 ECD-a); 4. - snimanje

statusa (ovo postizete i pritisak koma na 1. Za smanjenje statusa treba posebno imenovati data disk. Bez brige, igra se može završiti i bez snimanja statusa); 5. - stepeni (Angle); 6. - korac (Step); 7. - mlazni raneom (Jet Pack); 8. - osvetljeni kvadrati označava pronađeni telepod kristali; 9. - kretanje mislen (mnozo je pogodniji kretati se dječijim koma sa sve ostale radnje vršiti mišem); 10. - strelce za gledanje na gore i dole; 11. - strelce vezane za mlazni raneom. Ako je mlazni raneom aktiviran (br. 7) uz pomoć strelce nagore polette a sa strelcom nadole se spuštate. Ako niste aktivirali mlazni raneom, uz pomoć strelce



nadole se saginjete i tako predete neke prepreke; 12. - stanje štita; 13. - stanje goriva; 14. - ekran namenjen igri; 15. - score; 16. - ekran u kojem dobivate obavestavanja o imenu sektora u kojem se nalazite, neprijateljima, telepod kristalima itd.

Od neprijatelja tu su, pre svega, Pleksor defanzivni tenkovi koji otvaraju ubilačku vazu čim im se nalazite u dometu. Mnogo opasniji su, ipak, letelice, koje, prikrajujući na vas, gadjaju jako precizno. U dva sektora se nalaze radari uz pomoć kojih lako završavate u nivju. Treba da znate i da je vreme jako kratko. Sledi spisak svih sektora i ciljeva u njima:

Regulus (izlaz prema: Sirius i Psyche sectors; Light Side i Ganymede stores); Pucanjem u crveni kvadratni podizite zid i otvarate prolaz prema Light Side-u. Transporter aktivirate pucanjem i on vas prebacuje u Psyche sektor. Da biste ušli u Ganymede stores, pucajte u blok koji sakriva vrata. U ovom sektoru nalazi se i zakamufilirana raketa u obliku drveta. Pucanjem ona se aktivira i poleće.

Sirius (izlaz prema: Psyche, Procyon, Regulus i Iapetus sectors; Callisto store; Canopus Walkway) Crni trougao u zidu je prolaz za Iapetus sektor. Do njega treba leteti. Pleksor tenk uništite. Da biste ušli u Canopus Walkway, pucajte neprekidno u kvadratni blok neprekidno kruži iznad vrata sve dok se vrata ne otvore. Pre ulaska u Callisto store, pucajte jednjaku u blok. Vrata se otvaraju, ali ipak ne jurite unutra, jer ćete sđrnuti u zid. Sačekajte malo, vrata će nestati. Pucajte ponovo i tek sad slobodno uđite.

Procyon (izlaz prema: Sirius i Fomalhaut sectors; Equator tunnel); U Procyon sektoru se nalazi radar koji vas pri ulasku u ovaj sektor odmah registruje, tako da vas straju u zatvor. Putanju Pleksor tenkova preletite.

Fomalhaut (izlaz prema: Pollux, Procyon, Monoceros i Umeriel sectors); Ništa posebno, u ovom sektoru se nalazi bazna struktura ECD-a.

Umeriel (izlaz prema: Fomalhaut i Titania sectors; Equator tunnel); Sektor sa radarima. Da ne biste stalno imali problema sa njima, uništite ih.

Titania (izlaz prema: Antares, Oberon, Umeriel i Nereid sectors); Ništa posebno, deaktivirajte ECD-e.

postepeno se približavajući sve dok ne uđete unutra.

Ganymede (izlaz prema: Thethys, Triton, Iapetus i Oberon sectors); Pleksor tenk stoji na putu ka Triton sektoru. Tenk se nalazi ispod terase. Uništite stub koji drži terasu i tenk više neće biti. Kad u ovaj sektor dođete iz Oberon ili Triton sektora poželjno je da aktivirate mlazni ranač jer je reka prepuna otrovnih kiselina koje brzo nagrizaaju vas štit. Jedna vrata vode do Iapetus sektora dok u drugi ne možete ući, jer je Canopus Walkway jednosmeran.

Antares (izlaz prema: Light Side i Titania sectors); Karakterističan je po platformi.

Light side (izlaz prema: Regulus, Triton, Monoceros i Antares sectors; Equator tunnel dva ot-

sector); Poslednji sektor sa energetsom barijerom.

Triton (izlaz prema: Light Side i Ganymede sectors); Sektor u kojem se nalazi Sfinaga. Ona je u svim reklamama sledeće igre TOTAL ECLIPSE, ali lako može i sakrивati i misteriozni žuti telepod kristal.

Dark Side (izlaz prema: Psyche sektor; Zephyr Ore); Ovaj sektor je cilj igre. JEDINI ulaz u ovaj sektor je iz Psyche sektora i to jedino pod sledećim uslovom: potrebno je uz pomoć Crux Telepada i telepod kristala ici iza svake barijere i aktivirati po jedno slovo ("D", "A", "R"). Za drugo slovo ("K") aktivirate u Psyche sektoru i time se masivna vrata otvaraju paštajući vas ka cilju ove igre.

Crux Telepod: U njemu se

Legenda:

△	TELEPOD CRISTAL
■	PROLAZ ZA EQUATOR TUNNEL
○	OTVOR NA KROVU
◇	PLEKSOR TENK
○	ECD
⊗	RADAR
⊠	TRANSPORTER
+	GORIVO
+	ŠTIT
⊠	SFINAGA

vo a pentagram na zidu obnavlja štit. U drugoj prostoriji možete obnavljati gorivo, zatim tu se nalazi i platforma koja nestaje jedno vreme kad pucate u nju otkrivajući vam otvor za Equator Tunnel. Na zidu se nalazi mehanizam koji liči na sekira, a njegovim aktiviranjem otvarate prolaz za drugu prostoriju u Callisto store.

Callisto store (izlaz prema: Sirius i Iapetus sectors); U prvoj prostoriji, pored mogućnosti obnavljanja goriva i jačanja štita, nalazi se transporter za Iapetus sektor i mehanizam za regulaciju jačine štita ili količine goriva (liči na dve piramide, jedna na drugoj). Praktična stvar. U drugoj prostoriji ulazite sa krova pod uslovom da ste aktivirali mehanizam u Ganymede store-u. Ako uđete unutra a pre toga ste već aktivirali tri slova i to "D", "A", "R" možete tražiti bilo šta, u protivnom naći ćete jednu kocku sa kojom nemate šta raditi.

Centauri Store (izlaz prema: Iapetus, Ganymede, Fomalhaut, Dark Side i Oberon sectors); U levoj prostoriji se nalaze transporteri i to:

desni prednji - za Ganymede sektor

levi prednji - za Dark Side desni pozadi - za Fomalhaut sektor

levi pozadi - za Oberon sektor

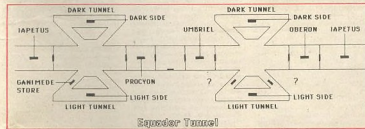
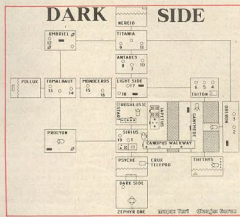
U desnoj prostoriji obnavljate gorivo i jačate štit.

Canopus Walkway (izlaz prema: Sirius i Ganymede sectors); Ulaziti se može samo iz Sirius sektora. Unutra letite sve dok ne vidite tunel. U tunelu se nalazi telepod kristal, možete obnavljati gorivo i na zidovima imate pentagrame koje uzimate u letu.

In Confinement (izlaz prema: Equator Tunnel); Ovo je zatvor i ovaj sektor se stvoriti kad vas otiraju radari. U zatvor morate otići jer se tu nalazi crveni telepod kristal. Za izlaz iz zatvora potrebno je imati jak štit, najmanje 12 jedinica jer pri otvaranju se potroši 10 jedinica. Vrata se otvaraju pucanjem u crni prorez na kutiji pored vrataji deset puta.

Equator Tunnel: Kako je koristan jer povećuje većinu značajnih sektora i kretanjem kroz tunel izbegavate susret sa dosadnim letelicama, a takođe lako možete da deaktivirate radare. J

Marin GASPARI



Oberon (izlaz prema: Titania i Ganymede sectors; Equator tunnel); Isto važi kao i za Titania sektor.

Monoceros (izlaz prema: Light Side i Fomalhaut sector); Lak sektor, deaktivirajte ECD-e.

Iapetus (izlaz prema: Sirius i Ganymede sectors; Equator tunnel; Centauri store); Prolaz za Equator tunel se nalazi ispod lebedeće platforme. Izlaz za Sirius je crni trougao na zidu dok vrata vode do Ganymede sektora. Postoje dva ulaza za Centauri store. Prvi se nalazi iza bloka dok drugi ulaz neistaje kada mu se približite. Potrebno je namestiti nišan na vrata i stalno pucati

voru). Otvori za Equator tunel su na krajevima senki ECD-a i teško se uočavaju.

Psyche (izlaz prema: Dark Side; Sirius sektor; Crux Telepod); Sektor za energetsom barijerom iza koje se nalazi vrata koja vode u Dark Side.

Pollux (izlaz prema: Fomalhaut sector); Sektor sa energetsom barijerom.

Thethys (izlaz prema: Ganymede sector); Sektor sa energetsom barijerom iza koje se nalazi plavi telepod kristal. Takođe, u ovom sektoru se nalaze i rezerve goriva koje čuva Pleksor tenk.

Nereid (izlaz prema: Titania

skupljaju pronađeni telepod kristali, koji premoćuju energetske barijere u određenim sektorima:

1. zeleni - Canopus Walkway - Thethys sektor
2. crveni - In Confinement - Psyche sektor
3. plavi - iza barijere Thethys-a - Pollux sektor
4. žuti - ??? - Nereid sektor

Iza barijere se stize tako što u Crux Telepodu pucate u željeni kristal i izdajte napolje. Ispred barijere se vraćate aktiviranjem gornjeg dela Crux Telepada.

Ganymede store (izlaz prema: Regulus sector; Equator Tunnel); Stubovi predstavljaju gei-

BUCK ROGERS Countdown to Doomsday

BUCK ROGERS je najnoviji Fantasy Role Playing produkt iz "Strategic Simulations" Inc-a, firme specijalizovane za orakularnu vrstu igara. Kao i njeni prethodnici, igra se bazira na kontrolisanju grupe likova preko menija i igra se isključivo mišem. Početni ekran nudi nam nekoliko mogućnosti, od kojih je najvažnija ona za stvaranje likova koje ćemo voditi kroz igru.

Ako se odlučite za demonstraciju, saznatećete okvirnu priču i temu same igre. Pošte brojnih ratnika i ekoloških katastrofa, u 25. veku Zemlja je doživela kolaps. Opustošena i izgađena. Njenu poslednju nadu predstavljaju Organizacija za novu Zemlju (NEO), čije su se vođe na čelu sa Bård Røderskom zaklele da će planetu ponovo doći na noge.

kod ratnika i Piloting Rocket kod pilota. Sledeće što određuje je ime lika i njegova borbenost ikona (o ovome malo kasnije). Napravljene likove je najbolje snimiti na disk.

Osnovni ekran je podeljen na tri dela. Levi gornji je rezervisan za sliku terena ispred vas, desni gornji za spisak i stanje likova. AC predstavlja snagu oklopa, dok HP označava koliko energije ima lik. Donji deo ekrana sadrži komande za igru: Move za pokretanje, Area za mapu zone, View za predmete koje lik poseduje, Look za osmatranje, Change za promenu parametara igre i preoteka likova. Dakle, odaberite Move, okrenite se za 180 stepeni i uđite u kompleks baze, upravo po početku napada. Ulaz predstavljaju dvojta ljubizastvo

lja, jer poseduje granate. Ako ne možete da smislite pametan potez, aktivirajte opciju Quick kojom lik dobija kompjutersku kontrolu. Na svoju kontrolu se vraćate pritiskom na <SPACE>. Takođe, u prvoj borbi vam se pridružuju i ostali regruti (NKO Warrior), koje možete kontrolisati ako vaši ratnici imaju visok Leadership. Kad pobedite, pokupite novac i opremu pobijehih neprijatelja, koju u ovom slučaju predstavljaju svemirska odela i laserski pištolji, i makar jedna granata (Dazzele Grenade), koja će vam biti potrebna.

Sada idite napred i prođite kroz desna vrata (Authorized Personnel Only), gde su smeštene kontrole odbrambenog mehanizma baze. Čekta vas još jedna borba, dosta teža od prethodne. Borbu iskoristite na mestu gde ima više neprijatelja, čime ih zaslepićete. Ako ih pobedite, morate upucati još i tehničaru koji hoće da unisti kontrole, čim uspešno završavate prvu misiju. Dobijate čestitku, medicinski tim vam zaleči rane, posle čega vas prebacuju u NEO-svećeni svemirsku stanicu u aktivnu službu. U stanici najpre idite u glavni štab, gde dobijate nove zadatke od komandanta i mogućnost da trenirate, čime poboljšavate sposobnosti likova. Trenirati možete samo sa dovoljno iskustva, koje stičete isključivo u borbama. Otiđite zatim do skla-

dišta (Depot), gde možete proizvoditi nepotrebnu opremu i kupiti ono što vam je neophodno. Prodajte suvišno oružje (Bolt Gun), kojim od početka raspolazete. Ratnicima kupite Rocket Pistol ili Microwave Gun i dovoljno municije, a doktoru ampulu sa protivtrovanom. Imajte na umu da svaki lik može da koristi samo jedno oružje u jednom trenutku.

