

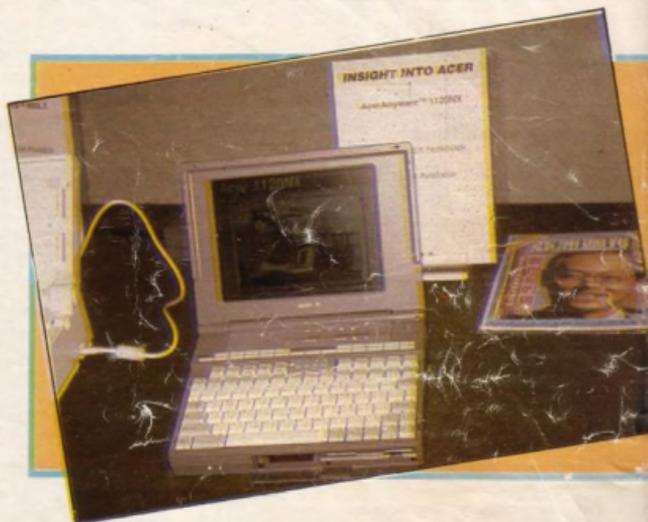
KOMPJUTERA

Poklanjamo
Amigu!

Test:
AT 286 na 25 MHz
OPTI 486

Atari ST:
Calligrapher
Professional

Letnji koktel:
60 igara!



Posetili smo
COMPUTEX 91
Taipei, Taiwan

Softverska kompanija 1990. godine

Operativna okruženja

SCO System V

Porodica SCO Sistema V obuhvata SCO UNIX System V/386 Release 3.2 i SCO XENIX System V, višekorisnički, multitasking operativni sistemi za mikroračunare bazirani na industrijskim standardima.

SCO UNIX System V/386 Release 3.2

Robustna, potpuno licencna verzija AT&T UNIX Sistema V, sa dodatnim poboljšanjima koja je isključivo ugradio SCO

SCO XENIX

Industrijski standardan UNIX sistem za personalne računare bazirane na Intelu.

SCO MPX

Multiprocesorsko proširenje za računare bazirane na 386 i 486 koji rade pod SCO UNIX Systemom V/386

SCO VP/ix

Pod SCO VP/ix, višestruke MS-DOS aplikacije mogu ći paralelno sa konvencionalnim XENIX i UNIX sistemima.

Komunikacije i mreže

SCO TCPI/P

Povezivanje preko mreže između raznih operativnih sistema i računara.

SCO NFS

Networked File i Data Sharing za SCO UNIX i Open Desktop

SCO XENIX-NET

Microsoft mreže za XENIX sisteme. Lokalna mreža namenjena da specifično poveže personalne računare koji rade pod XENIX-om i DOS-om.

SCO UniPATH SNA-3270

Višekorisnička veza između mikro i glavnog računara - ulaz višekorisničkih personalaca u IBM SNA mreže

Radne stanice

Open Desktop

Potpun grafički operativni sistem. Open Desktop vam omogućava da koristite moćne grafičke aplikacije u prozorima, da manipulišete podacima, pristupate datotekama i aplikacijama na umreženim sistemima i da koristite i DOS i UNIX sisteme.

Poslovna automatizacija

Microsoft Word 5.0

Višekorisnički tekst procesor za UNIX sisteme

SCO Portfolio

User-friendly interfejs za SCO System V uključujući alate za automatizaciju kancelarijskog poslovanja, kao što su elektronska pošta (e-mail) i kalendar

SCO Professional

Lotus 1-2-3 workalike za SCO System V

SCO FoxBASE+

dBASE III plus workalike za SCO System V

Svetski lider u rešenjima za softver otvorenih sistema



SCO je dobio priznanje kao Softverska Kompanija
Godine na ceremoniji dodele RITA nagrada



DISTRIBUTER ZA JUGOSLAVIJU:

ENERGOPROJEKT HOLDING KORPORACIJA

MDD ENERGO DATA

11070 Beograd, Lenjinov bulevar 12, p. fah 20
Tel (011) 138-520, 139-712, 222-3072
• Fax (011) 222-4780 • Tlx ENDATA YU 11764

Opnica za kapice

Svojevremeno smo objavili vest o slicnoj 'sitnici koja zivot (uz kompjuter) znaci', ali sada je imamo na dohvata ruke. KeySkin je tanka, meka plastična folija koja štiti mehaniku i elektroniku Cherry tastatura od stvari kao što je prašina, pepeo cigareta, koka-kola, kafa i sve ostalo što možete naci između kapica vaših tastera. Prema navodima proizvođača, folija nema uticaja na normalan rad sa tastaturom, čak i u slučaju profesionalnih daktilografa. Po ceni od 58 maraka možete je nabaviti kod: El-kose GmbH, Bahnhofsstraße 44, Moeglengen, Germany. Tel. 99 49 7141 4870, fax. 99 49 7141 487 210. (TS)

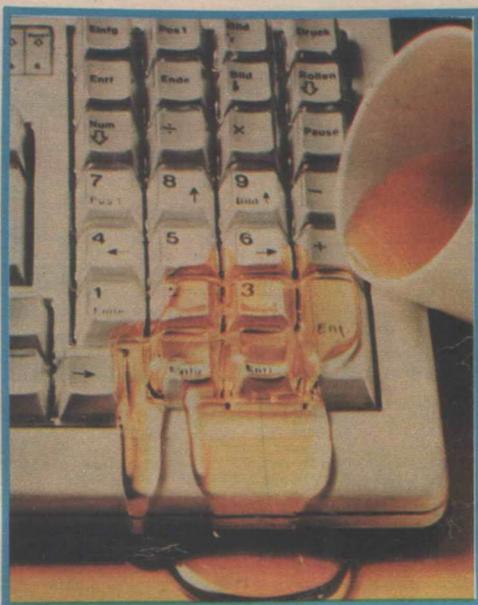
Slika po slika - prazan džep

Vermont Microsystems Inc. prilagodilo je svoje proizvode 3D-Grafik-Controller Animator i Shader za upotrebu u PC računarima. Za razliku od varijante za radne stanice koja trosi dva mesta, potrošicele samo jedno mesto za dodatnu karticu i dobili 1.5 puta bržu konfiguraciju. Navedeni proizvod, ako još ni-



ste shvatili, je grafička kartica koja iste zadatke obavlja 100 do 1.000 puta brže od VGA karte i crta 22.000 osenčenih trouglova u sekundi radeći istovremeno sa 16,7 miliona boja. Bazirana je na Texas Instrumentovom grafičkom koprocesoru, koristi rezolucije do 1280 x 1024 i ima 16-bitni Z buffer za brzu 3D grafiku. Ugrađen je i Math-Booster koji računava brzinom od 25 MFlops-a (miliona operacija u pokretnom zarezu u sekundi). Za poređenje - 486 računara brzinom od oko 4 MFlops. Animator ima i bafer za dve slike.

Oba proizvoda se isporučuju sa drajverima za Windows i CAD programe i koštaju - Shader: 12.200 DEM i Animator 14.900 DEM. Samo za one koji znaju kako se naplaćuje urađeni posao. (VG)



Sa podacima... kao kašikom

U slučaju kada se ne radi o kompatibilnim računarima, najjednostavniji način prenosa podataka sa jednog modela na drugi je preko RS-232 interfejsa koji ima većina računara. Povežemo ih kablom i uz pomoć nekog komunikacionog programa prebacimo željene datoteke.

Međutim, najpješći do sada viđen način da se ova operacija izvede nudi uređaj pod nazivom Datalync. U kućištu nešto većem od pakle cigareta nalazi se elektronika sposobna da primi podatke sa serijskog interfejsa računara na koji ga priključimo. Datalync na taj način može da prihvati 64 KB podataka koje čuva i kada ga odvojimo od raču-

nara (zahvaljujući ugrađenoj bateriji) da bi ga priključili na drugi računari koji te podatke treba da primi. Vrlo elegantno i jednostavno... kao kašikom. Datalync podržava standardne komunikacijske protokole i snabdeven je odgovarajućim softverom. Cena: 380 dolara.



Proizvođač: Cadent Technology, 2021 West Commonwealth Ave., Fullerton, CA 92633, USA. Tel. (714) 738 7756, fax. (714) 739 7992. (TS)

Informacije objavljene na ovim stranicama dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampa. U nekim procentu slučajeva objavljene vesti nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da sa njima ne raspolažemo.

Spremi smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (uključujući cenu, vreme početka prodaje, nove isporuke) i adresu, fax i telefon na kojem će čitaoci moći da dobiju više informacija. Naša adresa je: Politika, Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, 11000 Beograd.

Uređuje Tihomir STANCEVIĆ

Amiga DeLuxe Paint 4

Pre nekoliko godina pojavila se nova verzija programa DeLuxe Paint 3. Bio je to prvi uslužni program koji je korisnicima Amige omogućio jednostavno kreiranje animacije, kao i korišćenje Extra Half Bright moda (64 boje). Sa ovakvim karakteristikama, ovo je i danas najprodavaniji uslužni program za Amigu. Ali, sa pojavom novih 24-bitnih grafičkih kartica za konkurentne računare, kao i za Prijatelju, DPaint 3 nudi malo. U poslednji čas, "Electronic arts" je spremio odgovor - DPaint 4.

Osnovna prednost nove verzije je mogućnost crtanja i animiranja u starijih 6 kolornih načinima (2,4,8,16,32,64 boje), kao i u HAM (4096 boja)! Iako prvenstveno stvorene za statične slike, ovaj mod je, zahvaljujući brzim rutinama u DPaint 4, uspešno iskorisćen za animacije.



Prvi pogled na radni prostor pokazuje veliku sličnost sa prethodnom verzijom, što će sigurno obradovati stare korisnike. Animacija u HAM-u je svakako najvažnija novost, ali programeri su nam podarili i nove efekte paletom, filom i brushem. Kontrola animacije je olakšana specijalnim kontrolnim panelom koji se otvara u donjem delu ekrana.

Stare rutine za animaciju su ubrzane, a nove u HAM modu imaju mogućnost korišćenja Delta Compression rutine koja snima razlike između ekrana pri animaciji, čime se znatno šteti memorija (nešto kao dosadašnji Animation Mode - Compressed).

Noviteta ima još, i deluju odlično, ali ipak, treba sačekati da program dobijemo i detaljno proučimo (AP)



Prodaja Macintosh i Next računara

Steve Jobs, osnivač kompanije Apple a sada prvi čovek Next-a, objavio je nedavno da je u prva tri meseca 1991. godine prodati 8.000 Next računara i naglasio da je, recimo, kompanija DEC proдала toliko svojih mašina u poslednjem kvartalu prošle godine. U Nextu očekuju da će do kraja godine prodati ukupno 40.000 računara.

Sa druge strane, Apple smanjuje cene nekih svojih modela. Tako je, recimo, Macintosh IIfx sa hard diskom od 80 MB sada jeftiniji za čitavih 1.800 dolara i prodaje se za 8.070, model IICI u istoj konfiguraciji jeftiniji je za 700 i staje 6670 dolara, a Macintosh SE/30 sa istim hard diskom staje 3470 umesto dosadašnjih 5570 dolara. Sudeći na osnovu sličnih poteza Applea iz bliske prošlosti, možemo očekivati jedan ili više novih modela Macintosh-a, najverovatnije zasnovanih na Motoroli 68040. (TS)

Sa monitora na video traku

Uredaj pod nazivom Mediator omogućava da sve što se desava na ekranu vašeg računara (Macintosh-a ili PC-ja) simbiote navide video traku. Video signal koji dolazi od kompjutera uređaj pretvara u kompozitni ili S-video signal po NTSC (američkom) i PAL standardu. Na taj način od ređanih sekvenca možete snimiti na VHS, S-VHS, Hi-8 i Video-8 rekorderima ili direktno emitovati na video projektor, video monitor ili TV prijemnik. Pomoću komandi na samom uređaju moguće je izvršiti dodatne manipulacije kao što je zamrzavanje slike, izostravanje itd. Cena 8000 dolara. Proizvođač: Video Logic Inc., 246 First St., Cambridge, MA 02142, USA. Tel. (617) 494 0530, fax. (617) 494 0534. (TS)

grafikom i ljubaznim korisničkim interfejsom. Cena je 350 DEM, a za svakog novog korisnika u mreži po 280 DEM. Za kupce prethodnih verzija doplaćuje je 125 DEM. U Borland-u obećavaju i Windows verzije programa Quattro Pro i baze podataka Paradox. (VG)

SCSI na printer-portu

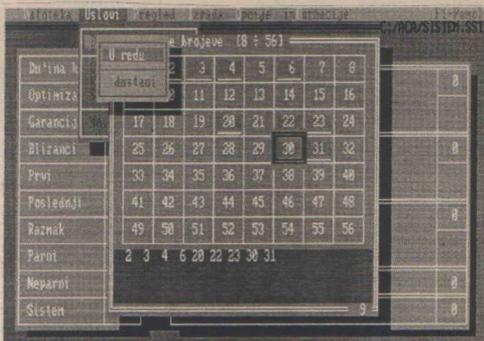
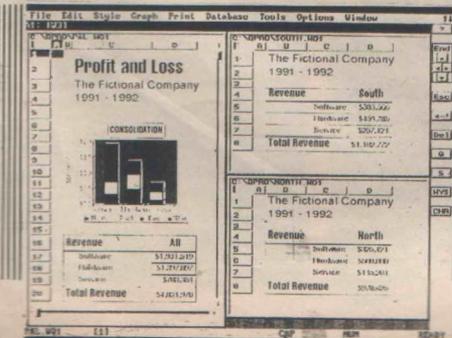
Mnogi korisnici računara i ne znaju da je Centronics priključak bidirekcionalan, tj. omogućava protok podataka u oba smera. Sličnost sa SCSI paralelnim prenosom iskoristila je firma Pacific Aurelec u svom proizvodu Freeport i u dodatnu kutijicu smestila elektroniku koja paralelni port pretvara u SCSI interfejs. Ova konfiguracija omogućava prenos od 230 Kbyte/s pri pisanju i 185 Kbyte/s pri čitanju podataka i prenos od oko 4,5 MB u minuti što sasvim zadovoljava npr. CD ROM uređaje koji, većinom, zahtevaju SCSI interfejs. Uz uređaj se isporučuju i DSHUTTLE.BIN, softverski drajver za SCSI interfejs preko Centronics porta, a sve košta oko 450 DEM.

Na istom principu radi i DiscExchange DX44, spoljni hard disk uređaj koji se priključuje na paralelni port i koristi izmenjive hard diskeve kapaciteta od 44 MB proizvodnje Syquest. Brzinom pristupa od 29 ms može da se meri sa većinom savremenih hard diskova i predstavlja, verovatno, najproširniji način za prenos velike količine podataka. Cela konfiguracija sa jednim izmenjivim diskom košta oko 4300 DEM. (VG)

Quattro Pro 3.0

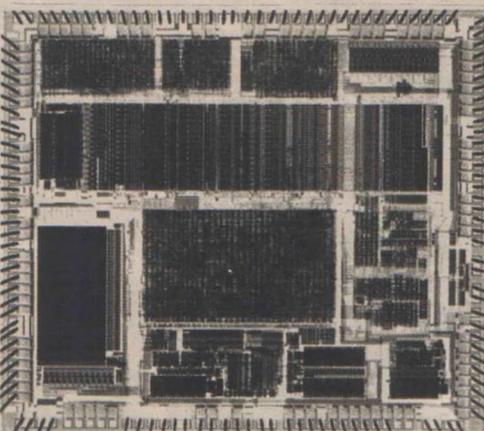
Omedavno Borland isporučuje novu verziju poznatog tabelarnog kalkulatora Quattro Pro v3.0. Program još uvek radi pod DOS-om, a Borland-ov predstavnik za ovu problematiku Stephen S. Kahn, tvrdi da je bolje imati dobar program pod DOS-om nego loš pod Windows-ima i da ih rešenja koja su videli u Excel-u i Wingz-u ne zadovoljavaju. Program koji će raditi pod Windows-ima, po njihovom mišljenju, mora da bude "dramatično" bolji.

Zauzvat, nova verzija obiluje WYSIWYG karakteristikama,



PC Lot i na našem jeziku

Posle engleske verzije program za izradu sistema za LOTO autora Aleksandra Radovanovića i koautora Zarka Vukosavljevića, na domaćem tržištu pojavila se verzija i na našem jeziku. Program omogućava izradu LOTO sistema do dužine od 8000 kombinacija sa garancijom pogodaka od 2, 3, 4, 5, 6 i 7 brojeva. Uz garanciju moguće je izabrati jednu od mnogobrojnih opcija za opisivanje dobitne kombinacije. Tu je zadavanje parnih i narnarnih brojeva, najvećeg i najmanjeg broja u kombinaciji, zbirava pojedinih grupa, favorizovanje i hendikepiranje brojeva, zadavanje do 20 skupova iz kojih se brojevi biraju po određenom kriterijumu i još desetak drugih opcija. Komunikacija sa programom odvija se sistemom menija i tabela, a od programa se u svakom trenutku može zatražiti pomoć. Program radi u monohromatskom i kolor režimu, odnosno podržava rad sa svim grafičkim karticama, a prikazuje se i naša slova. (SK)



AMD 386 - modeli i obožavaoci

Intel se već odavno bori sa Cyrix-om, IIT-om, Weitek-om i još nekoliko proizvođača oko tržišta matematičkih koprocesora. Odnedavno mu je kamen ok vrata i Advanced Micro Devices sa 386 kompatibilnim čipovima Am386DX-40 koji radi na 40 MHz i Am386DXL koji šteti struju i pogodan je za prenose računare. Pojava 486SX (bez koprocesora) delimično je i odgovor Intel-a na AMD izazov.

Koprocesore, međutim, kupuju sami korisnici po svom izboru i ugradnju u već kupljene računare. Sa procesorima je stvar drugačija, pa bi proizvođači računara koji se odnose na AMD lako mogli da se nadu u neobranom grođu i ostanu bez ostalih procesora koje proizvodi Intel, a koje niko ne klonira. Tako smo ovih dana sudeći sa izjavama mnogih poznatih proizvođača o "lojalnosti" Intel-u. Čak je i "izvestan" test "izvesnih" računara kojima je samo menjan procesor, a rade na istoj frekvenciji i tako to... pokazao neznačajno "rastravljanje" AMD procesora u odnosu na Intel od oko 5%. To ipak nije smetalo određenom broju dalekosti firmi da već počinu prodaju medele sa AMD procesorom. (VG)

Veoma razbuzdena lepoticica

Computex, jedan od najvećih kompjuterskih sajmova na svetu, a svakako najveći u Aziji, održava se svake godine u Tajpeju na Tajvanu. Ovogodišnji Computex 91. bio je veći nego ikad pa je i interesovanje, sasvim prirodno, bilo ogromno.



Piše Branko ĐAKOVIĆ

Ovogodišnji Computex održan je od 4. do 10. juna u velikoj dvorani Taipei World Trade Centra u Tajpeju. Ovaj, verovatno najpoznatiji tajvanski „trade“ sajam je čak i među predstavnicima lokalne industrije poznat jednostavno kao Veliki kompjuterski sajam. A on je veliki ne samo po broju izlagača, obilju predstavljenih proizvoda i izuzetno obimnoj poseti; Computex je veliki i po činjenici da je to vrhunac produktivne godine čitave tajvanske kompjuterske industrije. Sve što je pažljivo pripremano, proizvedeno i dizajnirano tokom godinu dana biva predstavljeno na ovom sajmu. Sajam tako čini špic ponude svetskim dilerima i dobar presek ponude na tržištu za sledećih godinu dana. Sama činjenica da zajednica tajvanskih kompjuterskih proizvođača pritom masom svoje proizvodnje dikira prioritete na tržištu znači da ce oblik ponude kakva je u predstavljeni na Computexu u mnogome odgovarati profilu ponude na svim kompjuterskim tržištima sveta.

Made in Taiwan?

Na samom tajvanskom tržištu došlo je poslednjih nekoliko godina do oštrog diferenciranja. Stari, pogubni imidž „Made in Taiwan“ oznake polako se gubi, ali ta promena imidža prilično kasni za promenama koje su ostvarene u strukturi tajvanske proizvodnje, naročito na polju kompjutera. Iz mase ambicioznih proizvođača izdvojile su se zvezde koje su i te kako uspešno posluju i sa stecenih pozicija kreću još ambicioznije u budućnost. Takve firme kao Acer, Mitac, Sun Moon Star, Aua, Chicony, DTK, Winbond, Kun Ying (Genius) i slične veoma brzo su dostigle nivo produktivnosti (i prodaje) koji imaju sve velike svetske kompjuterske firme pa su u skladu s tim počele da oblikuju tržište na kojem postoje.

Takve firme su čak i veličnom i opremom svojih štandova na ovom sajmu jasno stavljale do znanja koliko se razlikuju od mora poluanonimnih firmi koje tek krće svoj put. Takođe, njihova svest o tome kako izgleda uspešan marketing izgrađen je u konkretnom iskustvu probiranja na prilično zatvorena tržišta



ta SAD i Zapadne Evrope. Na žalost, to ne znači puno kod osvajanja sasvim novih tržišta za većinu tajvanskih firmi. Vidljivo je da je masa tajvanskih firmi veoma zbunjena specifičnostima (možda bi ispravije bilo „specifičnostima“) lokalnih tržišta centralne i istočne Evrope na koje tek prodiru. Činjenica da se ne može primeniti već razrađeni obrazac prodora na nova tržišta umnogome ometa i usporava njihovo pojavljivanje na ovim prostorima.

Kao i uvek, najveće tajvanske firme pokazale su koji je put napred. Acer, Mitac, Chicony i slične firme ustanovile su da moraju imati jaku centralnu bazu negde u Evropi odakle se šire u ostale evropske zemlje. Do sada su takve baze bile isključivo vezane za zapadnu Evropu ali sa intenzivnim prodorom na istok sve ih je više koje razmatraju Jugoslaviju ili Mađarsku. Nažalost, za najnovijim političkim i ekonomskim zapletima i raspletima kod nas čini se da ce se sve više njih oduživati za Mađarsku ili čak Poljsku. Skoro sve kompanije sa kojima sam bio u kontaktu za vreme posete Sajmu i te kako su zainteresovane za moguće prodore na ovo tržište kao i za moguće partnere i specifične oblike angažovanja. U tome ce im sigurno pomagati i lokalni ogranak FETS-a (Far East Trade Services – ime pod kojim su osnovana trgovišna i privredna predstavništva Tajvana širom sveta) koji odnedavno postoji i u Beogradu.

Naravno, notebook

Jedna od lekcija koju su tajvanski proizvođači opsvalirali tiče se i izbora proizvoda. Kada njihovo tržište oseti da neki proizvod „ide“, čitava struktura planiranja i proizvodnje može za samo nekoliko meseci biti transformisana tako da se okrene ka „novom hitu“. Bezbrojni dosadašnji primeri takvog „preusmeravanja“ kada su u pitanju ručni skaneri, jeftini diskovi i kvalitetni monitori su poznati primeri. Najnoviji takav „cilj“ predstavljaju notebook kompjuteri. Notebook je preko noci postao standard za održavanje koraka sa inovacijama. Na Computex-u to bilo i te kako očigledno – broj štandova koji nisu imali izložen neki model notebook-a bio je zanemarljivo mali. Upitao sam gospodina Wu iz korporacije Winbond šta bi mi mogao navesti kao ključne prednosti njihovih (da, množina – Winbond je

predstavio čitavu seriju notebook-a) notebooka u odnosu na veoma brojnu konkurenciju. On mi je veoma iskreno odgovorio da se tehnološki njihovi notebook kompjuteri veoma malo razlikuju od drugih, ali da je ključna razlika u podršci, marketingu i ozbiljnosti pristupa tom tržištu. Nagovestio je da ce kroz pola godine ili godinu dana možda samo polovina kompanija koje su tu, na Sajmu, izložile kompjutere i dalje postojati a da ce Winbond sasvim sigurno i dalje biti tu, jači nego ikad i veoma raspoložen da svoje notebook-ove apgređuje, popravlja i podržava.

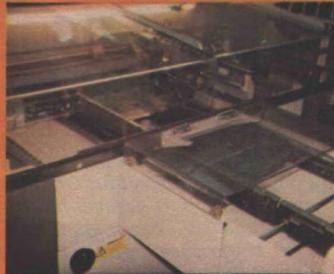
Notebook je tako snažan standard da je sasvim normalno što za svaki Intelov mikropcesor koji se pojavi na tržištu veoma brzo bude predstavljen i notebook zasnovan na njemu. Tako je Acer, najveća tajvanska kompjuterska kompanija, samo nekoliko nedelja nakon što je Intel zvanično predstavio svoj 486SX napravio notebook zasnovan na tom





sajmu bile stavljene u prvi plan. Da ne pomignemo obilje OCR softvera koje je valjda logičan sled nakon uspešne sezone prodaje skanera, pa makar oni bili i ručni. Čisto modemske kartice sve se manje prodaju, ali su zato veoma rasprostranjene fax kartice. Takođe, veliki hit su prenosi modemi i modularni faksovi kao reakcija na, pogadate, sve veću rasprostranjenost prenosivih kompjutera. Prosek kapaciteta diskova koji su predstavljani kretao se oko 100 MB a ozbiljniji stancodci nudili su sve do blizu 1 GB. Stand kompanije Maxtor bio je praktično kontinualno zakrčen za vreme trajanja Sajma pa se lako može očekivati da sledećih godinu dana vidimo mnogo više njihovih diskova u računari-ma koji stignu do našeg tržišta.

Možda je pomalo iznenadjujuce to što nije



previše laserskih printera, ali to nikad nije ni bio tajvanski „forte“. Sa druge strane Tajvan je usao u direktnu trku sa Korejom i Japanom na polju monitora. Ovogodišnja ključna reč u predavljanju novih monitora bila je „niskoradijacioni“. U toku nedelju dana održavanja Sajma bar dvadesetak firmi je predstavilo svoju novu seriju „niskoradijacionih“ SuperVGA ili UltraVGA monitora. Auvia je prednjačila po broju novih modela. Njihovom sefu marketinga trebalo je tačno pola časa da*



procesoru. Bio je to verovatno prvi takav računar na svetu, čak i pre američkih i japanskih kompjuterskih giganta. Taj Acerov notebook je na ovom Sajmu privukao jednu od najvećih gomila „stručnih“ znatiželjnika među kojima su se u prvom redu gurali predstavnici Byte-a i PC Magazine-a koji su bili vidljivo impresionirani tim „džinom na krilu“.

Doslednost takve orijentacije je u međusobnom osnaživanju. Acer možda jeste napravio unikatan dizajn i projekat notebooka pošto ima ogroman istraživački tim i sredstva za takav projekat, ali se manje kompanije dovičaju kako umeju. Tako među notebook standardima veoma značajno mesto zauzima projekat ITRI (Industrial Technology Research Institute) notebook-a oko kojeg se udružilo dvadesetak srednje velikih tajvanskih kompanija a ITRI je napravio konačni nacrt. Tako je pojednostavljeno i pojedinjeno stizanje do novog proizvoda a na tržištu postoji daleko više standardizacije (to je dovelo i do zajedničkih projekata na modularnim faxovima, modemima i sličnim dodacima za notebook kompjutere).

Obilje

Ono što predstavlja pravo bogastvo Compu-texa jeste pravo more firmi koje između sebe nude praktično bilo koji proizvod koji na kompjuterskom tržištu postoji. Od matičnih ploča zasnovanih na 486 procesoru pa sve do mouse-padova, za sve postoji bar po nekoliko isporučilaca koji nude veoma povoljne cene. Kada kažemo veoma povoljne cene možda je zgodno navesti bar jedan primer: matična ploča sa 486 procesorom i sa par megabajta RAM-a za sumo 400 dolara.

Naravno, izbor raznorodnih tehničkih pomagala, od printer šarher-a do specijalnih džepetika koji emuliraju miša veoma je osvežavajuća pogotovu kada se na Computex dođe neposredno nakon beogradskog Sajma tehnike i izložbe Tehnotronika. Po zvaničnim podacima, samo za ovaj sajam pripremljeno je 47 novih dizajna miša. Jedan od njih, Beate mouse kompanije New Idea izrazito pada u oči. Takođe, ručnih skanera nikad nije bilo više. Cene im padaju, a skoro sve kompanije koje su u poslednjih godinu dana prodavale crno-beli ručni skaner za ovaj sajam pripremlili su kolor verziju i spustili cenu crno-belom za 30 posto. Logitech i Genius prvi su izbacili svoje kolor verzije a one su i na ovom

me provede ispred svih novih modela i da mi kaže par detalja o svakom od njih. Sigurno je da su tajvanski proizvođači osvojili tehniku „niskoradijacionih“ monitora koji će verovatno u potpunosti istisnuti tradicionalne (čak ni cena nije problem pošto se „novi“ monitori prodaju po istim, pa čak i nižim cenama).

Dve ekspanzivne oblasti u prošlogodišnjem kompjuterskom tržištu uslove su da sav hardver i softver koji se tiče grafike, animacije ili obrade video slika bude veoma zastupljen na ovom sajmu. Najviše je bilo Genlock kartica za PC, mada je bar dvadesetak firmi ponudilo i svoju verziju frame-grabbera. Softver koji ide uz takve kartice također se mogao naći. Da su tajvanski proizvođači prepoznali plimni talas operativnih sistema govori i činjenica da je ono softvera što je bilo

Pogled na Tajvan

Paralelno sa ovogodišnjim sajmom Computex 91. organizovan je i skup pod dugačkim imenom „An introduction to the taiwanese computer industry: an Orientation“. Na skupu su se kao gosti pojavili novinari iz kompjuterskih časopisa širom sveta, od Byte-a i PC Magazine-a, preko Sveta kompjutera do australskog PC Week-a i Malezijskog Computer World-a.



Skup je zamišljen kao mogućnost da se odabranim predstavnicima kompjuterskog novinarstva predstavi tajvanska kompjuterska industrija kao i da se razbije neke duboko uvrežene predrasude koje tajvansku kompjutersku industriju prate od samog njenog nastanka.

Organizacija

Održana je serija seminara, okruglih stolova, poseti koji su najveći i najznačajniji proizvođači, razgovaralo se sa zvaničnicima iz vladinih institucija i, naravno, posete koje najveći azijski kompjuterski sajam Computex 91.

„Orijentaciju“ su zajedno organizovale institucije čiji je zadatak da razvijaju i pomažu tajvansku kompjutersku industriju: Tajvansko kompjutersko udruženje (TCA – Taiwan Computer Association), Cetra (China External Trade Council) i III („triple I“ – Institute for Information Industry).

Ambiciozan program

Ambiciozno zamišljeno prezentiranje tajvanske kompjuterske industrije nije se svelo samo na stavljanje na raspolaganje novinarima mnoštva informacija. Izvršna organizacija Cetre omogućila je da svaki novinar ima svoj individualni plan rada za svaki dan. Ti planovi rada su sadržali i po osamnaest sati predavanja, kontakata sa predstavnicima lokalne industrije, razgovora, okruglih stolova, po-

seta fabrikama i intervjuisanja zvaničnika sa najviših mesta u industriji.

Dan prvi

Tokom četvorodnevno skup novinara su se obratili i ključni ljudi tajvanske kompjuterske industrije. Skup je formalno otvoren u Institutu za informacionu industriju gde su gospodin Ronie Huang, zamenik generalnog sekretara CETRA-e, gospodin Kuo Yun, predsednik Instituta i gospodin Ho, predsednik kompjuterskog udruženja Tajpeja otvorili skup pozdravivši novinare koji su još bili prilično osamućeni od podugačkog leta do Tajvana. Kako smo posle u razgovorima ustanovili postoji neka čudna pravilnost; odakle god da se putuje, put do Tajvana traje između 12 i 15 sati. Tako je iz Floride, Tako je iz Beograda, tako je iz Los Angelesa, tako je iz Osloa. Imponovalo je to što se rad odvijao u minut po rasporedu kao i da su istupanja zvaničnika trajala tačno koliko je predviđeno, a ni jedno duže od deset minuta.

Odmah nakon pozdrava usledila je serija predavanja o Tajvanu, na teme:

1) Zaštita intelektualne svojine (u poslednjih nekoliko godina puno je učinjeno da se pitanje intelektualne svojine pravilno postavi u Tajvanu. Vlastima je očitelo bilo jasno da sa imidžom zemlje u kojoj je kopiranje dozvoljeno pa čak i poželjno, lokalna industrija neće daleko stići.



Zato je napravljen jedan od najambicioznijih sistema zaštite intelektualne svojine koji podržava nove zakone, sisteme zaštite i mere specijalizovanih vladinih institucija

2) Pregled razvoja informacione industrije Tajvana (najpečatljiviji zaključak iz ovog predavanja nametao se kao jasno sagledavanje činjenice da je „tajvansko čudo“ uspešan rezultat dosledno primenjenog sistema a ne samo sreće u međunarodnim razmerama. Koraci razvoja, ilustrovani obiljem brojki, ukazivali su na mukotrpno ulaganje u prošlosti da bi se stiglo do 75 milijardi dolara deviznih rezervi (koliko Tajvan danas ima).

3) Predavanje o prodoru u svet tajvanske kompjuterske industrije koje je održao Gospodin Ho sa veoma jasno izraženom ambicijom da se rast tehnološkog razvoja Tajvana nastavi

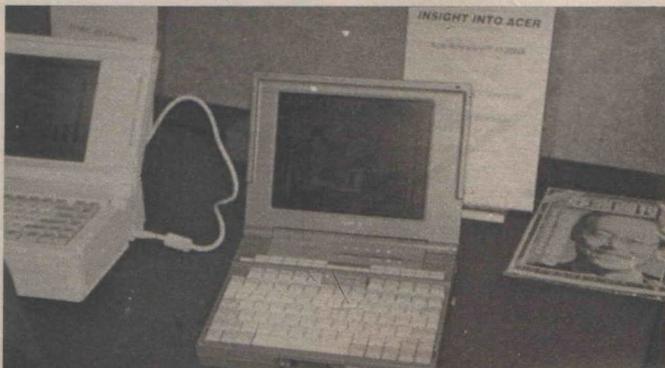
kroz strateška ulaganja u druga tržišta i plansko dominiranje određenim segmentima tržišta.

4) Sledeći sagovornik novinara bio je Gospodin Stan Shih (ključni čovek Acer-a) koji je održao veoma zanimljivo predavanje o potrebi da se do kraja sprovede koncept koji je Tajvan doveo do mesta gde je danas i da se čitavo ostrvo formulise kao „tehnološko ostrvo“ – sistem koji će u budućnosti morati da prednjači tamo gde je do sada pratio razvijeni od sebe – SAD i Japan. Takođe je pomenuo veoma zanimljiv problem. Po njemu, tajvanci ne umeju dobro da troše novac. Njihova čitava poslovna filozofija bila je do sada okrenuta ka akumuliranju i internom ulaganju sredstava, ali će od sada (i on je pomenuo cifru od 75 milijardi dolara deviznih rezervi) morati da nauče da novac troše i ulažu jer to je jedini put ka ekspanziji.

izloženo imalo jasno izraženu poruku „Radi sa Windowsom!“ odtampatu najčešće preko čitavih paketa.

Acer i ostali

Veoma značajan deo Computex-a su i prezentacije najznačajnijih kompanija koje kao po pravilu predstavljaju čitave game novih proizvoda. Verovatno najznačajniju takvu prezentaciju ove godine, organizovao je Acer koji je u jednoj od sala Tajpei konferencijskog centra organizovao pravo predavanje pod imenom Insight into Acer. Na to predavanje se moglo ući samo sa specijalnom pozivnicom i propusnicom što je ograničilo broj prisutnih na urednike svetskih kompjuterskih časopisa. Predstavljena je serija najnovijih Acerovih mašina od koji svakako najznačajnije mesto pripada AcerPower 486SX kompjuteru koji je po svim svojim karakteristikama među vodećima svoje vrste u svetu.



Zatim su predstavnici ministarstva trgovine i industrije, i to iz odeljenja za razvoj industrije i za promovisanje strane trgovine, Gospoda Chii Ming i Chao Ling malo pojasnili kakvi su konkretni planovi po pitanju daljeg razvoja industrije. Tu se čuo zanimljiv podatak da Tajvan u stvari, i pored činjenice da se radi o ostrvu veličine Švajcarske sa populacijom veličine Jugoslovenske, ima manjak radne snage! Strateški, Tajvan problem prevazišao tako što sve masovnije otvara razvojne centre po SAD a proizvodnju najjednostavnijih i najmasovnijih proizvoda sve više premešta u druge zemlje regiona gde je radna snaga sad jeftinija nego na Tajvanu – u Maleziju, Tajland itd.

Posto nam je prirodan obilazak Izložbenog centra za nauku i tehnologiju (Centar zaista izgleda impresivno i upečatljivo govori o ogromnom skoku koji je tajvanska tehnologija napravila u poslednjih desetak godina. Na žalost sasvim nenamerno na jednom od eksponata prikazana je i pozicija Jugoslavije u savremenom tehnološkom razvoju. Jedan od eksponata sastoji se od pet uporednih vitrina gde je prikazana po jedna generacija komputera od njihovog nastanka do danas. Vitrina u kojoj su predstavljeni cevni kompjuteri, na moje veliko iznenađenje, sadrži samo jedan predmet – elektronsku cev koju je proizvela elektronska industrija iz Nisa!