Kad ste to obavili, idite za kosmodrom i presuzimate vatru na telu. Uzletite, čime počinje vaša prva patrolna misija. Posle nekoliko dana leta, primećujete napušteni svemirski brod u moru orbitalnih otpadaka. Iz baze vam nareduju da uđete. Meditim, po samom ulasku, aktivira se odbrambeni sistem, zatvarajući se ulazna vrata i vi postajete zarobljenik. Ispostavlja se da brod nikada nije, već da je pun nekakvih mutanata i sigurnosnih roboti. Sada se morate probiti do komandnog mosta broda, da biste se vratili u bazu, što nije ni malo lako, i autoru teksta nije pošlo za rukom. Most bi trebalo da se nalazi na palubi 9.

Retko se sreće ovako dobra igra a da nije preterano komplikovana. Zauzima tri diske i zahteva 1Mb memorije, što povećano igrače odbija od kupovine. Ako možete, obavezno je nabavite, garantujem da nećete zažaliti.

Miodrag KUZMANOVIĆ



Mala grupa avanturista, predvođena vašom malenkostu dobrovoljno pristupa organizaciji, zadajena patriotizmom i spremna na sve. Posao bi lako išao da ne postoji protivnička galaktička unija (RAM), kojoj ovakvo stanje na zemlji savršeno odgovara. Štaviše, na dan regulacije novih članova, RAM napadae NEO-vo bazu na Zemlji, prethodno sabotirajući sisteme proizvodnjačne odbrane. U toj bazi se nalazite i vi.

Pre početka igre potrebno je definisati šest likova iz grupe. Prvo birate rasu (Zemljanin, Marsovac, Venerijanac, Merikijanac, Tinker (š) i Pustinjaški Trkač), pa pol i spol, i kraju zanimanje (Warrior (ratnik), Medic (doktor), Engineer (inženjer), Rocket Jock (pilot) i Rogue (lov-pov). Za ratnika su najbolje Venerijanac ili Trkač, za pilota Zemljanin itd. Pri definisanju lika dobijamo i određeni broj "poena veštine", koje raspoređujemo prema veštinama koje karakterišu dati lik. Pošto ih svako ima bar 15, opisivane bi bilo lično, ali obratite pažnju na Leadership (sposobnost vođenja)

obojena vrata. Po ulasku skrenite levo i idite pravo do dve raskrsnice, gde ćete takođe skrenuti levo. Ovdje vas obično dočekuje je prva grana sabotera, pa je borba neizbežna. Ekran se menja, tako da vidite ekipu i neprijatelje iz poluprične perspektive, gde je svaki lik prikazan ikonom koju ste odredili na početku.

U prvom bici vaši neprijatelji su genetički stvoreni Terraine ratnici i obično ih ima tri ili pet. Kompjuter nasumično određuje prvenstvo poteka, ali ste u 70% slučajeva vi prvi. Svaki vaš lik ima na raspolaganju par komandi: Move za pokretanje, Target za napad, Guard za čekanje da vam protivnik priđe, Wait i End. Ako protivnici nisu prešli daleko, odmah ih gađajte (aktivirajte Target, pa kao podopcepu Manual, čime naničate). Pucate podopcepuj opcijom ATAK. Na početku imate slabo oružje i mali HP, tako da se potrudite da bitku što pre završite. Uvek koncentrisite vatru na jednog neprijatelja, pa pošto ga sredite odmah pređite na drugog. Ne približavajte se Terraine Leader-u (vođa neprijate-

SPACE QUEST II - The Pirates of Pestulon

Kao što većina čitalaca već zna, posovo se nalazite u ulosi Rødera Vilka, ovoga puta sa zadatkom da oslobodite dva momka sa Andromede (to su ujedno i programeri igre). Posle uspešnog bežanja sa Vohalucovog asteroida (SPACE QUEST II) letite se u kapsuli za spašavanje u nedodređenom smeru i sletite na svemirski otpad. Budite se s pitanjem gde se nalazite, i izlazite iz komore za spašavanje. Vrata se otvaraju, pogled levo, zatim desno, i iskaćete iz kapsule, a vrata se zatvaraju za vama. Ovdje počinje vaša avantura.

Na početku krenite dole, pa desno i ugledaćete korpe sa stvarnetu koje se stalno penju. Stubite u jednu od njih i ona će vas doći i izbaciti na pokretnu traku koja vodi u... smrt. Zato brzo ustanite (STAND) i skočite (JUMP) i dočekavate se na obližnjoj šipki. Idite još jedan ekran levo (šipka je kružnog oblika pa ćete se opet vratiti na desni ekran, ali čitrici biti udaljeni) i pred kraj ekrana pritisnite dugme (PRESS BUTTON) i hvatajte gaće se spustiti. Uvratite neku vrstu pokretača i vratiti se do vozila. Sada idite tri puta desno i kad opet pređete na šipku bižnu vama, pritisnite dugme i hvatajte gaće se spustiti pokretača u otvor na brodu. Vratite se u kontrolnu

sobu, stanite na sredinu akrena i izlazite iz vozila (EXIT GRABBER) i upadnite u rupu (dođ). Izletećete kroz neka vrata i pasti na gomilu đubreta.

Kad ustanete stanite do leveg zida i uzimate reaktor (GET REACTOR) i nestaje svetla, pa se popnite uz merdevine (CLIMB LADDER). Idite gore (opet se nalazite na početnoj lokaciji) pa desno (2 puta). Uzimate žicu koja visi (GET WIRE) i opet pođete desno. Ali, sa plafona skace divnovski pacovi, koji će vas prebiti, uzati vam žicu i reaktor i pobeci. Vratite se do merdevina i sđite u pećinu, i gde šćud, opet imate svetla. No, vi ne marite za svetlo, pa opet sa istog mesta uzimate reaktor, ovog puta i žicu, penjete se napolje i uzimate merdevine (GET LADDER), pa se smelo vraćate do mesta gde ste se tukli spremni da to opet učinite. Ovdga puta nema pacova pa možete mirno da prođete desno, prođete desno, pridite glavni veliki robot i uđete u njz kroz polomljeno oklo (ENTER EYE). Kad uđete izite do drva (CANAL) u koji ste spustili pokretača) i stanite sa njegove donje strane, pa naslonite merdevine (DROP LADDER) i popnite se. Otvorite poklopec (OPEN HATCH) i ući ćete u njega. Upotrebite reaktor i žicu (USE REACTOR, USE WI-

Prozori razonode

Izbor igara na PC-ju je, u poređenju sa takozvanim kućnim kompjuterima bedan. Dokaz za to je i nedavni ponovni izbor TETRIS-a, ovog puta 3D verzije po imenu BLOCK OUT, za program godine u kategoriji zabavnog softvera (Izbor organizuje osam redakcija kompjuterskih časopisa među kojima je kao predstavnik iz Jugoslavije "Svet kompjutera"). Podsetimo da je klasična verzija ove jednostavne, ali nesumnjivo zarazne igre, pobedila na istom takmičenju za 1988. i 1989. godinu.

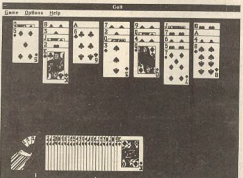
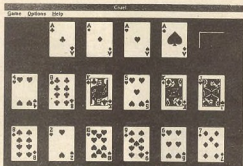
Du sve ne bi bilo tako crno, firma "Microsoft" nam za rad pod okruženjem Windows 3.0 nudi, između ostalog, i nekoliko zanimljivih logičkih igara.

SOLITAIRE je verovatno najčešća verzija pasijansa. Na gornjoj polovini ekrana nalazi se špil karata koje okrećete jednu po jednu, ili tri po tri. Tu su i slobodna mesta za četiri keca (na koje, po značima, redate sve ostale karte). Na donjoj polovini su poredane karte u sedam kolona. Svaka kolona ima jednu kartu. Svaka od prethodne - prva jednu, a poslednja sedam. Šesto gornja karta u nizu je okrećuta tako da je možete videti, i po želji pomeriti. Može se stavljati samo manja karta na veću, i to naizmenično crne i crvene boje. Pasijans je otvoren kada poredate na četiri gornja polja sve karte, od keca do kralja, po značima.

U originalnom paketu WINDOWS 3.0 pored pasijansa je i igra REVERSI. Za one koji ne znaju ovu jednostavnu igru, pomenimo samo osnovne stvari: crvenim i plavim kružnicama, dva igrača naizmeničnim potezima osvajaju polja na tabli 8 x 8 kvadrata. Cilj je imati više osvojenih polja na kraju igre, kad se sva polja zauzmu.

Da su dve (već videne) igre malo i da će brzo dosaditi, nije bilo teško zaključiti. Zato su ljudi iz "Microsoft"-a prionuli na posao i obezbedili nam paket zabavnog softvera - ENTERTAINMENT PACK. Sadrži 7 igara i program IDEWILD koji predstavlja neke karakteristične i lepe efekte (vatromet, put kroz kosmos, i sl.).

Dve od ovih sedam igara su nove verzije pasijansa. U CRUEL-u, na 4 keca koji su u gornjoj polovini ekrana treba poredati ostale karte, do kraljeva. Njih uzimate sa 12 donjih polja na kojima su po 4 karte. Možete ih po potrebi međusobno premeštati stavljanjem manje na veću, ali samo u istom znaku. Na gornje kečeve ih redate obrnutim smerom, veća na manju. Kad se nadešete u situaciji da nemate šta da stavite na gornje karte, odaberete ponovno delje-



nje, pri čemu se zadržavaju redosled samo onih karata koje ste vi sami pomerili.



U GOLF-u na ekranu imate 7 kolona sa po 5 kralja, od kojih su sve okrećute tako da ih možete videti. U donjem desnom uglu ekrana stoji špil od 16 karata koje ne vidite, a koje redom otvarate po potrebi. Pored špila je jedna slučajno izabrana karta na koju stavljate sledeću, ako za jedan manja ili veća od prethodne. Uzimate prve karte iz 7 kolona, a kad ne budete imali ni jednu odgovarajuću, pomožite se jednom po jednom iz špila od 16 karata. Jedina ograničenja za za kralja i keca - na kralja se ne stavlja nijedna druga karta osim sledeće iz špila, a na keca može se staviti samo dvojku.

TAIPEI je stara kineska igra. Na početku igre imate, zavisno od opcije, određen broj pločica sa raznim simbolima. Možete

skidati sa gomile samo dve iste koje bar uz jednu bočnu stranu nemaju drugih pločica. Početni oblik gomile birate između slobodnih ponuđenih standarda: most, zamak, kucka, glyph (Taipei znak), piramida i spirala. Cilj igre je da sa ekrana sklonite sve pločice. Teoretski, svaka standardna postava može se rešiti, pravim potezima u prvom trenutku.

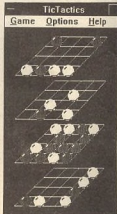
PEGGED je igra sa kuglicama. Na raspologanju su 7 ponuđenih dvodimenzionalnih oblika koje čine plave kuglice: krst, plus, ćirlično p, strelica, piramida i veliki krst. Pomeranjem jedne kuglice preko susedne u horizontalnim i vertikalnim pravcima (ne i dijagonalno), su jedna kuglica nestaje. Cilj je da ostane samo jedna kuglica.

TIC-TACTICS je kod nas poznatiji kao "Iks-o". Na izboru imate klasičnu tablu 3x3 i dve trodimenzionalne 3x3x3 i 4x4x4. Može se igrati samo protiv kompjutera, koji na trodimenzionalnim tablama ponekad i izgubi.

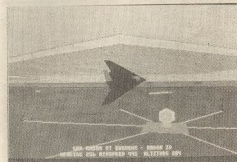
MINESWEEPER je najbolja igra iz ovog paketa, bar prema utisku koji je ostavila na članove naše redakcije. Zadatak je pronaći mine na minskom polju veličina 10x10, 16x16, 30x16 kvadratića, ili nekom četvrtom koje sami definišete. Takođe imate opciju za menjanje postavljene broja mina na mitskom polju. Kad otvorite neki kvadratić, na njemu će se pojaviti cifra (1-8) koja označava koliko se mina nalazi oko tog polja. Te cifre su jedini pokazatelji na osnovu kojih zaključujete gde se mine nalaze. U gornjem delu ekrana možete pratiti koliko je još mina ostalo neobeleženo i koliko je vremena proteklo od početka igre. Kada se igra pažljivo, zadatak nije težak. Međutim, da biste se upisali u high-score potrebno je da najbrže očistite minsko polje. Drugo vreme se ne beleži.

Sedma igra je TETRIS (7).

Goran KRSMANOVIC



F-19 PROJECT STEALTH FIGHTER



Dugo smo zurihi u peazno nebo simulacija. Medutim, tamo se nije nalazilo ništa novo. Odljednóm, gromoglasan zvuk zapara nam uši. Ali, da počnemo od početka... 1981. godine prvi put se podigao u nebo prototip aviona F-19 Stealth (nevidljivi). 1983. godine već je ušao u operativnu upotrebu i dobio novo ime: F-117A.