Naučni grad

Jedna od najzanimljivijih aktivnosti za vreme ovog skupa bila je poseta „Naučnom parku“ grada Hsin Chu. Hsin Chu je grad na obali Južnog kineskog mora na oko 60 kilometara od Tajpeja, glavnog grada Tajvana. U Hsin Chu-u tokom proteklih desetak godina izgrađena je neka vrsta lokalne „Silikonske doline“. Detaljna poseta „Naučnom parku“ obuhvatila je predstavljanje jednog od najvažnijih tajvanskih razvojnih instituta – ITRI, posetu najvećim tajvanskim kompjuterskim firmama (Acer, Mitac...), kao i obilazak čitavog naučnog parka.

Poseta Mitacu trajala je duplo duže od planiranog vremena zato što se pretvorila u neformal-

nu šetnju kroz fascinantnu Mitacovu fabriku. To je u pravom smislu reči fabrika komputera. Praktično jedine komponente koje se u njoj ne proizvode su čipovi. Sve ostalo se pravi, sklapa i testira u nekom delu te ogromne fabrike. Šetnja kroz fabriku odužila se uglavnom zahvaljujući činjenici da su skoro svi novinari iz grupe bili po prvi put u jednoj takvoj fabrici, kako sam kasnije u razgovoru sa njima saznao.

Ritualna večera koja se sastoji od najmanje dvanaest jela, kakva je svako veče priređivana za novinare (svaki put na drugom ekskluzivnom mestu i svaki put od strane drugog domaćina; jedno veče to je bio predstavnik ministarstva, CETRA, pa TCA i tako dalje), pokazala se kao izvanredna prilika za razmenu informacija i utisaka između novinara. U razgovoru sa gospodinom Richom Malloyem, urednikom Bytea saznao sam da je veoma impresioniran na pretek koji je tehnološki tajvanska kompjuterska industrija ostvarila čak i u poslednjih godinu ili dve i da mu, čak i u poređenju sa Silikonskom dolinom, Naučni park u Hsin Chu deluje veoma impresivno.

Do Hsin Chua stiže se za sat vožnje od Tajpeja. Prolazi se kroz industrijsko predgrađe i kroz čitave lance malih i srednje velikih firmi koje se pružaju duž autoputa. Tek za vreme takve vožnje primeti se koliko Tajvan obiluje upravno firmama, malim i srednje velikim firmama, što je i jedan od oslonaca dosadašnjeg razvoja.

Dan drugi

Sledeći dan bio je predviđen za prisustvovanje svečanom otvaranju Compuext-a. U organizovanju sajma učestvuju sve vladine agencije za promociju trgovine i industrije, ali i privatne agencije i korporacije. To je, bez ikakvih poenti, najbolji dokaz koliko je tajvanskoj kompjuterskoj industriji potrebna ovakva manifestacija. Nameću se poredenja sa našim sajmovima koji u takvom svetlu zaista izgledaju kao neželjena deca ili rezultat rada šačice entuzijasta.

Ono što je naročito impresivno oko sajma je služba za informisanje i obaveštavanje, kao i

odličan press centar, što je znatno olakšalo praćenje jedne tako velike i bogate manifestacije.

Dan treći

Sledeći dan bio je predviđen za okrugle stolove i tribine na kojima je bilo zamišljeno da se uz učešće najznačajnijih ljudi iz tajvanske kompjuterske industrije i stranih urednika razvije diskusija na određene teme koje se tiču budućeg pravca tajvanske kompjuterske industrije. Po prethodnom rasporedu razvrstani smo u grupe. Svaka grupa imala je svoju temu.

Prva tema na kojoj sam učestvovao ticala se tajvanskog razvoja proizvodnje i prodaje proizvoda pojedinačnih kompjuterskih kategorija. Interesantno je da su u diskusiji najviše učestvovali novinari iz lokalnih azijskih zemalja (Malezija, Hong-Kong) i iz istočnoevropskih zemalja, dok su se američki i zapadnoevropski novinari uglavnom ograničili na slušanje. Činilo se da nisu preterano raspoloženi da slušaju izokaziste rasprave na temu preteranog tajvanskog razvoja. Ionako je jedan predstavnik PC Magazine-a (nećemo mu pominjati ime, verovatno ga neko čita i u Jugoslaviji) ostao u sećanju čitavog trupa po tome što je za sve vreme trajanja ovog skupa svim svojim sagovornicima postavljao samo jedno jedino pitanje: „Hoćete li u svojim kompjuterima koristiti AMD mikroprocesore umesto Intelovih?“

Diskusija je bila zanimljiva, uglavnom zahvaljujući predstavnicima ključnih grana tajvanske kompjuterske industrije koji su govorili o veoma konkretnim primerima. Grubi zaključak mogao bi se izraziti kao svest o tome da tajvanska kompjuterska industrija mora još puno da se prilagođava, ako želi „dominaciju“ u svetu, ali je pravac kojim je krenula više nego dobar. Pominjane su i konkretne taktike prodora na konkretna tržišta i može nas veseliti to što su svi izrazili ogromno interesovanje za naše tržište, ali su isto tako veoma otvoreno priznali da nas ne poznaju dovoljno.

Sledeća diskusija bila je na temu marketinških taktika koje su neophodne da bi se tajvanski



„kompjuterski bum“ započet u prethodnim godinama nastavio. Kratka i sažeta rasprava, gde su uglavnom dominirali lokalni predstavnici industrije, završila se zaključkom da, na žalost, među tajvanskim proizvođačima još uvek nedovoljno poznaje marketinške principe koji su neophodni da bi se direktno stiglo do novih tržišta. To nepoznavanje skupo plaćaju gubljenjem neposrednog kontakta sa tim tržištima pošto poslove preuzimaju posrednici. To je ukratko i cilj novog marketinškog angažovanja tajvanske kompjuterske industrije – eliminisanje posrednika.

Pri kraju druženja

Ukratko, čitavim skupom dominirala je osnovna ideja da je svet ne za dovoljno o tajvanskoj industriji. Proletstvo stane oznake „Made in Taiwan“ pređe se i nakon kvalitativne promene koja je tajvansku kompjutersku industriju izbacila među sam svetski vrh, kako po kvantitetu tako i po kvalitetu. Skoro usaglašena reakcija svih prisutnih novinara bilo je iznenađenje, iznenađenje postignutim i iznenađenje perspektivama koje se pred ovako transformisanom tajvanskom industrijom nalaze. Do detaljne nove slike tajvanskoj kompjuterskoj industriji u našim krajevima neka ovo bude prvi kamačevnik. »

Branko ĐAKOVIĆ

Mašina je osim po originalnom projektu i dizajnu koji je urađen unutar Acer-a zanimljiva i po tome što predstavlja začetak sasvim originalne koncepcije koji je Acer nazvao ChipUp tehnologija. Radi se o mašinama koje je moguće agredovati na viši procesor tako što će se umesto silnih podešavanja i dorada pri agredovanju umetnuti samo jedan jedini čip – novi mikroprocesor. Acer je puno uložio u razvoj ove linije razvoja i po reakcijama okupljenih novinara ostvario je pun pogodak. Detaljnije o tom kompjuteru nekom drugom prilikom a što se prezentacije tiče, verovatno nema potrebe naglašavati da su najsklaniji (i najželjeniji) kompjuteri bili Acerova serija notebook-a pod imenom Acer Anyware. Njihov dizajn i karakteristike (za najnovije modele čena za Evropu još nije utvrđena) govore da tržište prenosivih kompjutera ostaje jedina hardverska kategorija sa godišnim rastom prodaje od preko 100%, a

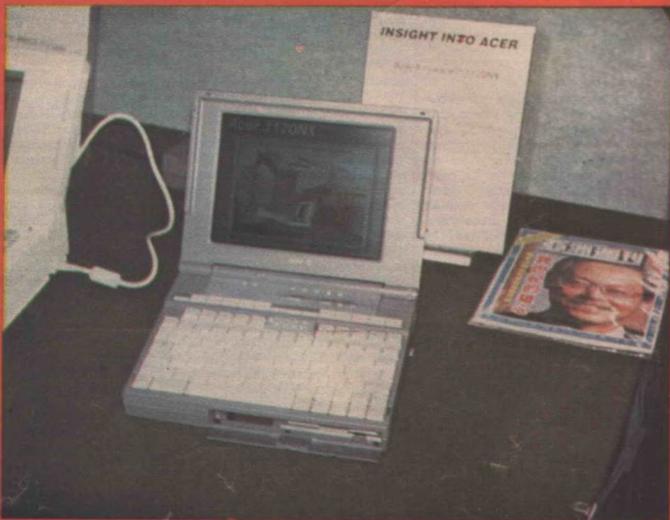


proizvođači to znaju veoma dobro. O Acer-u detaljnije drugom prilikom.

Softver je u planu

Primetna je namera svih značajnijih predstavnika tajvanske kompjuterske industrije da svoj uspešan recept ovladavanja tržištom hardvera pretoče i na tržište softvera. To se može čuti kako od državnih zvaničnika tako i od predstavnika čak i najmanjih firmi. Samo, za sada je takva orijentacija prisutna ponajviše u rečima. Slikovit primer toga je i sam Computex, ogroman Sajam u kome ima dovoljno predstavljenih proizvoda da se pregleđu nedeljama, ali je softverska ponuda ograničena na nekoliko desetina stanova od kojih polovina pripada firmama izvan Tajvana. Razgovarao sam predstavnicima nekih američkih softverskih firmi prisutnih na sajmu. Pomeno sam stalnu želju tajvanaca da prođu na tržište softvera na isti način na koji su to učinili sa tržištom hardvera. Zajednički stav američkih softverskih bio je blagonaklon osmeħ uz konstataciju da im je poznata takva želja svih tajvanskih kompanija sa kojima saraduju ali da su za razvoj softvera ipak potrebni drugačiji uslovi nego za razvoj hardvera. Ipak, stekao sam utisak da su im osmesi pomalo nelagodni, jer zaista, kakve bi promene doživeo tržište softvera kada bi se na njemu masovno pojavili „tajvanci“? Jedno je sigurno – cene bi drastično pale.

Computex je stecište kompjuterskih dilera sa svih strana sveta. U razgovoru sa organizacionom službom sajma saznao sam da im je najavljeno poslovnih ljudi (to je inače pseudomim za kompjuterske trgovce) iz više od 50 zemalja sveta. Koliko će ih stići nenajavljeno, nije potrebno ni pominjati. Dešavalo mi se da se u Grand Hyatt Hotelu spuštam liftom u kojem od dvanaest ljudi svi nose bež-ulaznicu za Computex a da na beževima bude predstavljen mališne sastav Evropske ekonomske zajednice. Interesantno je da je na zvaničnom spisku najavljenih dilera čak i nekoliko iz Jugoslavije. Očito je da značaj ovog sajma postaje sve jasniji na kompjuterskim tržištima sirom sveta. Takođe, neobično veliki broj poslovnih ljudi iz Mađarske, Poljske, Rusije, Austrije i onog dela Nemačke koji je do nedavno bio Istočna Nemačka, pored već standardno velikog broja onih koji dolaze iz Velike Britanije, Nemačke, Holandi-



je itd. upućuje na to koliko je Evropa interesantna, a i perspektivno, tržište za tajvansku industriju.

Sugestija umesto poziva

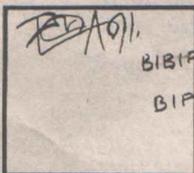
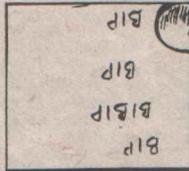
Verovatno je iluzorno, zbog velike fizičke udaljenosti, očekivati masovno prisustvo predstavnika jugoslovenskog kompjuterskog tržišta na sledećem Computexu, ali je sigurno da bi jugoslovensko kompjutersko tržište moralo da obrati veću pažnju na tako aktivan čini-lac na svetskoj kompjuterskoj sceni kakav predstavlja Tajvan, a Computex je savršena

prilika za to. Uostalom, ako je najveći deo robe koja stiže na domaće tržište tajvanskog porekla zašto ne skratiti lance nabavke i orijentisati se direktno na zemlju proizvođače? Svi oni koji posete bar jedan Computex, verovatno će i sami lako doći do sličnih saznanja. Na izvestan način, naše i tajvansko tržište su logično povezani – u oba slučaja radi se o potrebi za onim drugim.

Zahvaljujemo se firmi **Computer Hill** iz Beograda koja je pomogla realizaciju puta našeg saradnika i na čijem je računaru obraden ovaj tekst.

Poklanjamo Amigu!

U saradnji sa firmom "Beosoft", u svakom broju vam nudimo priliku da osvojite izuzetno vrednu nagradu - kompjuter Commodore Amiga 500 sa dodatnom opremom!
Potrebno je samo da savladate ovaj nagradni zadatak...



Crtež pred vama podeljen je na 12 delova koji su međusobno pomešani. Kada delove poredate tako da čine kompletnu karikaturu, prepisite redosled delova u odgovarajuće mesto na kuponu. Napišite i vaše lične podatke i ORIGINAL kuponu pošaljite, najkasnije do 10. 9. 1991., 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 u broju 10/91.

Na izvlačenju dobitnika Amige iz broja 5/91 naj-srećniji je bio

**STJEPAN KUŠEVIĆ,
Josipa Šintića 30, 41292 Šenkovec**

Ostalima želimo više sreće u sledećem izvlačenju.

Među onima koji su učestvovali u nagradnoj anketi iz "Sveta igara 9" najsrećniji je bio

ALEKSANDAR IVKOVIĆ,

J. Gagarina 175/115, 11070 N. Beograd

Ostali nisu imali sreće. Do novog "Sveta igara" i nove igre, zahvaljujemo učesnicima ankete.

POKLONITE MI AMIGU! 7,8/91

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|--|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Ime i prezime | | Kombinacija: <table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ulica i broj | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Poštanski broj i mesto | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

BEST COMPUTERS

Beograd, Majke Jevrosime 42 ☎ & 🖨 011 320-103

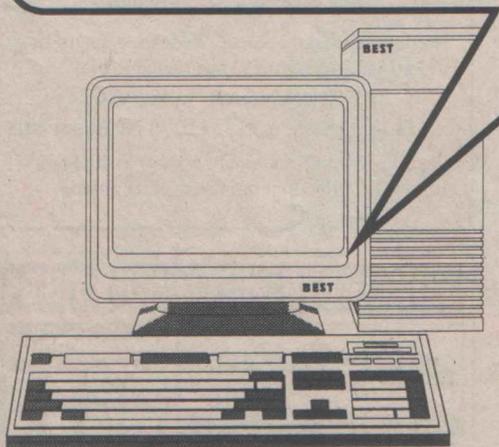
| | | |
|--------------|-------------------|-----------|
| PC AT 286 | 16 MHz - 1 MB RAM | 32.900,- |
| PC AT 286 | 16 MHz - 2 MB RAM | 36.400,- |
| PC AT 286 | 20 MHz - 2 MB RAM | 38.900,- |
| PC AT 386 SX | 16 MHz - 2 MB RAM | 45.900,- |
| PC AT 386 | 25 MHz - 4 MB RAM | 59.900,- |
| PC AT 386 | 33 MHz - 4 MB RAM | 69.900,- |
| PC AT 486 | 25 MHz - 4 MB RAM | 98.900,- |
| PC AT 486 | 33 MHz - 4 MB RAM | 114.900,- |

DOPLATA ZA: VGA KOLOR 18.700,-
VGA MONO 13.500,-

STANDARDNO: 44 MB HD • 1,2 MB FD • HERCULES
• AT BUS CTRL • MONO MONITOR • TASTATURA • BABY AT •

U cenu nije uračunat porez na promet od 3%

GARANCIJA 12 MESECI



*Kompjuteri
koji postaju
Vaši prijatelji*

Consulting u mutnom

Čudna su vremena u kojima živimo. Para je sve manje, firme propadaju, radnici gube posao. Ljudi se dovijaju na različite načine ne bi li stekli kakav-takav imetak. Neki, kao i uvek u sličnim kriznim situacijama, koriste nalivnost poštenih ljudi i love u mutnom.



vo je priča koju vrlo rado pričamo, to je priča o firmi „DWW Consulting“. Jedni je hvale, drugi žale, treći kažu „E moj brate, ti su kvarni kao šupalj zub“.

Ova parafraza stihova jedne nekad popularne pesme kao da je stvorena za opisanje poslovanja firme „DWW Consulting“. Da bismo lakše objasnili šta je razlog takvoj konstataciji, podsetićemo na dve nedavne poslovne afere u kojima je više hiljada naivnih kupaca ostalo prevareno. Prvi slučaj je slovenačka firma „Trend“ iz Grosuplja. Kao što je većini čitalaca verovatno poznato, ova firma je među prvima ponudila prodaju automobila na kredit. Kada je 5.000 kupaca uplatilo iznos učešća vlasnik firme Sandi Grubelić pobeogao je preko granice, da bi konačno bio uhapšen negde u Švajcarskoj.

Kako se ovih dana apсурдно mnogo obraća pažnja na nacionalnost, i kako ova

tekst nije i ne treba da bude shvaćen kao šovinistički, spomenućemo sličan primer jedne srpske firme, „Viktoriја-komerc“ iz Valjeva. U ovom slučaju 25.000 kupaca nije dobilo tražena vozila, zahvaljujući lošoj finansijskoj politici vlasnika firme, i novac će im biti vraćen na rate tokom naredne tri godine.

Slična tendencija zapaža se i kod firme „DWW Consulting“. U poslednje vreme sve je više primera kako ova firma ne ispunjava obaveze prema kupcima. Ljudi su kompjuter naručili u januaru, tada izvršili i uplatu, a tražena roba, za koju je rečeno da će biti isporučena kroz mesec dana, još uvek nije stigla. Kao što znamo, sada je jul mesec, što znači da kupci najmanje 4-5 meseci čekaju da kompjuter stigne. Nije potrebno posebno pominjati koliko je hitna isporuka PC-ja važna stvar. Jer, većina korisnika PC upotrebljava isključivo u poslovne svrhe. Znači, kompjutera

nema; novac je uplaćen, posao stoji, poslovni partneri otkazuju saradnju, zlosrećni kupac izlazi na loš glas kao neprofesionalac, i ceo njegov biznis, u kojem je PC naručen kod „DWW Consulting“-a bio jedna od ključnih karika, odlazi u nepovrat.

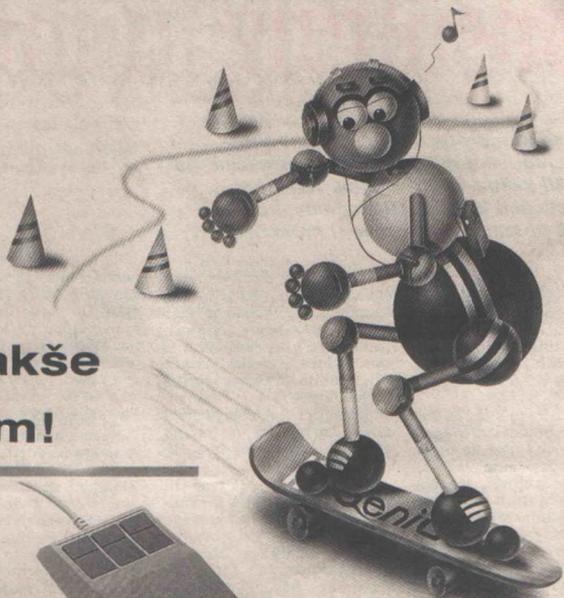
Naravno, ima činjenica koje mogu poslužiti kao opravdanje „DWW Consulting“-a. Blokada deviznog poslovanja, štrajk radnika JAT-a, mere Savezne vlade o uplati carinskih dažbina na njen račun... Sve su to bitni faktori koji su u proteklom periodu, u bitnoj meri onemogućavali poslovanje svih firmi, pa i „DWW Consulting“-a. Ali, sa druge strane, ima jako puno kompjuterskih firmi (i ne samo kompjuterskih) koje su u istim uslovima išpoštovalе i zakon i svoje obaveze prema kupcima. Ostaje misterija iz kojih razloga isto nije pošlo za rukom i „DWW Consulting“-u, tim pre što je u poslednje vreme primećen porast njihovih reklamnih aktivnosti u svim

medijima. Teško bi se to moglo objasniti nekoordinacijom odeljenja marketinga i odeljenja prodaje ovog preduzeća. Ne zadirući u poslovnu politiku firme „DWW Consulting“, ipak možemo primetiti da je red izmiriti prethodne dugove, pa potom ulagati novac u nove projekte, reklame i slično.

Sve učestalije žalbe sa mnogih strana nagnale su nas na ovakav osvrt na poslovanje „DWW Consulting“-a. Naravno, u najboljoj nameri, kako bi budući poslovni partneri ovog preduzeća imali strpljenja za često odlaganje ispunjavanja obaveza „DWW Consulting“-a prema svojim saradnicima, a i da blago opomenemo odgovorne ljude ove firme na korektno poslovanje koje im je ranije bilo jedna od glavnih odlika. Biće nam drago ako izazovemo pozitivnu reakciju „DWW Consulting“-a, a vas, poštovani čitaoci, upozoravamo – možda je na pomolu nova afera.]



Genius



Krećite se lakše
sa Genius-om!



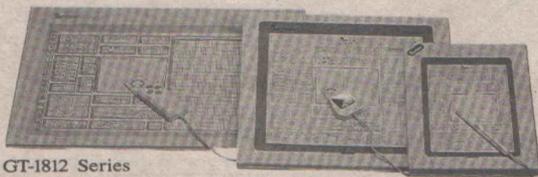
GM-F Series



GM-6 Series

Genius miš

Seriya F predstavlja vrhunac Genius linije miševa a serija 6 nudi izvanredne karakteristike po povoljnoj ceni.



GT-1812 Series

GT-1212B Series

GT-906

Genitizer table

Programi za CAD i crtanje koji se sa njima dobijaju laki su za korišćenje a dovešće vas do profesionalnog nivoa za tren.



Dr. Genius
Simply Better

KYE

KUNYING Enterprise Co., Ltd.
11F, No. 118, Sec. 2, Nanjing E. Rd.,
Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel: (886)-2-565-2817
Fax: (886)-2-511-0873, 523-2205

ifabn
BUDAPEST

BOOTH NO:304f

Tako reći genijalno

Genius je veoma poznato ime u Jugoslaviji. Ono što je manje poznato je da „Iza“ kompanije Genius stoji korporacija Kun Ying, jedan od najvećih proizvođača kompjuterskih proizvoda na Tajvanu. Posetili smo firmu Genius i porazgovarali sa gospodom Lynn Hu, osobom zaduženom za razvoj i marketing novih proizvoda u Genius grani firme Kun Ying Enterprise.

S.k: Ime Genius je u Jugoslaviji dobro poznato. Verovatno polovina miševa koje Jugosloveni koriste nosi oznaku Genius. Kako izgleda vaš prodaja u drugim evropskim zemljama?

Gospoda Hu: Drago mi je da Jugosloveni poznaju naše proizvode. Po mojim izveštajima naša prodaja u Evropi je u ogromnom porastu tokom proteklih nekoliko godina. Za sada samo znamo da se naša veoma razgranata mreža dilera u Evropi praktično svakog dana uvećava za po jednog novog člana, kao i da postoji veliko interesovanje za naše proizvode. Jugoslavija spada u tržišta kojima smo veoma zadovoljni, mada precizne rezultate sa tog područja još nemamo.

Od miševa do bogatstva

S.k: Objasnite čitaocima „Sveta kompjutera“ odnos između firmi Kun Ying i Genius.

Gospoda Hu: Kun Ying je proizvođačka korporacija koja je poznata kao proizvođač kvalitetnih uređaja koji se koriste uz kompjutere. Najveći deo naše proizvodnje u početku nije bio namenjen krajnjim korisnicima već drugim firmama koje su naše delove stavljali u svoje uređaje ili sastavljali u potpunosti naše uređaje sa svojim imenom. Nakon velikog finansijskog uspeha za nekoliko godina poslovanja osetili smo se dovoljno jakim da podržimo prodaju proizvoda sa našim „brand“ imenom. Tako je nastao Genius koji u stvari predstavlja samo deo korporacije Kun Ying.

S.k: Da li se može „krupno“ zaraditi na veoma sitnijim proizvodima?

Gospoda Hu: Naravno, aludirate na činjenicu da smo počeli sa miševima. Činjenica je da se i od tako „sitnih“ proizvoda može veoma dobro zaraditi ako postoji veoma rasprostranjeno tržište. Naša odluka u samom početku bila je ta da se ne rasplinjujemo. Bilo nam je stalo da postepeno ovladamo segmentom tržišta kojim se bavimo – to su takozvani „accessories“ – umesto da se nekontrolisano pojavimo na velikom broju izolovanih kompjuterskih tržišta u obimu od po promil ili dva.

Pokazalo se da je takva orijentacija veoma profitabilna što nam je omogućilo da polako preuzmemo proizvode koje u početku nismo proizvodili. Mi već sada imamo tehnološke i finansijske moći da bismo mogli da se pojavimo na tržištu sa nekoliko notebooka ili sitnih proizvoda, ali za sad ne planiramo tako nešto, osim možda pod nekim drugim „brand“ imenom u okviru Kun Yinga.

Skener do skanera

S.k: Često ste veliki naglasak tokom prethodnih godina dana stavili na vaše grafički orijentisane proizvode; vaš crno-beli ručni skaner GS-B10SG se izvrsno prodaje ali ste sada promovisali i kolor verziju GS-C105 dok je vaša gama digitajzer ploča već veoma dobro poznata. Hoćete li i dalje insistirati na takvoj orijentaciji?

Gospoda Hu: Mi smo praktično prinuđeni da nastavimo rad na tom polju. Pokazalo se da je specijalizovanje u jednom takvom polju veoma profitabilno. Kada smo proizveli svoj ručni skaner mi smo znali da će biti uspešan, ali nismo znali koliki će biti obim tog uspeha.



Nije ni potrebno naglašavati koliko smo prijatno bili iznenađeni. Njegovo veoma visoko kotiranje među sličnim skanerima samo je potvrda da smo dobro radili.

Sada smo veći deo pažnje posvetili našem ručnom kolor skaneru koji po odnosu cene i performansi spada na sam vrh svoje kategorije. Slično važi i za naše digitajzer ploče. Kad se takve ocene iz svetskih kompjuterskih časopisa uzmu u obzir nije čudno što nameravamo da i dalje dosledno sve kategorije proizvoda na tom delu tržišta „pokrivamo“ svojim proizvodima.

Do softvera i dalje

S.k: Primetno je da u poslednje vreme sve više pažnje posvećujete softveru. U početku se radilo o „prigodnom“ softveru koji je pratio vaše miševe i skanere, ali se stiče utisak da pravite sve ambicioznije pakete. Tako vi prodajete CAT OCR paket koji služi za prepoznavanje pojedinačnih karaktera u skeniranom tekstu. Takođe, vaš proizvod je i Photo paket za kontrolu i obradu slika, dakle boje i sivih skala skeniranog materijala. Nameravate li intenzivnije da se bavite softverom?

Gospoda Hu: Ovakvi paketi su bili sasvim prirodan razvoj za nas. Primetili smo da na tržištu postoji veoma malo sličnih paketa koje bismo mogli da kombinujemo sa našim hardverom pa smo praktično bili primorani da sami napravimo softverske pakete koji će u najvećoj mogućoj meri iskoristiti mogućnosti našeg hardvera.

Sada imamo dovoljno iskustva i uspeha i u ovoj oblasti pa je veoma verovatno da ćemo i dalje proizvoditi softver koji se logički nastavlja na naš osnovni proizvodni program. U tome nas ohrabruju kritike našeg OCR paketa koji je veoma dobro prihvaćen na tržištu.

S.k: Poslednje pitanje se tiče Jugoslavije. Kakvi su vaši planovi po pitanju jugoslovenskog kompjuterskog tržišta? Namerava li Genius da ostvari direktan pristup na to tržište?

Gospoda Hu: Jugoslavija je veoma interesantna za nas. Mi smo veoma svesni činjenice da je kapacitet mogućeg plasiranja proizvoda na njeno tržište ogroman i zato ćemo sigurno imati sasvim određene namere po pitanju tog regiona. Za sada smo u Jugoslaviji prisutni preko dilera, ali u našem planu je direktno pozicioniranje na tržišta istočne Evrope a, u tom slučaju, Jugoslavija je visoko na našoj listi.

Branko ĐAKOVIĆ



Prijateljica to radi bolje

Amiga je postala najpopularniji kućni računar zahvaljujući igrama. Ali, izuzetne tehničke karakteristike omogućavaju prodor i na profesionalno tržište DTP-a, animacije, obrade zvuka itd. To je najbolje pokazao AmiExpo šou u „Hilton” hotelu u Njujorku.



Činimo, ipak, pričinu sa ovogodišnjeg MacWorld šoua, specijalizovanog za softversku i hardversku podršku Macintoshu. Na jednom od štandova bio je postavljen veliki kolor monitor sa fenomenalnim demonstracionim programom mogućnosti računara (16 miliona boja, stereo zvuk...). S obzirom da je to Mac sajam, logično, svi su mislili da je i demo napravljen na ovom kompjuteru. Međutim, usledilo je ogromno iznenađenje kada je posetiocima otkrivena tajna da je demo napravljen uz pomoć Amige, Video Toastera i programa LightWave 3D! S obzirom da to sada ovakvi rezultati bili mogući samo uz skupog Mac-a i još skuplju opremu, posetioci su se ozbiljno zainteresovali za Amigu.

Video Toaster je, ukratko, hardverski dodatak koji u sebi sadrži video-miksetu sa raznovrsnim efektima (rotiranje, umanjivanje, nestajanje slike itd), kontroler eksternih uređaja (laserskih diskova, video rekordera i sl.), chroma-key mašinu, digitalizator i šta još ne. U nekom od sledećih brojeva planiramo da se detaljnije pozabavimo kako Tosterom, tako i novim 24-bitnim grafičkim karticama.

Recimo, Tod Rendgrin (Todd Rundgren), kreator video spotova, i do sada korisnik Macintosh-a, odmah je nabavio Amigu sa Video Toasterom i napravio novi demo koji će se uskoro i zvanično pojaviti u SAD. Koristiće Amigu, Todd je napravio animaciju od oko 7.200(!) slika, koristeći gotovo sve mogućnosti Toastera, za šta mu je trebalo oko 6 nedelja. Pri tom je naglasio da bi mu za animaciju ovog kvaliteta, bez Amige, trebalo oko 6 meseci i još oko 2 miliona dolara! I pored izuzetnih mogućnosti Toaster-a firma Newtek ne miruje, već radi na unapređivanju hardvera i softvera. Recimo, prikazana je nova mogućnost, zvana vremenski bafer (time buffer). Nju je mnogobrojnim posetiocima demonstrirala Kiki Stockhammer (jedna od najkrasijih mini-sunkni na sajmu), igrajući na pesmu „Suicide Blonde” grupe INXS. Pomoću Toastera ona je u realnom vremenu digitalizovala, a njen lik klonirala više puta i na više mesta, svaka sa kašnjenjem u odnosu na prethodnu za delić sekunde.

Najvažnija vest za nas vezana za Toster je da PAL verzija još ne postoji, ali će se, svakako, uskoro pojaviti.

Hard diskovi

Video Toaster je bio najveće, ali svakako ne i jedina atrakcija sajma. Amerikanci idu sve dalje u nadogradnji svoje Amige. Hard-diskovi postaju sve brži i moćniji. Na sajmu su prikazane jedinice i od preko 100 MB. Prvih godina posle pojave Amige, maksimalno „unutrašnje” proširenje bila je memorija, kapaciteta samo 512 KB, a danas je u unutrašnji slot moguće ugraditi čak ICD Novia 20i hard-disk od 20 MB; uskoro će se pojaviti i verzija od 60 MB. Neoverovatno je i činjenica da je Novia 20i skoro tri puta brži od „Commodore”-ovog diska A590. Cena mu je 660 dolara.

Ubrzavanje i proširenja memorije

Pomenuli smo prvobitna proširenja RAM-a, koja su za današnje uslove, vrlo mala. Profesionalni korisnici sa velikim zahtevima osim sa osnovnih 1 MB RAM-a nisu zadovoljni ni Ami-

ni 16 MB nije dovoljno, „CSA” će uskoro isporučivati karticu sa 64 MB.

Pored Magnuma, „CSA” se dičio i dodatkom za 1750 karticu, ultrabrzim SCSI kontrolerom, sposobnim da uzima podatke brzinom od 5 MB u sekundi! Ovim bi bilo moguće animirati slike visoke rezolucije i sa mnogo boja skoro u realnom vremenu. Kolika je to brzina najbolje govori činjenica da za sada nema hard-diskova koji mogu da postignu ovu brzinu, ali u „CSA” kažu da će ova brzina biti moguća najdalje za godinu-dve.

Ipak, Magnum nije bila najbrža kartica na AmiExpo. „Great Valley Products” je predstavio A3050, akcelerator na 50 MHz, sa 32 MB RAM-a na ploči.

Amigin Hold And Modify (HAM) mod omogućava prikazivanje slike niske rezolucije u 4096 boja. Tako dobijene slike, naročito digitalizovane, veoma su lepe za oko ali nedovoljno dobre za profesionalno korišćenje. Zbog toga su ovaj deo tržišta zauzeli Mac i PC sa svojim 24-bit-

„Memory And Storage technology – MAST” prikazao je Colour Burst, koji se dobija zajedno sa 1,5 MB RAM-a. Da bi se koristila ova kartica, Amiga već u sebi mora da ima bar 1 MB, zbog velike potrošnje memorije na svaku 24-bitnu sliku. U vezi sa 24-bitnim karticama treba razlučiti jednu vrlo bitnu stvar. Naime, njenom kupovinom korisnik nije obavezan da kreira slike u programu koji dobije uz karticu, jer svi poznati programi za 3D senčenje koriste mogućnost kreiranja i snimanja slike u IFF-24 formatu. Tako stara dela iz Sculpt-a neće biti neupotrebljiva, već će izgledati još mnogo bolje. Colour Burst je studionije napravljen od DCTV-a, tako da ima ugrađenu mogućnost skrolovanja ekrana i iscrtavanja sprajtova (nešto kao Copper lista u unutrašnjosti Amige). To je učinjeno da bi osim običnog korišćenja programa za crtanje korisnik mogao i da kreira sopstvene programe koji će imati 24-bitnu grafiku. Zato se uz karticu isporučuje i prilagođena verzija Blitz Basica.

Za pravo korišćenje Amige do sada je bio potreban dobar program, kao što je DPaint. Nova generacija programa za animiranje i crtanje bit-map grafikom (dvodimenzionalna) predvodena je The Art Department-om. Program služi za crtanje i animiranje sa većinom za sada poznatih 24-bitnih kartica, ali može da služi i kao „običan” program za crtanje u klasičnim Amiga grafičkim modovima. The Art Department podržava i Epsonov 24-bitni kolor, 600 dpi, E8-300C skener. Takođe, podržan je i ARexx jezik za automatsku obradu slike.

Kontrolisanje okoline

Pored Video Toastera koji uspešno kontroliše okolinu uređaje, „IVS” proizvođači poznate Trump kartice predstavili su svoj komplet podataka za istu svrhu. Posetiocima se prvo obrili sa nogu petminutnom sekvencem iz filma „Povratka u budućnost 3”, urađenom u 16,8 miliona boja i 16-bitnom CD kvalitetom stvoreno zvuku. Jedini program koji je sve to izvršavao je „Commodore”-ov AmigaVision za kontrolu eksternih uređaja. Za demo su korišćen hard-diskovi ogromnog kapaciteta, sa brzinom prenosa od 1,9 MB u sekundi. Sama Amiga 2000 je posedovala 8 MB RAM-a, ekstra paralelni port i unutrašnju karticu (spoljašnja kartica za A500 je istih karakteristika).

Inače, da bi se animacije ovog kvaliteta sačuvala na traku najbolje je imati tzv. „single-frame” video rekorder, koji na traku snima animaciju sliku po sliku, što nije moguće (profesionalno) izvesti sa klasičnim VHS rekorderima.

Multimedia je tržište kojem se predviđa vrednost od oko 5 milijardi dolara do 1995-te godine. Zato je na sajmu prikazano nekoliko novih programa za kontrolisanje spoljnog sveta

(Nastavak na 26. stranici)



ginom brzinom od 7.14 MHz. Tako proizvođači sve češće spajaju memorijska proširenja i akcelerator u jednu karticu. Recimo, iz firme „CSA” su na sva zvana objavili/vali potencijal svoje kartice 40/4 Magnum. Da bi i Prijavi Hari bio zaplašen ovim Magnumom shvatili su svi koji su videli brzinu Amige 2000 sa ovom karticom. Na štampanoj ploči nalazi se novi procesor Motorola 68040 sa moćnih 16 MB 32-bitnog RAM-a! Gutajući podatke na 25 MHz, prosečna brzina je oko 5 puta veća nego 68030 (Amiga 3000), ili oko 25-30 puta od obične Amigel! Za one kojima

nim karticama (16,8 miliona boja). Do pre skoro godinu dana ovaj kvalitet slike bio je nedostupan Amigi, ali na AmiExpo se našlo nekoliko odličnih proizvoda ove vrste.

DCTV (nema nikakve veze sa CDTV, označava Digital Composite Television) je najjeftinija 24-bitna kartica, jer u SAD (NTSC verzija) košta 500 dolara. Pored kartice dobija se i softverska podrška, tako da je korisniku omogućeno crtanje, animiranje i digitalizovanje sa 24-bitne ravnj. Rezultati dobijeni i ovako jeftinom karticom su izvanredni.

80286 na 25MHz!