F-117A nije radarski nevidljive, već slabo vidljiv. Ovo je postignuto izolatorskim premazom trupa koji apsorbuje radarske zrake. Površina trupa je izdeležena na mnoštvo malih delova koji međusobno zahvataju uglove manje od 90 stepeni, tako da se neapsorbirani radarski zraci raspešuju u okolni prostor. Repne površine su „V“ oblika da bi hladile izduvne motore. Zbog toga avion ne može biti otkriven IR senzorima. Inače F-117A je visok 4m, raspon krila je 12,8m, a dužina 17,7m. Zbog toga što manje radarske vidljivosti nema podvesne tačke već je izdeležena na trupu i može ga imati do 181 laserski vođenih bombi i raketa. Zbog neaerodinamičkih

oblika najveća brzina mu je 1039 km/h.

Pre igre moći ćete da podesite mnoge parametre. Obilje menija nudi vam da podesite sve što se tiče vašeg aviona. Možete snimati misija, birati misija, zapad ne vazdušne ili kopnene ciljeve, uvježbanosti neprijatelja. Od svog obavestajnog oficira možete saznati stanje na bojištu. Opcija Go On Leave ponavlja ceo postupak. Opcijom Arm The Plane nasoružavate avion. Karakteristike oružja i opreme naći ćete u TABELI 1.

Nećemo se mnogo zadržavati na opisu kokpita, jer njegov izgled možete naći na SLICI 1. U TABELI 2 možete naći značenje svih indikatora. Zadržaćemo se samo na nekim pojednostima. Na prvom ekranu na komandnoj tabli videćete mapu koju možete gledati u dve razmere. Na radaru, rakete su označene krugovima, a mete popunjenim kvadratićima. CTR (desni ekran) može imati nekoliko funkcija: prikaz oružja u WR-u, prikaz oštećenja, identifikacioni panel i prikaz poruka.

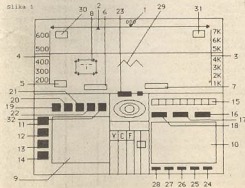


Tabela 1

Naziv	Vrsta oružja	Namena	Visina pri bacanju
1500 lbs Fuel	One 250 gallon fuel tank	-	-
AMRAAM	Guided missile	medium range air-air weapon	300' or higher
B-1 Minelets	Retarded fall bomb	missiles, runways	500' to 2000'
Cluster	Retarded fall bomb	buildings, bunkers, missiles	500' to 2000'
Durandal	Retarded fall runway penetrator bomb	runways	500' to 2000'
Fae	Retarded fall FAE	bunkers, submarines pens	500' to 2000'
Fareye	Free fall bomb	buildings, bunkers, missiles	2000' to 8000'
HARM	Guided missile	homes on enemy radar's	1000' to 60.000'
Harpoon	Guided missile	sea-skimming anti ship weapon	300' to 30.000'
IR Camera	500-frame 135mm camera	investigation	20' to 24.000'
Maverick	Guided missile	bunker's a/c's, ship's missile	5000' to 30.000'
Paveway	Laser guided bomb	buildings, bunkers	500' to 2000'
Penguin	Guided missile	direct anti ship weapon	1000' to 30.000'
Rockeye	Retarded fall bomb	buildings, missiles, ships	500' to 2000'
Rockeye 2	Laser guided bomb cluster	bunkers, buildings	500' to 2000'
Shakeye	Retarded fall bomb	buildings ships	500' to 2000'
Sidewinder	Guided missile	short range air-air weapon	300' or higher
Slick	Free fall bomb	buildings ships, bunkers missiles	2000' to 8000'

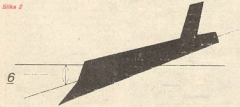
Tabela 2

- 1 Kurs aviona u stepenima
- 2 Kurs aviona koji treba zauzeti da bi se kretao ka markeru na karti
- 3 Visina u stopama
- 4 Brzina u miljama
- 5 Udaljenost od lociranog cilja
- 6 Ugao između horizontale i usudne ose aviona
- 7 Ugao između horizontalne i poprečne ose
- 8 Locirani cilj
- 9 Mapa
- 10 HDD
- 11 Indikator stanja oružja (uvučeno/izvučeno)
- 12 Stanje stalnog trapa (uvučeno/izvučeno)
- 13 Stanje kočnica (off/on)
- 14 Stanje flapsova
- 15 Indikator vidljivosti aviona
- 16 Munići za rakete
- 17 IR ometanje
- 18 Radarsko ometanje
- 19 Ubrzan vremenski tok
- 20 Vrsta identifikacije mete na zemlji ili u vazduhu
- 21 Nišan za top na HUD-u
- 22 Nišan za bombe na HUD-u
- 23 Domet radara
- 24 Navigacioni sistem (on/off)
- 25 Radio poruka na HDD-u
- 26 Status
- 27 Stanje oružja
- 28 Identifikovana meta
- 29 Vizuelno navigacioni nišan na HUD-u
- 30 Broj preostalih zraketa u IR kanali
- 31 Udaljenost do krajnje tačke snimanja
- 32 Nišan za rakete na HUD-u



Na HUD-u odmah uočavamo vizuelno-navigacioni nišan (ovom navigacioni sistem nije baš precizan na malim rastojanjima). Na gornjem delu HUD-a

preostalih snimaka u kamerni (samo ako koristite kameru).
 Posle uzletanja zauzimate kurs ka cilju i spuštate se ispod 1000 FT. Možete ubrzati vremenski tok. Posle kraćeg vremena biće u nevakvoj planeti u nekoj galaksiji. Bacate pogled nagore: kugla. Kugla koja bi svakog časa mogla spasiti na vas i pretvoriti vas u prah i pepeo. Kad, gle čuda, shvatite da pri ruči imate i najnoviji model lasera (sa čuvenim napomenama "Netestirano"). Nije sigurno za ljudski rod i slično, kako to obično biva u SF-filmovima).
 Međutim, kako vama ionako visi život o koncu, pritičete okidač i pucaete u kuglu. Taman se poveselite kako ste je unistili, kad primetite da se u stvari "samo" raspala na dvije manje. Energijom povlaćete obarač, trošite skupu municiju na manje kugle u nadi da ćete ih se konačno riješiti, ali one se pretvaraju u još manje. A uz to se i množe matematičkom progresijom. I tek kad unistite i one naj-naj-manje, obavili ste zadatak. Ali samo djelimično, jer čeka vas još stotinjak planetati!



uočava se kurs aviona u stepeni-ma. Marker pokazuje kurs koji avion treba da zauzme da bi le-teo ka markeru na karti. Taj marker se može pomsrali po karti (uključite navigacioni sistem i džiostikom pomerate marker. Kada završite isključite navigacioni sistem). Na donjem delu se nalaze dva indikatora: Roll i Pitch. Objašnjenja o njima ćete naći na SLIKAMA 2 i 3. Levo od toga se nalazi udaljenost od locirano-g cilja u miljama. Skroz levo se nalazi brzina, a desno visina u stopovima (oznaka K znači x1000). Gore levo nalazi se broj



značava mesta pada bombe. U tom trenutku će neki MIG-23 najverovatnije pokušati da vam se uvače u rep. Možete izvesti nekoliko manevra da biste to izbegli. Kada vam se MIG-23 približi možete izvesti luping ili "stepenice" (u obzir dolaze i horizontalna obilaženja) da bi neprijatelj došao ispred vas. Namestite mu se u „β sat", poklopite vizuelno-navigacioni nišan sa koctričnim ciljem i ispalite raketu. U većini slučajeva cilj će biti unistien. Tada dovedite marker do aerodroma i letite do njega ispod 1000 FT.

Da biste sleteli potrebno je da se upravite ka pisti u pravcu sever-jug ili istok-zapad, zaviseo od položaja piste. Samanjite brzinu, izvećite sjajni trap i obrnite nos aviona za -3. Kada visina bude 0 pritisnite koćnice i smanjite potisak. Ako ste bili brzi i sve uradili kako treba, avion će se zaustaviti na vreme.

Ovo je jedno od najrealistič-nije uradenih simulacija na ZX-u. Jedina naša zamerka je sporost. Posle svake misije očekuje vas odlikovanje, viši čin, ili jednostavno - groblje, zaviseo od toga šta ste uradili i kako ste prošli.

Van TOŠIĆ
 Bratislav PREDIĆ

OOOPS UP!

Ni sami ne znate kako, kada, zašto, ali obreli ste se na nevakvoj planeti u nekoj galaksiji. Bacate pogled nagore: kugla. Kugla koja bi svakog časa mogla spasiti na vas i pretvoriti vas u prah i pepeo. Kad, gle čuda, shvatite da pri ruči imate i najnoviji model lasera (sa čuvenim napomenama "Netestirano"). Nije sigurno za ljudski rod i slično, kako to obično biva u SF-filmovima).
 Međutim, kako vama ionako visi život o koncu, pritičete okidač i pucaete u kuglu. Taman se poveselite kako ste je unistili, kad primetite da se u stvari "samo" raspala na dvije manje. Energijom povlaćete obarač, trošite skupu municiju na manje kugle u nadi da ćete ih se konačno riješiti, ali one se pretvaraju u još manje. A uz to se i množe matematičkom progresijom. I tek kad unistite i one naj-naj-manje, obavili ste zadatak. Ali samo djelimično, jer čeka vas još stotinjak planetati!

IGROMETAR

IZRANZAR 8

OOOPS UP!

10LJR	7	5	9	5	6	7	0	9	10
SNR IER	7	5	5	5	6	7	0	9	10
ZVUK	7	5	5	5	6	7	0	9	10
NO-HOSTER	7	5	5	5	6	7	0	9	10

- 5: Q050
- 6: FA20
- 7: 5P0J
- 8: CKD4
- 9: NF05
- 10: D04G
- 11: 40Y8
- 12: EDL0
- 13: V03D
- 14: 60F8
- 15: WAQD
- 16: X038
- 17: U009
- 18: 40FJ
- 19: X03C
- 20: DK40
- 21: G8LD
- 22: P49X
- 23: A0A5
- 24: 30V5
- 25: XPE4
- 26: PESC
- 27: CXE5
- 28: 32F4
- 29: PD30
- 30: 10F4
- 31: D947
- 32: FD4G
- 33: DK40
- 34: 205G
- 35: DK39
- 36: DGL0
- 37: DC40
- 38: EP05
- 39: FO49
- 40: 4G7H
- 41: XPE5
- 42: UP0F
- 43: AQ1Q
- 44: S046
- 45: WE30
- 46: X046
- 47: E114
- 48: D024
- 49: B0D5
- 50: F04L
- 51: FOR9
- 52: 2FF7
- 53: BAKG
- 54: 30GH
- 55: 5W04
- 56: OP05
- 57: H4G6
- 58: MF03
- 59: CW73
- 60: MC06
- 61: 00T8
- 62: T127
- 63: W3RE
- 64: 905W
- 65: TRP2
- 66: 6G13
- 67: KEWQ
- 68: IPOU
- 69: HGPE
- 70: PU10
- 71: 30RT
- 72: JUZE
- 73: MIRO
- 74: GULU
- 75: JUG6
- 76: R3T7
- 77: TU08
- 78: K0P9
- 79: BIW1
- 80: EB01
- 81: SA3A
- 82: SA49
- 83: LARD
- 84: MUD0
- 85: ERTE
- 86: NEPT
- 87: W63A
- 88: P131
- 89: 2110
- 90: A234
- 91: X3Q1
- 92: NECI
- 93: GUF7
- 94: AK9X
- 95: CS39
- 96: J109
- 97: J0J1
- 98: W069
- 99: T305
- 100: 4790

- Komande sa tastature**
- 1 Prvi WB
 - 2 Drugi WB
 - 3 Treći WB
 - 4 Četvrti WB
 - 5 Top (M61)
 - B Koćnice
 - D Mameci
 - E Motor (on/off)
 - F Flaps
 - G Stajni trap (uvu-ćen/izbaćen)
 - H Ubrzavanje vre-menskog toka
 - I Blijskalica
 - J Smanjenje potiska motora
 - K Povećanje potiska motora
 - L Menjanje razmere karte
 - M Menjanje vrste identifikacije (me-ta na zemlji ili u vazduhu)
 - N Navigacioni sistem (on/off)
 - R ECM
 - S Status
 - T Identifikacija mete
 - U Naoružanje (uvu-ćen/izbaćen)
 - V Menjanje pogleda
 - W Popis oružja
 - Z Menjanje dometa radara

Ostaje mi još da demantujem izjavu u rubrici "Bac, bio" kako ova igra nema baš nikakve veze sa grupom "Snag". E, baš nije tako, jer vas za vrijeme igre prati istosimena pjesma (OOOPS UP!), koja je dosta vjerna preno-sena!!!

Dario SUSANJ



MANCHESTER UNITED

Igra se, zapravo, sastoji iz dva dijela: strateški (u kojem igrate ulogu menadžera tj. trenera) i akcioni, gdje aktivno sudjelujete u igri svog tima. Na početku igre dobijete nešto para sa kojima možete kupovati igrače. Takođe, imate i spisak igrača svog tima sa svim njihovim karakteristikama, koje se kao i obično dijele na: brzina, snaga, vještinu (skill), povrede, kartone itd. Takođe, uvedena je još jedna novina: odete na Info i pogledate silku svakog svoga igrača.

Tko se sjeća DALEY THOMPSON'S SUPERTEST-a, sjetit će se i toga da je DeJli morao naporno da trenira da bi postizao što bolje rezultate u svojim disciplinama. Isto to radi i ovaj zabraniti. Ovdje je uvedena još jedna novina. Osim treniranja vašeg tima u cjelini, možete trenirati i svakog od svojih igrača posebno i to u onoj vješтини u kojoj su najslabiji (šut, snaga, brzina), ako ste sadista, odaberite nekog jedinka da sprinta dok se umro. Pošto vam nisu uvijek svi igrači zdravi (trbušni tifus, varicela vera), postoji tabela sa igračima koji zbog zdravstvenih problema ne mogu nastupiti na sledećoj utakmici. Takođe, neki vam igrači mogu biti Suspend, tj. suspendovani. Imajte sve to u vidu prilikom sastavljanja ekipe za utakmicu.

IGROMETAR

BRZILAN 65

MANCHESTER UNITED

IGRAČ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ŠIFRA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZNAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
REKORDER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ručio igru na 90 min. jer dosadi, a utakmica se ne može prekinuti. Pravi ljubitelji akcije će se aktivno uključiti u igru i upravljati igračem koji je najbliži lopti. Vezano za taj dio igre daju vam i jedan savjet. Ako u solo prodoru dođete sami pred gol (postrivnički, naravno), pucajte oštro po sredini gola (fire + gore). Golman će se bezveze baciti u stranu, a vi ćete u okruglu 81,72% slučajeva dati gol. Svi ostali koji ne žele da se petljaju s tim, mogu prepustiti kontrolu svog tima kompjuteru koji će igrati po točno utreniranoj formaciji koju ste vi prethodno uvježbali. Dakle, neka se slobodno zavale u omiljeni naslonjač i gledaju svoj tim kako... hm... "pebjeđu".

Za višeme igre se u donjem dijelu ekrana nalazi sličica terena



Onaj novac što ste dobili na početku igre možete iskoristiti za kupovinu igrača u cilju poboljšavanja kvaliteta vašeg tima. Naravno, najbolji igrači su i najskuplji pa će čete za njihovu kupovinu morati prodati nekoga od svojih slabijih igrača. To i nije tako jednostavno jer morate naci tim koji će da kupi vašeg ljubimca. Bate bi se grube crte - menadžersko-trenerskog dijela, jer bi za opisivanje detaljnog postupaka za svaku operaciju otišao ogroman prostor. Većina stvari će vam biti jasna već nakon par odigranih partija.

Sledi akcija. Ovak dio igre je tipična nogometna simulacija u kojoj se biraju boje dresova, terena, dužina poluvremena itd. Pošto se utakmica igra u realnom vremenu, ne bi vam prepo-

sa rasporedom igrača, a tokom igre se mijenja kut gledanja. To znači da utakmicu možete promatrati i u dubinu, tj. sa centra prema голу, jer je iznad centra (opstrilke) postavljena jedna od kamera. U igri, kao i u pravom nogometu postoje kartoni, penali, korneri i slobodni udarci, a igru iznad prosjeka dižu i vrlo dobru zvuci efekti ("moja mala nema prednjih zubi, kad me ljubi ježlkom me ubi"). Svaki pogodak možete pogledati ponovo na posebnom ekranu, gdje se nalazi rezultat, vrijeme utakmice.

Možda će se nekome ova igra učiniti klasičnom nogometnom simulacijom, ali nije. Morate odigrati jednu partiju da biste to shvatili.

Kresimir PAVELIĆ

PANG

Najvažnija karakteristika svake dobre igre je ideja na kojoj se bazira. Sirova po pravilu, najprodavanije i najpopularnije ispadnu igre su jako jednostavne i idejnim konceptom. Ali, tako je koncept neke igre jednostavan, igra može biti prefinjena za vrzljama poput TETRIS-a ili KLAX-a, logička zezanca na lik na ATOMIX, ili lista arkada, kao PANG. To ne znači da je

IGROMETAR

BRZILAN 70

PANG

IGRAČ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ŠIFRA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZNAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
REKORDER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



PANG je, naprotiv, vrlo je adiktivan. Kontrolisate mlogu Japanca čiji je cilj da širom sveta "ubija" balone ispunjene vazduhom, a ne vinom ili sakeom. Ekran je statičan sa Japincem u podnožju, određenim brojem balona koji kreću sa vrha ekrana i eventualnim preprekama. Kada pogodi balon, on se cepa na dve polovine, upola manje. Pogodak u te polovine rezultira njihovim ponovnim razdvajanjem, dok pogodak u polovine tih polovina pravi balon koji puce pri pogotku. Život gubite ako vas dotakne balon bilo koje veličine. Prvi nivo se odvija u Japanu, a sastoji se iz tri podnivoa kao i svaki posle njega. Ti podnivoni predstavljaju različita doba dana u izlom ambijentu (Fudžijama u Japanu, Kremj u Rusiji i sl.). Sve slike su izvršne (half-

-bright mod) i same su dovoljan razlog za igranje igre. Postoji i fina melodija koja se menja na svakom nivou. Prvi nivo su laki jer nema prepreka koje vas spriječavaju u kretanju, mihi dosadnih smetala (ptice, rakovi i neke ne-definisane gumice) koje vam parališu oružje za izvesno vreme, pa vas baloni lako stignu. Početno oružje je nekakva kuka na kanapu, koje je dosta spora ali i srazemerno efikasna kad se zakaci za plinof, pa se balon natakne na kosopac (!). Iz početnih balona ispadaju poboljšanja u obliku dinamita, mitraljeza, lopte (dodatni život) i sične stvarčice pomoću kojih se posao mnogo lakše odvija. Nivou ima 15, što sa po tri podnivoa svaki čini solidan zbir od 45 ekrana.

Miodrag KUZMANOVIĆ

LEMMINGS

Ova igra predstavlja novi poduhvat firme "Pyrogis". Lemini su male australijske životinje koje u slučaju prenaseljenosti svoga prebivališta instinktivno polaze ka vodi i dave se. Potrebno ih je izvesti na pravi put preko lukavo smišljenih zamki.

Francuski kan-kan vas uvodi u prvi nivo. Na početku prepustite prvog leminga, a drugog za blokiranje. Prvi leming je za to vreme stigao do provalije i vi mu dajete sledeću naredbu, da gradi. Nakon gradnje mora tresta biti probiti postoljaju stenu, kopanje nastavlja. Tanel je gotov, a sa njim je otvoren prolaz u naredni nivo. Još vam samo ostaje da na blokeru isprobate dejstvo bombe i stvar je rešena.

Na drugom nivou jedini izlaz do slobode je kopanje. Kada leming bude stigao do statue dajete

IGROMETAR

BRZILAN 75

LEMMINGS

IGRAČ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ŠIFRA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZNAK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
REKORDER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

msu da kopa napred, a oni leminzi koji nisu uspeali da prođu statuu okrenuće se i nastaviće svoj put, ali ovaoga puta ka provaliji. Prvi leming koji stigne do provalije neka bude bloker tako da se ostali leminzi odbijaju od njega, a ne da padaju u provaliju. Na ovom nivou poteškoće će vam zađavati veliki betonski stub koga je nemoguće prokopati sa le-

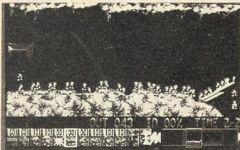
va na dešno. Na lemingu najbližem stubu, iskoristite opciju za penjanje. Kada se bude popeo na vrh dajte mu kšobran i pustite ga da padne sa stuba. Sačekajte da arečno obrerani leming stigne do debljeg dela tia i zablokirajte ga. Sada svo ovo ponovite sa drugim lemingom, samo umesto da ga zablokirate dajte mu da kopa nalevo kada bude bio najbliži stubu. Sada plombarajte blokera i put do trećeg nivo je slobodan.

Za razliku od prethodnih nivoa, leminzi će sada ispadati na

ćici, a neke će sprečiti pečurke. Kopaње nalevo će rešiti i taj problem.

Na četvrtom nivou nalazite se na vrhu kuće i preciznim bombardovanjem ulazite u nove odaje. Na svakom spratu postoje dve odaje. Razlikuju se po tome što se u jednoj odaji nalazi vatra, a u drugoj ne. Upadanjem u odaje sa vatrom gledate ilitičan prizor...

Uz malo vežbe eto nas i na petom nivou. Imate malo vremena pa zato sve radite brzo i precizno. Potrebno je spasiti 99% le-



dva mesta. Na desnoj strani blokirajte prilaze vodi i zamci, a na levoj samo vodi. Kada jedan leming bude po (prethodno mu je bolje dati kšobran) zablokirajte i prilaz provallji. Pošto je sleteo između stene i neke vrste pečurke, dajte tom lemingu opciju za kopaње nalevo kada bude bio najbliži steni. Pošte prokopavnija pustite ga da ide nalevo i u određenom trenutku (procenite sami) dajte mu da gradi. Ostrve sa klućicom će biti povezano sa zemljom i tu je vas zadatka skoro obavljen. Kada svi leminzi potispadaju iz rupa, krenite u akciju. Na levoj strani, pomoću opcije za kopaње nadole, pucajte u rulu koja se nalazi tačno iznad pečurke, a na desnoj strani dovođite je gurajući sa istom opcijom između dva blokera. Neki leminzi će odmah krenuti ka ku-

minga pa zato pazite šta radite. Pustite jednog leminga da padne sa stubova i produži ka stepenicama, a drugog zablokirajte što bliže rupi koju je počeo da kopa prvi leming. Prvom lemingu dajte da kopa nadole, a kada se spusti za jednu stopu visinu u zemlju, dajte mu da kopa nadole. Posle nekoliko minuta kopaња stižete do provallje. Odmah prvi probijajući rupu dajte mu da gradi. Gradnja je gotova i vama ostaje još samo da spojite stepenice (opcijom za gradnju) do piramide. U slučaju da vam svi ljudi nisu stigli, još na početku povećajte nivo otpustanja na maksimum.

I tako, sa raznim varijacijama na zadatu temu, očekuje vas do kraja igre preko 100 nivoa. Srećno.

Boris MATOVIĆ
Aleksandar LAZIĆ

bra (uvodna muzika pisana u Soundtrackeru skoro je duža od glavnog programa!), ali se sva sva ta perfekcija zvuka (pozdravni govori) i grafika (par dobrih sličina) gubi čim pritisnete "fire to start". Iako vektorska, i

iako na Amigi, čini mi se da sam boljih i bržih vektorskih igara vidio i na Commodoreu i Spectrumu. Preporuka: ne nabavljajte.

Dario SUŠANJ

TOYOTA CELICA GT4 RALLY

Još jedna "Grenlin"-ova simulacija vožnje. Ovoga puta sjedate u popularan Toyota auto kako biste još jednom pokazali svoje vozačko umijeće.

U Engleskoj vozite kroz divnu prirodu, pokraj dvoroda, kućica (u cvjećer), i travnjaka. Ovdje vas ništa ne ometa. U Meksiku, vaše prednje staklo biva zameteno pustinjanskim pijeskom. U finski, vozite tokom prave snježne mećave (dešava se da uopće ne vidite kuda vozite). Tokom vožnje kroz takve krajeve, od kurseti vam je i suvozač (koč trenin-ga, to je kompjuter) koji vam govori na koju stranu je idući zavoji i kakav je (blag/oštar). Ipak, nemojte se previše oslanjati na njega: katkada se javi suviše kasno. A u takvim slučajevima, izletjet ćete sa ceste, zabit će u prvu kuću, drvo, ledeni brijeg, ili pešćanu dinu te dobiti 20 kaznenih sekundi penala. Za pogrešan start također slijedi kazna.

Pritiskom na 'F1' trenirate suvozača. Tada možete pregledati stazu (kurzorske tipke), te odrediti što će vam suvozač reći prije nekog zavoja i u kom trenutku (tipke '1-6 i ') - sedam različitih "rečenica". Ukoliko baš to želite, možete namjestiti da vam suvozač u većini slučajeva govori krivo i u zadnjem trenutku prije zavoja, a povrh toga uzmi-

IGROMETER

BERZLAR **68**

AMIGA

TOYOTA CELICA RALLY

IGRA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BRZINA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RTMOSFERA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

te Finsku. Ideja je naročito zanimljiva ukoliko ste organizirali mali turnir za prijatelje iz susjedstva, pa nekom od njih fino uvalite jednog suvozača "sa greškom".

Nakon završene trise, trebalo bi da dobijete mogućnost friziranja auta. Na žalost, opcija nije isprobana, jer sistem misteriozno ljusne bez ikakvog objašnjenja.

TOYOTA CELICA GT4 RALLY ne donosi ništa novo, osim što je staza malo "oživljena" dodatnim objektima. Iako biste od vektorske grafike očekivali barem solidan osjećaj vožnje i brzine, toga ovdje nema. Najsibija točka igre svakako je zvuk: tokom vožnje toliko je loš, da po njemu uopće ne možete odrediti u kojoj se brzini nalazite, pa riskirate da izletite sa staze tokom gledanja na kontrolnu ploču.