Testirali smo AT osnovnu ploču firme „MG product“ sa procesorom 80C286 na – 25MHz! Po mnogo čemu ona bi trebalo da bude poslednji korak u razvoju AT 286 mašina, koje narednih godina očekuje zaslužena penzija.



Piše Bojan ZANOŠKAR

loča je veoma mala („half size“), krajnje jednostavna i idealna za prenosne modele računara. Praktično sva elektronika nalazi se u 80C286/25MHz centralnom procesoru firme „Harris“ i jednom (!) površinski montiranom specijalizovanom čipu (HT 21/D) proizvodnje „Headland“. Izvan njih je samo ono što je tu moralo biti: kristali kvarčnih oscilatora (14, 32, 50MHz), BIOS (AMI), četiri memorijske banke koje primaju najviše 16MB RAM-a u modulima, 7 standardnih priključaka za kartice (6 od 16 i 1 od 8 bita), nekoliko jednostavnih dodatnih kola i neophodnih pasivnih komponenta. Naravno, hardverski je implementiran EMS 4.0, kao i mogućnost „Shadow RAM“-a.

Iako se o kvalitetu štampane pločice malo može reći prostim pregledom, po izgledu i kvalitetu veoma podseća na osnovne ploče „Compaq“-ovih računara. Imponuje i čitav niz natpisa „Made in Japan“.

Razgledali smo i jednu „klasičnu“ AT ploču sa 80286-ticom na 16MHz, kao i 80386SX ploču na 20MHz sa kešom, proizvođača „MG product“. Sve tri su veoma male, jednostavne i deluju ubedljivo. Pri tome svi modeli imaju „Headland“ čipove koji objedinjuju većinu komponenti, a 386SX model veoma je sličan 286/25 modelu.

Ploču smo dobili sa podnožjem za matematički koprocesor u koje je ugrađen model 2C287/20MHz proizvodnje „Integrated Information Technology“ (IIT) i 2MB memorije. U testirani računar ugrađen je IDE hard disk „Maxtor 7080A“. Ovaj disk sa 80MB formatiranog kapaciteta, srednjim vremenom pristupa od 18–19ms, pretraživanjem trag/trag za

5–6ms i transferom 700–800KB/s spada u veoma solidne modele kapaciteta oko 100MB. Za interesovani čitaoci mogu uporediti njegove osnovne karakteristike sa srodnim modelima prema podacima objavljenim u rubrici „PC berza“ iz prošlog broja „Sveta komputera“. Ostali delovi konfiguracije bili su uobičajeni.

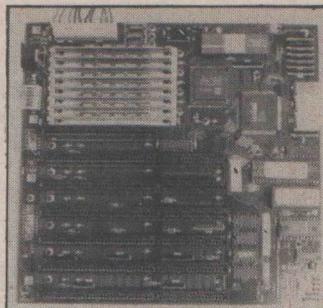
Kao prvo – Landmark

Gotovo 95% korisnika računara prvo će pokrenuti „Landmark“ test brzine procesora i, naravno, videti 32MHz (od 31.5 do 32MHz, zavise od verzije), što je fascinantno za jednu AT mašinu. Pošto smo pokrenuli dvadesetak različitih testova i njihovih verzija, finalni zaključak bio je očekivan. Na testovima procesorske brzine testirani model bio je po pravilu duplo brži od „običnog“ AT-a na 12MHz. Većina testova javljala je da je radni takt između 23 i 24MHz.

Na numeričkim testovima naš „obični“ AT je pregažen, dobrim delom zbog prisustva matematičkog koprocesora. Odnos se obično kretao oko 10 do 20 puta pri merenjima „grube snage“ u radu sa matricama itd, dok je bio nešto skromnijih 2 do 5 u operacijama sortiranja i pretraživanja.

Na žalost, nismo imali mnogo vremena za test, tako da nismo uradili merenja bez matematičkog koprocesora. Međutim, imali smo podatke o tipičnom ubrzanju operacija koje daje ovaj koprocesor, tako da je finalni zaključak o odnosu brzine testirane ploče na 25MHz i referentne AT ploče na 12MHz bio

Zahvaljujemo se proizvođaču „Šutlic“ iz Beograda koje nam je za ovaj test pozajmio računar sastavljen od vrlo ubedljivih osnovnih komponenti.



sasvim očekivan – „koliko frekvencije toliko i muzike“.

U radu sa nekoliko poznatijih tekst procesora i programa za crtanje testirani model pokazao se veoma dobro. Takođe, nije pokazao probleme u radu sa periferijom. Nije prirečeno ni neko posebno intenzivno zagrevanje tri osnovna „čipa“, mada su komponente sigurno dodatno opterećene dvostruko višom frekvencijom rada od one kod najslabijih AT-a.

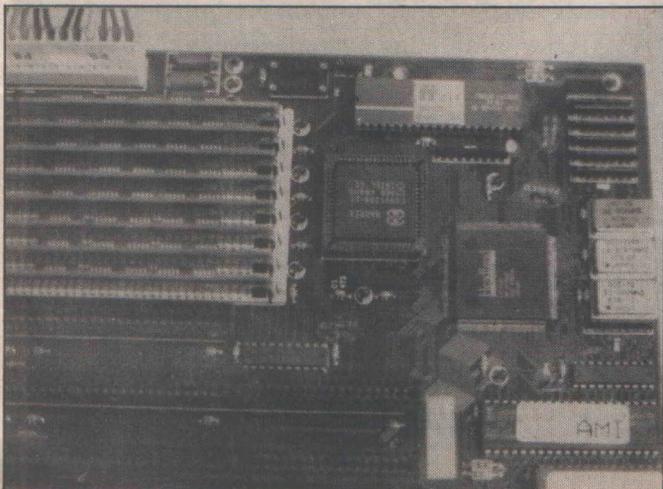
Veoma je teško izreći konačan sud. Ova osnovna ploča sigurno pretenduje da stavi završnu tačku na razvoj AT ploča baziranih na 80286 procesorima, što je još jedan od brojnih znakova da se njihovo vreme bliži kraju. Viši stepen integracije nije moguć, a nema nikakvog smisla ni dalje ubrzavanje rada. Korisnici koji rade sa manjim brojem jednostavnih programa, nemaju posebnih potreba za 386 softverom, potrebna im je visoka brzina rada i spremni su da takav računar plate 20-tak procenata više, ova ploča je izbor vredan pažnje. Sigurno je brža od ploča sa 386SX procesorima na 16MHz, pa čak i na 20MHz.

Za kraj

Sa godinama profesionalnog bavljenja računara, autor teksta je sve veći pristalica pouzdanih, dobro proverenih rešenja koja garantuju malo problema. Zato je spreman da veću pouzdanost plati gubitkom u brzini.

S druge strane, ova osnovna ploča ostavlja veoma povoljan opšti utisak: brz rad, jednostavnost, solidna izrada.

Konačnu presudu u korist jednog od ova dva stava neće dati ni jedan test, već samo sve one „nemogućće“ situacije koje je u stanju da izreži svakođnevna praksa i veliki broj različitih korisnika.



ČITAJTE POLAKO!

SLEDEĆI BROJ
IZLAZI TEK U
SEPTEMBRU.

Od septembra u časopisu "Svet kompjutera"

u septembarskom i oktobarskom broju časopisa

VELIKA NAGRADNA ANKETA

časopisa "Svet kompjutera" i firme "3C-Coning"
generalnog zastupnika "ATARI"-ja za Jugoslaviju

*Anketa je namenjena AtariSTima
i svima koji to žele da postanu.*

Odgovaranjem na pitanja iz ove ankete, konkurišete za vredne nagrade koje dodeljuje generalni zastupnik "ATARI"-ja za Jugoslaviju "3C-Coning".

Svi čitaoci koji pošalju popunjena oba anketna kupona na adresu "Sveta kompjutera" postaju potencijalni dobitnici jedne od vrednih nagrada generalnog zastupnika "ATARIJA" i vanredne nagrade "Sveta kompjutera"

Anketa, propozicije, nagrade i dodatna objašnjenja biće objavljeni u narednom broju "Sveta kompjutera", a biće ponovljena i u oktobarskom broju časopisa.

*Svet
kompjutera i*

3C CONING

Calligrapher Professional

Savršenstvo na švajcarski način

Mala švajcarska firma „Electron“ otkupila je zaboravljeni Calligrapher i napravila dogovor sa autorom programa po kome je program iznova napisan. Engleski smisao za praktično i švajcarska pedantnost pokazali su se kao vrlo delotvorna kombinacija – rezultat je potpuno nov program u starom ali ipak elegantnom ruhu – Calligrapher Professional.

Piše Marko KIRIC

Ma da se, pre dve-tri godine prvi put pojavio, Calligrapher je bio ogromno najavljivan kao engleski odgovor na Signum! (tada još bez dvojke). Ma da u to vreme grafički orijentisani tekst-procesori sa elementima DTP-a nisu bili baš brojni, prvi Calligrapher, uprkos mnogim zaista dobrim i originalnim rešenjima, jednostavno nije uspeo da osvoji korisnike. Posle izvesnog vremena je tiho i nečužno nestao sa scene, i ostavio Signumu sav prostor i svu slavu. Paradoxalno ali istinito, glavni problem i uzrok neuspeha je ležao u prevelikoj standardizaciji Calligrapher je, naime, striktno podržavao GDOS kao zvanični Atarijev standard, a tada su u modi bili originalnost, efikasnost i brzina, dakle tri osnovna nedostatka (tadašnjeg) GDOS-a. U to vreme jedne krajnje tipizirani program jednostavno nije imao nikakve šanse protiv tipičnog proizvoda „Nemačke škole“ kakav je bio Signum, ma koliko bio dobar i pouzdan.

Od tada su prošle tri godine, na tržištu se pojavio veliki broj ozbiljnih programa silne klase, od kojih je svaki audio sopsstveni format fontova i dokumenata, što je uticalo na ponovni ulazak standardizacije „u modu“, kako bi se sprečio mogući haos.

U takvoj klimi, mala švajcarska firma Electron otkupila je zaboravljeni Calligrapher i napravila dogovor sa autorom da program iznova napiše i tako je nastao Calligrapher Professional.

Ozbiljnost kojom se prišlo obnovi programa može se uočiti već na prvi pogled: paket se sastoji od šezdeset kartonskih korica namenitijoj državi u koje je smešten čvrst registrator sa tri opruge koje drže 367 strana uputstva formata A5, plastični futrola sa tri dvostrane diskete i registracioni list. Samo uputstvo je veoma jasno i pregledno pisano, sa jasno izdvojenim celinama, uključujući i neizbežne ali početnicima neophodne i pravilno doziranje osnovne pojmove (kako staviti disketu u drav,

nađem jeste nizak nivo sistema-tizacije procesa, što se iskazuje kroz previše menjanja disketa – uz malo truda, ce posao bi se mogao svesti na svega tri-četiri promene.

Program se ne može startovati sa originalnih disketa, a procedura instaliranja je, pored ostalog, neophodna i zbog originalnog sistema zaštite od neovlašćenog kopiranja (piratizovanja ili krađe, zavisno od gladišta).

znatno bogatijom meni-linijom i setom ikona. Meni linija sadrži klasične GEM drop-down menije, ali s tom razlikom što mnoge opcije raspolazu spovštenim, često višestrukim pop-up menijima.

Svaki dokument koji se otvori dobija svoju ikonu na desku i tako omogućava određene manipulacije tekстом kao celinom po principu koji poznatim iz TEM-PUS-8.

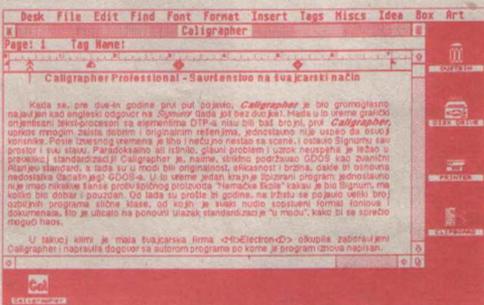
Prvo što novi korisnik uradi jeste pregled menija i pojedinih opcija; već posle letimičnog pregleda postaje jasno da je reč o pravom dokument-procisoru, odnosno tekst-procisoru obogaćenom setom DTP opcija. Ma da na prvi pogled deluje nepotrebno komplikovano za tekst-procisor i suviše siromašno za pravi DTP program, filozofija je jasna: Calligrapher je namenjen korisnicima koji pišu puno relativno kratkih ali vrlo često ilustrovanih tekstova (poslovnih pisama, seminarskih ili naučnih radova, višezjezičkih tekstova, izveštaja, itd.) koji treba da budu savršeno prezentirani i odštampani, i kao takav je dobrodošao poslovnim ljudima, naučnicima, lingvistima, reklamnim agencijama i ostalim korisnicima sa sličnim potrebama.

Calligrapher omogućava pisanje kako običnog teksta, tako i specijalnih znakova i formula, konstruisanje tabela i okvira, unošenje grafike i finalno slaganje u dokument. Jednu od glavnih uloga ima „lenjir“ na vrhu ekrana koji, pored jedinica mere (podela u centimetrima ili inčima) sadrži veliki broj grafičkih simbola za margine, indentaciju, ravnjanje i centriranje teksta, različite vrste tabulatura, prered, paginaciju, itd.

Dokument može da sadrži neograničen broj lenjira, koji se mogu kopirati, isecati i lepiti, brisati i menjati, sa izuzetkom prvog ili osnovnog koji se može samo kopirati i menjati. Tako definisan lenjir igra centralnu ulogu u formatiranju dokumenta, ali ipak nije jedini instrument – tu je još čitav niz specifičnih opcija skrivenih u menijima.

Formatiranje pomoću lenjira je najbrži i najjednostavniji put da se stigne do željenog oblika teksta, uključujući i kolone. Postojeći simbol se uklanja tako što se jednostavno mišem odvuče sa lenjira, a postavljanje novog parametra vrši se dvostrukim klikom na područje lenjira, pri čemu se ukazuje pop-up meni sa raspoloživim opcijama.

Ma da je Calligrapher prvenstveno grafički orijentisan pro-



Radni ekran Calligraphera

gde se računar uključuje, itd.) i deo posvećen instaliranju programa.

Ovo uputstvo je jedno od najbolje organizovanih od svih koje sam imao prilike da vidim – ma da je reč o prilično kompleksnom programu koji zahteva dosta vremena za privikavanje i učenje, čak i apsolutni početnik bi bio u stanju da prateći uputstvo savlada kompletan program za samo nedelju dana. Uputstvo je bogato ilustrovano brojnim slikama koje se savršeno uklapaju u tekst, što je vešti na koju mnogi pisci uputstava nisu nikada savladali, a na disketama su priložena dva dokumenta koji služe kao neka vrsta praktikum na kome se mogu primeniti i naučiti sve, pa čak i najkompliciranije opcije.

Instalacija

Calligrapher se ne može jednostavno prekopirati na radne diskete ili hard disk, već se mora izvršiti specijalni instalacioni program koji od korisnika prvo zahteva da odgovori na niz pitanja. Sledi malo gimnastike sa disketama i posao je gotov, bez i najmanje mogućnosti za grešku. Pri instalaciji nije potrebno čak ni organizovati odgovarajuće foldere – instalacioni program sve to uradi sam uz traženje potvrde od korisnika. Jedina zahteva koja sam uspeo da pro-

Ovaj sistem, nazvan sistem ključnog diska (Key Disk System), predstavlja neku vrstu kompromisa između klasičnih i veoma nepouzdanih, ma da ne preterano efikasnih sistema zaštite i neograničenog poverenja u kupca, koje se, iako plemenito, nije pokazalo previše osnovanim. Od tri diskete, zaštićena je samo prva, ona sa glavnim programom, a jednom instalirani program dalje se može slobodno kopirati, ali pri startovanju zahteva da originalna disketa #1 (Key Disk) bude obavezno prisutna u dravju A, odakle učitava „određenu malu količinu podataka“. Ova zaštita važi samo do slanja registracionog lista, posle čega korisnik dobija neističenu verziju.

Ovakav sistem zaštite izgleda kao prilično razuman kompromis, u kome se registrovanom korisniku ukazuje puno poverenje, ali se firma ipak štiti od neovlašćenog kopiranja u neregistrovanom periodu.

Radna okolina i način rada

Nakon završene instalacije, potrebno je resetovati mašinu, jer program radi pod GDOS-om koji je, tokom instalacije postavljen u AUTO folder. Po startovanju programa, na ekranu se pojavljuje okolina vrlo slična GEM-u, sa klasičnom, ma da

gram, obrada, prikaz i štampa-
nje teksta se može vršiti na dva
načina – grafički i tekstualno.
Grafički način je, naravno, glavni
i tu dolaze do izražaja sve mo-
gućnosti programa, (mnogošće
fontova, unos grafike, formula,
okvira itd.). Za štampačenje je
na raspolaganje veliki broj drajve-
ra za razne štampače, počev od
klasičnih 9-igličnih, pa do lase-
ra.

Tekstualni mod koristi sis-
tem (ekranski) font i rudimen-
tarni drajver za matrice
štampače koji raspolaže stan-
dardnim setom za stilove (koji
se mogu definisati u samom pro-
gramu) i koristi štampačeve fon-
tove. Mada na prvi pogled neug-
ledna i nepotrebna u ovakvom
programu, ova mogućnost se po-
kazuje kao dragocena prvom
prilikom kad korisnik poželi da
odštampa draft-kopiju nekog
većeg dokumenta za korektora
ili lektora. U takvim slučajevima
kvalitet otiska uglavnom je
nebitan, a brzina primarna.

Formatiranje dokumenta

Među ostalim opcijama za for-
matiranje svakako treba izdvoji-
ti paginaciju, tagove i pregled
dokumenta (Preview). Pagine-
acija je pod normalnim okolnosti-
ma automatski i određena para-
metrima strane, a omogućeno je i
manuelno umetanje kraja strane,
određivanje blokova koji se
ne smeju lomiti, kao i određiva-
nje tipa paginacije. Kod za broj
strane se umeće na svaku stranu,
a može se dodavati i slikama, ta-
belama ili formulama. Pagine-
acija može biti rimski ili numeri-
čki, i podržava tzv. vezana po-
gavlja (veliki dokument se lake-
še i brže obrađuje kada se izdeli
u poglavlja u vidu posebnih, ma-
da povezanih fajlova).

Na sličan način se određuje i
način označavanja paragrafa:
kada je oznaka za paragraf jed-
nom postavljena, prikazani broj
zavisi samo od broja prethodnih
paragrafa – ubacivanjem novog
paragrafa automatski se menja-
ju i sve sledeće oznake. Omoguć-
ena su tri načina označavanja
paragrafa – sistem linearnih
brojeva, sistem rimskih brojeva
i slovni sistem.

Sistem tagova omogućava
brzo pridodavanje tekstu raz-
ličitih stilova i atributa. Doku-
ment može raspolagati sa mak-
simalno sedam tagova koji mo-
gu da sadrže informacije o stilu-
ovima, atributima i lenjirima. Pri-
likom definisanja taga omoguće-
no je slobodno kombinovanje
ovih parametara, a svakom se
tagu može dati ime dužine mak-
simalno 17 karaktera. Tako defi-
nisani tagovi pojavljuju se u me-
niju kao i svaka druga opcija, a
mogu se definisati i kao tasta-
turne skraćenice.

Prednost ovakvog načina pri-
stupa formatiranju teksta ogleda
se u veoma lakim i brzim iz-
menama: ako uzmemo za pri-
mer tehnički priručnik sa mnoš-
tvom zaglavlja i fusnota, u ko-
joj su sva promeni ti kompletni
stil zaglavlja, to bi u normalnim
uslovima značilo dug i mukot-
rpan rad, dok je u Caligrapheru



Oznake za formatiranje

moguće redefinirati sam tag, či-
me će se na odgovarajući način
promeniti svi delovi teksta koji-
ma je taj tag pridodan.

Pored navedenih, postoji još
čitav niz opcija za formatiranje
dokumenta: slaganje u više kolo-
na, indentacija (vlačenje prvog
reda u pasusu), različite vrste ta-
bulatora i pomoćnih linija, me-
njanje i prilagođavanje proreda,
džastifikaciju, deljenje reči itd.
Zajednička svim, ali baš svim
ovim opcijama jeste mogućnost
pristupa direktno sa lenjira, pri
čemu se efekat može odmah vi-
deti i po potrebi korigovati.

Formatiranje teksta u Caligra-
pheru je jedan od najboljih
primera čiste WYSIWYG filozofije
– do sada još nisam imao
prilike da vidim tekst-ili docu-
ment-processor, uključujući i ču-
veni SIGNUM, sa ovako elegan-
tne i efikasno a opet jednostav-
no rešenim formatiranjem. Sve
što korisnik zaželi da uradi mo-
guće je postići sistemom Point,
Click, Drag (pokazi, klikni, od-
vuci), čime se korisnik maksi-
malno oslobađa utiska da se iz-
među njega i teksta nalaze razni
programi.

Kao poslastica, po završenom
formatiranju dolazi pregled tek-
sta – Preview. Reč je o opciji ko-
ja pruža kompletan uvid u for-
mat i izgled dokumenta, stranu
po stranu. Pre ulaska u preview
mod, moguće je izabrati prikaz
jedne, dve ili osam susednih
strana u jednom prolazu, hori-
zontalni i vertikalni položaj tek-
sta na strani, margine, itd. Ovaj
dijalog je skoro identičan pri-
premnom dijalogu za štampa-
nje, čime se postize maksimalna
sličnost virtuelne i konačne, fi-
zičke strane.

Mada je Caligrapher kao do-
kument-processor prvenstveno
namenjen kraćim dokumentima,
to ne znači da nije sposoban i
za rad sa veoma dugim i kom-
pleksnim tekstovima. Da bi se
olakšao i ubrzao rad sa velikim
dokumentima, predviđena je
grupa opcija za rad sa poglavlji-
ma; osnovna filozofija se zasni-
va na činjenici da je rad sa više
kraćih, međusobno povezanih
dokumenata lakši i brži od obra-
de jednog velikog teksta. Pred-
nosti ovakvog pristupa su višes-
truke: učitavanje i snimanje je
brže, kao i rešavanje komandi za
editovanje i formatiranje (skro-
povanje, pretraživanje i zamena,
kolonski rad ...) a na mašinama
sa tesnom memorijom je to čes-
to i jedini moguć način. Ovde je
veoma bitna odrednica poveza-
na poglavlja – u Caligrapheru to

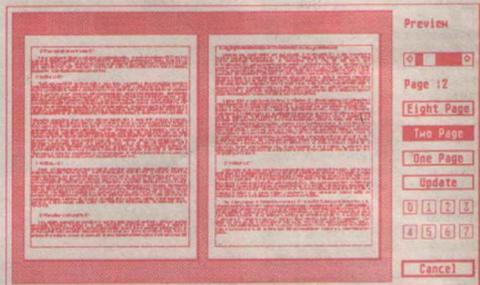
znači da se pojedina poglavlja
ne mogu posmatrati kao sasvim
izolovani dokumenti; program
kreira listu poglavlja kojima ko-
risnik može da daje proizvoljna
imena, da unosi nova poglavlja
na listu, ali su sva poglavlja sa
liste povezana internim koman-
dama i program ih posmatra
kao jedan dokument. Zbog toga
se sva poglavlja jednog doku-
menta moraju držati u posebnom
folderu i ne smeju se uklanjati
na uobičajeni GEM način,
već isključivo iz samog progra-
ma.

Fontovi

Uz Caligrapher se dobijaju dva
fonta, odnosno prilagođene ver-
zije standardnih Swiss i Dutch
GDOS fontova. Caligrapher-ovi
fontovi se razlikuju od standar-
dnih GDOS fontova po načinu
na koji se kreiraju različite veli-
čine slova. Standardni GDOS
font sadrži informacije o tri veli-

Ove matematičke „slike“ su ve-
oma slične vektorskim fontovima
koji se koriste u objektno-ori-
entisanim programima – reč je
o setu koordinata koje opisuju
oblik objekta, njegov položaj u
okviru strane i informacijama o
primenjenom stilu – to je takoz-
vani Outline Font System.

Oblik slova i konture posebno
se proračunavaju za štampače;
zbog toga se pri instalaciji Caligra-
phera u AUTO folder smešta
poseban program koji sadrži po-
trebne rutine za prilagođavanje
i preračunavanje GDOS fontova.
Mada zvuči komplikovano,
ceo proces se odvija u pozadini,
a sve što korisnik primećuje jeste
mogućnost izbora veličina od
6 do 128 tačke i čiste i jasno de-
finisane ivače odštampanih slova.
Ovaj pristup se koristi samo
pri upotrebi nestandardnih veliči-
na; standardne GDOS veličine
fontova (12, 18 i 24 tačke) se ko-
riste direktno i na ekranom



Preview dijalog

čine karaktera – 12, 18 i 24 tačke
– koje su definisane kao bit-ma-
pirane slike. Sve ostale veličine
se izvode iz tri osnovne, čime do-
lazi do distorzije uzlede gubljenja
ili prenašavanja detalja. Distor-
zija je naročito primetna kod
povećanja, jer, mada konture
slova izgledaju čisto i pravilno u
prirodnoj veličini, povećanjem
slova se proporcionalno povećava
i neophodna nazubljenja
i vica i tako dolazi do efekta koji
se naziva aliasing.

Caligrapher rešava ovaj pro-
blem posebnim načinom opisa
fonta – prilikom instalacije,
u GDOS set se smešta grupa fajlova
koji umesto bit-mapiranih
slika fontova sadrže matemati-
čke njihove matematičke opise.

Font meni

| | | | |
|------|------|----|--------|
| Font | 20 | 36 | 56 |
| 12pt | 22 | 40 | 60 |
| 14 | 24pt | 44 | 64 |
| 16 | 28 | 48 | 68 |
| 18pt | 32 | 52 | Set... |

| | |
|-----------|-------------|
| Italic | Superscript |
| Bold | Subscript |
| Underline | No Script |
| Outline | Strikeout |

| |
|---------|
| ✓Zurich |
| Holland |

prikazu i na štampaču, budući
da su već optimizovani.

Pored pomenutog programa u
AUTO folderu, sve ostalo se radi
na standardni GDOS način:
GDOS (ili G+Plus) program u
AUTO folderu, ASSIGN.SYS fajl
i folder sa fontovima. Od GDOS
konfiguracije zavisi i izgled
Font menija u Caligrapheru –
prva četiri fonta se mogu izabra-
ti iz samog menija i predstavljaju
primarne fontove, dok se ostali
biraju iz posebne liste i naziva-
ju sekundarni fontovi.

Grafika

Unosenje i jednostavna obrada
slika se u programu obavke
vrste podrazumeva, međutim,
rad sa grafikom u Caligrapheru
ne podrazumeva samo unos sli-
ka, već i kreiranje okvira, tabela
i formula i grafička obrada tek-
sta. Caligrapher prima standar-
dne GEM i IMG formate slika
koji se mogu smanjivati, povećavati,
isecati, povezivati sa tekstom,
itd. Pored toga, na raspolaganju
je i opcija za uvoz Degas i
Necochrome formata.

Da bi se izbegla distorzija pri
uvećavanju bit-mapiranih slika
na razumnju veličini pri štampa-
nju, primenjena je tehnika ma-
piranja takvih slika na veći broj
tačka, slično načinu na koji
štampaču bolji piksel-orientisani
grafički programi. Ova opera-
cija se naziva dithering i omogu-

čava mapiranje jednog piksela originalne slike na matricu 2x2 ili 4x4. Pored toga, tu je i čitav niz opcija za konvertovanje boja, intenziteta i izlaznih rezolucija.

Caligrapher raspolaze i sopstvenom kolekcijom grafičkih alata za doradu unetih ili kreiranih (jednostavnih) novih slika. Svi alati su objektno orijentisani i obuhvataju linije, pravougaonike, krugove, elipse, nepravilne poligone i uzorke za popunjavanje.

Pod okvirima koji se koriste u Caligrapheru ne podrazumevaju se okviri koji se koriste u DTP-u za određivanje pozicije teksta; ovde je reč, jednostavno, o grafičkom objektu čiji je položaj određen važećim lenjrom. Mada se okvir kreira i vidi kao grafički objekat, on je zapravo određen skrivenim kodovima umetnutim u tekst koji određuju početak i kraj okvira. Sve promene (brisanje, dodavanje, premeštanje, menjanje fonta i veličine) koje se izvrše na tekstu unutar okvira utiču i na sam okvir u smislu prilagodavanja nastalim promenama.

Tabele i formule se, mada po većini konvencija spadaju u grafičke elemente, u Caligrapheru određuju negrafičkim načinom, tj. postavljanjem niza parametara u odgovarajućim menijima (tabele) ili čak unošenjem posebnih kodova u tekst (formule).

Tabele se mogu sastojati od slobodno definisanih polja i u njih se mogu ravnoopraviti uneti svi elementi uključujući i slike i formule.

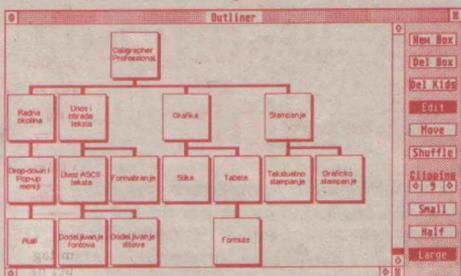
Alati

Naziv *alati* nije baš uobičajen za tekst-processore, a u Caligrapheru podrazumeva set opcija, modula i eksternih programa za import/eksport tekstova i slika, editovanje ASSIGN.SYS fajlova, isecanje .GEM metafajlova, uvoz DXF formata, editovanje

fontova, tastature, ikona, itd. Osnovna ideja leži u zahtevu za uštedu u memoriji – zbog toga su neke funkcije konstruisane tako da pozivaju eksterne module sa diska koji zauzimaju memoriju samo za vreme upotrebe. Ti moduli, nazvani *Caligrapher Paks*, zadrženi su za uvoz i izvoz teksta i slika, i mogu se po želji instalirati ili koristiti kao eksterni programi. Modul za uvoz teksta raspolaze opcijama za unos ASCII teksta, linijski ili paragraf-orijentisanog, kao i DIF fajlova, a tu je i neizbežni 1st Word Plus.

Izbor je logičan, ali i prilično „tanak“ – autor programa je ovde jednostavno isao linijom manjeg otpora i uvrstio samo ono najosnovnije. Koliko god 1st Word bio popularan, ipak nije jedini program za obradu teksta – na tržištu postoji čitav niz tekst-processora (uključujući i Word Perfect) od kojih mnogi takođe podržavaju GDOS, a budući da Atari ST sam po sebi može da čita MS-DOS format 3.5" disketa, tu je mogao da se nađe i po koji PC-tekst format.

Vrlo slična zamerka se može staviti i modulu za uvoz bit-mapiranih slika: podržana su samo dva formata, veći DEGAS i arhaični Neochrome. Ova dva formata jesu česta, i tačno je da se smatraju univerzalnim, naročito za kolor-slike, ali u poslednje tri godine došlo je do prave eksplozije paint-programa sa čitavom paletom formata, pomenimo samo PIC (32.000 bajtova) i PAC, komprimovani STAD format koji su, bar u Evropi postali deo facto standard za monohromatske bit-mapirane slike. Ova zamerka se, praktično odnosi na sve



Outline prozor

anglo-američke programe koji se uporno drže para Degas/Neo.

Istini za volju, ovo nije toliko ozbiljan nedostatak koliko je ozbiljan skuban izbor tekstualnih formata: budući da skoro svi savremeni paint-programi podržavaju celu paletu formata, ali nije teško zamisliti šta se dešava, na primer, pri pisanju uputstva za neki program koje bi trebalo da ima stotinak relativno malih ilustracija. Takve ilustracije se obično vade iz samog programa snimanjem sadržaja ekrana na disk, „čiste“ u nekom grafičkom programu i unose u program za slaganje. Svaka takva prečišćena ilustracija zahteva sopstveni fajl, u ovom slučaju fiksne dužine od 32 KB. Prostrom računom dolazi se do veličine od 3-4 MB prostora na disku, što znači 40-50 disketa ili puna četvrtina ukupnog prostora na 20-MB hard disku! A dodavanjem samo dva-tri nova formata zauzeti prostor mogao je, u proseku, biti sveden na četvrtinu, odnosno 1-2 diskete ili svega oko 1MB. Verujemo da će već u narednoj izdanju ovakvi sitni ali ipak značajni nedostaci biti ispravljeni, tim pre što je reč o relativno jednostavnim eksternim programima.

Izbor alata je u principu veoma bogat, a zajednička karakteristika im je velika preciznost i pouzdanost, ali i prilična doza konzervativnosti. Naime, uočljiva je tendencija autora da izbegava bilo kakve egzotične ili egzozične opcije, tako da svi alati deluju pomalo spartanski, ali zato nedostatak luksuza skoro u potpunosti nadoknađuju preciznošću i pouzdanim rezultatima.

Prostor namenjen ovom članku ni izbliza nije dovoljan da se makar nabroje, a kamoli opišu sve mogućnosti ovog programa – zato ih izdvojiti još samo procesor ideja, *Outliner*, kao stvar koja će oduševiti svakog ko se bavi pisanjem „iz glave“. Reč je o veoma moćnom strukturnom alatu koji pruža mogućnost formiranja i preuređivanja osnovne konstrukcije dokumenta i njegovih glavnih delova, koji mogu biti paragrafi ili poglavlja u knjizi, priče ili članci u novinama, pojedine scene u scenariju. Svaki od tih delova predstavljen je kao grafički objekat, slično programerskim dijagramima toka. Najbitnije u ovakvom pristupu je to što se svaki objekat mo-

že nezavisno editovati, čime se omogućava obrazovanje hijerarhijske strukture dokumenta sa nivoima važnosti.

Ovakva organizacija se najčešće koristi u udžbenicima i priručnicima i poznata je pod nazivom *Djueva numeracija* (Dewey Numbering); jednom obrazovan kostur dokumenta može se zatim pridodeliti tekstu, čime se organizacija i preglednost bitno poboljšavaju i pojednostavljaju. Jednom dodeljen kostur uvek se može preurediti, čime se automatski preuređuje i sam tekst na koji se odnosi. Ovo je izuzetno vredna opcija koja se može sresti i u drugim programima, ali za razliku od Caligraphera, najčešće je reč o skupu elementarnih funkcija koje imaju malu ili nikakvu upotrebnost vrednost. Za ovaj *Outliner* mogu bez preterivanja i bez rezerve da kažem da je daleko najbolji od svih koje sam do sada imao prilike da vidim, kako na ST-u tako i na drugim mašinama, i u pogledu jednostavnosti rada i u pogledu efikasnosti i preciznosti.

Zaključak

Sa paketom *Caligrapher Professional* sam se zahvaljujući ljubaznosti generalnog zastupnika Atarija za Jugoslaviju, zagrebačke firme 3C CONING, družio nešto više od mesec dana, što je sasvim dovoljno za sticanje pune slike. Sasvim je jasno da je u paket uloženo puno znanja, truda i vremena, uz veoma dobar osećaj za meru. Iako na prvi pogled deluje pomalo kitnjasto, program predstavlja izvanredan spoj preglednosti i funkcionalnosti; nijedna opcija nije suvišna niti prenaplašena, a opet, svaka radi upravo ono čemu je namenjena i to tačno onako kako to korisnik očekuje.

Mada nijedan program, pa tako ni ovaj, nije imun na zamerke, ono što ovde ostavlja poseban utisak jeste činjenica da se i ono malo postojećih zamarki odnose na nedostatak pojedinih opcija, ali se ni jedna zamerka ne može staviti već postojećim. Stekao sam utisak da je reč o maksimalno doteranom i elegantnom, mada pomalo konzervativnom programu bez ikakvih vidljivih bagova, koji će mnoge korisnike na prvi pogled ostaviti ravnodušnim, ali ipak samo na prvi pogled.

RISC uskoro i na vašem stolu

Tržište personalnih kompjutera pokazuje znake zamora kakvi se ne pamte još od vremena rata Spectrum-a i Commodore-a. U sve moćnijim mašinama, procesor postaje kamen spoticanja.



Imperativ kompatibilnosti Intel-ovih procesora, neizbežno je uvek i neke loše osobine koje su morale da budu prenesene u nasleđnike i8088. Softverske firme su navedenu kompatibilnost iskoristile na najgori mogući način, pa se u većini programa koji se vrte na sve bržim procesorima i486 ne nalazi ni jedna instrukcija izvan seta koji je sadržavao procesor i8088.

Tako se na tržištu pojavila velika razlika u kvalitetu između klase ličnih računara i klase tzv. radnih stanica. Sve je bilo u redu dok je razlika u ceni između ove dve klase odgovarala razlici u kvalitetu. Sistem je počeo da se ruši kada su sve brži Intel-ovi procesori počeli da zahtevaju sve brže i kvalitetnije ostale komponente koje čine računar. I želje korisnika ka većim jedinicama spoljne memorije (hard diskovi, strimeri, CD ROM), ili boljom grafikom doprinele su tome da se razlika u ceni između prosečne rdne stanice i naprednijeg personalnog kompjutera drastično smanji.

RISC - jedna principijelna koalicija

Predviđajući skoro preumernje tržišta na kupovinu radnih stanica, nekolicina svetskih proizvođača hardvera i softvera za PC računare udružila se u grupu ACE (Advanced Computng Environment) koja je sebi u zadatak stavila razvoj radnih stanica na bazi RISC (Reduced Instruction Set Computer) procesora, istovremeno zadržavajući kompatibilnost sa Intel-om.