Dario SUŠANJ

S.T.U.N. RUNNER

Po onome što se pisalo po štampi, S.T.U.N. RUNNER je trebalo da bude brza i dinamična simulacija vožnje u futurističkom vozilu, i to kroz tunel. Nažalost, od čve igre ostalo je samo ono drugo "vožnja kroz tunel".

Vaše vozilo ne može ni letjeti, već se samo možete voziti po ivicama tunela. Putem sakupljate kojekakve zvijezdice, a možete ispaliti i po koji rafal na neko drugo vozilo. Brzinu možete dobiti samo ako se vozite po stjenkama tunela, a nikako i po ravnom dijelu. Istina, spominjala se po najavama neka brzina od kojih devedestotina kilometara na sat, ali se taj osjećaj uopšte ne može steći, prije svega zahvaljujući spornoj grafici.

Na početku izaberete nivo tezinje (tunel), ali sve se i opet svodi

IGROMETER

BERZLAR **55**

AMIGA

S.T.U.N. RUNNER

IGRA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BRZINA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZVUK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RTMOSFERA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

di na istu, dosadnu i dugotrajnu vožnju, tek tamo negdje u daljini vidite nešto što bi, uz suviše veliko naprezanje moždanih vijuga, eventualno moglo biti na kraju tunela. Međutim, uopće nećete dobiti dojam da se približavate tom kraju.

Realizacija uvoda je dosta do-



STRIDER II

Stigao nam je i drugi dio ove zanimljive i lepe igre. Međutim, ne bi se moglo reći da je bolji od prvog dela. Nivoi su prilično "jednobojni", i to najčešće plavi. I ovde imate bacati plamena, a možete pokupiti i neku vrstu isera.

Prvi nivo je lak-za-sve-takus-ne, stare igrače. Nalazite se (valjda) u nekakvoj samti. Krenite nadesno. Uskoro ćete naići na



lift, kojim se možete popeti na zgradu koja se tu nalazi. Ispitajte spratove i potamnite robote i neke ptice koje pokatkad proleće ekranom. Idite opet do početne staze i onda nastavite desno. Nailazićete na vertikalne zidove. Ali to za vas ne predstavlja problem; lako ćete se uspuzati. Iđete vi tako, kad odjednom postane robot. Bolje nemojte mnogo da se gđidite (inače, robot postaje kad nadešete na "tvrdog neprijatelja", ako ne želite da vas iznenadi neprijatelj koji je još veći od vas. Sredite ga i idete dalje, u drugi nivo.

Drugi nivo je malo komplikovaniji, ali, sigurno ćete se snaći. I ovde je potrebno kretati se desno. Nailazićete na svakakve protivnike, pa i na ponekog "lenčika". Glavnog neprijatelja pogledajte sami.

U trećem nivou se morate kretati što više nadole. Mišića ćete se i izgubiti a spleta hodnika ali ne očajavajte, ima izlaza. Uskoro dolazite do više malih platformi koje vas neće puno uznemiravati. Samo desno i dole. Zatim dolazite do ne baš lepo uređenog čuvališta, na mnogo većeg od vas. Ubijte ga, ali samo oprezno. Možete vrlo lako poginuti.

Na četvrtom nivou morate biti vrlo spretni. Treba da se popne-

te što više po različitim platformama. Za penjanje morate koristiti i lance, bez kojih ovaj nivo sigurno nećete završiti. Na kraju vas očekuje velika mrtvačka glava, ili lobanja, kako kome odgovara. Bice gusto, verujte mi na reč...

Peti nivo je, verovatno, najkomplikovaniji. Morate se kretati nadole kao i u trećem nivou. Ali, dobro pazite. Hodnici su tako zamršeni, da predstavljavu pravi lavirint. Kad nekako stignete do dna, ako stignete, naravno, naići ćete na neki kvadrat na zidu sa krugom na sredini. Tamo kad priđete da vidite šta je to, odjednom se nadešete u vazduhu, vrteći se oko kvadrata. Potrebno je gđadati krug. Na svaki pogodak, ekran zasveti. Uskoro ćete prestati da se vrtite, i možete nastaviti. Još koji korak i pojavljuje se poveći robot, koji mirno stoji, ali energično puca na vas. Ubijte ga. To je vrlo teško, jer gubite energiju i kad se sagnete, lako meci prblaze ti uz vas. Zato ćete morati dobro da se potrudite.

Kad sve završite, oslobodite devojku, i krenete kući, igri je kraj. Igra nije ništa posebno i ne pokazuje ništa što već nisimo videli. Ali, ocedite sami.

RODOBUJ ŽIVANOVIĆ

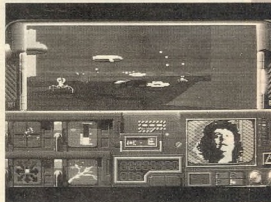
RESOLUTION 101

RESOLUTION 101 predstavlja savremenu verziju lopova i žandara, jer se jurjva odvija u hoverkraftima, uz upotrebu svakakvog naoružanja, na ulicama nekog futurističkog megaliopolisa. Naravno, vi ste na strani pravde, tj. progonaoca. Na početku, u policijskoj stanici od šeta dobijate zadatak za hvatanje određenog lopovskog subjekta. Taj momik nalazi se u letelici koja je po karakteristikama jednaka vasoj, tako da možete očekivati ravnopravnu borbu. Na prvom nivou, srećom, ne predstavlja opasnog protivnika i praktično predstavlja trening za više nivoe, gde ćete se stvarno pomučiti da biste odneli pobedu.

Sve kontrole u igri su svedene na miša: levi taster za ubrzavanje (osporavate kada pustite is), desni za pucanje iz oružja, dok pomeranje miša u levu ili desnu stranu retko vuolza. Na komandnoj tabli imate više pokazatelja, od kojih su najvažniji radar i mapa gđada. Desni ekran je čisto dekorativne prirode, ponekad prikazuje animirano sliku neprijatelja. Na mapi gđada vi i neprijatelj predstavljeni su belim tačkicama, a smetala



nu ušeta glavni, bežite, jer poseduje vrlo razorno oružje. Takođe, pazite se letelica sa kupolom na vrhu, jer takođe pucaju. Ubijajte ih dok ne skupite 1500 novčanih jedinica. Što je dosta za početak. Sada treba pronaći protivnika. Sve zgrade su izdaleka iste, tako da ćete se malo purnuti. Preko vodenih površina na nekim mestima preletećete bez zaustavljanja, ili ćete potonuti, čime gubite jedan od pet života. Čuvajte se sudaranja sa zgradama, jer to odnosi energiju. U prodavnici ulazite pritiskom na <SPACE>. Na prvom nivou nećete imati para za sve one rakete i lopove, pu odaberite desnu vrstu metaka. Sada će vam mi-



crvenim. Ta smetala (roboti, letelice) su veoma važna, jer ostavljaju novac kada ih uništite. Novac vam treba za bolje oružje, pošto je početni mitraj bez svirve slab za glavnoga. Pokazatelj novca je displej na sredini komandne table. Zgrada za prodaju oružja je u obliku čirličnog slova "P", ali ju je veoma teško pronaći, jer je grad vrlo veliki. Pogled na zgrade je iz kabine vozila, dok je grad urađen u Freespace maniru, ali znatno bolje nego siline igre. Grafika je veoma brza, uz savršeno glatko skrolovanje.

Za početak, locirajte smetala i uputite se prema njima. Koristite se radarom za precizniju orijentaciju kada im se približite, i počnite da ih uništavate. Ako u žaru vaše borbe sa njima, u zo-

raljez biti tri puta jući. Osim oružja, moguće je kupiti dodatnu energiju, bolji štit i razne vrste ubrzanja za vaše vozilo. Sada izadite i pronađite glavnoga. Njegova letelica se znatno razlikuje od drugih, tako da nećete imati problema oko identifikacije. Izbegavajući njegove metke, potkačite ga dugim rafalom, što bi trebalo da ga ubije i omogući vam da završite prvi nivo. Sledeći je malo teži jer je teško skupiti novac, a i neprijatelj su opasniji.

Kroz igru vas sve vreme prati vrlo dinamična melodija, koju možete i isključiti ako vam dosadi. Sve u svemu, simpatična igra, koja nije zahtevna u pogledu dodatne memorije i zauzima samo jednu disketu.

Miodrag KUZMANOVIĆ

BBS

329-148
od 15 do 10 sat

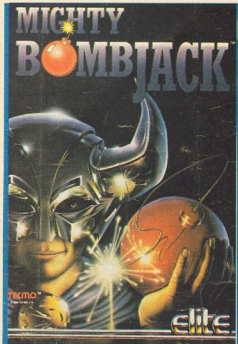


computer equipment

IBC

999

TRIESTE (Italy) - Via Caboto 19 - Tel. (040) 82. 34. 21 - Fax (040) 82. 34. 25.



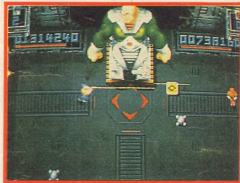
MIGHTY BOMB JACK

Posle dugo vremena firma „Elite“ se okrenula jednom od svojih najvećih hitova, igri BOMB JACK i priprema novi nastavak. Sa prethodno dve igre, „Elite“ su bili pobednici u godišnjim

izborima za igru godine dva puta uzastopce, 1986-87. godine. Očekuju da postignu het-trik sa najnovijim ostvarenjem, u kome nas čeka 17 nivoa, i oko 250 ekrana, punih akcije!

SMASH TV

Još jedna konverzija sa automata, za koju se takođe brine „U.S. Gold“. Ova futuristička verzija emitije „Da pitamo zajedno“ podržava šestok pućinu sa gomilom bezveznjaka koji učesnika napadaju sa svih strana, u nameri da ga upropaste i ubiju na mestu. Koncentrisanom paljbom, učesnik otklanja tu dosadnu gamad, i revnosno skuplja zlato, ekstra oružje i karte za putovanja po tropskim ostrvima.



PREDATOR II

Uporedo sa snimanjem filma, „Imageworks“ priprema igru. Igrać se nalazi u ulazi Majka Herigena (svi koji ste pomislili da ga u filmu igra Svarci, idite u ćošak i stidite se), koga tumači Demi Glover (crni detektiv iz „Smrtonosnog oružja“, sa Mel Gibso-

nom). Radnja filma je smeštena u budućnost, u Los Anđeles, gde se odvija nerazjašnjena serija surovih ubistava. Igra se u tri, OPERATION WOLF stilu. Od oružja, na raspolaganju su automati, bombe, i dobri, verni, Magnum.

3D CONSTRUCTION KIT

Ako želite da pravite Freescape igre, ovaj program je prava stvar. Pored pozadine, mogu se dizajnirati i pokretni objekti, vozila, i slično, a da i ne spomi-

nemo širok dajapazon zvučnih efekata. Uz program je priloženo nekoliko originalnih igrica, za primer. Da ne bi bilo zabuno, priložena slika je sa Amiga.



SUPER MONACO GRAND PRIX

Stara, dobra, formula! Nepresušna programerska tema, još jednom je upotrebljena, ovom prilikom u konverzaciji poznatog „Sega“ automata. Doduše, formule neće biti digitalizovane, kao na automatu, ali šta je tu je. A tu je biranje menjača između automatskog, 5 brzina i 7 brzina, trka protiv 15-tak konkurenata i, kako poručuju iz „U.S. Gold“-a, dosad neviđena brzina. Nazdravite!



LITTLI DIVIL



Punih godina dana „Gremblin“ radi na novom študu zvanom LITTLI DIVIL. Simpatična zverka Mut ohrabro se u pakla. Da to, definitivno, nije mesto gde je želeo da ode posle svoje smrti, zaključuje posle susreta sa prvim puklenim čudovistiama. Pošto-poto mora da se iskupi Bogu i ode u raj. Igra je rađena apsolutno po principu DRAGON'S LAIR klana, ali grafika i animacija su neuporedivo bolji! Da, i to je moguće. Istina, prava verzija za „puđanje u nesvoji“ je za CD-Amiga, ali šta da se radi, i obična će biti super. Ako za neku igru treba da kažemo da je čista perfektna grafika i animacija, onda je to LITTLI DIVIL, jer je ova program čest De Luxe Paint fajl, osim glavnog programa (zanemarljivo malo), koji učitava i prikazuje slike. A sad, posle svega, popijte malo vode...



WARLOCK

Nekada davno, 8-bitnim kompjuterima je valdala igra DRUID. Preuzveši način igranja iz GAUNTLET-a (pućija perspektiva) sa mnoštvom neprijatelja i raznovrsnim činima na raspolaganju, igra je bila pravi hit. Nekoliko godina kasnije, firma „Millennium“ je vaskrsela DRUID za Amigu, pod nazivom WARLOCK. Naravno, grafika i animacija su drastično popravljene, a na raspolaganju je i divna opcija igranja u starom zamku (kao u DRUID-u), ili u najvišem, sa još više čini, neprijatelja i završama.

FIRE AND ICE

Autori „Graftgold“ u uporedu sa REALMS rade i FIRE AND ICE. Reč je o arkadnoj avanturi nekadašnjeg C-64 maga, Endrija Bredrička (autora legendarne igre URIDIUM). Priča je jednostavna – klemptavi pas ide u potragu za kućicama. Ali ono na šta treba obratiti pažnju je tehnička strana igre. Na ekranu će biti do 270 boja istovremeno! Skrolovanje se vrši u osam smerova sa 30 slika u sekundi! Počinje se menja u savršenoj od dela čama, a su tihi i neprijatelji. Naime, kada padne meak, potomje životinje idu na spavanje, a dolaze keveločinje! Da je igra rađena vrlo detaljno, govori i činjenica da su životne hijerarhijske porrede (određene vrste se plasi neke druge itd.). I, ne dajte se prevartiti grafikom koju vidite, jer to još nije za vrhne verzija!

DRAGON'S LAIR
I SPACE ACE

Reč je o dve potpuno nove igre firme „Motivetime“. Otkupivši prava na ove igre firma je dobila pravo na izmenu načina igranja. I šta su uradili? Od čuvenih igara napravili su dvodimenzionalne arkadne pucačice u kojima Dirk treba da prođe isti put, samo u drugačijem izdanju. Naravno, ove verzije će imati standardno kontrolisanje lika, što će doprineti igrčkoj atmosferi, ali,

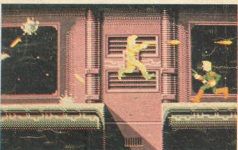
Priprema Aleksandar PETROVIĆ



da li će nestati ona draž fantastične grafike i animacije originala?

REALMS

Neverovatna uspeh POPULOUS-a i POWER MONGER-a do prinoe je oživljavanju starih, dobrih, strateških igara. REALMS je igra u koju je uloženo mnogo truda i definitivno će biti hit. Ideja je slična igri DEFENDER OF THE CROWN – borba nekoliko vojski za prevlast nad zemljom. Osvajanjem tuđih gradova oporezujete građane, čime se bogatite i opremate vojsku. Osvajanjem većeg grada dobijate i poreze „prigradskih naselja“, koja taksu plaćaju vojevodu. Ono što će igru činiti specijalnom je i grafika. Zemlja se iscrtaava velikim fraktal-nigoritima koji rade sa 17 slika u sekundi! Svi podaci u igri su pored standardnih ikona predstavljeni i divnim slikama ili animacijama.



THE KILLING CLOUD

San Francisco u budućnosti. Grad nasilja i nereda. U opštem haosu u kome se nalaze grad i milicija, pogoda ih i misterija „ubijajućeg oblaka“. Sirova, policijska simulacija budućnosti, predstavlja mesavinu 3D turnjeve i potrage gradom, hapšenja i ispitivanja okorelih kriminalaca, u potrazi za rešenjem misterije. Sigurno novi hit firme „Image Works“.



BATTLE COMMAND

Pred nama je ponovo, mora se priznati, odlična simulacija tenka, moćnog pancera budućnosti koji ima nevidnu pokretljivost i razornu oružja. Glavni meni vam nudi jednu od 15 misija koje se sastoje od uništavanja, uništavanja, uništavanja i nešto malo spašavanja. Nakon odabira misije, pojavljuje se slika vašeg cilja koja polako rotira. Odborom opcije Status možete pogledati broj završenih misija i bodove, a tu je i opcija za snimanje statusa. Opcijom Briefing dobivate nove opcije, a tu se: Map - pokazuje kartu terena na kojem se odvija akcija (počinjete na mestu kratica sa strelicom nadole, a završavate na mjestu kratica i strelice nagore); Store - pregled opreme i naoružanja; Close - povratak u glavni meni. Opcijom Select započinjete misiju. Na početku za naoružavanje imate top sa 60 granata, radijski-navodene rakete i infracrveno navodene rakete. Uzimate jedan top, jedno pakovanje radijskih i dva pakovanja I-R raketa i spremni ste za okršaj.

Kabina tenka ne oskudjeva u instrumentima: gore-lijevo je vrsta oružja koje koristite (birate ga tasterima 1-4), gore je količina raketa i granata koje imate, a gore-desno je skener. Dole-lijevo je optički sistem za uvećavanje pogleda na glavnom ekranu (nije dostupan u svakoj misiji), a malo dugme iznad optičkog sistema služi za pozivanje helikoptera nakon završetke misije; desno je skala sa količinom goriva, do nje je brzina, a na sredini ekrana je glavni skrin sa tri dugmeta (optička sprava za uvećavanje, filter za gledanje po mraku i retrovizor) koje možete koristiti zavisno od misije. Krajnje desno je radar, a ispod njega je kompas. Evo i funkcija ostalih tastera: 'F1' - kabina tenka; 'F2' - uvećani glavni skrin; 'F3' - pogled izvana (brojkama od 1' do 9' na numeričkoj tastaturi menjaite ugao pogleda, a '+' i '-' služe za zumiranje pogleda); 'F4' - ponovo pogled izvana; 'F5' - karta; 'F6' -

IGROMETAR

BERZAJ 73

BATTLE COMMAND

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

podaci o stanju tenka, 'F7' - opcije za igru palicom/mišem, grafički detalji i zvuk, 'F10' - pauza. Na bojno polje dolazite helikopterom koji izbacuje vaš tenk 20 metara iznad zemlje. Odmah po prizemljenju pritisnite desno dugme na mišu i sada imate kontrolu nad tenkom. Naoružajte se i potražite neprijateljski tenk (teren vrvi od njih). Kada vam dotični uleti u nisan, pritisnite pucanje. Ako koristite rakete nisan će se promjeniti i tada možete lijevim dugmetom ispaliti raketu koja garantirano pogodi cilj. Ako u nekim misijama morate koristiti skener, samo obratite pažnju na strelice u gornjem desnom aparatu u tenku, navode vas na cilj. Pri uništavanju glavnog cilja koristite top ili jednostavno stanite, a pametni neprijateljski tenkovi će, pokušavajući da vas pogode, uništiti svoja postrojenja (ovo koristite samo ako se možete zavuci među zgrade, tako da vas granate ne mogu pogoditi). Kada završite misiju požurite na mjesto randevua sa helikopterom i pritisnite dugme za pozivanje helikoptera. Ako je u blizini neprijateljski tenk, uništite ga, jer se helikopter neće spustiti.

Igra obiluje brzom, odličnom 3D grafikom, a razni objekti (kuće, zgrade, kamioni, hangari, baze, rafinerije, itd. itd.) odlično su napravljene. Za brže kretanje koristite cestu, ali izbjegavajte maskirca, jer su puna neprijateljskih topova. Zvuci su dosta dobri, a uvodna melodija je fantastična.

Dominik LENARDO

DRAGON'S LAIR II - TIME WARP

Zli čarobnjak Mordok je oteo princezu Dafinu i otišao kroz vremensku rupu. Prilivao je da se oženi, a vi kao Dirk morate da ga sprečite u tome. Za koraćenje se koristi džojstik u portu 2, ili numerička tastatura: gore - '8', dole - '2', levo - '4', desno - '6', mač - 'V'.

Igra ima 46 scena. Obiluje odličnom grafikom, i još boljim zvukom (mnogo boljim nego u ESCAPE FROM THE SINGERS CASTLE). Pauza je na tasteru 'P', zvuk na tasteru 'A', a snimanje i učitavanje pozicija na tasterima 'S', 'L'. Igra je napravljena za 512 KB na 7 disketa. Kompućter će vas obavestiti kad treba da ubacite drugu disketu, a kad ekran počne da trepi i slika se ukloči treba ubaciti disketu broj 7. Na početku imate samo 3 života, ali se tokom igre povećavaju do 6. Evo kako da prođete igru, od scene do scene.

- Scena 1: Dok Dirk ruša, pojavljuje se majka princeza Dafine sa oklagijom, besna što joj je cerka kidnapovana i rešena da svoj bes iskali na Dirku. Džojstik levo čim ona stanje ispred Dirka.
- Scena 2: Dirka na mostu juri majka, a još mu preči opasnost od biljki ljudodera. Dirka odmah dole, a zatim desno.
- Scena 3: U dvorcu, isnad Dirkove glave pojavljuje se zmija. Odmah pucajte, a zatim desno.
- Scena 4: Zmija i dalje juri Dirka. Džojstik nadole čim se Dirk pojavi, a kad zmija otvori usta - levo.
- Scena 5: Majka visi na zmaji. Džojstik levo, a kad skoči s kamena odmah gore.
- Scena 6: Dirk stoji na ivici stene, palicu odmah gore.
- Scena 7: Dirk se nalazi na steni koja leti. Džojstik jednom dole, a kad počne da pada još jednom dole.
- Scena 8: Dirk sedi na vremenskoj mašini okružen zlatom i zmijom koja želi da ga pobje. Pucajte, a čim udari zmiju puvacite odmah palicu gore.
- Scena 9: Pritisnite pucanje da bi oterali zmiju.
- Scena 10: Pošto je zmija podigla Dirka zajedno sa vremenskom mašinom, džojstik gore a zatim desno.
- Scena 11: Dirk je u džinovskom kosturu. Džojstik levo, a kad zmija zine, pucajte. Kad kursorke glave okruže Dirka, puvacite levo.
- Scena 12: Vucite odmah dole i Dirk će se spustiti niz zlatu, a zatim pucajte.
- Scena 13: Dirk dolazi do vremenske mašine. Pucajte, a kad vas zmija uh-

IGROMETAR

BERZAJ 85

D. L. II - TIME WARP

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

vati vucite levo, kad stavi šlem na glavu još jednom levo, a zatim pucajte.

- Scena 14: Dirk treba da aktivira vremensku mašinu ali ga zmija napada. Pucajte a zatim puvacite desno, kad uhvati mač obadvama rukama pritisnite pucanje a kad se pojavi majka princeze onda još jednom pucajte.
- Scena 15: Dirk se nalazi u praistoriji. Kad ga napadne zmaj, džojstik gore, zatim pucajte, a kad ga preseče, opet pucajte.
- Scena 16: Mordok stoji na steni i hoće da probode Dirka štapom, zatim odmah džojstik gore.
- Scena 17: Dirk pada na zemlju. Pucajte, a kad ga preseče odmah džojstik gore.
- Scena 18: Vucite desno da biste se otarasi iz zmaji.
- Scena 19: Princezu kidnapuju kentauri. Vucite džojstik prema sebi, a zatim pucajte da biste presekli zmaja. Pošto vucite dole, a zatim pucajte. Vucite levo, desno, gore da bi Dirk uzeo krila i poleteo za princezom.
- Scena 20: Pošto princeza pada, džojstik prema sebi da bi je Dirk uhvatio.
- Scena 21: Ispada mač. Vucite dole, zatim desno i odmah gore.
- Scena 22: Dirk ulazi u raj.
- Scena 23: Dirk je u raj. Džojstik dole, a kad se pojavi anđeo brzo gore.
- Scena 24: Dirka još jednom napada anđeo. Dole, a zatim levo.
- Scena 25: Da bi Dirk izbegao napad anđela džojstik nagore i čim poskoči još jednom gore.
- Scena 26: Dirk izlazi iz raja. Džojstik levo, zatim dole da bi skočio s kanapa, pa gore, a onda desno.
- Scena 27: Napadaju ga zmije. Pucajte. Kad udari zmiju pucajte još jednom, pa zatim još jednom.
- Scena 28: Dirk već na zmiji koja ga nosi. Džojstik desno, zatim gore i još jednom gore.
- Scena 29: Dirk jaše zmiju koja mu pomaže



da pobegne. Pojavljuje se i zmija koja hoće da ga pojede. Džojstik nadole, a kada padne sa zmijom odmah desno.

Scena 39: Zmija liže mač, proba Dirka pre nego što ga pojede. Pucajte.

Scena 31: Kod vremenske mašine usred provalije, samo pucajte.

Scena 32: Mordok stavlja začaran prsten princezi.

Scena 33: Povucite gore i odmah pucajte da bi Dirk bacio mač na Mordoka.

Scena 34: Mač probada Mordoka.

Scena 35: Dirk se bori protiv Mordoka. Džojstik gore, zatim levo, pa kad skoči odmah dole i desno.

Scena 36: Dirk treba da uzme prsten. Džojstik nagore, zatim desno, pucajte da bi uzeo prsten, a zatim džojstik nalevo.

Scena 37: Mordok gađa Dirka magijom. Džojstik gore, zatim pucajte da bi Dirk bacio prsten na njega.

Scena 38: Dirk baca prsten na Mordoka i on se pretvara u beli mehur.

Scena 39: Dirk stoji na steni. Džojstik dole da bi uzuo mač.

Scena 40: Džojstik dole, a zatim pucaj da bi uništio stenu.

Scena 41: Džojstik dole, zatim levo, gore i onda pucajte da bi Dirk oterao zmajeva.

Scena 42: Dirk je kod princeze. Džojstik odmah dole, a zatim pucajte da bi ubio zmaja. Zatim opet pucajte.

Scena 43: Pucajte da bi Dirk ubio zmaja.

Scena 44: Dafina otvara oči.

Scena 45: Princeza se budi. Pucajte, i srećni Dirk značim ubija još jednog malog zmaja.

Scena 46: Dirk dobija poljubac princeze.