Uz novo udruženje ide i nova skraćenica - ARC (Advanced RISC Computing). To je istovremeno i niz preporuka koje će jednom, verovatno, prerasti u standarde za radne stanice ove grupe proizvođača.

U igri su, uz "većite druge" na listama najvećih proizvođača

personalnih kompjutera, i vrhunski proizvođači softvera: Microsoft, Compaq, Acer, Control Data, Digital Equipment, Kubota, MIPS, NEC, NKK, Olivetti, Prime, Pyramid, Santa Cruz Operation (SCO), Siemens/Nixdorf, Silicon Graphics, Sony, Sumimoto, Tandem, Wang i Zenith. Grupa, dakle, nije nacionalno organizovana: pored nekoliko veoma agresivnih proizvođača sa Dalekog istoka tu su i stari znanci iz Evrope i Amerike.

Izvesno je da će buduće radne stanice biti zasnovane na RISC procesorima firme MIPS, a da će softversku osnovu sačinjavati Microsoft-ov najavljeni, mašinski nezavisni, OS/2 u verziji 3.0 i derivat Unix-a baziran na SCO-Unix-u. To će, već u startu, obezbediti široku softversku podršku novom standardu jer će većina programa već raditi ili će, po rečima Roda Keniona (Rod Canion), šefa Compaq-a, biti potrebne minimalne prepravke. Optimista je i Bil Gejts (Bill Gates), direktor Microsoft-a, koji projekat ACE već naziva "naj-

dramatičnijim razvojem na PC tržištu od njegovog postanka". Pri tom, naglašavaju učesnici, nikako neće biti zaboravljena Intel-ovska prošlost većine učesnika projekta. Novi hardver će se isto tako dobro snalaziti i sa programima pisanim za Intel-ove procesore, a i najavljeni OS/2 v3.0 će najpre biti implementiran na klasičnim personalnim kompjuterima na kojima je i nastao.

Ko će koga

Kako smo već pisali, novi OS/2 će moći da izvršava DOS, Windows i Unix aplikacije, ali u Microsoft-u naglašavaju da se komercijalna verzija ne može očekivati za manje od dve godine. Do tada će glavno "pogonsko sredstvo" radnih stanica biti Unix, za koji će da se pobrine "Unix-spezijalist" SCO. Najavljenja verzija predstavljaće objedinjena standarde SCO i OS/1 (Open Software Foundation). Time će, delimično, biti zadovoljen i Microsoft, koji ima 20% učešća u firmi SCO.

IBM, koji bi mogao da pretrpi najteže posledice navedenog dogovora, reaguje mirno i dostojanstveno. "Ono što novooznovani konzorcijum želi, IBM proizvodi već odavno. Imamo porodice radnih stanica baziranih na RISC procesoru, imamo PS/2 seriju, imamo OS/2 i poslovni Unix-System AIX", objašnjava predstavnik IBM-a Volfram Iršenbek (Wolfram Irschenbeck).

Trenutno, dogovori oko novog ACE standarda miruju nekoliko meseci, verovatno, dok se svaki od proizvođača ne odluči šta da zahteva od novog standarda da bi osigurao što veći profit u budućnosti. Eksperti ne očekuju gotove radne stanice pre kraja 1992 ili početka 1993. Kako izgleda, ne radi se samo oko dogovo-

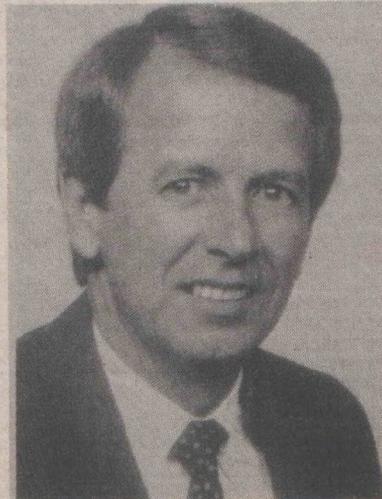
ra o specifikacijama standarda, već je problem i u nedovršenosti procesora R-4000 koji je proizvođač MIPS i koji će činiti osnovu standarda. Očekivana snaga varira od optimističkih 150 MIPS-a do pesimističkih 50 MIPS-a, što uz 64-bitnu arhitekturu još uvek ostavlja najbližu konkurenciju daleko iz sebe.

Silicon Graphics, već poznati proizvođač ranih stanica, takođe je član ove grupe i imaće veoma važnu ulogu u određivanju karakteristika sistema jer mu je pripala čast da napravi ARC specifikacije za grafički podsistem. Koliko su interesi proizvođača isprepletani svedoči i činjenica da, od aprila ove godine, i Compaq ima 13% akcija u firmi Silicon Graphics, koja je, opet, licencni korisnik Microsoft-ovih softverskih biblioteka. IBM je i ovde u nezavidnom položaju, jer i sam, u svojim radnim stanicama RISC-System RS/6000, koristi grafički podsistem firme Silicon Graphics. Tako bi i sav grafički softver koji je napisan za seriju 6000 mogao bez modifikacija da se koristi na ARC mašinama.



Kako stvar trenutno miruje, ostaje nam samo da sačekamo rasplet događaja, jer se neki od inicijatora već predomišljaju oko izbora MIPS-ovog procesora, predlažući i neke druge varijante. Da li će ova grupa naći zajednički jezik i pomiriti svoje, ponekad oprečne, interese ili će sve ostati samo jedna lepa ideja, ostaje da se vidi. Do tada, na sveopštu radost korisnika, Intel se bori sa novopečenim proizvođačima "kompatibilnih" procesora i koprocссора, dajući sve veću računarsku snagu za sve manje novca.

Privedlo V. GAŠIĆ



Rod Canion



Bill Gates

Latinka, Бирилица
Hardverska ugradnja - štampači,
video kartice
Tel. 011/347-509; 403-229

Tanjug Sezam BBS

U Međunarodnom press centru 12. juna održana je prezentacija sistema Tanjug Sezam BBS. Jugoslovenska novinska agencija do sada je distribuirala informacije koristeći teletipere, kratkotalasne predajnike i faksove. U težinji da svojim korisnicima pruži veći nivo usluga, agencija Tanjug stupila je u saradnju sa Sezam BBS sistemom.



orisnici Tanjug Sezam BBS sistema, opremljeni računarnom, modemom i programom, preko telefonskih veza biće u mogućnosti da uspostave vezu sa Sezam BBS-om i pregledaju ni preuzmu generalni servis Tanjuga na srpskohrvatskom jeziku, svetski servis Tanjuga na engleskom jeziku i servise na španskom, francuskom i nemačkom jeziku. TV stanicama na raspolaganju stoji teletex koji se prenosi u program direktno. Jedan od korisnika ovog teleteksta je beogradska Nezavisna televizija Studio B. Ukupan broj dnevnih informacija koje se nude korisnicima je preko pet stotina.

Za Tanjug servis plaćaće se posebna preplata tako da će i postojeći korisnici Sezama morati da doplate izvesnu sumu ukoliko budu želeli i ovakvu vrstu informacija. Cena preplate još nije poznata.

Pred salom punom novinarima konferenciju za štampu otvorio je direktor Tanjuga gospodin Risto Lazarov. U ime Sezam sistema govorio je upravnik sistema i glavni urednik časopisa

„Računari“ Jova Regasek. Zatim je jedan od autora sistema, gospodin Zoran Zivotic (drugi autor Dejan Ristanovic) bio sprečen da prisustvuje) otkočeo sa praktičnom demonstracijom Tanjug Sezam BBS-a.

Interesantna je činjenica da po završenoj demonstraciji rada sistema nije bilo uobičajenih novinarskih pitanja. Jedan od razloga može biti obsesno ponašanje ljudi sa televizije (nije jasno kog studija jer nisu imali oznake) koji su upali u ključnom trenutku prezentacije i zabljesnuši salu svojim reflektorima jednostavno ometali prisutne zarad 15 sekundi reportaže. Drugi, sigurno značajniji razlog, verovatno leži u činjenici da je većina novinara doživela jednu vrstu tehnološkog šoka. Jedinica je da se kod nas tek otkrivaju kao tehnološko čudo elektronske pisace mašine, telefaks aparati ili pejdžeri. Na kompjutere kao „tehnologiju 21.-vog veka“ još ćemo sačekati. Ako ipak ima onih koji smatraju da ne treba čekati još desetak godina mogu se obratiti agenciji Tanjug, (Marketing) na telefone 011/625-722; 625-729 ili 625-341.

Aleksandar RADOVANOVIĆ

kluba BiH trudili su se da pomognu videotekarima da se snađu u novim uslovima. U tome je pomogao i Promex sa možda najinteresantnijom stvari: kolor katalogom koji obuhvata skoro sve video kasete izdate kod nas (oko 2.000 filmova) i košta 150 dinara.

Interesantan je komplet Union filma „Školska lektura“ u kojem se nalaze „Ana Karenjina“, „Rat i mir“ i slični klasici na video kasetama, pogodno za one kojima dovoljna i slabija ocena iz materijeg jezika i književnosti. Na istom štandu deset BASF DD disketa košta 400 dinara.

Prazne video kasete kod Star-teca su od 99 do 161 dinar za 180 minuta. Očito je da za ovih godinu dana njihova cena nije previše porasla.

Kao i prošle godine, na satelitskoj opremi učesnika VideoSat dočekala nas je Monika Sečela na kanalu Eurosport. Koicidencije su stvarno interesantna stvar, pogotovo ako uzmemo u obzir da je Eurosport imao problema upravo pred VideoSat

prestajao sa emitovanjem. Inače opremu za prijem TV programa preko satelita izložili su Elkor, Pap telematika, PIT Inženjering i Velcom Gorenje, koji je otvorio mrežu svojih servisa za satelitsku opremu.

Čudno je da su videorekorderi postali rijetkost na ovom sajmu – izgleda da je tržište prezasićeno. Sveto se na Sharp (Centrokop), koji je prikazao i TV prijemnik sa ugrađenim videorekorderom kao i long-play CD.

Exportdrov (zastupnik Technica) prikazao je sintisajzere i Hi-Fi opremu svog principala. Na njihovom štandu dva puta dnevno su emitovani video filmi preko video-beam-a (na platu).

Sve u svemu, VideoSat je razočaranje što se tiče kompjuterske tehnike. Međutim, ako uzmemo u obzir da mu to (više) i nije namena, te da je sasvim sigurno ispunio očekivanja filmofila i videomana Sarajeva i okoline – zaslužuje svaku pohvalu.

Samir RIBIĆ

Amiga Fan Club ponovo sa vama!

Hakeri i programeri, posle duže pauze ponovo krećemo! Svima koji su do sada učestvovali u radu ovog kluba srdačno zahvaljujemo i pozivamo da ponovo postanu aktivni članovi. Za one koji to do sada nisu bili, daćemo kraći pregled pravila kluba: Klub ima dve sekcije. Jedna se isključivo bavi programskim jezikom C (tačnije AZTEC C-om), a druga assemblerom. Član može postati svako ko na disketi pošalje samostalno napisanu rutinu, odnosno rutinu koju je dobio iz ovog kluba i poboljšao je. Na disketi koju ste poslali dobijate do tada pristigle programe; kada prvi put dobijemo vašu disketu, postajete član kluba i dobijate redni broj. Svaki listing treba detaljno komentarisati da bi se i drugi snašli u njemu. Takođe, treba da ima zaglavljive sa podacima o autoru, programskom jeziku u kom je pisan program, datum slanja. Ako neko eventualno poboljšava ovu rutinu, svoje podatke će napisati ispod postojećih.

Uz svaki listing treba priložiti izvršni program, kao i ostale potrebne fajlove. Učlanjenje u naš Fan Club daje vam mogućnost da od drugih nešto naučite ili da čak, posle izvesnog vremena, ponovo dobijete sopstveni program - poboljšan, sa ispravljenim bagovima... Svako ko pokuša da prisvoji tuđ rad ili na drugi način ošteti drugoga, biće isključen iz kluba i izgubiti pogodnosti koje klub pruža! Naša adresa je:

**Svet kompjutera
(za Amiga Fan Club)
Makedonska 31
11000 Beograd**

A sada - iznenađenje! Većina naših hakera i programera u svom radu koriste pomoćne, uslužne programe koji znatno olakšavaju rad sa Amigom. Mnogi poseduju veliki broj ovakvih programa, a mogu se naći na skoro svakom svetskom BBS-u koji se bavi Amigom. Na žalost, mnogo naših hakera nije u mogućnosti da nabavi ovakve programe. Zato vas pozivamo da nam pomognete u osnivanju berze Public Domain programa (programa u javnom vlasništvu). Lista prispielih PD programa izlaćće u svakom broju Sveta kompjutera. Pošaljite nam neki PD program (koji nemamo), i napišite koji biste želeli da vam pošaljemo. Razmena će se odvijati po načelu "program za program". Pradžno će imati programi sa uputstvom i, eventualno, listingom. Primićemo samo programe koji imaju jasnu naznaku da su PD programi (odobrenje autora da se program može slobodno kopirati i sl.). Ako autor zabranjuje kopiranje ili menjanje programa, nećemo ga primiti. Nadamo se da ćete se odazvati našem pozivu. Naša adresa je:

**Svet kompjutera
(za PD berzu)
Makedonska 31
11000 Beograd**

VideoSat '91.

Početom juna u Sarajevu je po drugi put održan sajam video, satelitske i kompjuterske opreme pod nazivom VideoSAT '91.



ko se sećate, u izveštaju sa prošlogodišnjeg sajma izrazili smo nadu da će VideoSat narasti i samim tim postati značajniji kompjuterski događaj u Bosni i Hercegovini. Međutim, ove godine je krenuo i sajam „Kompjuteri u poslovnoj prameni“, pa je kompjuterska oprema na VideoSatu reducirana na ono što bi mogli nazvati „pojjava“.

Dakle, sve što je od kompjutera ostalo bio je jedan Whitefield 16MHz AT čiji je cilj bio da pri-

kaže program za vođenje poslovanja video klubova. Bilo je i nekoliko Segrinovih konzola s svetlosnim pistoljima, koje su uvozili Genex i Intervideo.

No video kasete bilo je napretek. Za razliku od prošle godine, svi naslovi su iz legalne produkcije, u skladu sa novim zakonima. Kod većine (re)izdavača bilo je svega i svućega, ali poneki su se i specijalizovali. Cijene kasete sa filmovima prilično variraju – komplet od deset naslova košta od 2.500 do 5.000 dinara.

Na štandu Udruženja video

(Nastavak sa 16. stranice)

preko SMPTE, od kojih su najvažniji Mediashow i, svakako, Showmish.

Muzika

Samo korisnici Amige znaju kakvo je uživljanje čuti odličan stereo zvuk iz kompjutera. Lasci smatraju da Amiga ima mogućnost, nego reprodukcije zvuka kao CD, ali to samo približno tačno. Naime, CD radi sa 16-bitnim zvukom, a Amiga sa 8-bitnim. Takođe, DMA hardver može proizvesti „samo“ 28000 sempla u sekundi, dok CD 44100, a DAT (Digital Audio Tape) čak 48000. Zbog toga se ljubitelji pravog zvuka nudi 16-bitni muzička kartica firme „SunRise Industries“. Kao i za 24-bitne grafičke kartice, i za bolji zvuk su potrebni novi programi za obradu, i kojih, naravno, ima sve više.

Elem, AD1016 ima četiri 8-bitna, oversampling anti-aliasing“ filtera i DSP-56001 (Digital Signal Processor) sa brzinom od 12,5 MIPS-a. To znači da se tačnost može kontrolisati mnogo puta u sekundi, čime se dobija verna reprodukcija zadatog zvuka. Ovom karticom moguće je isprogramirati posebne efekte kao što su eho, digitalna kašnjenja i inverzija u realnom vremenu. Takođe, na ploči je i digitalna I/O kartica koja omogućava direktno čitanje podataka sa CD-a u binarnom obliku (kao što je i zapisan na CD ploči), bez potrebe za samplovanjem. Naime, MIDI i SMPTE interfejsi su podržani. Što se softvera tiče, prikazana su nova remek-dela, kao što su Studio 16 i Audition 4.

DTP i slično

Konkurent Professional Draw-u je, od skoro, „Gold Disk“-ov Art Expression, koji, logično ima mogućnost čitanja podataka Page Stream-a. Takođe je predstavljen i „Hot Links“ brz tekst procesor sa bit-map editorom (dvodimenzionalne slike) koji služi kao pomoćni program Page Stream-u. Tako bi u njemu korisnik trebalo da otuka tekst i pripremi grafiku, a to kasnije lepo sredi sa noćinjam, ali i nezgodnijim Page Stream-om.

Na sajmu je demonstrirana i nedovršena, brza verzija, Professional Page-a, što je svakako za pohvalu. Za dobar DTP rezultat najčešće treba imati i skener. Scan Master, firmi „Oxxi“ za cenu manju od 2000 dolara nudi 300 dpi i 24-bitno skeniranje, dok se programom Image Master može data slika zumirati i prepraviti u 256 nijansi sive. Odlična opcija je i otklanjanje određene boje sa skenirane površi. Moguće je „zaključati“, recimo, crvenu boju, ako je tekst koji skeniramo obeležavan crvenom olovkom, i rezultat će biti skeniran tekst bez obeleženih delova.

Sajam kao sajam...

...nije dugo trajao, ali je srednicma koji su ga posetili doneo mnogo korisnih obaveštenja o tome šta Amiga može da uradi, i šta će biti u stanju da uradi. O tome koliko je Amiga profesionalna strana napredovala - prosudite sami.

Aleksandar PETROVIĆ

Promenljivo pred burnu jesen

Jun je bio mesec brzih promena. „Računarska marka“ dostigla je čak 28 dinara. Svaki dan doneo je nešto novo, tako da je ova rubrika tek silka jednog od njih. Po svemu što smo čuli, ovo leto najavljuje jesen bogatu novim proizvodima, boljom uslugom i profesionalnim radom.



roteklih meseci ne prekidno se povećava jaz između proizvođača sa velikim osnovnim kapitalom i malih firmi. Stalne promene propisa, strepnja od devalvacije i pogoršavanje uslova rada primorali su mnoge male firme da ovog meseca uvode privremene obustave prodaje, da prodaju isključivo fizičkim licima ili samo na jedan način. Lagerovani računari, veća noćna rezerva, a često i bolja informisanost omogućili su većim prodavnicima da više rizikuju i zadržte poslovanje u mirnijim vodama.

Većina firmi odlučila se za smanjenje marže (pa time i čistog prihoda po jedinici). Uz blago smanjenje nabavnih cena, najviše zbog sniženja cena osnovnih ploča, sve zajedno uticalo je na to da cene na domaćem tržištu ostanu na približno istom nivou.

Istovremeno je nervoza zbog moguće devalvacije donela neublaženo veliku potražnju za računarsima, pogotovu za početne leta, kada je uobičajen pad prodaje. Stiče se utisak da neki kupci jedva čekaju da potroše dinare.

Iz više izvora saznajemo da se za jesen priprema masovna prodaja računarskog softvera.

Ohrabrujuće je da većina ljudi s kojima smo razgovarali smatra da kupcu treba obezbediti punu podršku i da je vreme bezobrazno velikih zarada na prodaji program prošlo. Uostalom, po opštem pravilu, cene su visoke dok je konkurencija mala. Prva tri proizvođača koja nastupe sa kvalitetnom uslugom po razumnim cenama obično izazovu povlačenje onih koji su radili posao „na brzini“ i naplaćivali na isti način. Cene se tada stabilizuju, raste zdrava konkurencija; kupac najzad može da dobije traženo u razumnom roku, sa uobičajenom podrškom itd.

Standarni modeli

Standardni modeli „PC berze“ zadržali su isti oblik. Pri tom treba očekivati izmenu najpro-

davnijih modela koje će izazvati prirodno kretanje prodaje ka procesorima na višem računom taktu i izlazak na tržište brojnih brzih modela.

Oprostili smo se od XT računara čiji malobrojni primerici, koji se još prodaju, većinom rade sa V20 procesorima.

U oblasti „starih“ 80286 ploča trenutno su najprodavaniji modeli na 16MHz, dok se na tržištu sreću i taktovi od 20 i 25MHz.

Najinteresantniji 80386 u SX varijantni radi na 16 i 20MHz, a u DX varijanti težište se ubrzo pomerila sa 25 na 33MHz.

Što se tiče 80486 mašina, sigurno je da „plafon“, neće ostati na početnih 25MHz, dok je završni domot još u budućnosti.

Podrazumeva se da svaki model uključuje miša, tastaturu sa utisnutim YU slovima i minimalno dva serijska i jedan paralelni priključak.

Podatke o cenama i dalje procenjujemo veoma oprezno. Sumnja u kvalitet dela ili modela povlači i smanjenje uticaja njegove cene na tablicu ili, u krajnjem slučaju, eliminaciju podatka.

Opis svake konfiguracije podeljen je na četiri bloka: opis osnovne ploče (procesor, takt, memorija, keš, koprocessor), spol-

Verovali ili ne

Pripremajući „PC Berzu“ obišli smo i proizvođače koje uz svaki računar isporučuje kratko i kvalitetno pripremljeno uputstvo za korišćenje, napisano na srpskohrvatskom jeziku. Budući da je ovo koliko redak toliko i konkretan poteg prodavca, u sledećem broju objavićemo nazive svih proizvođača koja nam pošalju podatke ili za koja znamo da uz opremu isporučuju dobru dokumentaciju, uključujući i uputstvo na našem jeziku.

KADA SE NA TRŽIŠTU POJAVE JEFTINIJU RAČUNARI, PRODAVAT ĆE IH profesional

PC AT 286/12/1-45

Main board 286/12, EMS, RAM 1Mb, MGP VU set, 14" Mono monitor, HD/DF Controller, Hard disk 45Mb, 28ms, Floppy 1.2Mb, Baby Case - 220W PS, 102 Keyboard VU

29.900 din

PC AT 386/25/2-85

Main board 386/25, RAM 2Mb, MGP set, 14" Mono monitor, HD/DF Controller, Hard disk 80Mb, 18ms, Floppy 1.2Mb, Mini Tower Case - 200W PS, 101 Keyboard VU

59.981 din

PC AT 286/16/2-40M GRAFIČKA STANICA

Main board 286/16, EMS, RAM 2Mb, Card VGA (1024x768), 14" VGA MONO Monitor, 1024x768, HD/DF Controller, 28/16 port, Hard disk 125Mb, 18ms, Floppy 1.2Mb, Mini Tower Case - 200W PS, 101 Keyboard VU, Genius Mouse GMB Plus

39.755 din

...A ZA ONE KOJI NISU TOLIKO BOGATI...

PC AT 386/33/4-125S GRAFIČKA STANICA

Main board 386/33, 128K Cache, RAM 4Mb, Card VGA (1024x768), 14" VGA COLOR Monitor, 1024x768, HD/DF Controller, 28/16 port, Hard disk 125Mb, 18ms, Floppy 1.2Mb, Mini Tower Case - 200W PS, 101 Keyboard, USA/UK, Cherry, Genius Mouse GMB Plus

91.683 din

PC AT 486/33/8-338C FILE SERVER

MB - ISA, 486/33, 128K Cache, Coproc, RAM 8Mb, MGP 14" Mono Monitor, ESDI HD/DF Controller, Adaptec 2322 D, Hard disk CDD 338Mb, 14.5ms, Floppy 1.2Mb, Tower Case - 200W PS, 101 Keyboard, 252Mb

198.532 din

LAPTOP, NOTEBOOK

PLOTTERI, SUMMAGRAPHICS, ROLAND, CALCOMP
STAMPACI, MATHEMATICS, BUBBLEJET, LASERJET
EPSON, CANON, FUJITSU, HP

NOVELL verzije 286 u 2,1, 5-100 korisnika
NOVELL verzije 386 u 2,1, 200-250 korisnika
INSTALACIJA Ethernet, Arcnet, Multituser

ISPORUKA DO 14 DNI

GARANCIJA 18 MESECI

Cene su promenljive, pozovite!



professional
Dobrih dana

TELEFON/FAX: (061) 556-480
TELEFON: 559-373 lok. 347, 350, 361
STEONE 19, LJUBLJANA

| Miševi | | |
|---------------------------|-----|-------|
| Model | DEM | DIN |
| Genius GM 6 | 36 | 750 |
| Genius GM 6 Plus | 55 | - |
| Genius GM 6000 | 65 | 1.450 |
| Genius GM-D 320 | 51 | 1.000 |
| Genius GM-F 302 | 80 | 1.520 |
| Genius GM-F 303 | 90 | 1.730 |
| Genius GeniTrack GK-T 320 | 160 | 3.040 |
| K5000 | - | 870 |
| A4 | 55 | 2.100 |
| Logi Pilot | 90 | 1.750 |
| Logi S9 | 180 | 3.580 |
| Logi Profi Package | 220 | 4.350 |
| Logi Trackman | 220 | 4.580 |
| Trackball FT100 | 80 | - |
| Supermouse II | 40 | 850 |
| Supermouse II Cordless | 180 | 3.550 |

tog nedostatka samo pitanje vremena.

U toku poslednjih meseci plaćanje prilikom prijema opreme postalo je preovlađujući način, pri čemu se kod garantovane cene prodavac obavezno štiti dodatnim klauzulama. Reda su plaćanja 100% avansno po starom načinu i sa fiksnom cenom. Povećao se i broj preduzeća koja prodaju računare na tri do pet rata je prodavci. Pri tom su nam neki prodavci najavili i prodaju na dva desetaka rata. Ove vesti moći ćemo da proverimo već narednog meseca.

Više nije retkost garantni rok od 18 meseci, a ni dvogodišnji. Broj servisa je sve veći. Naravno, posle izvesnog vremena praksa će pokazati koji će od njih uspeti da održe visok nivo usluga i steknu reputaciju.

Opšti utisak je da kvaliteta pratećih usluga sve više raste i da će (i pored velike potražnje) jesen biti period veoma oštre konkurencije velikog broja preduzeća u kome će mnogi naglo napredovati ili se ugastiti.

„Repata“ periferija

Iz godine u godinu „miš“ postaje sve važniji periferni uređaj personalnih računara. Tako danas većina kupaca u svetu i sve veći broj kupaca kod nas uz računare nabavlja i „miševe“. U tabeli se nalazi uporedni pregled cena.

Teško je snaći se u šarenulu velikog broja različito opremljenih modela (podloge, adapteri, priručnici, softver), pa ćemo ovaj temen posvetiti veći prostor u jesenjim brojevima.

Interesantno je da poredjenje cena u Nemačkoj i kod nas daje veoma čudne rezultate. Kod određivanja cena „miševa“ domaći prodavci, očigledno, sebi ostavljaju mnogo veću slobodu.

Izvori

Primarni izvor podataka su preduzeća različitih osnovnih

orijentacija i veličine, birana tako da reprezentuju segmente tržišta: „Elektronika 011“, „OSA“, „Elektrodeta“, „MOST“, „Sutlic“, „Mace Računari“ i „Euronic“ iz Beograda. Dopunski podaci dobijeni su korišćenjem cenovnika i ponuda desetak preduzeća iz naše zemlje i Nemačke; pregledom reklama u novinama i stranim časopisima; jeftinim primerak sa korisnicima, prodavcima i serverima računara.

Računovodstvo

Prottekli godina programski paketi za vođenje finansijskog poslovanja često su bili meta ne baš dobromarnih šala. Programi su rađeni improvizovano, skoro bez ikakvog znanja osim delimičnog poznavanja nekog programskog paketa za rad sa bazama podataka ili jednog programskog jezika.

Vremenom je postalo jasno da je razvoj programa veoma složen posao. Počelo se učiti od sveta i shvatati da nije moguće uraditi ozbiljan i obiman program bez dobro vođenog tima stručnih ljudi. Takođe, postalo je jasno da podršku korisnicima može da pruži samo stabilno vođeno preduzeće.

Oblik podrške polako je prelazio sa stalnih ličnih konsultacija na korišćenje grupnih seminara, dežurnih telefona za odgovaranja na pitanja korisnika, kvaliteten komplet uputstava koji se isporučuje uz programe itd.

Na žalost, period učenja na greškama ostavio je dosta zabluda i gorčine kod svih koji su u njemu učestvovali. Kupci koji su jednom skupo platili opremu i izradu programa koji im nikad nisu vratili novac, postali su nepoverljivi. Među programerima se često može čuti da oni koji drže do sebe ne rade na bazama podataka (o računovodstvu da i ne govorimo). Čak su i neki programski jezici i razvojni paketi prešli u malograđansku kategoriju. „Ako to već radite, nemojte o tome još i da pričaju.“ Kao što

Najjeftiniji „miš“ na beogradskoj „plavoj pijaci“

Prikupljajući podatke o cenama „miševa“ za našu tablicu, pokušali smo da pronađemo i jeftin primerak sa dobrim odnosom kvaliteta/cena. Ubedljivo pobednik je model „K5000“, proizvođača „KT Technology“, koji preduzeće „OSA računarski inženjering“ iz Beograda prodaje po ceni od 870 dinara. Paket sadrži i diskete sa osnovnim softverom.

Iako smo skloni da budemo sumnjičavi prema niskim cenama, konstrukcija i dizajn deluju nam sasvim ubedljivo. Naravno, važi pravilo da o ukusima i dizajnu „miševa“ ne vredni raspravljati.

Pozivamo prodavce koje smo možda prevideli da nam se jave.

se to često dešava kod nas, zaboravljeno je pitanje kakav je rezultat, a ostala su sva druga.

Prikupljajući podatke za ovu rubriku i rađajući relativno često konsultantske poslove za preduzeća koja uvode računare u poslovanje, sve češće se susrećemo sa ozbiljnim programima koje su razvila naša preduzeća i programeri. Kompromitovana oblast „računarskog računovodstva“ dobila je više izuzetno kvalitetnih, obimnih programskih paketa koji se nalaze u nezaludnoj anonimnosti. Posebno dobar utisak ostavili su sve jača i zrelija podrška koju kupac dobija uz proizvod.

Tako će „PC berza“ najesen početi sa serijom članaka posvećenih testovima domaćih programa, predstavljajući preduzeća koja su ih uradila i anketama korisnika. Pokušaćemo da odgovorimo i na jednostavno pitanje efikasnosti upotrebe računara kod nas

nje memorije (hard disk, disketne jedinice, traka), grafike (kartica i monitor), tipa kućišta i dodatka.

Isporka i podrška

Osnovni motiv za izbor konfiguracija bilo nam je interesovanje na tržištu.

Sve je češći rok isporuke od desetak dana (i kraće); po pravilu ovakvo kratak rok mogu omogućiti prodavci koji raspolaze većim sredstvima i, samim tim, dovoljno velikim brojem računara na lageru. Skupa, usko specijalizovana oprema i dalje zahteva nešto duže čekanje, mada i u tom slučaju rok retko prelazi mesec dana.

Sve više se proširuje obim usluga, tako da solidan broj proizvođača stvarno može ponuditi kompletna rešenja problema koje uključuje analizu poslovanja kupca, ponudu više opcionih rešenja sa analizom efekata, razradu metodologije rada, opremanje računara, potrebnom periferijom i programima uz obuku korisnika i prateću dokumentaciju. Dobro napisana i kvalitetna uputstva još uvek su slaba tačka mnogih ponuda. Stiže se utisak da je ispravljanje i

1. 80286 /12MHz/ 1MB; fiksni disk 40MB/30ms, disketna jedinica 5.25" 1/2 3.5"; „Hercules“ grafika sa YU slovima i monohromatskim monitorom od 14"; „desktop“ kućište.

2. 80286 /16MHz/ 2MB; fiksni disk 80-120MB/20ms, disketna jedinica 5.25" 1/2 3.5"; VGA/256KB grafika sa monohromatskim monitorom od 14" (800x600); „desktop“ kućište.

3. 80386SX /16MHz/ 4MB; fiksni disk 80-120MB/20ms, disketna jedinica 5.25" 1/2 3.5"; VGA/256KB grafika sa monohromatskim monitorom od 14" (800x600); „desktop“ kućište.

4. 80386DX /25MHz/ 4MB; fiksni disk 80-120MB/20ms, disketna jedinica 5.25" 1/2 3.5"; VGA/256KB grafika sa kolor monitorom 14" (800x600); „desktop“ kućište.

5. 80386DX /33MHz/ 4MB, keš 64KB; fiksni disk 150-200MB/15-20ms, interna jedinica trake 60MB (120MB), disketne jedinice 5.25" 1/2 3.5"; SVGA/512KB grafika sa kolor monitorom 14" (1024x768); „tower“ kućište.

6. 80386DX /33MHz/ 4MB (CAD), keš 64KB, matematički koprocesor 80387/33MHz; fiksni disk 150-200MB/15-20ms, interna jedinica trake 60MB (120MB), disketne jedinice 5.25" 1/2 3.5"; SVGA/512KB grafika sa kolor „multi-sync“ monitorom 16" (1024x768); „tower“ kućište, profesionalni miš.

7. 80486 /25MHz/ 4MB, sekundarni keš 128KB; fiksni disk 150-200MB/15-20ms, interna jedinica trake 60MB (120MB), disketne jedinice 5.25" 1/2 3.5"; SVGA/512KB grafika sa kolor monitorom 14" (800x600); „tower“ kućište.

| Model | Nemačka (DEM) | | | Jugoslavija (DIN) | | |
|------------------|---------------|---------|---------|-------------------|---------|---------|
| | najniža | srednja | najviša | najniža | srednja | najviša |
| 1. 80286/12 | 1.250 | 1.400 | 1.700 | 29.000 | 32.500 | 43.500 |
| 2. 80286/16 | 1.900 | 2.100 | 2.500 | 56.000 | 60.000 | 68.000 |
| 3. 80386SX/16 | 2.400 | 2.600 | 3.100 | 68.000 | 79.000 | 90.000 |
| 4. 80386DX/25 | 3.500 | 3.700 | 4.100 | 85.000 | 100.000 | 115.000 |
| 5. 80386DX/33 | 5.800 | 6.300 | 6.800 | 152.000 | 170.000 | 200.000 |
| 6. 80386DX/33CAD | 8.200 | 8.800 | 9.500 | 212.000 | 240.000 | 275.000 |
| 7. 80486 /25 | / | 7.600 | / | 190.000 | 215.000 | 270.000 |

Tablica sadrži minimalne, srednje i maksimalne cene u Jugoslaviji i Nemačkoj. Cene su bez poreza na promet (u Nemačkoj MwSt od 14% i Jugoslaviji 3%).

Vrednosti za jun ostale su skoro nepromenjene. Jedinke karakteristične promena jeste blago sniženje cene u Nemačkoj, uz ostajanje domaćih cena na istom nivou.

Respon koeficijenta diana/marka takođe je skoro nepromenjen, osim oštrog blagog povećanja. Od modela 1 do 7 koeficijent je u intervalu 23-26 za minimalne, 23-28 za srednje i 26-29 za maksimalne cene. Koeficijenti za skuplje i jeftinije proizvode (po horizontalni) i sličnom su rasponu: 23-29. Karakteristično je da je mnogo manje prodavaca koji prave velike eskurzije naviše (više od 30), dok smo na lišni na nekoliko izuzetno jeftinih konfiguracija (ispod 22).

RAČUNARSKA MARKA trenutno je na 28 dinara, sa težnjom porasta. Od jesenjeg izdanja „Berze“ uvešćemo komparativno praćenje službenog, erog i računarskog kursa marka.

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 catridge II (još uvijek najbolji odnos cijene i mogućnosti)

5. Giant 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 zaštita).

21. Final catridge 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 svjetlosna olovka, Centronics interface za štampač, audio-video kabl za monitor, joystick (palica za igru) itd. Cijene su orijentacione i važe na dan isporuke, plaćanje pouzećem. PTT troškove plaća kupac. Nazovite nas!

PUBLISH 64 - direktno iz Nemačke - prvi pravu profesionalni program za stono izdavačstvo za C-64/128. Svojin mogućnostima premašuje programe kao The Newsroom, Stop The Press... Publish 64 sadrži grafički i tekst editor a koristi i sve gotove slike iz Print FOX-a. Na raspolaganju je i veliki izbor fontova. Program je idealan za izradu kataloga, brošura, kućno novinarstvo i sl. Publish 64 sa originalnim uputstvom na 20 strana i disketom ste samo 75 dinara + PIT. Tel. 091/218-786 od 8 do 15h.

KORISNIČKI programi za kasetu 100% ispravni. Svi programi imaju kompletne uputstva. Deo iz naše ponude: Intro-Skola, My Game, Kurs mašinka, Programi za jezik... Najbolnima ponuda i profesionalna usluga, detaljnije u našem besplatnom katalogu. Zovite nas: 018/832-914 (Nebojša) i 018/831-774 (Mirko).

POVOLJNO Commodore 128, disk drayv 1571, monitor, štampač Epson za 23 000,00 dinara. Tel. 021/818-622, posle 15 časova.

POVOLJNO prodajem nove disk jedinice za C-64. Tel. 018/23-772.

GARFIELD

Matematika za VII i VIII razred na Commodore 64. Jedinstvena prilika da uz pomoć računara savladate gradivo. Programi su koristan i za druge učenike i za manje uspešne. Kaseta sadrži udžbenik (7 ili 8), zbirku podupune rešenja zadataka i testove na C-64. Svi vaši problemi vezani za matematiku će brzo nestati a oca i znanja tiče mnogo bolj.



PROGRAMI za C-64. Tel. 698-568, tražite Julijanu.

PAX SOFT 64/128

SVE ZA DISK (IGRE I USLUŽNI PROGRAMI), IZUZETNO POVOLJNO, BESPLATAN KATALOG SA OPISOM SVIH IGARA I PROGRAMA ZA DISK. EVO NEKIJI NAJNOVIJIH IGARA: BACK TO FUTURE 3, BAD TRIAL, PREDATOR 2, NAVY SEALS 3, BAD BLOOD, GILDED AGES, SKULL AND CROSSBONES, SCOOPY AND CRAPPY DOG, TURBICAN 2, LAST NINJA 3, LOTUS ESPRIT T.C., L.A. POLICE DEPT., ESKIMO GAMES...
 UALUŽNI PROGRAMI ZA DISK: 3D MESSAGE MAKER, GIGA CAD+, AMICA PAINT, VIDEO FOX +++, ADVANCED ART STUDIO, VIDEO WIZARD, FINAL BYTE...
 TAKODE PRODAJEMO I KOMPLETE ZA KASETU! DOBIJATE BESPLATAN KATALOG PRI PRVOJ NARUDBINI, NEMA POJEDINAČNE PRODAJE KASETNIH IGARA!!! EVO KOMPLETA PO MESCIMA:
 APRIL: OIL MAMA, LUPO ALBERTO, WARLOCK, VINCENT, CHIP CHALLENGE, GIANA SISTERS REMIX, DIPLOMACI, MADSPRINGS, HAZAR, LOOPZ...
 MAJ: GREMLINS 2, MIGHTY BOMB JACK, SP MONACO GRAND PRIZ, EMILIO HUG, QUIZ TURBICAN 2, CAVEMANIA, WILD FIRE, ATOMINO...
 JUNI: SKULL AND CROSSBONES, NAVY SEALS 3, SWIV, LAST NINJA 3, LOTUS TURBO ESPRIT, L.A. POLICE DEPT., AUTO TEST, TURBO AND BURN...
 JULIJANUŠI: RASPIŠITE SE!
 VLADIMIR ILIĆ, DOBRILE MIROČIĆ 16, 1936 NEGOTIN TELEFONI: NON STOP 019/811-687 ILLI (17:30h), 019/814-367 ZOVITE 019/811-687 ILLI 019/814-367. NEČETE ZAŽALITI!

011/150-165

VLASTA M SOFT

Igre, programi, pojedinačno i kompleti za Commodore 64/128. Super povoljne cene. Katalog besplatan. 11080 ZEMUN, Garbaldijeva 4/26, tel. 011/104-938. Prodajem dva džojstika Quick Shot 2.

COMMODORE 64 - Popravci, rezervni dijelovi, ugradnja reset tipke, AV-kabliovi, senzorske palice, tv-mix i ispravljač. Tel. 072/414-243.

C-64 Najnoviji programi na disku iz inozemstva: Red October, Dragon Strike, Composer disk, Victory utility, Disk časopisi (Mamba, lococ...) Besplatni katalog. (1D=10din) Igor Bolta, 6. proleterske bb, 46240 BRJAC, tel. 048/73-018, Danko Tomas, Komun bb, 50270 Vela Luka, tel. 050/82-384.

PRODAJEM nov Commodore-64, kasetofon, džojstik, epični modul, kompletne igre, literaturu, veoma povoljno. Tel. 011/482-982.

Nove cene malih oglasa

Ako nam šaljete mali oglas, tekst oglasa treba da bude čitko otiskan, sa prebrojanim rečima (ADRESA i TELEFON TAKODE 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 fotokopiju) uplaćene na odgovarajući iznos. Samo oglasi primljeni do 15. u mesecu dolaze u obzir za objavljivanje u broju od narednog meseca. Adresa: "Svet kompjutera", mali oglasi, Makedonska 31, 11000 Beograd. Novac treba uplatiti na žiro-račun broj 60801-603-24875 CENE OGLASA sa naznakom "Mali oglasi u Svetu kompjutera".

| | | |
|------------|-------------------|------------|
| Obični: | prvih 10 reči | 250,00 din |
| | svaka sledeća reč | 20,00 din |
| Uokvirani: | 1 cm na 1 stupcu | 375,00 din |
| | 1 cm na 2 stupca | 750,00 din |

Najmanja moguća visina oglasa je 2 cm.

COMPUTER SERVICE MASTER
 tel. 018/321-015
 NIŠ
 COMMODORE SPECTRUM

ARS SOFT C64/128 deseti raspust zajedno sa vama. Najbolje igre proteklih deset sezona za kasetu, disk. Kompleti za početnike. Džojstici kvikshot 2, diskete 5.25 i 3.5 inča. AMIGA ARS kataloga prodaja. Najbolje za Amigu na jednom mestu. Narudžbe telefonom od 17 sati. ARS SOFT, Drugi bulevar 34/52, 11070 Novi Beograd, tel. 011/131-641.

KOMODOR 64, turbo kasetofon i džojstici, novo, povoljno. Tel. 013/48-927.

GOLDSTAR
 Samo za Vas najnovije igre i programi sa najboljim kvalitetom snimanja i super niskim cenama. 30 dinara snimljena disketa!!! Vi nam poklonite svoje zapise, a ostalo je naš posao. I zagarantujemo kvalitet je naš slogan. Hvala. Igor, tel. 072/750-489.

PRODAJEM za C64/128: Reset i Eeprom-module sa resetom i programima; elektronski i Quick-Shot Palice; svetlosnu olovku za crtanje po ekranu; T-razdelnik za presnimavanje; svetlosni podsivač glave kasetofona; izvičaj za podšavanje; bušač za diskete; kabel TV-kompjuter; navlake-zaštita od prašine; ispravljač za C-64; priključak TV-kompjuter; kabel kompjuter-video; program... + poštarina. Zdenko Šturm, Pantovak 61, 41000 Zagreb, tel. 041/227-679.

CESTARIOR
 Prodajemo najnovije i starije igre i uslužne programe na kaseti i disketi po najnižim cenama. Sve igre dobijamo iz njemacke moguca je i preplata. Zovite: 097-366-409 097-37-145

THE BEST SOFT 64: Izvrsna kasetna + komplet (tematski, mesečni, uslužni) + štepljane glave + LOTO + 1000 pokova + adresar + bioritam + spisak + katalog + uputstvo = 65 dinara. Tel. 018/711-132 ili 018/711-667.

DISC DREAM DREAMERS

NUDIMO VAM VIŠE OD 4000 DISKETA ZA VAŠ COMMODORE 64 !!!

Nz to Vam nudimo usluge na štampaču EPSON LX.

PRODAJEMO...
 Disc 1541/2

ZA BOGATO ILUSTRIRANI KATALOG POŠALJITE 50 DIN. U PISMU.ROK ISPORUKE 24 SATA.

5+1 10+3 ČOŠIĆ LUKA 045
 NA 5 KUPljenih i BESPLATNA P.PRICE 30
 NA 10 KUPljenih i BESPLATNE 41320 KUTINA 211-732
 DISKETE.

1+1

CAKOV

Akcioni 1

Buffalo Bill, Running Man, Indiana Jones, Storm Lord, Muncher, Gun Runner, Living Daylights...

Akcioni 2

North sea Inferno, Ninja Spirit, Crack Down, Hammerist, Cowboy Kidz, Black Tiger, Road Burner...

Auto trke 1

ZR 1, Ferrari 540, Rally Cross, California Test Drive...

Auto trke 2

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

Avanture

Spiderman, Eric The Wiking, Hobit, Vera Cruz, Dracula...

Menadžerski

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

Pucački

P-47, Scramble Spirit, Cabal, Dragon Spirit, Afterburner New, No Mercy, MIG 29, Target...

Filmski hitovi 3

Dick Tracy, Total Recall, Neverending Story, Robocop...

40 legendi

Igre koje su dobile najvišu ocenu igrometra u svim specijalizama: After War, Deliverance, Red Heat...

Avanturistički

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

Najbolje igre svih vremena 2

Ball, Jackal, GameOver, Shadow Force, Hard & Heavy, Paoman...

BOKS

Fight Night, Ring Side, Knockout, Thai Boxing, Bruno Boxing...

Karate - Kung Fu

Tiger Road, Last Ninja 2, Ninja Warrior, Chamber of Chao Lin, Shinobi, Dragon Ninja...

Borilački

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

Legenda živi, 1

Blue Max, Bagitman, One on One, Manic Pinner, Xaxxon, Scramble, Pacman, Phoenix, Straple

Filmski hitovi 1

Back To The Future II, Sledge Hammer, Turtle T, Mutant, Monthly Python...

Crtni film

Popej, Asterix, Roger Rabbit, Batman, Tom & Jerry, Scooby Doo, Mickey Mouse, Garfield...

DUEL

Rocket Ball, Pitstop2, One on One, Yie Air Kung Fu, War Play, Barbarian, New Basket, Top Gun...

Filmski 1

Return of Jedi, Rambo, Robocop, Star Trek, Predator, Platoon, Superman, Death Wish...

Filmski 2

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

Luna-park

Dragon Ninja, Tiger Road, Flying Shark, Guerrilla Wars, Led Storm, Out Run, Penetrator...

Timski

Magic Jonson Basketball, World Trophy Soccer, Penalty Soccer, Italy 90, Kick Off, Team Sport...

Legenda živi, 2

Commando, Green Beret, Maradona, Elite, 1942., Yie Air Kung Fu, Mikie...

Helikopterske simulacije

Fort Apocalypse, Super Huye, Choplifter 2000...

Strava i užas

The Muncher, Temple of Terror, Ghost n' Goblins...

Igre za celu porodicu

Pikado, Domine, Dame, Risk, Tetris, Poker...

Logički

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

Svemirski 1

Dread Nought, Dna Warrior, Canale of Mars, Pogatron, Arcade Classic, Silk Worm, Uridium...

Svemirski 2

Cyberoid, Excelaron, SDI, Typhoon, Terafighter, Last Mission, Mega Apocaly, Black Thunder...

Najbolje igre svih vremena 3

Circus Games, Run for Gunlight, Postm. Path, New Cars, Xenon...

Legenda živi, 3

Rambo, Batman, Last Ninja, Robocop, Barbarian, Test Drive 2, Hostages...

Zvezdani ratovi

Matematika

1. 60 programa za srednjoolke
2. aritmetika

Hemija

period. slat., traženje elemen. prov. 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

programi za govor kompjuter vas uči izgovor i naglasak

Edukativni softver

Najbolji disketni korisnički programi

Jedan program na disketi sa uputstvom = 120 din.

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

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

COMMODORE 64: Rhapsody (baza podataka), Demo Demon, Video Fox (rad sa videom, kućno novinarstvo), Certificate Maker (pozivnice, čestitke kalendara...), Superwriter (izrada introa i demoa), Electronic Kit (štampane pločice, biblioteka elektronskih elemenata), Game Maker (izrada video igara), Music Shop, Kawasaki Rhythm Rocker, ROM-Muzik (muzički), Fast Load (ubrzanje diska 10x), Renegade Copy (najbrži copy program), Hi Edi+ (CAD/CAM), 3 in 1, Disk Maintenance, Mini Office (tekst procesor, baza podataka, spreadsheet), Fontmaster II (tekst proc sa ruskim, hebrejskim itd.), World Geography, Demo Designer, Intro Designer, Weird Utility (paket demo makera), Fast Hack'em (kopira sve), Miami Vice (paket copy i razbijalčki programa), Beastie Boys Utility Disk (paket razbijalčki), CAD 64 (CAD/CAM), MegaGeos (20D, cena 550 din, sadrži GeoPaint v2.0, GeoWrite v2.0, GeoCalc, GeoFile, 40 novih fontova...), Edison (nastavak

Print Fox-a, Home Video Producer (rad sa videom, špice, katalozi, efekti...), Stop The Press (tekst procesor sa mnogo sličica i 30 vrsta slova), Wordstar 64 (tekstprocesor), Superbase (baza podataka), Geos YU (tekst procesor sa našim slovima, (do 135 slova u redu, mešanje teksta i slike, kalkulator, notes + odličan program za crtanje), Fortran 77 (programski jezik), The New'sroom (kućno novinarstvo), Microprolog, Platine, Giga CAD (CAD/CAM), Chart Pack (grafikoni i dijagrami)...

Najbolji kasetni korisnički programi

Jedan program na kaseti sa uputstvom je 40 din.

Bioritam, Adresar 64 (najbolja kasetna baza podataka za C64), EasyScript (tekst procesor), Hi-Edi+ (CAD/CAM), Picasso (grafika), Future Computer2.0, Horoskop, MegaPascal, TurboPascal, Database Digitizer (digitalizacija govora, pesme), Fortran 77 (programski jezik), Oxford Pascal, CAD 64 (CAD/CAM), Giga CAD+ (projektovanje), Home Video Producer i V. Titles (rad sa videom: špice, katalozi), Chartpack (grafikoni i dijagrami), Graphic Adventure Creator (napravite avanturu), Giga Paint, Amica Paint, Vizavite YU (tekst procesor), Simon's Basic I i II, Copie 202 (copy disk/traka/disk), Megatape (kopiranje zaštićenih programa), Profi Assembler, Monitor 49152, Stat (statistika), Multiplan, MAE II assembler, Geos YU, Mega-Geos...

AKI+1

p.p. 15, 11210 Beograd, 011/714-868

Jedan komplet igara sa kasetom = 100 din. Drugi je besplatan (plaćate samo kasetu - 60 din). POŠTARINU I PAKOVANJE PLAĆA KUPAC.

Porno igre

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

Strategije

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

Ratne igre

Beach Head 3, Protector, Navy Moves, Destroyer Escort, Terrorist, Strike Force Cobra, A.C.E...

Simulacije letenja

F-16, F18 Hornet, A.C.E., Project Stealth Fighter, Top Gun...

Šahovi

Battle Chess, Chess Champ, Chessmaster War Room, Chessmaster 2100 2D 13D, Sargon III...

Igre bez granica

Bacanje žene sa ramena, skok sa tornja, skok u čašu, žongiranje, trka u džakovima, ravnoteža...

Detektivski & James Bond

Rulet, Poker, Black Jack, Strip Poker, Jackpot, Casino...

Las Vegas

Rulet, Poker, Black Jack, Strip Poker, Jackpot, Casino...

HITOVI 1991 - 1

Rick Dangerous II, Kamikaze...

HITOVI 1991 - 2

Hard Drivin, Time Machine...

HITOVI LETA 1

Days of Thunder, Wrath Demon, St. Dragon 1-3, Tot. Recall, Shadow of the Beast 1-8, Turb. Carting, Letrix...

Olimpijade

Winter Olympiad, Summer Olympiad, Vratilo, Biciklizam, Skokovi u vodu, Prepone...

Fudbalski

Kenny Dalglish Football, Emily Hughes Soccer, 5 A Side, Soccer Supremo, Soccer4, EuroSocc...

Zimski i letnji sport

Klizanje, biatlon, ski, bob, atletika, mačevanje, gimnastika...

Košarke

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

Početnički

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

Cirkuske igre

Hodanje po žici, žongiranje, trapez, Circus Attractions, Circus Games, Clown Joy...

Tenis i golf

3D Intern. Tennis, Davis Cup, Passing Shot, Leaderboard, J. Nicklaus Golf, Golfmaster...

Fliper i bilijar

David's M. Magic, Night Mission, Pinball Wizard, 3D Pool, Billiards, Crazy Pool, Snooker...

HITOVI 1991 - 3

Deliverance 1-3, Atom Ant...

HITOVI 1991 - 4

Dražen P. Basket, Star Ace...

HITOVI LETA 2

Strider 2, Dragon Breed, Edd the Duck, Summer, Camp, UN Squadron 1-7, E Sweat, Blazing Thunder...

Svaki komplet sadrži između 40 i 60 igara. Uz svaku kasetu dobijate oštampani spisak igara sa brojačem, turbo program, štimač azimuta, štampano uputstvo za apsolutne početnike i katalog sa spisikom igara. **KUPI JEDAN KOMPLET, DOBIĆEŠ DVA!!!**

Sportski

Expl. Fist 3, Soccer 3, Leaderboard Golf, Power Play Hockey, Match Point, D.T. Superest...

Svet igara 6

Najbolje igre iz 'Sveta igara 6': Batman, Ghostbusters, Turbo Out Run, Double Dragon, M.Y.T.H...

Svet igara 7

Najbolje igre iz 'Sveta igara 7': Security Alert, F-16 Combat Pilot, Magic J. Basket, Ghoul's n'Ghosts...

Svet igara 8

Najbolje igre iz 'Sveta igara 8': Midnight Resistance, Back to the Future, Deliverance, Turrican...

Amiga hitovi, 1

Midnight Resistance, Turrican, Kick Off 2, Beach Volley, Out Run, Oper. Thunderbolt, After War...

Amiga hitovi, 2

Robocop, Strip Poker, Emilio Hughes Soccer, Tetris, Italy '90, Batman, Rambo, Ghoul's n'Ghosts...

Amiga hitovi, 3

Test Drive 2, Continental Circus, Predator, Dragon Ninja, Power Drift, Zeka Roger, Ninja Warrior...

HITOVI 1991 - 5

Kick Off 2, F. Barsi Football...

HITOVI 1991 - 6

Ski Or Die 1-5, Manchester United...

HITOVI LETA 3

Dick Tracy, Neverending Story 2, Robocop 2, Total Recall 2-3, Turbo Racer, Tom-Cat, Kick Boxer, Tit&Bit.

Naj-igre '87

Tiger Mission, Delta Force, Mikie, Paperboy, ACE II, Jeep Command...

Naj-igre '88

Tom & Jerry, Robocop, Jordan vs Bird, Test Drive 2, Renegade 3...

Naj-igre '89

Indiana Jones, Tetris, Shinoby, Cabal, Emili Fudbal, King of Beach, Tetris...

Naj-igre '90

Tie Break, Power Boat, Beach Volley, Rainbow Island, Rick Dangerous...

Najbolje igre svih vremena

Fort Apocalypse, Pacman, Fliperi, Skool Daze, Donk. Kong, Scorable...

Kviskoteka

Igre memorije i pojnova, pitalice, test inteligencije, kviskoteka, MTV Remote Control, kviz...

Western

Wild West 2, West Bank, Kane, Buffalo Bill's Wild West Show, Cowboy Kid, Desperado...

HITOVI 1991 - 7

Beach Volley, Rad Ramp Racer...

HITOVI 1991 - 8

Yogis Great Escape, Oli & Lisa...

HITOVI LETA 4

Teen. Mut. Ninja 1-8, Super Cars, Red October 2, Judge Dread 1-6, Twin World 1-10, Combat Zone...

Paketi uslužnih programa

GRAĐEVINA 800 d.

ram u ravni, teorija 2. reda, branas-ti okvir, ploča u ravni, ravninski okvir, ploče u prostor, kontin. nosači, nosači na elias. podl., nosač, Stress.

MINI OFFICE II

Izvanredni uslužni paket! Tekst procesor, Baza podataka, Spreadsheet, Poslovna grafika...

Audio-video klub

Program za neuporedivo lakše vođenje svih poslova! Za disk, 100 din.

Grafički programi 2

Picasso, Art Studio, Graphic Studio 2,3, Hi-Edi+, Kosta Painter, Video Titles, CAD64...

Mašinski jezik

Profi Assembler, Monitor 49152, MAE 2 assembler, CHIP Monitor, Monitor 64, Assembler, Disassembler...

Tekst procesori

VizaWrite 64 - YU slova, EasyScript, Mini Office 2...

Programski jezici

FORTRAN77, TurboPascal, Forth, Oct. Pascal, Pascal 64, Microprog, SimonsBasic I II, Graphic Basic...

Demo i intro makeri-writeri

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

Napravite svoju video igru!

Game-Makeri
Graph. Adv. Creator, Shoot'em Up Construction Kit, Game Maker, Game Graphics Designer...

Grafički programi 1

Chartpack, Geos YU, Geos V1.3, MegaGeos, GigaPaint, Amica Paint, Home Video Producer...

Najbolji muzički svih vremena

MusicShow, Kawasaki R.R., Rom Muzik + 40 programa...

Najbolji uslužni svih vremena

Stat, VizaWrite, EasyScript, Practicalc + 40 programa

Paket + kasetna + štampana uputstva = 100 din.

Poštovani,
kao klub sa najdužom tradicijom u zemlji nudimo Vam, veliki izbor od oko 2000 kvalitetnih programa: igre, uslužni, obrazovni ... Programe snimamo na disketama i kasetama (TDK, SONY, BASF i druge).

Tražite spisak disketnih programa i igara. Veliki izbor programa za crtanje, štampanje, rad sa videom ...

Šta mi nudimo? Realnu cenu programa, svu potrebnu literaturu, a za sve naše usluge dajemo garanciju. Rok isporuke programa je 24 časa. Programe snimamo i verifikujemo direktno iz računara. Programe snimamo i pojedinačno.

NAJJEFTINIJE

CENE:

- 1 KOMPLET 50 din. + KASETA
- 2 KOMPLETA 70 din. + KASETA
- 4 KOMPLETA 130 din. + KASETE

troškove pakovanja i poštarine snosi kupac!

NOVO

OBRAZOVNI KOMPLET

MATIŠ (sva rešenja), GEOGRAFIJA, PRIRODA I DRUŠTVO, SRPSKI, ENGLJSKI ...

IDEALNO ZA UČENIKE OD 4-8 RAZREDA OŠ

svi programi su radeni po novom planu i programu

CENA kompleta 160 din + KASETA (DISKETA)

NOVO

POTREBNA POVERLJIVA OSOBA ZA RAD U KOMPIJUTERSKOM KLUBU

SPECIJALNI POPUST

10 KOMPLETA PO VAŠEM IZBORU SA UPUTSTVOM

SAMO

250 dinara + KASETE

SPISAK KASETNIH KOMPLETA (od 30-60 programa)

OLIMPIJADA

Calgary Games, Summer Games 3, Winter Games, Decation, Winter Olympiad

MENADŽERSKI KVIZ

Sport Triangle, Pop Rock Kviz 1-3, WC, Football Manager, Pub Trivial 1 Soccer, Keny Daughfish, Rock Star, Bobs Full House

CRTANI FILM

Batman The Movie, Mickie, Popey, Donald Duck, Donald Duck, Road Runner, Scooby Doo, Garfield, Tom & Jerry, Stanlio & Olo.

AVANTURE

Dance of Dracula 1-3, Hacker Eric The Viking, Castle Of Terror, Run Way, SpideMan, Vampire, Armagedon, Big, Big, SpideMan

TIMSKI

Micro Soccer, Tim Sport-Fudbalštafeta, odbojka, Emilio Butragena, Euro Soccer, Match Day 2, Piter Shilton, Hot Shoot.

ŠAHOVI

Colossus 40, Chessmaster 2100, Battle Chess, Grand Monster Chess, My Chess 3.0, Profy Chess

PORNO

Samanta Fox, Strip Poker, Porno Movie, Sex Diva Show, Swedish Erotica, Digi Fuck, Apehs, Porno Show, Party Girls, Sex

STRATEGIJA

Ocean Conquest, Up, Periclope, Legions Of Dead War In The Middle Earth, Arxans Of Rome, Road Warrior, Bismarc German

DRUŠTVENE IGRE

3D Pool, Tetris, Monopoly, Domino, Jack Pot, Flipper Set, Africa Tihili, Master Chess, Hollywood Poker

RATNE IGRE

Operation Wolf, War, Bringer 1-6, Purple Heart, Navy Moves, 1942-1943, Rogue Trooper, Kari Warriors, Commando, Mig 29

NAJBOLJE IGRE

Italia 90 1-2, Test Drive II-Europa, Adidas Football, Die Hard, The Break, Oly & Lisa.

GRAFIČKO-MUZIČKI

Art Studio, Music Mashine, Music 64, Coala Painter 2, Scotch Paint, Kawasaki Ritar, Riker

MATEMATIKA

ENGLJSKI JEZIK rečnik i gramatika

HITOVİ JULA

1 i 2

HITOVİ AVGUSTA

1 i 2

SIMULACIJE

LETenJA

F-16 Hornet, Project Stealth, Fighter Ace, Spitfire 40, Strike Force Harrier, Top Gun, Acrobat, Tomhawk

BESMRTNE IGRE

Babylon, Super Hero, Lamzara, Mega Blob, Scorpion 2, Cheap Skate, Mega Dragonus, Jackal, Trail Blazer, Stormlord

BORILAČKE VEŠTINE

Technik Knock Out, Gladiator, Shinobi 1-5, Startacus, Renegade III, Dragon Ninja 1-3, Sword Slay, Barbarian II

SVEMIRSKÉ IGRE

Delta Force, Sigma 2, Super Uridium, Silk War, 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 Tryx

FILMSKI HITOVİ

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

LUNA PARK

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

AVANTURISTIČKI

Operation Godzile, Might day Squad, Joe Nebraska, Operation Mobe Dick, Pac Land, Operation Loch Nes, Metropolis Short

DUEL

(za 2 igrača)

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

ARKADNE IGRE

Wonderboy, Park Patrol, Jet Set Willy, Knock Out, Manic Minot, F-Strike, Kick, Donkey Kong, Pac Mania, Giana Sisters.

AKCIONE IGRE

Navy Moves, TechnoCop 1-4, Vigilante 1-3, Action Fighter, Spy Hunter 2, Hostages 2, Hooper Cooper, Mutant, Hamer of Grim

SPORTSKE IGRE

Waterpolo, Footballer of Year, Pro Tennis Simulator, Daley Thompson, Pro Ski Simulator, Jocky, Wilson Dartz

PROGRAM. JEZ. + uputstvo

MAŠINSKI JEZIK + uputstva

USLUŽNI + uputstvo

BAZE I TEKST PROCESORI

Uz kasetu dobijate **TURBO 250**, program za štelovanje glave kasetofona, spisak igara na kaseti i katalog sa uputstvom.

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

CLUB 69 B. ATANACKOVIĆA 5 11050 BEOGRAD tel. 011/ 429-741

made by VEGA (011) 512-1170

Allo-Allo

COMMODORE 64/128

KUPITE JEDAN KOMPLET A DOBIJETE DVA
(ZA DRUGI KOMPLET PLAĆATE SAMO KASETU)

1+1

SVE NAŠE KOMPLETE MOŽETE NAĆI I U SLEDEĆIM GRADOVIMA:

SARAJEVO **IDA COMP**
Vojvode Putnika 14 C
Tel. 071/659-120

NOVI SAD **ELEKTRONIK**
Šafarikova 19
Tel. 021/615-689

NIŠ **HOT LINE**
Dušanova 35
Tel 018/40-377

SKOPJE **VIDEOTEKA
A & D**
Ulica 11. Oktobar 3
Tel 091/239-989

KUPCI IZ OVIH GRADOVA KASETE MOGU DA PREUZMU **ODMAH**

TENKOVSKI

Die Hard II, Heavy Metal, Super Tank, Guerilla Wars, 3D Tank, Battle Bound Project ...

SAM SVOJ MAJSTOR

Napravite sami svoju igru bez poznavanja programskih jezika

BORBE SA MAČEVIMA

Golden Axe, Ninja Kornjače, Barbarian, Spartacus, Gladiators ...

MIX No 1

Izbor najtraženijih igara iz naših kompleta

POMORSKE BITKE

AVIJACIJA

ČUVENE BITKE: 1942, 1943, P-47, A.T.F. Sanxion, Flying Shark II, Typhoon, Protector ...

PLATFORME & LAVIRINTI

SREDNJI VEK

Robin Hood, Zoro, Iron Lord, Sir Lancelot, Knight Games, God's and Heroes, Feud ...

NAJ C-64 1

Ghostbusters I, Phoenix, Boulderash, Pacman, Soccer, Aztec Challenge, BC's Quest ...

NAJ C-64 2

Paper Boy, BMX, Robocop, Mikie, Fist 2, Operation Wolf, Pinball Power Rambo, Saboteur ...

CIRKUS

Gađanje žene noževima, Klovnovi, Akrobacije na žici, Dresura tigrova, Ispaljivanje iz topa ...

PUSTOLOVINE

Wonder Boy, Black Lamp, Postman, Pat, Carnox, Andy Capp, Pacland, Rick Dangerous, Great Escape ...

LEGENDA 1

Pole Position, Scramble, Match Point, One on One, Wizard of War, Zaxxon, Manic Miner ...

LEGENDA 2

Elite, Death Wish, Masters, Top Gun, Barbarian II, Commando, Green Beret, Dan Dare 2 ...

LEGENDE 3

Balman II, Hostages, Last Ninja II, Vendeta, Road Blaster, Laser Squad, Untouchables ...

IGROMETAR

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

NAJBOLJE '87

Tiger Mission, Knockout, A.C.E II, Poing, Mikie, Delta Force, I Ball, Breaker, West Bank ...

NAJBOLJE 88

Tetris, Platoon I, Predator 2, Garfield I, Fernandez Must Die, Danger Freak I, Over the Top ...

NAJBOLJE '89

Turbocop, Roger Rabbit, Test Drive II, Indiana Jones II, Fist II, Rick Dangerous I, Kick Off I ...

NAJBOLJE 90

Kick Off II, Die Hard I, Pinball Power, Beach Volley, 3D Tennis, Double Dragon, The Race ...

*Svaka kasetna sadrži TURBO 250, program za štelovanje glave, spisak programa i 30-60 igara.
*Profesionalno urađen katalog (20 d.) šaljeemo samo uz naručene kasete i uz svaku poklanjamo prog. **BIORITAM**

PRVI PUT NA TRŽIŠTU SNIMAMO NA VRHUNSKIM CHROMDIOXID KASETAMA

**Allo-Allo, Majke Jevrosime 20, ulaz II, 3. sprat, stan 14.
11000 Beograd. (011) 32-22-77**



Prva grupa koja je zvanično proglašena za najbolju **Allo**

COMMODORE 64/128

Allo - Allo

PROVERITE I VI ZAŠTO NAS MNOGI KOPIRAJU

IGRE BEZ GRANICA

Svesne igre takmičarskog tipa koje će Vas sigurno dobro zabaviti i zasmejati

LIKOVNI IZ STRIPOVA

Masters, Batman, Superman, Flash Gordon, Spiderman, Fantom, Tarzan

SPORTOVI NA VODI

Surfing, Waterpolo, Plovanje, Skokovi, Ikrice, glisera i ... Bezarno od akulata!

BOŽIĆNE ČAROLIJE

Deda Mraz, Gruđvanje, Sankanje, Skljanje, Klizanje, Bob, Planinarenje

TENIS & GOLF

SKEJT

Skating 220 Degree, Skating USA, Skate or Die, Skate Wars, Snowboard, Back to Future II ...

LAS VEGAS

Rulet, Poker, Jack Pot, Kazina, Strip, Poker, Fliperi, Bilijari, Automati ...

FLIPER & BILIJAR

KVISKOTEKA

MT V Himske Control, Show Muste, Sport, Pop Rock, Zvez, Igra Asocijacio, Memorije, Poimova

LOGIČKI

proverite logičko razmišljanje kroz igre: Rick Dangerous, Dan Dare III, Test Inteligencije, Tetris ...

MENADŽERSKI

Football Manager, Basket Manager, Manchester United, Rock n Roll, World Cup 90 Pay Off ...

DRUŠTVENI

Karte, Sah, Monopol, Domine, Master Mind, Podmornice, Fliper, Rulet, Mice, Pikado, Stix ...

MUNDIJAL

Maradona, Butrageno, Lineker, Hugo Sanchez, Barezi, Shilton, Dalgligh, Italy 90, Kick Off II ...

NBA

D. Petrovic, M. Jordan, I. Bird, M. Jonson, Trice, Zakucavanje, NBA, One on One I ...

SPORT

Fudbal, Košarka, Atletika, Odbojka, Plovanje, Golf, Tenis, Biciklizam, Streljanje, Boks ...

TIMSKI

Waterpolo I i II, Hockey, Soccer, Match Day, Rocket Ball, Baseball, Rugby I i II, Odbojka, NBA Basket ...

AUTO-MOTO 1

Test Drive I, Out Run I, Pit Stop I i II, Pole Position, Speed King, Buggy Boy, Kick Start II, BMX ...

DUEL (ZA 2 IGRAČA)

T. Boxing I, Ping-Pong, Knockout, Fist II, Hyperbowling, Spartacus, Ninja Masacre, Match Point ...

BORILAČKI

Keceri, Kung-Fu, Box, Sumo, Kendo, Ninja, Bruce Lee, Samurai, Shao Lin, International Karate ...

NINJA

Last Ninja I i II, Ninja Spirit, Ninja Warriors, Ninja Commandos, Bionic Ninja, Ninja Master, Saboteur ...

AKCIONE

Commando, Rambo III, Predator, TurboCop, Robocop, Hostages, I. Jones, Die Hard I, T. Renegade ...

RATNE IGRE

Green Beret, Platoon, Operation Wolf, Army Movies I i II, Jackal, Falklands, A.C.E., 3D Tank, 1942 ...

WESTERN

Buffalo Bill, Cowboy Kid, Express Rider, Dead or Alive, Iron Horse, Gun Show, West Bank ...

SVEMIR

Scramble, Phoenix, Bandits, UFO, Sigma Seven, Galaxy Star track, Falcon, Moon Patrol, ELITE ...

CRTANI

Garfield, Zeka Rogor, Pink Panther, Stramplovi, Paia, Miki, Asterix, Tom & Jerry, Road Runner, Jogo, Popeye ...

FILM

Umri Muski I, Red Heat, Top Gun, Rambo, Povratak u Buducnost, Cobra, J. Bond, Batman na Moci ...

DETEKTIVSKI & JAMES BOND

Pacman, Double Dragon, Moon Cresta, Tiger Road, 1942, F. Patrol, Out Run, Phoenix, Scramble ...

EROTSKI

Samantha Fox, Nude Girls, Sex Games, Dirty Movie, Strip Poker, Party Girls, Swedish Erotica Show ...

SIMULACIJE

A.C.E. I i II, F-14, F-16, F-18, F-40, Top Gun, Spitfire 40, Solo Flight, Fighter Pilot, Boeing 727 ...

HELIKOPTERI

Tiger Mission I i II, Havoc, Mr. Hell, Blue Thunder, Heli Drop, Tiger Hell, Chopper Gun Runner ...

SA AUTOMATA

Colossus Chess, 3D chess II, Sargon II, Chessmaster, Battle Chess, Cyrus II, Chess Champ ...

HORROR

Ghostbusters I i II, Tower of Terror, Vampire, Memphis, Nosferatu, Dracula, Ghosts n Goblins I i II ...

ZA POČETNIKE

Donkey Kong, Krystals of Zona, Boulder Dash s. IG, Artec Challenge, Kickman, Pit Stop II ...

TETRIS

Block Out, Welltris, Lysis, Wahn, Pheadra, Rotation II, Patal, Mega Tetris, Mental Bloks, Tetris ...

SAH

Colossus Chess, 3D chess II, Sargon II, Chessmaster, Battle Chess, Cyrus II, Chess Champ ...

GRAFIČKI & MUZIČKI

MEGA KORISNIČKI

OKO 150 NAJBOLJIH PROGRAMA

MATEMATIKA

oko 60 programa za srednju skolu

ENGLESKI & NEMAČKI

Navy Seals, Swiv, Last Ninja III, Lotus I, Esperit, Skull & Crossbones, D. Tris, Bad Blood ...

HIT 116

Ridicop II, Total Recall II, 3D Soccer, Never-ending Story II, Chase HQ II, Western Connect, Dick Tracy ...

HIT 117

NINJA KOHINJACE: 110 delova! Iwan Wars, Judge Dred, Wacky Darts, Double Sphere, Red October II ...

HIT 119

Gremlins II, Turrican II, Protonics, Bakimo Games, Mighty Bomb Jack, Fire Pit, Grand Prix Manager ...

HIT 120

Navy Seals, Swiv, Last Ninja III, Lotus I, Esperit, Skull & Crossbones, D. Tris, Bad Blood ...

HIT 121

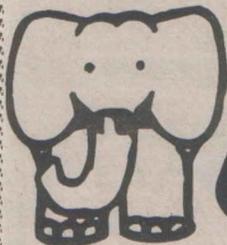
Predator II, Lon Wolf, Back to The Future III, 500cc Turbo Manager - Rijeka, Lotus Turbotop Esperit ...