Božidar RISTIĆ
Mirko MARINKOVIĆ



ROBOCOP II

Saznali ste za rafinertiju nuka (droge, za one koji nisu gledali film) koja se nalazi u istočnom delu grada. Navlaženije vrata fabrike u poznatom stilu i kreceće dalje. Ovo je početak igre a ujedno i prvog nivoa. Cilj vam je sakupiti 100% nuka (na ovom nivou) i po mogućstvu spasiti svih 10 taoca, a naravno i naći izlaz iz fabrike koji vodi kroz magacin nuka. Život vam zagađavaju ljudi sa bacačima raketa koji nimalo ne hačaju za količinu potrošene municije. Naizlascete i na pneumatske čekice i pokretne trake, lpsak, najviše će vas izleteti testere, kojima ima stvarno mnogo, a što je najgore ne idu po ustaljenoj šemi. Za prelazak prvog nivoa najpre detaljno proučite mapu pa se tek onda latite džojstika.

Posle ovog nivoa dolaze dva podnivoa. Na prvom treba da uništite sve crvene čipove koji su izazvali kvar u Robocopu. Na drugom podnivou treba isprobati kalibar novog pištolja i to gađajući u kartonske mete. Ovaj deo je urađen slično kao F-na

prvom delu ROBOCOP-a, ali za razliku od prvog dela, ovde je period vremena ograničena i municija. Uspesnim završavanjem ove dva podnivoa možete dobiti Game Credit.

Drugi nivo vas vodi u nove pobe. Ovoga puta treba uhapsiti samog Kejna koji se sakrio u svoje sklonište i vi treba sve to da prevrnete naglavačke. To nećete biti nimalo lako. Ovaj nivo je ujedno i najteži, jer i pored besmrtnosti možete izgubiti život upadajući u kazane sa kiselinom koji nagrizaju oklop i uništavaju unutrašnji splet žica i metalna. Kiselinu prelazite hvatanjem za kuku koja se tuđa ne prestano "šeta". Na ovom nivou su takođe postavljene prepreke u vidu rupa na podu, kapi kiseline koje padaju na vas i naravno dinamita (puno malih crvenih štipaca na podu), koji reaguje i na najmanji dodir hladnog čelika. Srećate se i sa raketnim cevima postavljenim na plafon odakle vas pomno vrebaju.

Boris MATOVIĆ
Aleksandar LAZIĆ

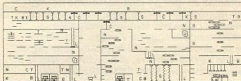
Legenda:

- B - bura
- BU - buriti koji padaju
- C - čeka-koča
- D - čekić
- D - dinamit
- E - Enaži
- I - izlaz iz U
- K - kufje

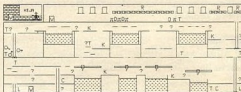
Kajm - cilj ili nivoa

- L - lift
- LA - laboratorija (olja i nivoa)
- N - nuk (droga)
- R - raketna cev
- S - struja
- T - taoca
- U - zat koji se rudi (džojstik na gore)
- V - vrata
- Z - skrivena kancelarija

ROBOCOP II



NIVO 1



NIVO 2

mapa: A. Lazić Grafič: B. Stanković

CYBERDYNE WARRIOR

U ulozu ste čovjeka koji kroz tri nivoa mora osloboditi droide. Droidi su dobro skrivani, a vi imate točno ograničeno vrijeme da ih pronađete. Kad ih sve pronađete i kupujete idite u prodavnicu, odaberite "Quit" i preći ćete taj nivo. Prodavnica je u igri obilježena strelicom na kojoj piše "Up". Svaki nivo ima 25 prostorija. Prostorije su prepune raznovrsnih i odlično načetih neprijatelja. Koje ubijete s nekoliko pogodaka. Pazite i na lavu, vodu, struju, vatru i gejzire koji vam oduzimaju puno energije.

ostala municija, vrijeme i broj droida. Igra ima odličnu grafiku sa puno lijepih bolja, a to isto važi i za zvuk. Mape trećeg nivoa nema, jer ju je teško napraviti.

Sloba MIŠKOVIĆ
Luka GAŠPARIĆ

CYBERDYNE WARRIOR



mapa: A. Lazić Grafič: B. Stanković

SEGA R360 SDMS

Sedi i umri

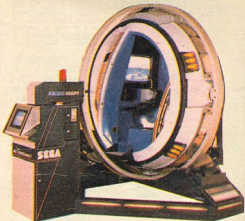
Automati za igru po luna-parkovima postaju sve monotoniiji i sličniji jedni drugima, što su pokazali i najnoviji sajmovi dostignuća arkadne tehnologije na Zapadu. Ipak "Sega" se pobrinula da napravi originalni automat, ali, ne što se tiče softvera, već hardvera. Reč je o sistemu zvanom R360 SDMS (Radius 360 Servo Drive Moving System) koji predstavlja jedan korak dalje ka svetu virtualne stvarnosti (virtual reality).

Autor teksta je imao sreće da se prvog dana kaska je automat postavljeno, nađe u luna-parku "Fun-Land" u Trocadero centru u Londonu. Automat je, u stvari, ovalna kabina visine dva metra, a nalazi se u unutrašnjosti dva metalna kruga koji se seku pod pravim uglom. Ispred automata se nalazi otvor za ubacivanje novca sa monitorom na kome posetioci mogu da prate igru sa strane. Monitor i džojstik za igranje nalaze se unutar kabine. Inače kabina je odvojena od publike mestom visokom ogradom. Još izdaleka se moglo primetiti da za automat vlada velika zainteresovanost, ali začudo, niko nije ulazio da igra. Na splošnjem monitoru je isao demo igre G-LOC (Loss Of Conscience

by Gravity force – gubitak svesti pod uticajem zemljine sile). Bilo je očigledno da je caka ovog automata u neobičnom izgledu kabine.

Elem, autor teksta je hrabro krenuo ka automatu. Ispred mašine je stajala ljupka devojka, član osoblja luna-parka. To je izgledalo prilično čudno s obzirom da ostalim automatima najnormalnije prilaze i igrače. Engleskinja okupljenim radoznalnicima objašnjava kako pre igre treba skinuti jaknu i izvaditi sve iz džepova. To se u luna-parkovima koje smo do sada videli radi samo na toboganu i "Galiji", jer se okreću NAOPACKE! Tek je tada postalo jasno zašto mašina ima kružne osovine, pošto može slobodno da rotira u 360° po bilo kojoj osi u 3D.

Ljudi oko očekuju novu



žrtvu da gledaju. Došao je ređ i na našeg izveštaca da hrabro ubaci novac u automat – citave 3 funte, za razliku od običnih igara koje koštaju maksimalno 50 penija!

Izvadivši sve iz džepova, ulazi se u kabini u kojoj na monitoru digitalizovana animacija i govor objašnjavaju kako treba spustiti štitnik preko glave i grudi, vezati pojase i zategnuti kaiševe. „Za početak igre pritisnuti dugme 'start', a u toku igre EMERGENCY(!!) za zaustavljanje mašine". To ne služi na dobro...

Po startovanju igre, na monitora se pojavljuje dobro poznati lovac iz G-LOC-a na nosaču aviona. Motori se uključuju i avion jurne po piste. Efekat u kabini je nagli trzaj i neznatno naginjanje kabine. Pri poltanju sa nosača, kabina se užasno naginje nagore i neiskusni igrač može da nasmoti šta ga čeka. Posle podizanja u oblake avion napravi nekoliko okreta oko svoje ose, što prouzrokuje brzim okretajima kabine u 360°. "Zaklat, šta ti je to sinoćna pizda u mom krlju?" je neminovno. Posle ovog automatskog dela sledi igra u kojoj igrač aktivno učestvuje. Na raspolaganju su 2min juranja ve za neprijateljskim avionima. Cilj je uništiti ih što više i ponovo sleteti na nosač. Prvih pola minuta vas reporter bio je šokiran, bilo je to nasumično pomeranje džojstika, koje je za posledicu imalo još veća okretanja. Avioni proleću, pucaju, i tamo kada se malo smirite, eto nevolje – neprijateljski lovac dođe iz pozadine i drži vas na nišanu. Kompjuterski navedenom nišanu potrebno je oko 2 sekunde da se namesti na vaš F-14, da bi vas navedena raketa zatim raznela u paramparčad. Zato je potrebno sumanutu pomerati džojstik na sve strane, ne bi li nekako izbegli pratoca. Ne treba ni pominjati da se time vrtite na sve moguće načine, čime vam se željate okrece u još gornji varijantama. Posle dva minuta leta potrebno je sleteti na nosač, što

je i najmanji problem, jer je tada kabina u normalnom položaju, osim ako ne sleteće naopacke.

Po završetku igre, upisujete svoje ime ukoliko ste uništili dovoljan broj neprijatelja. Izlasci iz kabine autor teksta je nesvesno bacio „kez“ oduševljenju publici koja je čekala sledeću žrtvu. Klecanje kolena nije se dalo lako prikriti.

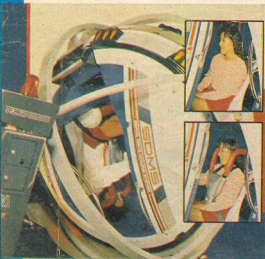
Salu na stranu, R360 je predvano iskustvo. Realnost je ono što nedostaje klasičnim arkadnim mašinama, a što krasi ovaj automat. Inače, projektovan je kao sistem, što znači da se na njemu trenutno igra G-LOC, ali može i bilo koja druga igra koja će koristiti mogućnosti sistema. Najvažnija činjenica verana za R360 je da je rotačaja kabine VRLO brza.

Igrači G-LOC-a znaju da na originalnoj igri vreme igranja nije ograničeno na 2 min, i da je moguće pognuti bilo kada. Na R360 verziji to nije slučaj, jer kada neprijatelj uništi F-14 on ponovo nastavlja da leti. Jer dati 3 funte i završiti igru posle, recimo, 15 sec ne bi bila dobra reklama za igrače.

Ipak, i pored fenomenalnih karakteristika R360 nailazi na nekoliko problema. Cena od preko 20.000 funti je velika i za većinu stranih luna-parkova, a cena sistema utiše i na cenu igranja. Verovatno, ili ne, igra izgleda tako zatražujuće da ima ljudi koji bi želeli da plate, ali nemaju hrabrosti da uđu i zaigraju. Inače, potpisnik ovih redova je, kada je prvi put igrao, desnom rukom držao džojstik, a levom štitnik grudi. Za svaki slučaj.

Interesantno je da se uz to sistem isporučuje i ograde koja se postavlja na razdaljinu od oko dva metra od kabine. Pomatrači vozača mogu da vide u kabini, jer su leva i desna strana otvorene. Istina, to je još stranjije za igrače, ali to i tako nije igra za mamine mame.

Preživio: Aleksandar PETROVIC



EPROM MODULI ZA C64/128

Ove eprom module dizajnirali smo s puno pažnje. Zbog toga vam preporučujemo da nabavite original koji vam garantira dugotrajan i ispravan rad. Moduli su smješteni u profesionalnoj plastičnoj kutijici s reset tipkom.

1. Turbo 250LD + Turbo 2002 + podešavanje glave kazetofona
2. 6 najboljih turbo programa + podešavanje glave kazetofona

3. Final cartridge II (još uvijek najbolji odnos cijene i mogućnosti)

5. Giart copy + Copy 202 + Turbo 250LD + Bdos + pod. glave kazetofona.

6. Profi assembler/monitor + Turbo 250LD + Turbo 2002 + BDOS + pod. gl. kaz.

10. Epyx (najbolji i najkompletniji modul za rad s diskom)



11. 6 najboljih turbo programa + Copy 190 + assembler monitor + pod. gl. kazet.

12. Simon s basic II + Turbo 250LD + BDOS + podešavanje gl. kazetofona.

13. YU Wizawrite + T250LD + Bdos + podešavanje glave kazetofona.

14. Doctor 64 + Copy202 + Prof ass.mon. + Turbo 250LD + Turbo 2002 + pod.gl.kaz.

18. Oxford pascal (verzija za kazetofon.)

20. Action replay Mk III (modul sličan Final-u II ali bolji za razbijanje zaštite).

21. Final cartridge III (trenutno najbolji modul koji postoji - ima sve to vam treba).

Dajemo garanciju u trajanju od 12 mjeseci. Isporuka za 24 sata! Pored navedenog za Commodore računare možete još dobiti niz drugih dodataka kao što su svijetlosna olovka, Centronics interface za štampač, audio-video kabl za monitor, joystick (palica za igru) itd. Cijene su orijentacione i važe na dan isporuke, plaćanje pouzuećem. PTT troškove plaća kupac. Nazovite nas!

B E O S O F T

Mc Donald's medju softverom

za Commodore 64/128

*Ed
Cay*



potpuna automatizacija

- Kompiutersko evidentiranje narudžbi
- Kompiuterska kontrola snimanja

uvek isti kvalitet

- Svaka kasete prolazi kompiutersku kontrolu čistoće signala
- Za sve programe dajemo garanciju godinu dana

najbrža isporuka

- Sve narudžbe šalju se istog dana

neprevazidjena ljubaznost

- O ovome se raspitajte kod nekog od više hiljada naših korisnika
 - Naša adresa je: BEOSOFT, Rade Vranješevića 3, 11050 Beograd
- Telefon: (011) 421 355. Radimo od 8 do 21h svakoga dana.

*Proverite zašto
Commodore 64/128
najbolje vare naše programe!*



Šta kupuju Englezi

Poznato je da Zapad poludi krajem godine, zbog božićnih rasprodaja. Računice za proteklu godinu pokazuje da potrošači davno nisu dali tako malo novca. Tako je bilo sa gotovo svim proizvođačima, ali pogledajmo kako su prošle kompjuterske firme.