KUPI IZ BEGRADA KASETE MOGU PREUZETI ODMAH UZ PRETHODNU NAJAVU ISKLJUČIVO NA TEL: 33-44-68

cena: 50 d. + kasete
PTT plaća kupac

Allo jedini originalni izvor ovih kompleta za C-64/128

telefon: 0711557-063



JUMBO

Commodore 64

DISKETNE IGRE

Commodore 64

na 9 disketa
10-ta
besplatna

- Gremlins 2 1D
- War for the Crown 2 1D
- Hunt for Red October II 1D
- Chip Challenger 1D
- Lotus Turbo Esprit 1D
- Ekimo Games 1D
- Last Ninja 3 2D
- Turricane 2 2D
- Judge Dread 1D
- Navy Seals 3 1D
- Fl 3D Manager II 2D
- Seven'up spol 1D
- Russia 2D
- Twin World 1D
- Dick Tracy 1D
- Creatures 1D
- F-Swat 1D
- Crime Time 1D
- UN Squadron 1D
- Rock 'n' Billar 1D
- Wall Street 1D
- Ultimate Golf 1D
- Tack lo Future II 1D
- Duck Tales/Boja Palak 4D

- Tennis Manager 1D
- Adiddas Football 1D
- Street Sport Soccer 1D
- Operation Wolf 1D
- Predator/Movie 1D
- Scoby Doo 1D
- Three Stooges 3D
- Blue Max 1D
- Barbarian II 1D
- Neuromancer 4D
- Leader Board Gló 1D
- World Games 2D
- Conflict in Vietnam 1D
- Boof Camp 19 2D
- Colossus v 4.0 1D
- Profi Chess 1D
- Mickey's Runaway Zoo 1D
- Viz 2D
- Night Shift 1D
- Alpha Chasing 1D
- All 1D
- Dive Bomber 1D
- Die Hard New 1D
- Last Ninja Remix 2D
- Microleague Football 1D
- Cyberball 1D
- RockCop 2 1D
- Chase HQ 2 1D
- Never Ending Story 2 1D
- T.M. Ninja Turtles 4D
- Tangled Tales 4D

- Shadow of the Beast 1D
- Total Recall 1D
- Golden Axe 1D
- Summer Camp 1D
- North & South 1D
- Rick Dangerous II 1D
- Midnight Resistance 3D
- Slrider 2 1D
- Manly Python 1D
- Lords of Chaos 4D
- Buck Rogers 3D
- Empire Strike Back 2D
- Ikari Warrior III 1D
- Sly Spy 2D
- Julius Caesar 1D
- Alomic Robo Kid 1D
- Curse of Ra 2D
- Deja Vu 2D
- Blood Money 1D
- Shadow Warrior 1D
- Salan 1D
- Micro League Basket 2D
- Wings of Fury III 1D
- Ski or Die 2D
- Mondial '90 Soccer 1D
- Vendela 1D
- Secret Silver Bl. 6D
- Torn & Jerry + 1D
- Pro Boxing Manager 3D
- Blades of S/Hockey 4D
- F-16 Cobra Pilot 4D

- Italy '90 2D
- Garfield II 1D
- The Champ-Box 1D
- Pink Panther 1D
- Pole Position II 1D
- Ninja Spirit 1D
- Chessmaster 2J00 1D
- Ormy Play Basket 2D
- TV Sport Football 2D
- Ferrari Formula One 2D
- Die Hard Usa 1D
- Head Wave/Accolade 1D
- X-Men 1D
- Cabal Usa 2D
- Ninja Warriors 1D
- Barman the Movie 1D
- Turbo Out Run 2D
- Fighter Bomber 2D
- The Unlouchables 1D
- Ghoubstuler II/movie 1D
- Dragons Lair II 1D
- Beverly Hills Cop 2D
- Double Dragon II 1D
- Cabal +++ 2D
- Superman 1D
- Sex Show Eight 2D
- Grand Prix Circuit 6D
- Project Firestar 1D
- Destroyer 3D
- Tusker +++ 1D
- Rockat Ranger 4D

- Aussie Games 4D
- Circus Attraction 2D
- Iron Lord 2D
- MTV Remote Control 2D
- Indiana Jones III 1D
- Pocket Rocket 1D
- Rambo III 2D
- Star Rank Boxing 2 1D
- P-47 Mission 1D
- Fighting Soccer 1D
- Test Drive II 5D
- R-Type 2D
- Target Renegade III 1D
- Tico-Box 1D
- F-14 Tom Cat 5D
- 4x4 of Road Racing 2D
- Rick USA 2D
- Winter Olympiad '88 1D
- Oil Imperium 1D
- Strike Fleet 2D
- Super Hang On 1D
- King of Beach 2D
- Ocean Ranger 2D
- Turricane +++ 2D

samo 1 DISKETA
SNIMLJENA
DIN **68,-**

Najmanja porudbina 2 diskete! 1D označava da program zauzima 1, 2D dve strane diskele itd. Disketa ima 2 strane.

RED STORM RISING

Ova vas igra uvodi u ulogu komandanta jedine NATO podmornice u borbi protiv sovjetske ratne mornarice. Na izboru imate mnoge američke nuklearne podmornice sa najmodernijom ratnom tehnologijom. Snimak sa originala, prevedeno uputstvo!!!

PRG + + = 190 dinara

PIRATES

Ovo je igra koja Vas vraća u zlatno doba gusarenja u Srednjoj Americi. Vi ste u ulozi gusara. Uz program dobijate kompletno prevedeno uputstvo i mapu za igru, sa originala (20 strana).

PRG + + = 120 dinara

SIMULACIJE LETENJA

Ovog puta smo veliku pripremili novost!!! Naime, nudimo vam sve najbolje simulator letenja za C-64, a uz svaki program dobijate kompletno prevedeno uputstvo!

- Snow Strike 90 din.
- Blue Angles 100 din.
- Strike Force Harrier 100 din.
- Ace II 120 din.
- The Dam Busters 120 din.
- F-18 Hornet 90 din.
- Spiffire 40 110 din.
- Project Stealth Fighter 100 din.

FLIGHT SIMULATOR II

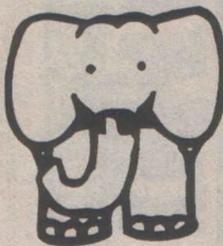


130,-

Cela Amerika kroz monitor Vašeg računara. Posle poletanja, kada shvatite da se niste ni odvojili od zemlje, ostaje realnost ove, možemo li reći igre. Najbolji simulator letenja, koji je sa PC-a preren za C-64. Uz program dobijate kompletno uputstvo na 28 strana.

telefon: 0111557-063

Jumbo



NEWSROOM

Ako već duže vreme sanjate o svom privatnom, ličnom, računarskom časopisu, pojavio se pravi program za Vas. Programski paket NEWSROOM Vam omogućava da obrađujete novinarske članke, ubacujete ilustracije, prelamate strane i još mnogo toga ...

PRG + [] + [] = 170 dinara

SUPERBASE 64

Ovo je najbolja baza podataka za C-64. Sa mogućnošću upisivanja, čuvanja i obrađivanja velikog broja podataka. Uz program dobijate i detaljno uputstvo (40 strana)

PRG + [] + [] = 145 dinara

GIGA CAD

Giga Cad je program za trodimenzionalno (3D) crtanje. Program u sebi kombinuje bogatu paletu mogućnosti uz brz rad sa ekranom sa fantastičnom rezolucijom od 1000 x 640 tačaka. Mogućnost štampanja i tri rezolucije, dve diskete, veliki broj gotovih 3D slika.

PRG + [] + [] = 170 dinara

DISKETNI KORISNIČKI PROGRAMI SA UPUTSTVOM

RHAPSODY MANAGER

Program Rhapsody sadri u jednom paketu sve neophodne funkcije malog poslovne kompjutera: tekst processor, bazu podataka, tabelarni kalkulator, i igraćki sistem.

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-100

MYCRORYTHM

je program koji obuhvata sve što je potrebno da ima jedna ritam mašina, tj. mogućnost korišćenja vokala, raznih instrumenata od gitare pa do činele i svih vrsta bubnjeva.

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-90

SHOOT'EM UP CON. SET

Ako ste oduvek želeli da sami napravite svoju igru, a nemate ni jedan od programskih jezika, onda je ovaj program za Vas. Sadri sve što je potrebno da se napravi dubina, igara: sprajtkov, pozadina, muzika, igara, smetala, FX efekti ... Ceo program radi na principu menija i veoma je lak za rad!

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-80

LOTO I LOTO SISTEMI

Ogroman broj sistema u sami program za LOTO!!! Kombinacije, procenaci, verovatnoća, statistički programi, kompletno uputstvo za upotrebu je u samom programu! Delo domaćih autora!

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-70

DEMON DEMO DIZAJNER

Najnoviji program za pravljenje demo-a. Sa ovim programom možete vrlo lako napraviti Vaše demo programe koji će imati: sliku, raster, skrol tekst, sprajtkov, muziku ...

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-90

SOUND MONITOR

U potpunosti iskoriscava muzičke sposobnosti C-64. Pruža vam mogućnost izrade kompjutnih melodija, uključujući i tempo, ritmove, glasove ... Veliki broj demo melodija profesionalnog kvaliteta.

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-100

VIZA WRITE 64

Jedan od najpoznatijih i jedan od najboljih tekst procesora za C-64. Ukoliko imate ovaj program, guranjem da će te baciti Vašu pisacu ruku u staro vaze. Ovaj program Vam otvara potpuno nove granice pisanja.

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-90

WAG VIRUS EDITOR

je delo nemacke piratske grupe i služi za pravljenje virusa koji možete podmetnuti svojim prijateljima. Velikom radošću i njegovom ljubaznošću sigurno ćete prevesti i Amigine napisati.

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-90

BEASTY BOYS UTILITY

Prvi pravi piratski disk, nemacke grupe. Tu se nalaze programi za razbijanje, kompresovanje, linkovanje, za pisanje raznih ponuka ...

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-120

GIGA PAINT

Pantastičan program objedinjuje rad sa grafikom, karaktir seom i sprajtkovima. U svakom modu imate mogućnost load i save, rotiranja i vrtnanja slika, kompatibilnost sa oko 300 programa za crtanje, izbor oko 100 štampaca, veliki broj gotovih slika itd.

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-100

ELEKTORMAT

Program koji omogućava izradu štampanih pločica. Gotove biblioteke simbola za kreiranje štampanih ploča, izlaz na printer ...

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-110

SPORSTKA PROGNOZA

Najbolji sistemi, kombinacije, procenaci, verovatnoća, statistički procenaci + tabele ... Delo je domaćih autora!

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-70

RIPPER DISK V1.0

Pomoću RIPPER DISK-a moguće je iz drugih programa kraditi slike, karaktir set, sprajtkov, pa i čitave delove programa iz tuđih igara, demos, introa ...

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-90

ART STUDIO V.2.3

Najnovija verzija programa za crtanje, mnogo vrsta olovke i brush-a, editor slova, okretanje slike, povećanje, rad sa joystick-om ili miškom, snimanje gotovih slika na disk ili kasetočni i kasnije korišćenje tih slika u raznim introima i demo programima.

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-90

PRINT FOX

Ovaj program je samo jedan u nizu izvrsnih aslovnih programa za C-64, on je u osnovi tekst processor, ali ima mogućnosti ubacivanja slika u tekst, kao i News Room. Komandni tekst procesora su iste kao i u Viza Write-u, ali Print fox ima mnogo veće mogućnosti što se tiče oblika i veličine fontova. Uz program dobijate četiri diskete sa obiljem ilustracija i fontova.

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-200

CAD 64

Vam pruža mogućnost da dizajnirate trodimenzionalne i dvodimenzionalne objekte, a kao najvažnije što vam program omogućava, je mogućnost animacije tih objekata i to po vašoj želji.

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-90

THE DISK WIZARD

Pomoću ovog programa možete ubacivati poruke i razne parole u direktorijume disketnih igara i uslužnih programa. Takođe možete i zaštititi disketu od neželjenog presnimavanja, kao i formatovati disketu i brisati fajlove koji Vam nisu potrebni.

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-90

AMICA PAINT V.1.4

Program koji će odložiti Vaše planirane nabavke Amigie ili ST-a u pozadini za moćnom grafikom. Sa programom se radi u multikolor modu sa rezolucijom od 160 x 200 u 16 boja. Odličan grafički program!

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-140

VIDEO TITLES

Program za titlovanje filmova na video. Ako posedujete video, možete praviti reklame, spice ...

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-90

DIGITALIZATOR ZVUKA

Sigurno ste do sada poželeti da svoju omiljenu pesmu čujete i na kompjutera, a niste znali ka-ko to da izvedete. Mi vam nudimo program pomoću koga ćete pesmu, govor, melodiju itd. digitalizovati i prebaciti na kompjuter i tako snimiti na disketu.

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-90

INTRO DESIGNER II

Intro designer II je jedan od najboljih intro makera za C-64. Intro ima ugrađen kompresor i linker, tako da vam u intro automatski kompresuje i spaja sa programom (igrom). Intro poseduje: 3 skrol teksta, raster, skip rastere, sprajtkov, muziku (preko 20, 9 karaktr setova, testi intro ...

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-95

FANDO BORITAM

Pružamo Vam izuzetnu priliku da uz ovaj program analizirate svoju ličnost. Sam program sadri veliki broj psihotestova koji će Vam omogućiti da pogledate kakav ste osoba. Program sadri i kineski horoskop, kao i veoma moćni bio-ritam. Program je na jugoslovenskom jeziku i veoma je lak za korišćenje.

PROGRAM+DISKETA-100

VIDEO FOX

Program namenjen svim vlasnicima C-64 koji imaju disk jedinicu i video a žele praviti reklamne spice. Moguća obrada i titlovanje filmova, pravljene po-četnih i odvajnih tipica, zaštitnih znakova kao kod 3K, MTV ...

PROGRAM+UPUTSTVO+DISKETA-100



**JUMBO
MEGA**

KATALOG 2

Novo, katalog programa sa opisima i ilustracijama, uslužnim programima, u igrama, na preko 40 strana. Za katalog pošliti 30 dinara u kovertu

REŠAVANJE PROBLEMA NA RAČUNARU

Piše: Nevenka Spalević

Zahvaljujući velikoj brzini i tačnosti izvršavanja aritmetičkih i logičkih operacija, razliom punjenju podataka, automatskom radu po spolja zadatom programu i mogućnosti donošenja odluka, digitalni elektronski kompjuteri posali su nezamisljivi u rešavanju komplikovanih problema. U prethodnim nastavcima upozнали smo se sa sastavnim delovima kompjuterskih sistema i principima njihovog rada. Ovim prilikom obradimo neke probleme kojima se rešavaju uz pomoć računara i govorićemo o pusu koji treba preći od postanke problema do eksploatacije programa koji ih rešavaju.

Veliki računarski centri po organizaciji rada podsećaju na automatizovane radne organizacije u kojima se proizvodnja obavlja po precizno razradjenoj tehnologiji. Naime, postoji analogija između obrade informacija i procesa proizvodnje materijalnih objekata. Tehnolog koji razraduje proces proizvodnje nekog mehanizma kao osnovu za svoj rad koristi crtež. Crtež objekta treba da sadrži iscrpne informacije na automatizovane radne organizacije u kojima se proizvodnja obavlja po precizno razradjenoj tehnologiji.

Problem, algoritam, program

Da bi se neki problem mogao rešavati uz pomoć računara potrebno je da se prvo iz priprema. Pre svega, neophodno je precizno definisati zadatak, zatim formulisati kako se na osnovu ulaznih podataka mogu dobiti željeni rezultati i svetlo nastupa na nekome od programskih jezika. Potom mapiraju faza testiranja programa u kojoj se odlikuju i ispravljaju greške. Na kraju se program dopunjava uputstvima za korišćenje i održavanje. Pod održavanjem programa podrazumeva se njegovo usklađivanje sa novim zahtevima korisnika. Zato se i različite uputstvo za održavanje, namenjeno programerima koji će eventualno modifikovati program, od dokumentacije pišane za korisnika koji uopšte ne mora da zna da programira.

Za neke klase problema etapa analize može da predstavlja veoma težak zadatak, jer podrazumeva detaljno poznavanje tehnologije posla i problema. Za pojedine probleme ekipa, koja se sastoji od stručnjaka različitih specijalnosti, može da utroši mesecima za definisanje ciljeva obrade. Međutim, postoje i po-

| | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | | | 13 | | | | 14 | | 15 | |
| 16 | | 17 | | 18 | | 19 | | 20 | | |
| 21 | | 22 | | 23 | | 24 | | 25 | | |
| 26 | | | | | | | 27 | | | |
| 28 | | | 29 | | | | | 30 | | |
| 31 | | 32 | | | | | | 33 | | |
| 34 | | 35 | | | | | | | 36 | |
| 37 | | | 38 | | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 |
| 45 | | | 46 | | | | | 47 | 48 | |
| 49 | 50 | | | 51 | | | | 52 | | 53 |
| 54 | | | | | 55 | | | | | 56 |



VI UKRŠTENE REČI Broj 6

VODORAVNO: 1. Osnovni element programske logike - Izbor 10. Auto oznaka za Marbor 13. Dvoje 14. Sto 16. Močvarno tlo 18. Veznik 19. Vrtisa 20. Jedan začim 21. Čišina 24. Prativ 26. Nemacki filioosf 27. Skraćena za bički sovjetski komitet unutrašnjih poslova 28. Auto oznaka za Tunis 29. Označka za energiju 30. Drugi 31. Predlog 32. Mera za površinu 33. Prispajna znamenica 34. Ostareli koji 36. Vrtisa insekta 37. Oznaka za iritijum 38. Elementarna algoritamska struktura 44. Tangens 45. Oznaka za električni otpor 46. Lenger 47. Vrtisa petluna 49. Vajaj 51. Drugi naziv za Madarsku 54. Oznaka za nobelji 55. Uputstvo za rešavanje klase zadataka

GRAFIČKI prikaz algoritma 15. Oznaka za tonu 17. Bodija 19. Plankova konstanta 22. Osnovni element programske logike - ponavljanje 23. Prvo slovo azbukice 25. Organizovana grupa ćelija 32. Oznaka za srebro 33. Oznaka za trijumf 35. Konj 39. Latinska skraćena za isli 40. Površina unutar tržnišnice 41. Programski jezik 42. Predlog 43. Deo indijske nošnje 46. Auto oznaka za Sarajevu 49. Skraćena za Klub studenata tehnike 50. Domaća životinja 51. Mera za površinu 52. Auto oznaka za Karlovač 55. Skraćena za liar

Rešenje ukrštenih reči broj 5

VODORAVNO: 1. Uštipak 8. CPU 11. Nik 12. Cirih 14. Do 16. Ibar 18. Digital 20. Xenix 22. M 23. Word 24. Nil 25. Rai 26. OK 27. K 28. I 29. B 30. Kape 32. T 33. So 34. O 35. R 36. Eitar 38. Pakt 41. Zora 43. L 44. ROM 45. Real 47. Tea 49. Avaj 51. Taxi 53. N 54. Microsoft 56. CD

USPRAVNO: 1. Karakteristično svojstvo Pascal programa 2. Izabran, proban 3. Oznaka za hrom auto školu 4. Spov 5. Aveljov broj 6. Oznaka za hrom auto školu 7. Logički operator 8. Engleska mera za dužinu 9. Engleski fizičar, Francis 10. Osobina algoritma 11.

služi za koje su identifikacija problema i definisanje cilja obdijeljeni. Generalno se može konstatovati da se za probleme koji se jednostavno mogu izraziti matematičkim jezikom lakše postavljaju matematički modeli, pa su oni samim tim pogodniji za rješavanje na računaru.

Pod matematičkim modelom podrazumijevamo skup matematičkih rešenja i formula kojima se opisuje postavljeni problem. Postoji više pristupa matematičkom opisu problema i postavljenih ciljeva. Za koji ćemo se konkretna pristup odrediti zavisi od vrste i obima samog problema, kao i od mogućnosti računara na kome će se vršiti obrada. Ukoliko računar ne poseduje odgovarajuću programsku podršku može da obavija samo osnovne aritmetičke operacije, za postavljeni matematički model treba formulisati i numeričke metode za odgovarajuća izračunavanja.

Formulisanoj elektnim numeričkih postupaka bavi se numerička analiza. Numerička analiza predviđa postupke rješavanja i procene grešaka pri blizini izračunavanja i omogućava svodjenje složeni matematičkih operacija na četiri osnovne računске radnje.

Kod složenijih problema za koja postoji više rešenja potrebno je odrediti optimalno rešenje. Optimalno rešenje određuje se uz pomoć neke od metoda discipline koja se naziva matematičko programiranje.

Dakle, da bi se analiza složenih problema uspešno obavila neophodno je poznavanje problema koji se rešava, postupuca približnih izračunavanja sa zadanim tehničkim, matematičkim metoda optimizacije, programiranja, kao i mogućnosti računara na kome će se vršiti obrada. Ovi veliki zahvati uslovljavaju da ciljeva koje realizuje ciljeva analize ima najvišu kvalitativnost od svih rešenja u procesu rešavanja problema na računaru.

Kreiranje algoritma

Algoritam predstavlja uređen skup pravila koji, primenjen na podani skup podataka, dovodi do traženih rezultata. U prethodnoj ciljevi definisan je postupak rešavanja problema i naznačena je odgovarajuća metodologija. Dajući postupak u rešavanju problema na računaru zahleba da se formalno zapise proceduru rešavanja preko elementarnih koraka u određenoj redosledu. To je najčešće zapis u obliku grafičko-kodne sheme za koju se koriste različiti nazivi: grafička shema, blok dijagram, organigram, to-kornik ili naprosno algoritam. Međutim, upotrebojavaju se i druge vrste prikaza logike programa, na pri-

mer zapis u pseudokodu, struktogram ili dijagrami akcija koji se mogu koristiti i na lakoznamom nepecodiranom nivou.

U ciljevi kreiranja algoritma rešava se kako program treba da realizuje funkcije koje se zahtevaju u postavljenom opisu problema. Pri tome se složen program dele na male sastavne delove takve da projektovanje svakog od njih ne predstavlja problem, a jednostavno se mogu povezati u celinu. Razdvajanje posla sastavljanja algoritma od napora za obezbeđivanje ispravnosti konkratne izvedike realizacije pojedina efikasnost programiranja u širem smislu reči. Programiranje u širem smislu obuhvata kreiranje algoritma, pisanje i testiranje programa i izradu dokumentacije sa uputstvom za korišćenje programa. Osnovni elementi od kojih treba voditi računa u toku kreiranja algoritma su lo-gička ispravnost i efikasnost rešenja.

Interesantno je videti kako se kroz kratku historiju razvoja programiranja menjali kriterijumi za izbor najboljih rešenja. Igra, kada je glavni organizirajući faktor bio ohan operativne memorije, najpovoljniji se smatrali programi sa najmanjom brojem instrukcija. S poboljšanjem tehničkih karakteristika komputera koje su omogućile slobodnije raspoloživane memorije, vreme izvršavanja postaje primarno ograničavajuće, pa se dalje prednost programima koji se brzo izvršavaju. Krajem sedamdesetih godina, kada zahvaljujući razvoju tehnološke memorije i procesorovih resursa bili ušla računarskih sistema, interes da se do maksimuma iskoristavaju svi resursi bio je zameren težinom da se pisan programi više se strukturalno logična mogu lakše priti, pa se samim tim mogu lako i održavati. Problemi održavanja razradnih programa su veoma veliki i čine 40-70% problema koji su rešavani pri njihovom projektovanju. Stoga se danas smatra da program koji je moguće jednostavno menjati i koristiti uz minimum truda predstavlja najuzornije rešenje.

Prozavešću ciljeve kreiranja algoritma obavila se kontrola rezultata. Pri tome se očekivaju eventualni prevodi u ciljevi sastavljanja projekta i odstupanja de-šava algoritma od očekivanog i ispravljaju promene greške.

Pisanje i testiranje programa

Pozavešću analizi problema i razvoju odgovarajućeg algoritma sledi ciljeva zapisa algoritma izražavaju sredstvima nekog programskog jezika. To je programiranje u užem smislu (kreiranje). Dakle, za razliku od programiranja u širem smislu koje pokriva pisanje i testiranje algoritma i kodiranje, pod

IV Definišite sledede pojmove

- 1 Sistem analiza _____
- 2 Matematičko modeliranje _____
- 3 Algoritam _____
- 4 Programiranje u širem smislu _____
- 5 Programiranje u užem smislu _____
- 6 Testiranje programa _____
- 7 Instaliranje programa _____
- 8 Održavanje programa _____
- 9 Programaska dokumentacija _____
- 10 Modularni dizajn programa _____
- 11 Strukturirano programiranje _____
- 12 Osnovni elementi programske logike _____
- 13 Projektovanje od vrha nadole _____
- 14 NS dijagrami (struktogrami) _____

V Projekti

1. Zapišite osnovne elemente programske logike izražavaju sredstvima BASIC-a. Kako se pomoću operatora BASIC-a mogu realizovati pedje: REPE-AT...UNTIL i WHILE...DO?
2. Nacrtajte blok dijagram algoritma koji odgo-vara programu DIJAMANT. Prevedite program na-ko da daje rešenje i za sanduke oblika kvadra.

III Povezivanje - Svakom imenu ili pojmu iz leve kolone pridružite odgovarajući broj objašnjenja iz desne kolone

1

- a) BEGIN-END
- b) WHILE-DO
- c) REPEAT-UNTIL
- d) IF-THEN-ELSE
- e) CASE OF-DO

- 1) ANSI
- 2) ASCII
- 3) HIPO
- 4) ISO
- 5) SADT

- 1) skraćivanje gotovog programa sa novim zahtevima korisnika
- 2) preciziranje zadatka i postavljanje matematičkog modela
- 3) zapis algoritma u programskom jeziku
- 4) formalni zapis koraka
- 5) pronalaženje i otklanjanje grešaka

2

- a) analiza
- b) kreiranje algoritma
- c) pisanje programa
- d) testiranje
- e) održavanje

- 1) svaki korak je zasebno upuisto do rešenja
- 2) algoritam uvek dovodi do rešenja
- 3) za iste ulazne veličine uvek se dobija isti rezultat
- 4) razumljivost koraka za izvršioca
- 5) pomoću istog algoritma rešava se više zadataka

3

- a) preta linijaska algoritamska struktura
- b) razgranata linijaska algoritamska struktura
- c) brojčaka ciklična algoritamska struktura
- d) iterativna ciklična algoritamska struktura
- e) kompozicija elemenarnih algoritamska struktura

- 1) blok dijagram
- 2) sistemski dijagram
- 3) HIPO dokumentacija programa jezika
- 4) NS dijagram
- 5) dijagram akcije

4

- 1) skraćivanje za strukturiranu analizu i tehniku projektovanja
- 2) skraćivanja za vrstu dokumentacije pri strukturiranom projektovanju
- 3) skraćivanja za internacionalnu organizaciju za standarde
- 4) skraćivanja za vrstu eksternog koda
- 5) skraćivanja američkog nacionalnog instituta za standarde

5

- 1) svaki korak je zasebno upuisto do rešenja
- 2) algoritam uvek dovodi do rešenja
- 3) za iste ulazne veličine uvek se dobija isti rezultat
- 4) razumljivost koraka za izvršioca
- 5) pomoću istog algoritma rešava se više zadataka

6

- 1) grafički prikaz hijerarhije modula u okviru aplikacije kao i ulaza, obrade i izlaza svakog od modula
- 2) grafički prikaz struktura koje se sastoje jedino od koraka u bloku, izboru i ponavljanju
- 3) grafički prikaz strukture programa jezika
- 4) grafički prikaz algoritma
- 5) grafički prikaz albarazliaza programa, odgovarajućih ul, međujuma i funkcije programa

programiranjem u užem smislu podrazumevamo je-dino zapis procedure za rešavanje zadatka definisa-ne algoritmom u jednom od programskih jezika. Pisanje teksta programa predstavlja obavezni element svake tehnologije programiranja. Preduzi-maju se specijalne mere za obezbeđivanje čitljivosti teksta, specijalno upotrebljenih promenljivih, potpunosti i jasnoće komentara. Po ispisu teksta vrši se kontrola njegove sintaksne ispravnosti. Kompleks polova pisanja teksta programa često se naziva me-todika kodiranja. Poslednja etapa razrade programa je provera njegove ispravnosti i otklanjanje grešaka (debug-ging). Od metoda provere zavise ne samo težina rea-lizacije ove etape već i kvalitet samog programa. Ako su već otkrivene greške, onda se vrši njihovo isprav-ljanje i ponovna provera programa. Greške se mogu pojaviti u svakoj od etapa rešavanja problema. Tako se može utvrditi da je algoritam logički neispravan, da je primenjena neadekvatna ili neprecizna nume-rička metoda, da nije dobro postavijen matematički model procesa koji se rešava na računaru, a može se desiti da se greške pojavljuju i kao posledica nei-spravnosti računara. Proces testiranja počinje prevodenjem programa sa izvornog na mašinski jezik. Ukoliko ima sintak-snih grešaka, prevodilac štampa dijagnostičke poru-ke kojima se greške srstavajuju u dve klase: fatalne i dopustive. Za razliku od fatalnih koje prekidaju rad po programu, prevodilac toleriše pojave dopustivih grešaka, jer one ne moraju uticati na tačnost izvršavanja programa. Pošto se ciklone formalne, prelazi se na traženje eventualnih logičkih grešaka. Na računaru se testi-raju program i njegovi delovi sa specijalno odabra-nim ulaznim podacima. Otklanjanje grešaka iz svih pojedinačnih delova ne garantuje da će celokupan program raditi ispravno, jer se mogu pojaviti greške u prenošenju podataka. Stoga se posle testiranja po-jedinih modula mora izvršiti i testiranje programa kao celine.

Kada se utvrdi da u programu više nema logičkih grešaka, prelazi se na testiranje instalacije, odnosno proveru se da li program korektno radi i na računaru na kome će biti eksplotisan. Razvoj pro-grama se, naime, obično obavlja na računaru većih mogućnosti uz pomoć uslužnih programa za otkriva-nje i ispravljanje grešaka. Osim toga, programi se projektuju tako da se mogu koristiti na različitim ti-povima i konfiguracijama računara pe se mora pro-veriti da li zaista i rade na svim predviđenim sistem-i-ma.

Dokumentacija

Bez dobre dokumentacije ne može se zamisliti korišćenje, ispravka, dopuna i održavanje bilo kog složenijeg programa. Dokumentacija za korisnika sadrži uputstva za korišćenje programa. Dobra pro-fesionalni programi obično uz pisanu dokumentaci-ju poseduju i HELP sistem u okviru samog programa iz koga se mogu dobiti kompletna objašnjenja potrebna za korišćenje programa.

Dokumentacija za održavanje programa sadrži sistemske dijagrame, opis algoritma, opis organizacije ulaznih i izlaznih podataka, neophodnu konfigu-raciju računara i identifikaciju programa, listine pro-grama, ulaznih podataka i izlaznih rezultata, obja-snjenje kritičnih tačaka u programu koje mogu uticati na korišćenje i dalju nadgradnju programa i uputstva za korišćenje programa sa priloženim ilustrativnim primerom.

Definicija i strukture algoritama

Govoreći o aktivnostima koje treba obaviti od formulu problema do eksploatacije programa koji ga rešavaju, ukazali smo da bez kreiranja algoritma nema ni programiranja. Pojam algoritma je poznat vekovima, ali poseban značaj dobija tek poja-vom računara. U prvo vreme su se pod terminom al-

goritam podrazumevala pravila za vršenje četiri osnovne aritmetičke operacije, a danas ovom termi-nu odgovara daleko šire značenje. Možemo kazati da svaki skup razumljivih i preciznih uputstava kako da se reši postavljeni zadatak iz bilo koje oblasti pred-stavlja algoritam, ali ako želimo da budemo do kraja

koristi, morano dodati u multivnom smislit". Pri tome treba imati u vidu da upotreba reči algoritam podrazumeva obično korišćenje pravila kojima se zadaje neko operacija nužan za rešavanje klase problema, jer algoritmi imaju neke karakteristične osobine.

Osobine algoritama

Šta mislite da li pravilo "Kad izlazi ugasi svetlo" predstavlja algoritam? Da, mada vrlo primitivno. Ali pravilo "Za vreme kretanja trotoarnom držite se leve strane" to nije, jer ima neprekidan karakter. Algoritmima možemo opisati i jedino procese koji imaju određena karakter: koji se odvijaju kroz niz zasebnih dejstava. Ovo dejstva opisuju se algoritamskim koracima koji se vršavaju jedan za drugim. Svaki algoritamski korak sastoji se od dva upitstva: šta treba uraditi i koji algoritamski korak treba izvršiti za njim. Dakle, algoritamski korak ne samo što predstavlja operaciju koju treba izvršiti, nego pomaže u izjavi i na sledeći algoritamski korak. Ovo svojstvo algoritama zove se **diskretnost**.

Algoritam treba da bude razumljiv za korisnika. Drugim rečima, svako upitstvo koje se zadaje algoritamskim koracima treba da bude takvo da ga izvršilac algoritma može da uradi. Ako, recimo, tražimo od učenika da reši zadatak osimone škole da kandidira neki broj, on u operaciji verovatno neće moći da uradi, ali ako zahtevate da pomažni broj sa samim sobom, moći će da reši zadatak. Ovo svojstvo naziva se **elementarnost algoritamskog koraka**.

Algoritam uvek mora da se završi posle konačnog broja koraka. Ovo osobina zovemo **komatnost**. Pritom, algoritam uvek mora da dovede do rešenja za danih. Pritom to je i uvođenje činjenice da zadatak nema rešenja predstavlja u stvar rešenje problema. Ovo svojstvo algoritama zove se **rezultativnost**.

Algoritmi imaju još jednu važnu karakteristiku - **masovnost**. Ta osobina podrazumeva, da se pomoću jednog istog algoritma može rešavati itava klasa zadataka sa različitom ulaznim veličinama. Svojstvo masovnosti značajno uveličava praktičnu vrednost algoritama. Uz diskretnost, rezultativnost i masovnost, ono što suštinski određuje algoritme je svojstvo **determinisanosti**. Naime, za iste ulazne veličine algoritam uvek mora dati iste rezultate.

Nacini zadanja algoritama

Algoritam možemo manje ili više precizno zadati rečima. Tako možemo koristiti sledeći algoritam za Svet kompiutera

pripremu odeljenjačke statistike za kraj školske godine.

"Prvo za svakog učenika izračunajte prosečnu ocenu i opisi uspeh na osnovu zaključene ocena. Zatim sračunajte prosečne ocene iz svakog predmeta i prosečnu ocenu drugog odeljenja. Sačinite opisanje i neopredavne izostanke za svakog učenika..."

Medutim, da bi se odeljenjačke statistika mogla uraditi pomoću računara, potrebni je precizniji algoritam koji se jednostavno može izraziti u programskom jeziku. Tvoj srst bolje je odgovorila sledećom formulacijom.

K1: Unesite broj učenika (n) i broj ocena (m). Pređite na korak K2.

K2: Unesite drugo sve zaključite ocene prvog učenika, zatim drugog i tako sve dok ne unesete sve ocene. Pređite na korak K3.

K3: Prođite dalje ocene prvog učenika. Ako je među ocenama bilo nedovoljnih, učenik ima nedovoljan uspeh i pređite na korak K5. Ako nije bilo nedovoljnih ocena pređite na korak K4.

K4: Sačinite sve ocene prvog učenika i zbir podelite sa m...

Graficka shema

Najpogodniji način zapisa algoritma je uz pomoć graficke sheme koja svojim simbolima ukazuje na prirodu pojedinih algoritamskih koraka. Tako se koriste specijalni simboli za zapis: pcehno; završnog koraka, ulazno/izlaznih koraka, koraka obrade i koraka donošenja odluke.

Na slici 1 prikazani su standardni simboli za ove algoritamske korake. Osimoni dij graficke sheme za obradu ulaza na redovnoj izrsavajnoj pojedinih algoritamskih koraka. Imaju koja i nok digramima ulazna je na sledeći algoritamski korak zove se povezan. Kao što postoje standardi za oznaku tipa operacije koji definišu pojedini algoritamski koraci, tako važe i konvencije vezane za korišćenje povezanja. Na primer, povezanje treba da budu sastavljene samo od horizontalnih i vertikalnih linija i priklikom povezanja, algoritamski koraci uvek treba slediti smer kazaljke na satu.

RAČUNARSKI ČAS

RAČUNARSKI ČAS

1. IDANE pitalice - Odgovorite sa da ili ne

- 1. Pod održavanjem programa podrazumeva se njegovo usklađivanje sa novim zahtevima korisnika.
- 2. Pod matematičkim modelom podrazumevamo skup matematičkih relacija i formula kojima se opisuju postavljeni problem.
- 3. Programiranje u užem smislu obuhvata kreiranje algoritma, pisanje i testiranje programa i izradu dokumentacije.
- 4. Algoritmima možemo opisati i procese koji imaju neprekidan karakter.
- 5. Osobina masovnosti podrazumeva da se pomoću jednog istog algoritma može rešavati cela klasa zadataka sa različitom ulaznim veličinama.
- 6. Graficko predstavljanje algoritma je isključivo namenjeno programiranju.
- 7. U cikličnim algoritamskim strukturama grupa algoritamskih koraka koja čini petlju obavezno se ponavlja više puta.
- 8. Osnovni element programskih logičkih odgovora elementarnim cikličnim strukturama naziva se sekvencija.
- 9. Metodi strukturiranog programiranja zasniva se na matematički dokazanoj teoriji strukturiranja.
- 10. Termin HIPO dokumentacija dolazi kao skraćena reč Hierarchy Input Process Output.

II Višestruki izbor - Zaokružite tačan odgovor

- 1** Koji od sledećih elemenata programске logike nije standardan program?
 - a) blok naredbi,
 - b) licačija,
 - c) izbor,
 - d) vezanostni prelazak.
- 2** Koji od sledećih programskih jezika u većini verzija ne predviđa strukturano programiranje:
 - a) ADA,
 - b) ALGOL,
 - c) BASIC,
 - d) PASCAL.
- 3** Koji naziv se koristi za graficki prikaz algoritma
 - a) blok digram,
 - b) organigram,
 - c) tokovnik,
 - d) svi navedeni pod a) do c).
- 4** Koja od narednih osobina karakteristične strukturano programiranje:
 - a) prolekovanje od vrha nadole,
 - b) modularni dizajn,
 - c) vodjenje HIPO dokumentacije,
 - d) sve navedeno pod a) do c).
- 5** Koje od navedenih tehnika se koriste za prikazivanje logike strukturiranih programa:
 - a) NS digrami,
 - b) digrami akcije,
 - c) zapis u persudo jeziku,
 - d) sve navedeno pod a) do c).

RAČUNARSKI ČAS

Da rezimiramo...

- Da bi se neki problem mogao rešavati uz pomoć računara potrebno je precizno definisati zahtev, zatim formulisati kako se na osnovu ulaznih podataka mogu dobiti željeni rezultati i sve to zapisati na nekom od programskih jezika. Potom nastupa faza testiranja programa u kojoj se otkriva i ispravlja greške. Na kraju se program dopunjava uputstvima za korišćenje i održavanje.
- Uz etapi analize vrši se postavka problema, formiranje odgovarajućeg matematičkog modela i izbor metode rešavanja zadatka. Precizno, kakva je njihova logička struktura i u kakvim su međusobnim relacijama.
- Da bi se analiza složenih problema uspešno obavila neophodno je poznavanje problema koji se rešava, postupaka približnih izračunavanja sa zadatim nivoem, matematičkih metoda optimizacije, programiranja, kao i mogućnost računara na kome će se vršiti obrada.
- Uz etapi kreiranja algoritma rešava se kako program treba da realizuje funkcije koje se zahtevaju u polaznom opisu problema. Pri tome se složeni programi dele na male sastavne delove tako da projektovanje svakog od njih ne predstavlja problem, a jednostavno se mogu povezati u celinu.
- Po završenju analizi problema i razvoju odgovarajućih sredstava sledi etapa zapisa algoritma izražajnim jezikom nekog programskog jezika. To je programiranje u užem smislu.
- Ispravnost programa i algoritma testira se korišćenjem standardnih podataka za koje se zna kakava rezultata treba da proizvedu. U programima se u suklini pojavljuju tri razlika izvora grešaka. To su pre svega greške koje nastaju zbog loše definisanosti ili analitiranog problema, zatim logičke greške nastupaju u algoritmu i najlakše otklonjive formalne greške koje nastaju zbog nepostojanja smatniskih pravila programskog jezika.
- Svaki skup razumljivih i preciznih uputstava kako da se reši postavljeni zadatak iz bilo koje oblasti predstavlja algoritam. Algoritma može možemo opisati jedino procese koji imaju diskretan karakter, koji se odvijaju kroz niz zasebnih dejstava. Ova dejstva opisuju se algorit-

grafski zapis algoritma, pored toga što omogućava kraći i jasniji zapis algoritma nego pisanim jezikom, daje preglednu vezu između detalja i celine algoritma i omogućava lako otkrivanje grešaka u njegovoj strukturi. Posebno je značajno da je grafčko predstavljanje algoritma nezavisno od načina njegovog korišćenja i nije isključivo namenjeno programiranju, tako da ga mogu koristiti i oni koji ne koriste računare.

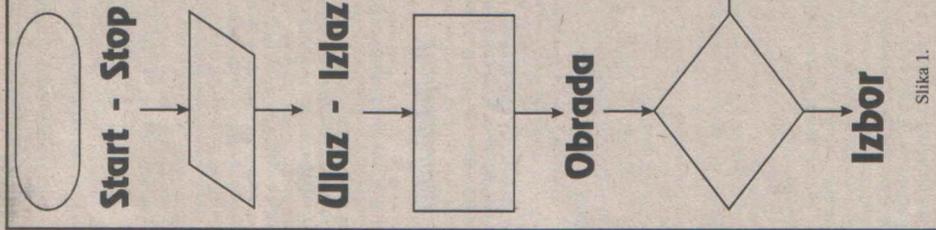
Algoritamske strukture

Iz blok dijagrama može se jasno videti strukturu algoritma, odnosno logika programa. Algoritam može imati elementarnu i složenu strukturu. Elementarne strukture mogu biti linijske i cikličke, a složene predstavljaju kompoziciju elementarnih algoritamskih struktura.

Ako se u algoritmu svaki korak izvršava najviše jedanput kažemo da ima **linijsku** strukturu. Pri tome, ako se svaki korak izvršava tačno jedanput, tj. nema koraka izbora, algoritam ima **prostu linijsku strukturu**. Odgovarajuća logika programa u kome se niz instrukcija izvršava jedna za drugom naziva se **blok ili sekvencna naredbi**.

Ako pak među algoritamskim koracima postoje i uslovi, onda se za neke vrednosti ulaznih veličina pojedini algoritamski koraci neće izvršiti ni jedanput jer nije zadovoljen uslov koji na njih ukazuje. Takva struktura algoritma naziva se **razgranata linijska struktura**, a odgovarajuća logika programa - izbor ili selekcija.

U **cikličnim** strukturama grupa algoritamskih koraka se, bar za neke vrednosti ulaznih promenljivih, ponavlja više puta. Ovde je značajno istaći "bar" za neke vrednosti ulaznih promenljivih", jer se u specijalnim slučajevima može desiti da se ta grupa algoritamskih koraka izvršava samo jednom ili nijednom. Grupa koraka koja se potencijalno može izvršavati više puta čini **ciklus ili petlju**, a uslov koji definiše koliko će se puta i koraci izvršiti zove se **izlazni kriterijum ciklusa**. Razume se, ako su ulazne veličine takve da je izlazni kriterijum zadovoljen odmah, može se desiti čak i koraci petlje izvršiti samo jednom ili nijednom. Jasno, koraci petlje moraju se izvršiti bar jednom u slučaju da se izlazni kriterijum nalazi na kraju petlje, a ako se nalazi na početku petlje može se desiti da se ne izvrši ni jednom. Osnovni elementi ciklične strukture logike koji odgovaraju elementarnim cikličnim strukturama naziva se **ponavljanje ili iteracija**.



Slika 1.

Nacini predstavljanja osnovnih elemenata programске logike

Gratički zapis postajka za rešavanje problema na računaru, naravno tako je jasni i konkretni zapis, omogućava dobar vid kako u logici tako i arhitekturu složenijih programa. S druge strane, iole sačinjen kod ulaganj spava razmišljanje pa je uoliko važnije odabrati one tehničke prikazivanja logike programa koje će kasnije konstanti najlakše modi da parat i modifikuju prema sopstvenim potrebama. Kao što smo već rekli govorit o elementarnim algoritamskim strukturama, osnovni elementi programске logike su blok, izbor i ponavljanje. Pri tome se standardnim elementima programске logike smatraju samo ponavljanja sa zavisikom na vrhu ili dnu petlje, ali ne i sredini petlje. Isto tako smatra se nestandardnim i bezuslovno preskakanje algoritamskih koraka. U progresivnim tehnološkim programiranjim koriste se samo standardni elementi programске logike, a za njihovo predstavljanje un-

sito algoritamskih shema najčešće se koriste struktogrami, pseudokod i dijagrami akcije.

Struktogrami koje su 1973. godine useli Nasi (Nassi) i Shajderman (Schneiderman) forstiraju moduli dlanici dizajn programa, njima se može razazati samo strukturu programa, logika, NS dijagrami predstavljaaju u stvari strukturu koje imaju samo jedni moduli u jednu ulaznu tačku i sasvoje se pedjno od koraka u bloku, izboru ili ponavljanju.

Pseudokod je najpovoljnije sredstvo za izražavanje interne strukture programa jer je vrlo blizak visim programiranim jezicima. Sasvoje se od ogledničkog broja ključnih reči za izražavanje logičkih struktura i nešto izraženo govornim jezikom ili namerničkim formulama.

Dijagrami akcije predstavljaaju sintazu preporka medunarodnog konsultativnog komiteta za tehnominicije, njima se gratički predstavljaaju strukturalni programi specijalno za jezike četvrt generacije. Mogu se koristiti na neposredniji nivou i za predstavljanje osnovnih podataka.

Projktovanje "Od vrha nadole"

S postarim proizvodnje računarskih sistema i značajnim povećanjem njihovih mogućnosti rasti i potrebe za sve većom količinom programa. Stoga se velika pažnja posvećuje razvoju sredstava za automatičnu programiranju. Operativni sistemi, sim-bolčki i viši programski jezici, bibliotečke standardi programa i uslužni softver znatno su olakšali posao programerima obostranidit ih mnogih rutinskih poslova. No i pored toga, od programera se tražilo sve više, pa se javila potreba za novim metodama povećanja efikasnosti programiranja, S druge strane, povećanje mogućnosti računara i njihov porod u praksi su ljudske delatnosti postavila pred programere sve složenije zadatke. Za njihovo rešavanje angažuju se timovi stručnjaka, što donosi prirodne teškoće u organizovanju saradnje među izvršiocima i objedinjavanju sastavnih delova programa. U to se očekivano se pojavio i problem korišćenja gotovih programa. Radi se o tome da program vrlo teško ostaje nezmenjen sve vreme korišćenja. Iznimke su neimovno zbog promena u oblasti koju program opslužuje. Pri tradicionalnim metodama rada, ove izmenke je mogao da izvrši samo autor programa, jer bi od drugih taj posao zahtevao toliko truda da bi bilo jednostavnije napisati novu aplikaciju. Pri radu nad složenim programima naj-

veći gubitak vremena je upravo u sprovođenju etape održavanja programa. Zato se ošlo do zaključka da osnovni napori pri projektovanju programa treba da budu usmereni ne na to da se što pre dođe do etape održavanja, već da se do nje dođe sa što manje grešaka.

Osnovna ideja progresivne tehnološke programiranja jeste razlaganje složenih problema na proste, umesto traženja puteva za neposredno rešavanje složenih problema. Tako se složeni i raznovrsni procesi projektovanja programskog produkta deli na relativno jednostavne etape, a sam program se deli na male sastavne delove i tako da se nad svakim može raditi zasebno. Takav proces svrhovodno dobje i predstavljanje programa u obliku hijerarhijske vektorske strukture dobilo je naziv **struktogrami**.

U prvot fazi rada ne pštu se rešenja na nivou programskog jezika jer količina podataka o kojima programer u tom trenutku treba da vodi računa prva zbilzi mogućnosti njegove kontrole. Stoga se pažnja usmerava na globalne aspekte problema, a samo rešenje se pštu u jeziku visokih izražajnih mogućnosti. Takva formalizirana rešenja problema naziva se **aparični algoritmi**, a njih sastavni delovi **apiraktni podaci**. U daljini koracima apiraktni ishazi

writeln ('Urešite dimenzije dijagonala');

readln (kamen)

end;

procedure PROVERA (najveci:debljina,kamen:real; var korodeni:bockam;w:ponkaskring);

begin

korodeni:=true;

if (najveci <= 0) OR (debljina <= 0) OR (kamen <= 0)

then begin

ponkac:= 'To ne može biti.;

korodeni:=false

end

else

if (najveci < kamen + 2*debljina

then begin

ponkac:= 'Spoljasnji sanduk je suviše mali.;

korodeni:=false

end

procedure IZRACUNAVANJE (najveci:debljina,kamen:real;w:brojac:integer);

var

najmanji:integer;real;

begin

najmanji:=kamen + 2*debljina;

razazni:=najveci;

brojac:=0;

while razazni >= najmanji do

begin

razazni:=razazni - 2*debljina;

brojac:=brojac + 1;

writeln ('Ovo rite sledeci sanduk. Do sada je otvoreno: brojaci)

end

procedure IZLAZ (korodeni:bockam; ponkaskring: brojaci:integer);

begin

if korodeni

then writeln ('Ukupno je otvoreno: brojaci, sanduka.')

else writeln (ponkac)

end;

begin

ULAZ (najveci:debljina,kamen);

PROVERA (najveci:debljina,kamen,korodeni,ponkac);

if korodeni then IZRACUNAVANJE (najveci:debljina,kamen,brojac);

IZLAZ (korodeni,ponkac,brojac);

5. Testiranje programa

Pošto je program usel u memoriju računara pristupa se testiranju njegove ispravnosti, zatim proveriti sa test primerima i kodovima - testiraju sa prvim ulaznim podacima. Naš program je prokoso sve testove i kao rezultat za uspete dimenzije najveći=300, debljina=0.5, kamen=2 dno odgovor: **Truba otvori: 298 sanduka.**

3. Testiranje algoritma

Da bi proverio da li je naručena logika rešenja, programer još pre pisanja programa, treba "ručno" da proveru da li algoritam daje očekivane izlaze rezultate. U našem slučaju ja proverava ovako izgleda.

Prvi test sa korektnim ulaznim podacima:

najveći = 15, debljina = 0,5, kamen = 2
korektni = tačno, najmanji = 3
trazeni = 15, brojac = 0,
trazeni = 14, brojac = 1,
trazeni = 13, brojac = 2,
trazeni = 3, brojac = 13,
Ukupno je otvoreno 13 sanduka.

Drugi test sa nekorektnim ulaznim podacima:

najveći = 2,5
debljina = 0,5,
kamen = 2,
korektni = netačno,
Spoljnjašnji sanduk je suviše mali.

4. Pisanje programa

Kako smo rešavali relativno jednostavan zadatak bilo je dovoljno jedno preciziranje procedura ULAZ, PROVERA, IZRACUNAVANJE IZLAZ. Pri rešavanju složenih problema mora se uraditi više koraka preciziranja sve dok se iskazi zapisani u pseudokoduku ne svedu do detalja koji se jednostavno mogu zapisati izražajnim sredstvima programskog jezika. U našem slučaju program ima sledeći izgled.

```
program DIJAMANT (input,output);  
var  
    najveci:debljina,kamen:real;  
    najmanji:trazeni:real;  
    brojac:integer;  
    korektni:boolean;  
    ponika:real;  
procedure ULAZ; (var najveci, debljina, kamen:real);  
begin  
    writel('Unesite dimenzije najveceg sanduka ');  
    readln(najveci);  
    writel('Unesite debljinu stranica sanduka ');  
    readln(debljina);
```

i apstraktni podaci opisuju se elementima nekog programskog jezika. Kažemo da svaki korak blizeg objašnjenja rešenja vodi do algoritma na nižem nivou apstrakcije. Ovaj proces preciziranja nastavlja se sve dok ne razvijemo korektan program. Ako se ovo poipuno rađaljanje problema i istovremeno razvijanje i preciziranje programa posmatra kao postupno napredovanje iz dubini rešavanja problema, onda se ovaj pristup može nazvati programiranjem od vrha nadole. Ovakav način razvoja rešenja daje programe s jasnom strukturom koja omogućava lako testiranje, ispravku grešaka i izmene.

Recimo da želimo da sačinimo program za vođenje sopstvenog informacionog sistema. Treba odrediti unos, pretraživanje i brisanje podataka. Na početku kreiranja ovog programa UNOSIŠE, PRETRAŽIVANJE I BRISANJE su apstraktni iskazi. To znači da smo na nivou apstraktnog algoritma zainteresovani samo za ono šta oni iskražavaju, a ne kako se to rađuje. Međutim, na nižim nivoima apstrakcije iskazi UNOSIŠE, PRETRAŽIVANJE I BRISANJE su nizovi iskaza programskog jezika. Ovakvi nizovi iskaza nazivaju se procedure. Procedure, dakle, daju pravila za pisanje u programskom jeziku kako treba vršiti unošenje, pretraživanje i brisanje podataka u našoj infodataci.

Koncepti procedura dozvoljava da na eksplicitan način podelimo program u delove koji pretaživaju logičku celinu. Ovakvi delovi programa zovu se modulima.

Modularna struktura programa

Za program se kaže da je modularan ako je organizovan u više nezavisnih delova (modula), s tim da se potrebna komunikacija između modula ostvaruje i organizuje preko operacijske strukture. Da bi se ovo ostvarilo treba poznavati principe koncentracije, razdvajanja i povezivanja programa.

Koncentracija se sastoji iz fizikom grupisanju naredbi koje obavljaju određenu funkciju. Da bi se ostvarilo razdvajanje naredbi moraju se učeti logičke celine i razdvojiti u posebne module. Treći aspekt modularnosti je povezivanje. Da bi program mogao pravilno da izvršavaista treba obezbediti odgovarajući redosled izvršavanja instrukcija i komunikaciju međurezultata između pojedinih modula i programa.

Podela programa u module je od suštinskog značaja za razumevanje kompleksnih rešenja. Sam toga, modularna struktura omogućava finis rad, korišćenje istih modula u raznim programima pa ti-

me i uštedu memorijskog prostora, manju verovatnoću greške i olakšano testiranje programa. Operativni sistemi, na primer, imaju isključivo modularnu strukturu.

Istorijski, prvo se pojavio modularni pristup u pisanju programa, a zatim razne varijacije metoda strukturiranja. One su danas prisutne kako u projekcionim aplikacijama za velike računarske sisteme, tako i kao jedan od pravaca razvoja softvera za mikrorakunare.

Strukturirano programiranje

Dajkstra (Dijkstra) je 1969. godine prvi upotrebio termin strukturirano programiranje da bi uveo nov metod zasnovan na konceptu nivoa. Metodom strukturiranog programiranja zasnovan se na matematički dokazanoj teoriji strukturiranja prema kojoj se svaki "korektan program" može prikazati korišćenjem tri osnovna elementa programске logike - blokova, izbora i ponavljanja. Strukturirano programiranje je godinama standard za svojstva, pravila kontrole i podataka i metode dokumentovanja programa. Osnovna pravila strukturiranog programiranja mogu da se sažnu u sledeća.

Program se razvija u koracima prelažanja uz vođenje standardne HIPO dokumentacije. Svaki program može da se podeli na skup nezavisnih delova koje nazivamo modulima. Moduli predstavljaju pojedinačnu nezavisnu funkciju programa i ne sme da bude duži od 100 redova instrukcija. Svaki modul ima samo jedan početak to jest jednu ulaznu tačku, i jedan završetak, odnosno izlaznu tačku. Moduli su među sobom povezani hijerarhijskiom strukturom. Moduli ne smeju da sadrže beskonačne petlje ni "nirav" kod. Ouda sledi važna karakteristika strukturiranih programa da se može čitati sekvenčialno od vrha prema dole bez "skokova napolje" i diskontinuiteta.

Vođenje HIPO dokumentacije olakšava kreiranje i održavanje programa. Da ne se može videti međusobni odnos (hijerarhiju) modula u okviru aplikacije prikazuje ulaz, transformaciju i izlaz za svaki modul. Ouda i sam termin HIPO (Hierarchy Input, Process, Output).

Prednosti strukturiranog programiranja su mnogobrojne. Pomenuto samo najvažnije. Strukturirano programiranje koristi standardne elemente programске logike i standardizovana grananja, te povećava čitljivost programa i olakšava testiranje i održavanje programa.

| | |
|-----------------------------|---|
| AKCIONI 1 | Nep 2, Hologram, Vagabond, Tiger Blood, Butcher Hill |
| AKCIONI 2 | Nori Sea Billed, Nipo Split, Crack Down, Hamfist, Cowboy Kid, Black Tiger, Blood Bunker, Folly Angel 1, Wild Street, Champ |
| AUTO-MOTO TRKE 1 | Bel Divo 2, Super Tracker, Gorn Piv, Casual, Waco, Le Mors, 414 off Road Bumper, Crazy Car 2, Out Run, Peak Power 2 |
| AUTO-MOTO TRKE 2 | Crash HQ, Turbo Oil Run, F-40 Pursuit, Power Off, Continental Circus, Ferrari, Surf Car Races, California Dive, Best Dive 2 |
| AVANTURE | Hotel, Vira Cruz, Vahedo, Temp of Terror, Walkman, Spiesman, 5th Walk, Nin Away, Pomo Adventure, Datab, 1st Vang |
| AVANTURISTIČKI | Macnamara, Ikal Eclipt 1 & 2, Pullman Path, Joe Bleda 2, Andy Copp, Dynamic Duo, Joe Nebardack, Pop Land, Doom Date 2 |
| BESMERNI | Ball Jockey, Game Over, Shadow Force, Hot & Nasty, Nipo Comanda, 1st Puzman, Sate Blood Simulator, 1st Baster/1st |
| BORILAČKI | Revenge 3, Ring Side, Dragon Nipo, Street Cado Box, Shrobb, Ironic Frenoball, Barbarian 2, Human Killing Machine, Hercules |
| CRFANI FILM | Confined 2, Jug 1, Great Escape, Tom 1, Jimmy, Asterix, Raccoy, Siano 1, Olo, Miki, Zeki, Leather, Sassy Day, Malices, Fratros, Atom My |
| DRUŠTVENE IGRE | Pinball Power, Armand 2, Jumping Cubes, Crash & Grab, Kite, Back em, Domes, Red, Pub Games, Monopod, Dommage, Pinball Simulator |
| DUEL KOMPLET | Prefector, Ten, Duets, Boleks, Circus Attraction, 1st1 Duel, 1st1ke Simulator, Nipo Muzoo, Ring Side, Serve & Volley, Spooze 1st |
| FILMSKI HITOV 1 | Boboqoo, Sapooman, Predator, Snood, Roboon, Red Heat, OOF, Return of Andy, Selling Person, Bamba II, BUX Kid, Psycho |
| FILMSKI HITOV 2 | Groucholes 2, The Unfouchables, Beverly Hill 1, Coop, Moon Walker, Die Hard 2, Borman, Lante 1st 2, Indragoo Jones 3 |
| LOGIČKI KOMPLET | Back Dangerous, Bee & Dizzy, Doni Date 3, Game of Harmony, Taster, Pullman Pat 2, Key Finder, Head the Ball, Beyond Dark Castle |
| LUNA PARK | Dragon Nipo, Tiger Road, 1st1 Storm, Double Dragon, Out Run, Penetration, Hevouse, Penetration, Pagar, Ice Man, Arcanoid |
| MENADERSKI-KWIZ | World Cup, 90, Boleks Manager, Pop Back, Out, Sim City, Back Star, End Zone, Football Champion, WC, Football Manager, Franco 8 |
| NAJBOLE IGRE 88 | Kells, Tom & Jerry, Babooqoo, Jordan vs Bed, Bell Divo 2, Revenge 3, Walepoo, Operation Wolf, Rock em, After Burner |
| NAJBOLE IGRE 89 | Kick Off, Buffalo Bill, Crazy Car 2, Indragoo, Jones 3, Fastest Shoot Break, Shrobb, Time Sinner, Bicy Dangerous, Confined |
| NAJBOLE IGRE 90 | The Black, Power Ball, Blood Valley, Rainbow Island, Red Dangerous, Pipe Dream, Pinball Power, Cowboy Kid |
| NAJBOLE IGRE ZA C-64 | 1st1ke, Boulder Dash, Spooler, Match Day 2, West Bank, Super Ball, Match Point, BUX Simulator, Spy Hacker, Lane, Bamba, Team Sport |
| OLIMPIJSKE IGRE | Aston Games, Comeman, Olympics, Alternativ World Games, Olimpoo, Soul 88, Zrmlko olimpijsko |
| POČETNIČKI | Chudbe Egg, Icarus Icaro, Phoenix, Vela, Puzman, Ludo Burner, Comanda, Boulder Dash 2, Space Invaders, Skip, Ispas |

Cena jednog kompleta je 70 dinara. **Shimamo na novim Sony i TDK D-60 kasetama za 2+1 besplatna kasetna.**

Beosoft, P.Fax 25, 11050 Beograd 22 ☎ 011/421-355

PORNO

P-40, Scamille Split, Cabal, Dragon Split, Afterburner New, No Mercy, M2 29, Target, Super Tank, Killing Machine

PUCAČKI

Operation, Walk, Arcade, Fight, Simulac, Ferramentas, Mat, Die, Wyphoon, Stalagwood, War Binger, Sky Shark

RAVNI

F - 16 & 6 debrav, F - 18 Hornet, A.C.E., Project Stealth Fighter, Top Gun, A.T.F., Right Simulator 2, Spitfire 40, F - 14 Tom Cat

SIMULACIJE LETENJA

To Black, Backs of Steel, (Super Helix), Horizontal Golf, Great Court Tennis, Fastang Shoot, King of Beach, Men Golf, Waterpalo

SPORTSKI

Center Commander, J.S.J. Young, Red Oktober, War in Middle of the Earth, Up Releap, Johnny Lisa 2, Rome Barbarian, Assault

STRATEGIJE

Dead Nought, Dva Nemora, Conate of Mass, Pogitien, Arcade Classic, 3rd Storm, Mega Nove, Urban

SVEMIRSKI

Magic, Jonon Boleks, World Tephy Soccer, Penalty Soccer, Italy 90, Airbus Champ, Football, Kick Off, Jordan vs Bed, Team Sport

TIMSKI

Circus Games, Run for Gunville, Pullman Path, New Cast, Incredable Shinning Sphere, Wonder Boy, Xenon

UNIVERZALNI

Boleks Chess, Chess Storm, Chessmaker, War Room, Chessmaker 2000 201 3D, Outcast Chess, Olym 2, Sagan 3, Chessmaker 2000

ŠAH

Dr. Jocky & Mr. Hyde, Vampir, Ghoul & Ghoulies 2, Spoky Castle, Tower of Fear, Groucholes 2, Storm Land 2, Datab

HOROR

West Bank, Kane, Bewe, Star, Buffalo Bill Show, Spogelli Western, Cowboy Kid, Cliff Hanger, Dead or Alive, Shoot Out

WESTERN

Red Dangerous 2, Mus Oscar, Arson, Apocooqoo, Monty Python f. C, Rocky Womoo 3, Empire State Block, Vira, Hill Hole

NOVEMBAR 2

Spy Who Loved Me, Golden Ace, Alarm Babo Kid, Course of Ra, The Babo, Side Winder I, Tom Wom 100%, Olym, Badstars

DECEMBAR 1

UN Squation, E Swat, TILL, Summer Camp, Dragon Blood, Shooter 1, Puzmanoid, Thunder Gulf Milano, Cozsa I, Nazare

DECEMBAR 2

Days of Thunder, Puzlen, Spirit Dragon, The Beast, Total Recall, ARC TIVA, NAARC, Fle & Foggy I, Soridan Go, Karl Rabe II

JANUAR

Babooqoo I, Dick Fogy, Neverending Story I, Western Coward, Boleks Manager, Check HOLL, Kick Box

FEBRUAR

Beverage, Mikalot, Nipo Tempoo, Iwn World, Combat Zone, Super Car, Project S.O.L., Judge, Red October I, Euro Soccer

MART

Oil Mania, Lupo Albert, Watchdog, Vinsant, Chip Challenge, Goro Saller, Revue, Diplomato, Mad Springs, Hazard, D.I.E., Hazard, Looqoo

APRIL 1

Genitius 2, Mighty Bomb, Jack, SP, Monaco, Grand Prix, Istamo, Gornes, Erako, King Quiz, Lucan, M. Coverman, Wild Fire, Atomoo

APRIL 2

Suit & Castles, Navy Shoot, Swat, Bell Nipo II, Lolla Turbo Spirit, L.A. Police, Axlwell, Wild Fire, Turn to Burn, Ferramentas, Back to Future 3, Lolla Turbo Challenge, 1st1 Aka, Lone Wolf, Mask Sell Go

MAJ

Reclator 2, 3D Chess, Simulac, S.O.C. Melomanager, Back to Future 3, Lolla Turbo Challenge, 1st1 Aka, Lone Wolf, Mask Sell Go

JUN

S.B.S. Commodore 64/128 S.B.S.

| | | | | |
|----------------------|----------------------|----|--------------------------|----|
| RAD SA VIDEOM | The Newsroom Edison | 5D | I. Designer 2,3,4 | 4D |
| Video Fox | Color Printer | 1D | Demo Maker 1.1 | 1D |
| Home V. Producer | Muppets P.P. | 2D | Virus 1.M. | 1D |
| Video Titles | Font Master II | 2D | Demon Demo M. | 1D |
| New Movie Maker | Doodle | 1D | Koala Demo M. | 1D |
| ZA KOPIRANJE | Card Maker | 1D | 3D Message M. | 1D |
| Renegade Copy | Garfield P.P. | 1D | Fantasy Designer | 1D |
| Fast Hack'em | Wiza Write | 1D | UTILITY | |
| Super Kit II | Print Master | 1D | Weird Utility D. | 1D |
| Tau Utility | Print Shop | 2D | Xandor Utility D. | 1D |
| Disk Utility | Print Fax | 8D | 8.Boss 1,2,3 | 4D |
| Bool | | | Hacker Utility D. | 1D |
| MUZICKI | OBRAZA TEKSTA | | Miami Vice U.D. | 2D |
| Vietnam M.D. I | tasword | 1D | Pirate Tool Box | 2D |
| Vietnam M.D. II | Superbase 64 | 1D | Holline Utility D. | 1D |
| Golden M.D. | WRITERI | | Wanderer Utility D. | 1D |
| Future Composer | New Movie W. | 1D | Deers Utility D. | 2D |
| Music Shop | MVFS Writer | 1D | PROGRAMSKI JEZICI | |
| ORTANJE | Serious W. | 1D | Turbo Pascal | 1D |
| Art Studio | Funtex W. | 1D | Simons & Forth | 1D |
| Giga Paint | Scroll W. | 2D | Oxford Pascal | 1D |
| Amica Paint | Image Writer | 1D | Prof Pascal 5.3 | 1D |
| Giga Cad + | Cyborg W. | 2D | Prolog | 1D |
| Cad Gem | Aca Writer | 1D | GAME MAKERI | |
| Kaala Painter | Future W. | 1D | Game Maker | 2D |
| Blazing Painter | C.H.A.P. Writer | 1D | Game Graphic | 2D |
| STAMPANJE | INTRO MAKERI | | | |
| Slop the Press | | 4D | | |

Strictly Best Software
 ✉ Dragice Končar 14/31,
 Beograd ☎ 011/23-721-27

1 strana za
 uslužne (1D) 15,-
 1 disketa
 "ESCOM" 20,-
 1 snimljena
 disketa (2D) 70,-

S.B.S. PC XT/AT

VELIKI IZBOR NAJBOLJIH IGARA:

SARGON, BATTLE HAWKS, LAKERS VS CELTICS, GOLD OF USA, WEIRD DREAMS, STUNT DRIVER, SPACE QUEST 4, CD MAN, ABRAMS BATTLE TANK, DOWN RIDE, F29 RETALIATOR, F19 STEALTH FIGHTER, HARD BALL, ELITE PLUS, STELLAR 7, FALCON AT, OPERATION WOLF, OUT RUN, DOUBLE DRAGON 2, AIRBORN RANGER, SHOOTING GALLERY, BLOOD MONEY, XENON 2...

KUPCIMA BESPLATAN KATALOG !!!
DISKETNI KATALOG+PTT 85 DINARA
CARA DUSANA 35 11080 ZEMUN
TEL:011/848-0139 FAX:011/613-865

AMIGA
NAJBOLJI I NAJEFTINIJI PROGRAMI I IGRE !
TEL:011/848-1559 & 011/556-832

C-64 STRICTLY BEST SOFTWARE C-128

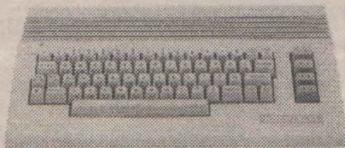
| | | | | | | | | | |
|--------------------|----|-----------------------|----|----------------------|----|----------------------|----|---------------------|----|
| LA. Police Dept | 1D | F1 3D Manager 2 | 2D | Summer Camp | 1D | Lords of Chaos | 1D | Rastan | 1D |
| Navy Seals III | 1D | T.M.N. Turtles II | 2D | Golden Age | 1D | Fimba's Quest | 1D | Dragon Slayer | 1D |
| Gilded Ages | 1D | Double Sphere | 1D | U.N. Squadron | 1D | Logo | 1D | Destroyer E. | 1D |
| Bad Blood | 2D | Tough Guys | 1D | Strider II | 1D | Galactic Force 2 | 2D | Star Trek | 1D |
| Skull & Crossbones | 1D | Judge Dread | 1D | Tangled Tales | 4D | Shadow Warrior | 1D | Vindicator | 1D |
| Scoopy & Grappy | 1D | Xenomorph | 3D | Duck Tale | 4D | Satan | 1D | Salamander | 1D |
| Laat Ninja 3 | 2D | Ultima VI | 6D | Cyberball | 1D | Ring of Medusa | 2D | Barbarian II | 1D |
| Latus Esprit | 1D | Twin Worlds | 2D | Rick Dangerous II | 1D | Microprose Soccer | 2D | Puffy's Saga | 1D |
| Skivi | 1D | Bill & Ted | 1D | Course of Ra | 2D | Sky Shark | 1D | Gun Ship | 1D |
| Escimo Games | 1D | Creatures | 1D | Atomic Robokid | 1D | Orbit | 1D | Rock'em Billiard | 1D |
| Death Knight | 6D | Labyrinth | 1D | Cyrus | 1D | Super Rally | 1D | Pegasus | 2D |
| E. Hughes A.Q. | 1D | RoboCop 2 | 1D | Monthly Python | 1D | Time Soldier | 1D | Sokoban | 2D |
| Take'am | 1D | Chase H.Q. 2 | 2D | B-Bobs | 1D | Atomix | 1D | Red Storm Rising | 1D |
| Grem'lins 2 | 1D | Dick Tracy | 1D | Heat Seeker | 1D | Street Rod | 2D | Laser Squad II | 1D |
| Metal Gear | 2D | Neverending Story 2 | 1D | Aidon-Apocalypse | 1D | Turrican | 2D | Vegas Casino | 1D |
| Protonix | 1D | Verstening Connection | 1D | Buck Rogers | 1D | Block Out | 1D | Vero Cruz | 1D |
| Turrican 2 | 2D | Dragon Strike | 1D | I. Warrior 3 | 3D | Blood Money | 1D | War Games | 2D |
| Night Shift | 1D | Basket Manager | 1D | Julius Caesar | 1D | Addidas Football | 1D | Out Run | 1D |
| Turn'n Burn | 1D | Lines of Fire | 1D | Sly Spy | 2D | Batlimonia | 1D | Turbo Out Run | 2D |
| Vicent | 1D | Tit & Bit | 1D | Deja Vu | 1D | Beach Volleyball | 1D | F-14 Combat | 1D |
| Shump | 1D | Shadow of Beast | 2D | Empire Strike Back | 1D | G.P. Tennis | 1D | North & South | 1D |
| Viz | 1D | Total Recall | 2D | Deluxe Driver | 1D | Manchester U.I.O. | 1D | Ile Break | 1D |
| Skaerm. Hugo | 1D | B.A.T. | 2D | Midnight R. | 1D | Monial '90 | 1D | The Jet | 1D |
| loads of Doom | 4D | Extremator | 1D | Kings Bounty | 2D | Topical | 1D | Pink Panther | 1D |
| Ugo Albert | 1D | NAAC | 1D | Night Breed | 1D | Reaction | 1D | Italia '90 | 1D |
| Diplomacy | 1D | Saint Dragon | 1D | Back to Future III | 1D | TKO Professional Box | 3D | After Burner | 1D |
| Oil Mania | 1D | Crime Time | 1D | Traughtlight | 1D | Vandetta | 2D | Prof. BMX Simulator | 1D |
| War for Crown.2 | 1D | Sarokan | 1D | Dragons of Flame | 1D | Dynasty Wars | 1D | Up Periscope | 1D |
| Chip Challenger | 1D | T.M.Ninja Turtles | 1D | Sunny Shine | 4D | Wings of Fury | 1D | Hostages | 1D |
| Invest | 1D | Arcade T.Q. | 1D | Micro Leagy Baseball | 2D | Ski or Die | 1D | Never Outside | 6D |
| Red October 2 | 1D | Fire & Forget | 1D | Double Dribble | 1D | Roger Rabbit | 2D | Super Wonderboy | 2D |
| 7'up Games | 1D | E-Swat | 1D | Wabler | 1D | | | Pratrel | 2D |

I to nije ceo spisak. Pored ovih imamo još 400 disktenih igara. Svaki kupac dobija **BESPLATAN KATALOG!**

Cene: snimljena "Escom" disketa sa obe strane (2D) samo 50,- din., snimanje 1 strane (1D) 15,- din., prazna "Escom" disketa 20,- din. Popust: 10 disketa snimljenih svega 450,- din. Snimamo i na Vašim disketama.

✉ **Dragice Končar 14/31, 11000 Beograd ☎ 011/23-721-27**

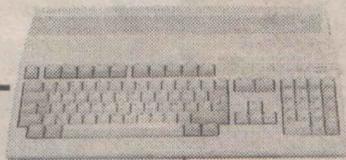
Da li ste znali da je **Commodore 64**: najprodavaniji kućni računar, najpogodniji za početnike, prihvaćen u mnogim školama kao nastavno sredstvo, da je moguće jednostavno priključenje na svaki TV prijemnik. Kod nas ga možete nabaviti veoma povoljno. **Početnički paket**, koji Vam nudimo sadrži: Commodore 64, kasetofon, ispravljač, sve neophodne kablove za priključenje, palicu za igru (džojstik), knjigu "64 za sva vremena, kasetu sa deset početničkih programa, garanciju od 6 meseci, skripta uputstva za povezivanje, i sve to po ceni od samo **11.000,-**



COMMODORE 64

Ovom osnovnom paketu možete dodati i extra **disk drajvove** po ceni od **9000,-** dinara, extra **palice** po ceni od **500,-** dinara, kao i dodatni **kasetofon** po ceni od **2000,-** dinara.

A da li ste znali da je **Amiga 500**: proglašena za računar godine, da je sledeći korak firme "Commodore" posle velikog uspeha legendarne 64-ke, da ima integrisanu disk jedinicu, da je moguće priključenje na TV. Naravno i ovaj računar možete nabaviti kod nas, a **osnovni paket** koji sadrži: Amiga 500, miša, RF modulator, ispravljač, diskete Work Bench i Basic, prevod uputstva, šest meseci garancije, a sve to do - **bijate po 24.900,-**



AMIGA 500

Ukoliko želite da ovaj računar dodatno opremite, na raspolaganju Vam stoje još i: extra **disk drajv**, po ceni od **5900,-** dinara, **proširenje** od **512 Kb**, po ceni od **3000,-** dinara, **RF modulator**, po ceni od **2000,-** dinara, **kolor monitor 1084 stereo** po ceni od **22900,-** dinara, **diskete PROFEX** od 3.5 inča po ceni od **500,-** dinara za 10 komada, kao i **uputstvo za Amigu** po ceni od **400,-** dinara. Ukoliko želite da kupite **Amigu 500 i kolor monitor 1084S** u kompletu, platite **45900,-** dinara, dakle uštedete.