Specijalno za „Svet kompjutera“ iz Londona



Pile Aleksandar PETROVIĆ

poslednja tri meseca 1990-te od svih elektronskih aparata, jedino je skočila prodaja kompjutera i igračkih konzola. Logično, nisu svi kompjuteri jednako dobro prodavani, ali većih iznenađenja nije bilo – bila je to još jedna godina Amige i Atari ST-a.

Atari, Amiga i PC

Prodaja ST-a u Britaniji u 1990-oj skočila je za 30% u odnosu na prethodnu godinu i iznosi ukupnih 500.000 računara, od čega je u poslednja tri meseca prodato 90.000 komada. Za dobru prodaju zaslužna je ogromna reklamna kampanja na koju je potrošeno 2.500.000 funti. Što se Amige tiče, u poslednja tri meseca prodato je 140.000 komada, a cele godine nešto više od 200.000.

U ukupnim ciframa, u Velikoj Britaniji, za sada, ima više Amiga nego ST-a. Na planeti Zemlji Atari ST vodi sa 2.500.000 komada prema 2.000.000 Amiga. Firma Commodore, proizvođač Amige, očekuje za ovu godinu porast prodaje od 25 procenata.

Kad smo već kod Atarija, da vidimo kako prolazi „ozbiljni mali“ Portfolio, džepni PC. Uprkos dobrim performansama i reklamama, Atari je prodao svega 30.000 Portfolia. Ipak, u pojavi veruju da će u sledeće dve godine, sa ovom tržištu skočiti i ovakvi džepni računari će biti više prihvaćeni.

Za razliku od 16-bitnih „igračkih kompjutera“, „ozbiljni“ IBM kompatibilni zabeležili su pad prodaje od čak osam procenata. Ni u drugim granama tzv. „biznis“ grupe proizvođača nije bolja situacija. Izuzetak su laptop PC kompatibilni čija je prodaja, prema podacima IDC-a (International Data Corporation), porasla za čak 20 posto.

Žilavi debeljo

Unazad nekoliko godina stalno se govori o propasti 8-bitnog tržišta, ali stari dobri C-64 nikako se ne prodaje. Verovao ili ne, tokom 1990. godine prodato je 250.000, a od septembra 150.000 komada „šezdesetivorki“. Ukupan broj Commodore 64 je tako dostigao dva miliona, samo u V. Britaniji.

Zanimljivo je da Amstrad/Schneider CPC-464, posle naglog pada prodaje od pre dve godine, još uvek nije zaboravljena mašina – prodaje se i ovaj model računara i programi za njega. Spectrum, pak, zapostavljen od



strane Amstrada u čijem je vlasništvu, sve gore prozari.

U Atariju i Commodoreu je, naravno, opšte slavlje, a izjave ljudi iz Amstrada su u stilu: „Bio je O.K. Božić“. Predstavnik za štampu je objasnio: „Ovo nije bio specijalan Božić za nas. Dobro smo prošli sa Spectrumom i CPC-om. Mislim da su Commodore i Atari imali dobar uspeh, kao i Sega i Nintendo“. Ipak, poznavaci Amstrada tvrde da firma sprema nešto...

Igračke

Što se tiče specijalizovanih igračkih kompjutera (tj. „konzola“), u V. Britaniji oko pola miliona ljudi već poseduje Sega Master System ili Nintendo konzole. U poslednja tri meseca najprodavanija mašina na ovom tržištu je Sega Megadrive – preko 100.000 komada.

Dve potpuno nove 8-bitne konzole, Amstrad GX4000 i Commodore GS, donele su veliki gubitak svojim proizvođačima, uprkos velikim očekivanjima. Zaključak je da Japanci, i pored totalnog bijaska sa MSX i MSX-2 računara, sada definitivno pronašli proizvod kojim će zauzeti tržište.

Da kompjuterske firme ne prolaze dobro sa svojim konzolama potvrdilo je i Atari sa LYNX-om, čuvenom kolor prenosivom konzolom. Posle uloženi dva miliona funti u reklamu i decembarskog pojeftinjenja sa 180 na 130 funti, Atari je zaključio godinu sa 50.000

prodatih LYNX-ova, a u ovoj firmi planiraju da do proleta prodaju još toliko. Za ovu igračku vloga veliko interesovanje, ali tržište je ocenilo da je cena previsoka. To dokazuje i nagli skok prodaje nakon pojeftinjenja LYNX-a na 130 funti.

Igre

I, na kraju, nekoliko podataka o prodaji kompjuterskih igrice krajem prošle godine. Na čelu je „Teenage Mutant Hero Turtles“, očigledan primer pojave koju Zapad naziva „Turtlemania“ – poplava svega i svagača sa nindža-kornjačama. Kornjačama za petama (dakle, sporo, jako sporo) je „Ocean“-ov hit „Robocop 2“. Ovim je „U.S. Gold“, prvi put posle 1987. godine, prevazio prv mesto na „Gallup“-ovoj Božićnoj top-listi.

Najoriginalnija igra „Powermonger“ zauzela je tek jedanaesto, a najbolje ocenjena „Golden Axe“ četvrto mesto.

Iz svih ovih podataka mogu se naslutiti trendovi kompjuterskog tržišta, makar u Velikoj Britaniji. U svakom slučaju, ponovo se pokazalo da se kvalitetan proizvod ne može prodati bez pomoći dobre reklamne kampanje.



Ponovo biramo najbolje

Domaća kompjuterska javnost mora biti upoznata za najboljim kompjuterskim proizvodima prisutnim na domaćem tržištu. Iz tog razloga svojevremeno smo i pokrenuli akciju „Kompjuterski Grand Prix”. Ove godine, zajedno sa vama, po treći put biramo najbolje. I nagradujemo glasače, naravno.



ao što znaju oni koji redovnije prate naš list, „Kompjuterski Grand-prix” je akcija u kojoj čitaoci biraju najbolje (ili bar najpopularnije) kompjuterske proizvode.

Iako u početku zamišljen kao izbor domaćeg proizvoda godine, „Kompjuterski Grand Prix” je, iz razumljivih razloga, u suštini izbor „najboljeg proizvoda godine na domaćem tržištu”.

I ovoga puta izbor se odvija u nekoliko kategorija:

- kompjuter,
- hardverski dodatak,
- periferni uređaj,
- igra,
- korisnički program,
- knjiga,
- novinar, i
- kompjuterski događaj godine.

Evo i nekoliko objašnjenja vezanih za pojedine kategorije.

Titulu „Kompjuter godine” poneće račun koji je, po mišljenju čitalaca „Sveta kompjutera”, najbolji na domaćem tržištu. Izbor je zaista veliki, na vama je da odlučite za koji ćete glasati. Uzmite u obzir kvalitet samog računara, ali i odnos cene i mogućnosti, kvalitet usluge proizvođača (ili, češće, zastupnika), a posebno treba dati prednost proizvodima koji se koliko-toliko može smatrati „domaćim”.

O kategoriji „Hardverski dodatak godine” sve je jasno – u obzir dolaze razna proširenja, kartice, moduli i svi drugi hardverski dodaci. I ovdje prednost imaju uređaji koji se proizvode u Jugoslaviji, naročito ako su plod domaćih konstruktora.

Perifernih uređaja ima zaista mnogo, i verujemo da vam neće biti lako da se odlučite. U svakom slučaju, monitor, štampač, ploter, miš, skener... itd, za koji se odlučite, treba da ispunjava iste us-

love koji važe za prethodne dve kategorije.

Iako legalna produkcija igara na našem tržištu praktično ne postoji, za „Kompjuterski Grand Prix” u kategoriji „Igre godine” do sada je bilo i te kakve konkurencije. Ne zaboravite – glasamo samo za kompjuterske igre nastale u Jugoslaviji, dakle koje su delo domaćih autora, bez obzira da li su objavljene u inostranstvu ili kod nas. Ovo „kod nas” obično podrazumeva da je autor igre primoran da se bavi i prodajom, al’ šta da se radi. U pripremanja za ovogodišnju akciju ustanovili smo da je domaća produkcija igara u prošloj godini bila čak slabija nego u prethodnoj. U svakom slučaju, autori domaćih programa zaslužuju priznanje i zato što u ovakvoj situaciji uopšte uspeavaju da stvaraju.

U kategoriji „Korisnički program godine” u konkurenciji je komercijalni softver prisutan na domaćem tržištu. Napokon se se oformili zvanični zastupnici većine značajnih softverskih kuća, pa se izbor ne svodi samo na domaće programe iz „kućne radinosti”. Međutim, domaćim autorima i ovdje treba dati prednost.

Možda se ne bavimo dovoljno proizvodnjom računara i izradom komercijalnih softvera, ali zato pišemo knjige. U 1990-01 godini pojavio se priličan broj naslova kompjuterske literature. To je rezultat objavljivanja i nekoliko novih izdavača, i izbor je zaista veliki. Autori literature uglavnom se bave prevodnjem, na šta ne treba gledati popreko, naročito ako čitaocu upravo to treba. Cini nam se, ipak, da nekolicina autora originalne literature ozbiljno može da ude u konkurenciju za „Kompjuterski Grand-Prix” u kategoriji „Kompjuterska knjiga godine”.

Najboljem novinaru koji se bavi kompjuterskom tematikom, a koji dobije

KOMPJUTERSKI GRAND PRIX '90.

najviše vaših glasova, pripašće specijalna nagrada „Milan Vještica”. Priznanje nosi ime našeg prerano preminulog saradnika. Od naših čitalaca očekujemo da pri glasanju budu fer i da ne izgube iz vida i novinare drugih kompjuterskih časopisa, pa i drugih, nespecijalizovanih medija.

I, na kraju, nagradu za „Kompjuterski događaj godine” osvojiće odgovarajuća firma, osoba ili grupa ljudi, na osnovu glasova za događaj koji je, po našem mišljenju, bio značajan za razvoj računarstva Jugoslaviji. Pored sajmovi i drugih zanimljivih skupova, kompjuterski događaj godine može predstavljati i pojava nekog značajnog proizvoda, nečiji poslovni potez u ovoj oblasti i slično.

Pravila igre veoma su jednostavna. Kuponi koji objavljujemo popunite, isecite (možete i da ga fotokopirate ili preprišete) i najkasnije do 25. 3. 1991. pošaljite na adresu.

Rezultate izbora objavićemo u sledećem broju. Kuponi učesnika „Kompjuterskog Grand Prix”-a poslužiće i za izvlačenje specijalnih, vrednih nagrada. Zbog toga ne zaboravite da na razglednici ili dopisnici sa kuponom napišete svoju punu adresu.

NIP Politika
Svet kompjutera
„Kompjuterski Grand Prix”
Makedonska 31
11000 Beograd

KOMPJUTERSKI GRAND PRIX '90.

<input type="text"/>	<input type="text"/>
1. kompjuter godine	7. novinar
<input type="text"/>	<input type="text"/>
2. hardverski dodatak	8. događaj godine
<input type="text"/>	Podaci o glasaču:
3. periferni uređaj	<input type="text"/>
<input type="text"/>	ime i prezime: <input type="text"/>
4. igra godine	adresa: <input type="text"/>
5. korisnički program	starost: <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
6. kompjuterska knjiga	mesto: <input type="text"/>
<input type="text"/>	pošt. broj: <input type="text"/>

Kompjuterski Grand-prix '90

Poklanjamo Amigu!

U saradnji sa firmom "Beosoft", od ovog meseca vam u svakom broju nudimo priliku da osvojite izuzetno vrednu nagradu - kompjuter Commodore Amiga 500 sa dodatnom opremom! Potrebno je samo da savladate ovaj nagradni zadatak...



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

Crtič pred vama podeljen je na 12 delova koji su međusobno pomešani. Kada delove poredite tako da čine kompletnu karikaturu, prepisite redosled delova u odgovarajuće mesto na kuponu. Kupon dopunite i

vašim ličnim podacima i pošaljite nam ga, najkasnije do 10 aprila, na adresu:

Svet kompjutera, "Poklonite mi Amigu",
Makedonska 31, 11000 Beograd.

Među kuponima sa tačnom kombinacijom izvući ćemo samo jedan, koji će svom pošiljaocu doneti Amigu 500. Ime tog srećnika objavićemo za dva meseca, u broju 5/91.

A T A R I A M I G A

HOW I VIDEO KATALOG IGARA USLUGE PROGRAM I HARDWARE ZA VAŠE RACUNARE

OCTOPUS THE NAME YOU CAN TRUST

Za svega DVADESET dinara koje pošaljete u platno, dobićete naš kompletan katalog u kome ćete naći sve što vas interesuje u vezi programima, opremom, saveta i ostalih naših usluga.

AMIGA
TEL. 011 / 505-00
Smolje 6 i H. Saveljeva, Pijaca 100
11000 Zemun

AMIGA ST
TEL. 011 / 505-070
Jevrejski Brijuni, Bekeževica 18/9
11000 Beograd

POKLONITE MI AMIGU! 3/90	
Ime i prezime	
Ulica i broj	
Poštanski broj i mesto	
Kombinacija:	
1	2
3	4
5	6
7	8
9	0