Ukoliko se odlučite za kupovinu računara kod nas, Vi ste u prednosti u odnosu na kupce kod drugih prodavaca, jer dobijate: **kompletna uputstva na našem jeziku, garanciju za računare od 6 meseci, najbržu moguću isporuku, a plaćate prilikom preuzimanja robe.**

Sve narudžbine primamo telefonom ili pismeno (pismenim narudžbinama dajemo prednost), dok isporuku vršimo lično (ukoliko je moguće) ili puzemcem, a PTT troškove kao i troškove pakovanja snosi kupac.

Beohard®

Poštanski fah 78, 11050 Beograd, Kostolačka 7 ☎ O11/472-315
radno vreme od 9 do 19 časova svakim danom sem nedelje

OSKOR ZA COMPILORE 6/128

| | | | | |
|------------------------|---------------------------------|--------------------------------------|---------------------------|----------------------------|
| 001.NEURO MANCER | 41) 081. CHERRIMASTER 2000 | 11) 161.FIR KING | 21) 241.GARFIELD WINTER | 11) 321.SONIC BOOM |
| 002.WINTER GAMES 88 | 2) 082.S STAR ICHI HOKAYI | 12) 021.SPHERICAL | 22) 242.TUSKER | 11) 322.NINA SPIRIT |
| 003.WINTER GAMES 2 | 11) 083.SUMMER GAMES I | 13) 162.FORGETTER | 11) 243.ROKCOAST R. | 11) 323.HLADI ST. HOKRY |
| 004.DIFFINER CROWN | 2) 084.POLE POSITION II | 14) 163.HOLY SPICE | 11) 244.ASH SQUAD II | 11) 324.PRO TRENS TOUR |
| 005.SUMMER GAMES 2 | 7) 085.S SPORT FOOTBALL J | 15) 164.HOLY TRIP POKER | 11) 245.CHELSEA GHOST | 11) 325.PHANTOM QUEST |
| 006 TEST DRIVE I | 7) 086.OCEAN RANGER | 16) 165.FAMOUS BATTLES | 11) 246.PICTONARY | 11) 326.P 16 COMBAT PHOT |
| 007.DEL TOMPSON | 7) 087.SUPER SPORT 88 | 17) 166.PIPOCHA | 11) 247.MAN STREET | 11) 327.SKI OR DIE |
| 008.PATRIOT | 7) 088.CAMBIER | 18) 167.PHANTOM | 11) 248.SLICK WOODHEAD | 11) 328.SLICK WOODHEAD |
| 009.BARBARIAN II | 11) 089.M.JORDAN VS BIRD | 19) 168.DOMINATOR | 11) 249.HILLBILLY BRAWN | 11) 329.WHOLE D. BASKET |
| 010.TAI PAN | 11) 090.G. PRIX CIRCUIT | 20) 169.XENON | 11) 250.SAINT & GREAVILLE | 11) 330.MUTUAL NINA |
| 011.CLUFFHOLSER SPORT | 20) 091.NICKI AUL GOLF | 21) 170.MICHLANTH | 11) 251.HOT STRUCTURES | 11) 331.MIDNIGHT RUSH |
| 012.SUMER C JIMPC 88 | 20) 092.THEIR H-ALIVE | 22) 171.THE SCANNER | 11) 252.HALISTEK | 11) 332.LT. TIME COP |
| 013.THE LAST NINA II | 20) 093.MNACE | 11) 172.FORM BREAK | 11) 253.JOHN M. FOOTBALL | 11) 333.DUCK TALES |
| 014.THE TRAIN | 11) 094.SUPER MAN | 11) 173.J. NICT AUL <i>Obnovljen</i> | 11) 254.MOONWALKER | 11) 334.DRAGON STRIK |
| 015.SALAMANDER | 11) 095.AMER. CIVIL WAR | 11) 174.SPIRITMAN & C.A. | 11) 255.TURBO OUT RUN | 11) 335.AS CYRUS |
| 016.WORLD C. GOLF | 20) 096.SPLITTING IMAGE | 11) 175.ACCONCRITATION | 11) 256.TRY OF HORLES | 11) 336.EXTORTIONATOR |
| 017.PROFI FOOTBALL J | 11) 097.ROCKER RABBIT | 11) 176.AZURE BOND CURS | 60) 257.DRAGON WARS | 11) 337.AMOCO ROBOKID |
| 018.SUPER CYCLE | 11) 098.ROCKET RANGER | 11) 177.HORROR OF LANCER | 11) 258.UNITOCHILLES | 11) 338.SHADOW OF HEAST |
| 019.BOOT CAMP | 11) 099.AFTER BURNER | 11) 178.HOUSTACHES | 11) 259.TEN TON MEGAN | 11) 339.LUCKY DEATH |
| 020.VINTICATOR | 11) 100.15N HASHBALL | 11) 180.RALLY CROSS | 11) 260.PALIN ANGLE | 11) 340.WESTERN CONTEST |
| 021.SCATO OR DIE | 20) 101.AGAINST PROPHEIS | 11) 181.BUFFALO BILL | 11) 261.THE RIDGE SIM | 11) 341.CYRIBURES |
| 022.CALIFORNIA GAMM | 20) 102.X 1 ROAD RACT | 11) 182.THE ENDOR BIRDS | 11) 262.JONATHAN | 11) 342.ABYRIND |
| 023.GUN SHIP | 20) 103.CANON BOATLER | 11) 183.POKER ROCKNET | 11) 263.NORBERT | 11) 343.THE CANON |
| 024.OT RUN | 11) 104.TIGER ROAD | 11) 184.NI.MELANA JONES III | 11) 264.SNAKE | 11) 344.NEVER-ND STORY |
| 025.19 STEAL TH | 11) 105.PROFIT CHIESS | 11) 185.KINGS OF HEACT | 11) 265.PANZER BATTLES | 11) 345.MAN CAMP |
| 026.THE HIT SIM | 11) 106.PROPH. P HOKRY | 11) 186.NEW 2PL AND Sney | 11) 266.MYTH... | 11) 346.MIDPOSSOM II |
| 027.AC OF ACT SIM | 11) 107.DRAGON SLAYER | 11) 187.SANTA PARAVIA | 11) 267.CHESS NIPPIT N | 11) 347.CHESS NIPPIT N |
| 028.TEST FIGHTER | 11) 108.WHOLE MANS | 11) 188.MORCINARIHS | 11) 268.NINA WARRIORS | 11) 348.MICRO. FOOTBALL |
| 029.SWAC & WOL J | 40) 109.STAR BALL | 11) 189.FIR POWER | 11) 269.RITZERGRAB | 11) 349.FIR & FORGET |
| 030.CAVIMAN OLYMPIC | 40) 110.POL. NEGOTIANT | 11) 190.PACOTIN WORLD | 11) 270.FIGHTMARK ON HLM | 11) 350.CHESS IN WARS |
| 031.SINBAD | 20) 111.OPERATION WOLF | 11) 191.OMIGA | 11) 271.WALL STREET | 11) 351.BEACH KOLELYAL |
| 032.TAK DOWN | 11) 112.RACKET FOR START | 11) 192.MY R. CONTROL | 11) 272.WASHINGTON | 11) 352.TENNIS MANAGER |
| 033.RACER SIM I | 11) 113.PROJECT R. START | 11) 193.MOTOR HEAD | 11) 273.SINTEIN WORLD | 11) 353.PRO BOX MANAGER |
| 034.DIAD ZINK | 11) 114.C.CIRCUIT GAMM | 11) 194.SNOW STRIKES | 11) 274.CASINO | 11) 354.ITALIA 90 |
| 035.SI AM DUNK BASKE | 11) 115.PURPLE HURT | 11) 195.THE MUNDSTERS | 11) 275.BOBO ... | 11) 355.THE BREAK TUNNES |
| 036.RACER SIM I | 11) 116.WARLOCK QUEST | 11) 196.PATTIE IN THE P | 11) 276.THE ANGLE 90 | 11) 356.THE SPART FOOTBALL |
| 037.WELL OW | 11) 117.METAL WARS | 11) 197.CONQUEST CROWN | 11) 277.MYSTERY OF MEGM | 11) 357.MYSTERY OF MEGM |
| 038.TWO TWO BASKET | 11) 118.PITCHMAN | 11) 198.GUNQUEST CROWN | 11) 278.WORK N HOPE | 11) 358.WORK N HOPE |
| 039.W. BREAK BASKET | 11) 119.SYRAL THE FIGHTER | 11) 199.GUNQUEST CROWN | 11) 279.WASH. NEWS | 11) 359.KIKI WARRIORS |
| 040.W. METAL | 11) 120.PEPPER OF STEEL | 11) 200.FORM BREAK | 11) 280.WASH. NEWS | 11) 360.ERIC TRAY |
| 041.TYTHON | 11) 121.F. T. T. T. T. T. T. T. | 11) 201.FISH | 11) 281.AVON N. C. D. | 11) 361.THE SHOOT |
| 042.THE LAST NINA I | 11) 122.S. ANDR. W. GOLF | 11) 202.KATHIN CAPT | 11) 282.THE CHAMP | 11) 362.MARKET S. LIMITED |
| 043.THE PERSUIT | 11) 123.RISK USA | 11) 203.NORMANDIA | 11) 283.MARKET S. LIMITED | 11) 363.MARKET S. LIMITED |
| 044.WORLD COMP | 11) 124.T. RENT. G. D. D. I. I. | 11) 204.S. M. M. I. I. I. I. | 11) 284.MARKET S. LIMITED | 11) 364.MARKET S. LIMITED |
| 045 TRANSFORMER | 11) 125.H. K. I. I. I. I. I. I. | 11) 205.OIL IMPERIAL | 11) 285.FIGHTER BOMBER | 11) 365.FIGHTER BOMBER |
| 046.NINJA TRATOR | 11) 126.N. N. N. N. N. N. | 11) 206.PARTS 2 P. I. I. | 11) 286.M. I. I. I. I. I. | 11) 366.M. I. I. I. I. I. |
| 047.SUPER PUNCH OUT | 11) 127.WORLD GROUNDWATER | 11) 207.WINDWATER | 11) 287.CALIF. I. I. I. | 11) 367.CALIF. I. I. I. |
| 048.FIGHTER BOMBER | 11) 128.NEWS SEAM | 11) 208.SILVER 88 | 11) 288.CALIF. I. I. I. | 11) 368.CALIF. I. I. I. |
| 049 RED STORM RISING | 11) 129.O.V. RUN MIAST | 11) 209.BAT MAN MOVIE II | 11) 289.CAMPIONS KRYNN | 11) 369.CAMPIONS KRYNN |
| 050 SOLO DIRB ON | 11) 130.S.A. COMBAT SIM | 11) 210.THE THUNDERB | 11) 290.M. I. I. I. I. I. | 11) 370.M. I. I. I. I. I. |
| 051 IMPOS. MESSIAN II | 11) 131.BUTTER FLY | 11) 211.EDUCATION MASTER | 11) 291.MELIA. OF SLAGEN | 11) 371.LAK. I. I. I. |
| 052 KNIGHT GAMES | 11) 132.SLASH DUTY | 11) 212.S. M. I. I. I. I. | 11) 292.MELIA. OF SLAGEN | 11) 372.MELIA. OF SLAGEN |
| 053.BULLDOG C.K. | 11) 133.PARADISE CITY | 11) 213.FORM 1 MANACRIP | 11) 293.MELIA. OF SLAGEN | 11) 373.MELIA. OF SLAGEN |
| 054 HATTI | 11) 134.MELIA. OF SLAGEN | 11) 214.F. T. P. I. I. I. I. | 11) 294.SPORT TRIANGLE | 11) 374.SPORT TRIANGLE |
| 055.BRACE HILL II | 11) 135.OVER RUN H. H. H. | 11) 215.HATTEL THASS | 11) 295.DARK CASTLE | 11) 376.DARK CASTLE |
| 056.BLOCK N GUTS | 11) 136.MELIA. OF SLAGEN | 11) 216.DRAGON WARRIOR | 11) 297.DRAGON WARRIOR | 11) 377.DRAGON WARRIOR |
| 057 WINTER GAMES I | 11) 137.S. M. I. I. I. I. | 11) 217.FORM 1 MANACRIP | 11) 298.FORM 1 MANACRIP | 11) 378.FORM 1 MANACRIP |
| 058.HILLMANR CAMP | 11) 138.SPORT QUEST | 11) 218.F. T. P. I. I. I. I. | 11) 299.SPORT TRIANGLE | 11) 379.SPORT TRIANGLE |
| 059.PANIC IN THE WIGAS | 11) 139.TOM & PERRY | 11) 219.HATTEL THASS | 11) 300.HATTEL THASS | 11) 380.HATTEL THASS |
| 060.DISTRIBUTOR SHIP | 11) 140.PARADISE CITY | 11) 220.DARK CASTLE | 11) 301.DARK CASTLE | 11) 381.DARK CASTLE |
| 061.PHANTOM OF BARBY | 11) 141.STAR TRIK III OK | 11) 221.DRAGON WARRIOR | 11) 302.DRAGON WARRIOR | 11) 382.DRAGON WARRIOR |
| 062.MURDER MESSIOP | 11) 142.TEST DRIVE II - 143 | 11) 222.DRAGON WARRIOR | 11) 303.DRAGON WARRIOR | 11) 383.DRAGON WARRIOR |
| 063.SUPER SOXIER | 11) 144.CALIFORNIA | 11) 223.DRAGON WARRIOR | 11) 304.DRAGON WARRIOR | 11) 384.DRAGON WARRIOR |
| 064.S.S. FOOTBALL J | 11) 145.ZOMBY | 11) 224.VIGAS CASINO II | 11) 305.VIGAS CASINO II | 11) 385.VIGAS CASINO II |
| 065.S.HIP FOOTBALL J | 11) 146.W. MIDN. J. HARTH | 11) 225.HAMPRE | 11) 306.HAMPRE | 11) 386.HAMPRE |
| 066.DAYS AROUND W | 11) 147.CHESTNUT STERS | 11) 226.SPACE ROULGUE | 11) 307.SPACE ROULGUE | 11) 387.SPACE ROULGUE |
| 067.PICKING PROPH I | 11) 148.CIRCUS ATTRACTION | 11) 227.FIGHTING SOXIER | 11) 308.FIGHTING SOXIER | 11) 388.FIGHTING SOXIER |
| 068.SURST BASKET | 11) 149.RUNNING MAN | 11) 228.SURST | 11) 309.SURST | 11) 389.SURST |
| 069.KATARI | 11) 150.STRATEGY ESCORT | 11) 229.UNDER GROUND | 11) 310.UNDER GROUND | 11) 390.UNDER GROUND |
| 070.DANGER PERAK | 11) 151.SI. AN. M. I. I. I. | 11) 230.TON LORD | 11) 311.TON LORD | 11) 391.TON LORD |
| 071.H.E. SUPER SKI | 11) 152.NIGHT DAWN | 11) 231.ASSASSIN GAMES | 11) 312.ASSASSIN GAMES | 11) 392.ASSASSIN GAMES |
| 072.ROV OF ROVERS | 11) 153.SHADOW FORCE | 11) 232.DRAGON SPIRIT | 11) 313.DRAGON SPIRIT | 11) 393.DRAGON SPIRIT |
| 073.KARATHA | 11) 154.G. TO HAD CLASS | 11) 233.THE VIA QUEST | 11) 314.THE VIA QUEST | 11) 394.THE VIA QUEST |
| 074.TREIN KNOCKOUT | 11) 155.HORROR CITY | 11) 234.W. W. WRISTLING | 11) 315.W. W. WRISTLING | 11) 395.W. W. WRISTLING |
| 075.ARMAL YTH | 11) 156.RINGING SIDD. HAZZ | 11) 235.DRAGON WARRIOR | 11) 316.DRAGON WARRIOR | 11) 396.DRAGON WARRIOR |
| 076.CAPTAIN BLOOD | 11) 157.BALL ... | 11) 236.NIGHT OF LIGHTND | 11) 317.NIGHT OF LIGHTND | 11) 397.NIGHT OF LIGHTND |
| 077.QUATER BACK | 11) 158.ROCK STAR HAMST. | 11) 237.CARAI. | 11) 318.CARAI. | 11) 398.CARAI. |
| 078.16 HORNET | | | | |
| 079.DOUBLE DRAGON 2 | | | | |
| 080.AIRBORN RANGER | | | | |

- STONO IZDAVASTVO**
- * PRINT MASTER PLUS (1D)
 - * PRINT FOX (1D)
 - * NEWS ROOM (3D)
 - * STOP THE PRESS (4P)
 - * SUPER PRINT SET (2D)
 - * LONELY TUNIS PRINT KIT (2D)
 - * CARDSCO SUPER PRINT (2D)
 - * EDDISON (1D)

- THKST PROCESORI**
- * TASWORD - *International program*
 - * YU MIZ. WRI. TH. K. I. I.
- Z A CRTANJE**
- * AMIGA PAINT (4D)
 - * AMIGA PAINT (2D)
 - * KOALA PAINTER (1D)
 - * CDU PAINT (1D)

- UTILITY DISK**
- * BEASTIE BOYS (1D) 2(3) 3 (14)
 - * BONEY TONKS (1D) (1D)
 - * WEIRD UTILITY (1D)
 - * HOTLINE UTILITY (1D)
 - * MIAMI VICE UTILITY (1D)
 - * DARTS UTILITY (1D)
 - * HACK UTILITY (1D)
 - * XANDOR UTILITY (1D)...

- DEMO MAKERI**
- * VIDEO TTLES (1D)
 - * HOME VIDEO PRODUCER (1D)
 - * VIDEO FOX (2D)
- Z A KOPIRANJE**
- * HBRNBACK COPY (1D)
 - * FAST HACK 'RM (1D)
 - * SUPER KIT UTILITY (1D)

MOLIMO VAS DA SE RILIKOMO NARUZE POZIVATE NA REDNE BROJEVE.
CENA SNIMANJA IGRE PO STRANI DISKETE (1D) = 20 din.
CENA PRAZNE DISKETE 5,25 = 20 din. * DISKETA IMA DVE STRANE (2D).**
ROK ISPORUKE JE 24 h. A KVALITET JE ZAGARANTOVAN.

MOLIMO VAS DA SE RILIKOMO NARUZE POZIVATE NA REDNE BROJEVE.

CENA SNIMANJA IGRE PO STRANI DISKETE (1D) = 20 din.
CENA PRAZNE DISKETE 5,25 = 20 din. * DISKETA IMA DVE STRANE (2D).**
ROK ISPORUKE JE 24 h. A KVALITET JE ZAGARANTOVAN.

STONO IZDAVASTVO u Dragic Krcmar 4314
BEograd Tel. 011-59-84 od 10 - 19 h

COMMODORE 64/128

A PLUS CLUB

Mi u A PLUSU se trudimo da izađemo u susret svim vašim željama. Ne želimo Vam samo prodati programe, već nudimo i sve potrebne informacije vezane za računare. Posedujemo 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, svu potrebnu literaturu (katalog, uputstva, spiskove programa), programe snimamo i verifikujemo direktno iz računara. Za sve naše usluge dajemo garanciju i mogućnost reklamacije. Rok isporuke programa je 24 časa! Snimamo na SONY, TDK, BASF kasetama.

TEMATSKI KOMPLETI (od 30 do 50 programa)

SIMULACIJE LETENJA

F-16 Hornet, Project Stealth Fighter, Ace, Spitfire 40, Strike Force Harrier, Top Gun, Acrojet, Tomhawk

BESMRTNE IGRE

Babylon, Super Hero, Lamzara, Mega Blob, Scorpion 2, Cheap Skate, Mega Dragonus, Jackal, Trail Blazer, Stormlord

BORILAČKE VEŠTINE

Technik Knock Out, Gladiator, Shinobi 1-5, Starlarcus, Penegade III, Dragon Ninja 1-3, Sword Stryx, Barbarian I

SVEMIRSKJE IGRE

Delta Force, Sigma 7 Super Unknown, Silk War, Thunder Hawk, Omega Force, Last Survivor 99, Arcad 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 Untouchables 1-4, Batman, Indiana Jones 3, Karate Kid 2, Beverly Hills Cop 1-4, Moonwalker

LUNA PARK

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

AVANTURISTIČKI

Operation Godzile, Might Day Squad, Joe Nebraska, Operation Mobe Dick, Pac Land, Operation Loch Ness, Metropoist Short, Handy

DUEL (za 2 igrača)

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

ARKADNE IGRE

Wonderboy, Park Patrol, Jet Set Will, Knock Out, Manic Mner, F-Strike Back, Donkey Kong, Pac Man, Giana Sisters, Bubble Bobble

AKCIONE IGRE

Navy Moves, Technocoop 1-4, Wiplante 1-3, Action Fighter, Spy Hunter 2, Hostages 2, Hooper Cooper, Mutant, Hammer of Grim

SPORTSKE IGRE

Waterpoko, Footballer of Year, Pro tennis Simulator, Daley Thompson, Pro Ski Simulator, Jocky Wilson Dartz

PROGRAM. JEZ. + uput.

MAŠINSKI JEZIK + uputstva

USLUŽNI + uputstvo

BAZE I TEKST PROCESORI

OLIMPIJADA

Calgary Games, Summer Games 3, Winter Games, Decation, Winter Olympiad

MENADŽERSKI KVIZ

Sport Triangle, Pop Rock Kviz 1-3, WC, Football Manager, Pub Trivial 1, Soccer, Keny Daughish, Rock Star, Bobs Full House

CRTANI FILM

Batman The Movie, Mikkie, Popey, Donald Duck, Donald Duck, Road Runner, Scooby Doo, Garfield, Tom & Jerry, Stanlio & Olio, Juggie Bear, Dance of Dracula 1-3, Hackett, Eric The Viking, Castle Of Terror, Fun Way, Spideam, Vampire, Armageddon Man, Big Scaze

AVANTURE

TIMSKI

ŠAHOVI

SEX

STRATEGIJA

DRUŠTVENE IGRE

RATNE IGRE

NAJBOLJE IGRE

GRAFIČKO-MUZIČKI

MATEMATIKA

ENGLSKI

HITTOVI JULA 1 i 2

HITTOVI AVGUSTA 1 i 2

Uz kasetu dobijate turbo 250 + program za štelovanje glave, spisak igara i katalog sa uputstvom 1 komplet 60 din + kaset

CENE:

2 kompleta 80 din + kasete (sa kasetama oko 120)
4 kompleta 140 din + kasete (sa kasetama oko 220)
6 kompleta 200 din + kasete (sa kasetama oko 300)

KOMPLET
Programski jezici
Masinski
Uslužni
Grafičko muzički
Baze i tekst
procesori
samo
180 DINARA

TROŠKOVE
POŠTARINE
SNOSI KUPAC

TROLEJBUSI 19 i 29
AUTOBUSI 31 i 17
stanica hotel SRBIJA
moguć lični dolazak

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

S.T.U.R TRIM

HARDWARE ZA COMMODORE 64/128 I AMIGU



RAZDELNIK ZA C64/128 DIREKTNO KOPIRANJE SA 2 KASETFONA UZ 6 REŽIMA RADA
CENA 449 DIN.

RESET ZA DUŽI VEK VAŠEG RAČUNARA
CENA 159 DIN.

UDRUŽIVAČ POVEZUJE TV, ANTENU I RAČUNAR ZA JEDNO
CENA 199 DIN.

ISPRAVLJAČI

- ZA C64 STANDARDNA VERZIJA 1399 DIN.
- ZA C64 PROFI VERZIJA 1599 DIN.
- ZA DISK 1541 II I 1571 II 1599 DIN.
- ZA C 128 2999 DIN.
- ZA AMIGU 3999 DIN.

EXPANDER - PORT AMIGA

ZA RAD SA 2 JOYSTIKA I MAUSOM. KABL DUŽINE 1,2m

CENA 599 DIN.

SENZORSKI JOYSTICK

NEPOGREŠIV, NEUNIŠTIV, 8 PRAVACA, PUCANJE, LED INDIKATOR

CENA 459 DIN.

PROM MODULI SA RESETOM

M1 - TURBO 250, TURBO 2002, PROGRAM ZA ŠTELOVANJE GLAVE

CENA 549 DIN.

M2 - DUPLIKATOR, TURBO 250, COPY 202, DISK FAST-LOAD, FAST DISK COPY, ŠTELOVANJE GLAVE KASETFONA

CENA 599 DIN.

M3 - SIMONS BASIC, EASY SCRIPT (SA YU SLOVIMA), TURBO 250 ŠTELOVANJE GLAVE

CENA 599 DIN.

KABL TV-C64/128 169

MONITORSKI KABL C64/128 199

MONITOR KABL AMIGA-TV 750

MONITOR KABL C128 ZA 40/80 KOLONA 590

CENTRONIKS KABL C64/128 599

CENTRONIKS CABL AMIGA 699

PROGRAM ZA CENTRONIKS 149

TRIM COPY-UREBAJ KOJI OMOGUĆAVA PRIKLJUČENJE 5-20 KASETFONA ZA C64 I ISTO TOLIKO INDENTIČNIH KOPIJA ODJEDNOM.

POZVATI ZA CENU.

KUTIJE ZA DISKETE SA KLJUČEM

ZA 80 KOM 3.5" 549

ZA 100 KOM 5.25" 599

ZA 120 KOM 5.25" 649

DISKETE 5.25DD 25

DISKETE 5.25HD 35

DISKETE 3.5DD 33

DISKETE 3.5HD 58

MIŠ ZA AMIGU 3390

MIŠ ZA C64 1999



JOYSTICKS

QUICK SHOT II 459

QUICK JOY II 459

COMPETION PRO. 900

COMPETION BLUE STAR 1000

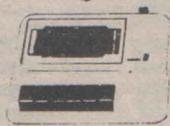
TURBO MIKRO 399

JOYSTICK JUNIOR 399



KASETFON ZA C64/128

CENA 1399 DIN.



M4 - TORNADO DOS (UBRZAN RAD DISKA), MONITOR 49152, TURBO 250

CENA 599 DIN.

FINAL CARTRIGE III

NAJBOLJI MODUL KOJI POSTOJI. IMA SVE ŠTO VAM TREBA. **CENA 1800 DIN.**

PODLOGA ZA MIŠA 299

POKRIVAČ ZA C64 499

POKRIVAČ ZA AMIGU 999

AMIGA ELIMINATOR VIRUSA 799

TRAKA ZA ŠTAMPAC LX 400 499

SPREJ ZA ČIŠĆENJE TASTATURE 399

ZA SVE PROIZVODE DAJEMO GARANCIJU 6 MESECI UZ OBEZBEĐEN SERVIS
PTT TROŠKOVE ŠNOSI KUPAC. POŠTOVANE KUPCE MOLIMO DA IMAJU U VIDU
DA SU CENE VEZANE ZA TEKUĆI KURS "DM".

ADRESA RADNJE: S.T.U.R TRIM 13. OKTOBRA 40. 11260 UMKA ☎ 011/156-445
155-294, RADNO VREME OD 9-20h.

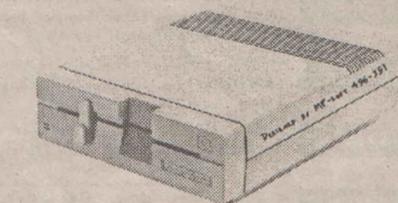
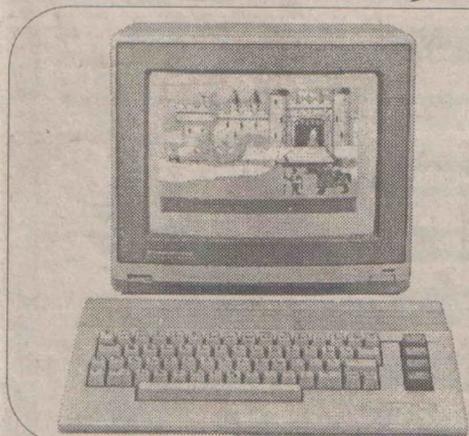
S.T.U.R. TRIM VAM NUDI RAČUNARE I PERIFERIJE



DODATNI DISK ZA AMIGU
PROFEX

4990

AMIGA 500 KOMPLET **24999**



DISK 1541 II ZA C64/128

8499

- COMMODORE 64 II
- KASETOFON
- DZOJSTIK
- ISPRAVLJAČ
- KABL
- KNJIIGA

10499

- | | |
|-----------------------------|-------|
| COMMODORE 64 CLASIK KOMPLET | 9499 |
| COMMODORE 128 COMPLET | 16599 |
| ŠTAMPAČ LX 400 | 13999 |
| COLOR MONITOR 1084S | 18899 |
| DISK AMIGA 3.5 COMMODORE | 8999 |
| MODULATOR ZA AMIGU | 1899 |

ZA SVE PROIZVODE GARANCIJA 6 mes. UZ OBEZBEDJEN SERVIS

SVU ROBU PRODAJEMO I NA ČEKOVE I RATE. POŠTOVANE KUPCE MOLIMO DA IMAJU U VIDU DA SU SVE CENE VEZANE ZA TEKUĆI KURS "DM".

ADRESA RADNJE: STUR "TRIM" 13. OKTOBRA 40. 11260 UMKA (Žiro račun Br. 6.0811.620.16.330.50.34184 kod BEOBANKE) Tel. 011/156-445, 155-294, radno vreme OD 9-20h.

COMMODORE

COMMODORE 16, 116, plus 4: Besplatni katalog, 1000 igara, pokice. Makimović Jugoslav, 11321 Lugavčina, tel. 026/76-188.

Hammer Inc - Sve za C-64, rasprodaja snimljenih disketa samo 22 dinara komad. Hardver, C-64, kasetofoni, palice (Quickshot II, Kempston pro 5000), diskete, kutije. Zoran Mitrović, Milana Premašića 20, Beograd, tel. 011/584-947.

AMIGA

» ASTOR «

IBM 64/128
AMIGA SOFTWARE
Čedomir Klinar
41020 ZAGREB
MAŠERIN PRILAZ 14/IV
TEL: 041/525-469

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

TUMOR FOR AMIGA! Nudimo vam najnovije i starije igre i uslužne programe, po konkurentnim cenama. 1 igra + disketa = 45,00 din. 1 uslužni + disketa = 50,00 din. Svaki snimak dva puta proveravamo, a virusa nemamo 100%. Snimamo na ESCOM disketama. Izdvajamo i mogućnost narudžbine u kompletima (10 igara na disketama), cena 1 kompleta = 400,00 din. Napominjemo da svaku narudžbu šaljemo istog dana!! Kod nas takođe možete nabaviti hardverske dodatke i literaturu po najnižoj ceni u Jugii!! Ali ne verujte rečima, već proverite!! Naša adresa je: Kolovskij Viktor, Naroden Front 9/13, 91000 Skopje, tel. 091/211-369.

SMILE

Nudimo vam najnovije programe, igre, diskete i prvi put u Jugoslaviji digitalizacija slike na profi opremi.

☎: 011 / 347-867

Cetinska 26

Neskovic Branislav

☎: 011 / 535-561

ft. Krajske Divizije 71

Janjusevic Djordje

EUROPA SOFT

Nećemo reći da smo najbolji, prvi i jedini jer ćete se u to sami uveriti. Komplet + kasetna = 40 din. Veliki broj nagradnih igara. Sve o kompletima i nagradnim igrama možete pročitati u našem katalogu (5 din).
ul. Vase Čarapića 32, 18000 Niš, tel. 018/42-218, Nenad i Dejan.

AIWASSOFT C64/128 & AMIGA - Najveći izbor igara po starim cenama. Katalog besplatan. Dragoljub Miletić, Milovana Glišića 76/2, 14000 Valjevo. Tel. 014/25-710.

ZAGY SOFTWARE

AMIGA, C-64

Najnovije igre i uslužni programi! Veliki izbor starijih igara! Konkurentne cene! Tražite besplatan katalog! Prazne diskete 3.5" DD 21 din. Na veće količine popust. Memorijsko proširenje A-512 (512 Kb), 2080 dinara. 041/428-497

AMIGA literatura - najraznovrsniji, najveći izbor, sve za: Jezik „C“, mašine, animacija, grafika, DTP, bejzbol, pećnik, originalni! Profesionalna literatura! Uz narudžbine idu obavezni popusti. Prodajem Amige, diskete. Goran Božinović, Borisa Kidrića 39/3, 34000 Kragujevac, tel. 034/60-086.

ASTROSOFT - Nudimo vam preko 1600 disketa kvalitetnog i probranog softvera. Escom disketa + program = 40 dinara!! Programi su ispravni. Pre-snimavanje je isključivo sa verifikacijom. 100% bez virusa. Besplatan katalog. Intro servis, interfejsi, palice Quickshot II (380 dinara). Naš moto je: kvalitet, brzina, niska cena = profi usluga! Uverite se! Pudreja Dragan & Zoran, Veselina Masleša 118/42, 21000 Novi Sad, tel. 021/314-994.

A.M.G.

- Najnoviji programi
- Saveti početnicima
- Letnji popusti
- Moguća pretplata
- Na 10 disketa 11-ta je BESPLATNA!
- Besplatan katalog
- LITERATURA
D.Paint3, Videoscape 3D,
A.M.Language, TVshow...
021/715-928

SKIDROW & GRABOWSKI

Pružna vam mogućnost da naručite najnovije programe direktno iz slijedećih izvora:

USA
Alcatraz (703)-323-5997
HMS Bounty (215)-873-7287
EUROPEAN HEADQUARTERS
Caesar Palace (49)-211-727-0374
Ice Bcc (39)-516-236-446.

YUGOSLAVIA
GRABOWSKI 052/26-085.

Program + disketa = 40 din.
Snimanje programa = 40 din.
Prazna disketa = 25 din.
Garancija kvalitete, isporuka 24 sata, izbor oko 200 novih programa mesečno iz gore navedenih izvora! Katalog besplatan!

M&S SOFT

AMIGA & C-64

Fantastična ponuda programa za AMIGU i C-64. Imamo sve najnovije i najbolje. Snimamo brzo i kvalitetno na Vašim i našim disketama i sve to uz povoljne cene. Tražite katalog programa (igara i korisničkih).

za AMIGU:
Nikolajevic Miša
III Bulevar 130/193
11070 Novi Beograd
011 / 146-744

za C-64:
Babić Saša
Borska 90 / 25
11090 Beograd
011 / 594-700

YU.C.S. AMIGA & C64

Duro & Sonja

DUŠAN TOŠKOVIĆ
CVIJIĆEVA 125 11000 BEOGRAD

Tel. 011/ 767-269

AMIGA WORLD Novi i stari programi.
Na 10 disketa 2 (dve)
adresa: F.p. odreda 9 besplatno! Besplatan
21132 Petrovaradin katalog. ZOVITE !!!
021/432-131 021/431-147 Program: disketa = 40 d

AMIGA - AMIGA - AMIGA

KON TIKI

SOFTWARE

Najnoviji programi, besplatan katalog, snimamo na kvalitetnim disketama ESCOM, FUJI, BASF, itd., sve sa verifikacijom i proverom, isporuka brza, a cene izuzetno povoljne. !!! PROVERITE

HARDWARE

JOYSICKICI:

Competition Pro 5000 - 750 din
Competition Star Mini - 1100 din
Quickshot II Plus - 700 din
Quickjoy Jet Fighter - 850 din

DISKETE:

No name - 22 din
Escom - 23 din
(preko 100 kom.)
Verbatim - 40 din

DISK DRIVE PROFEX ----- 4800 din
DODATNA MEMORIJA ----- 3000 din
RF MODULATOR ----- 1800 din
EPSON LX 400 ----- 10800 din
KUTIJA ZA DISKETE ----- 500 din
PODOLOGA ZA MIŠA ----- 180 din
DISK CLEANER ----- 300 din
AMIGA 500 (sa modulatorom) - 1200 DM
PHILIPS COLOR MONITOR - 900 DM
OPTIČKO MEHANIČKI MIŠ - 3000 din
nalepnice za diskete 30 kom./110 din

Dušana Vukasovića 82/29 11070 N.Beograd
Tel. 011-154-836

AMIGA VIDEO-KASETE

U najkraćem roku i na lak način postanite expert za Vašu Amigu. Video-Kasete sa kompletnim uputstvima za rad sa Amigom su Američke proizvodnje, sistem VHS-PAL i profesionalno titlovanje na srpsko-hrvatskom jeziku. Obuhvaćena su područja iz oblasti Grafike, Animacija, Muzike... Najpoznatiji svetski stručnjaci otkrivaju Vam svoje tajne u radu sa Amigom. Koristeći njihova iskustva drastično će se smanjiti vreme koje biste utrošili radeći samostalno. Nudimo Vam sledeće kasete:

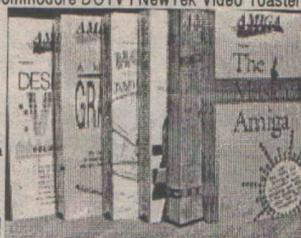
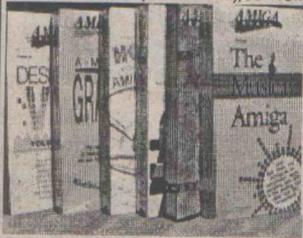
- KASETA N° 1: AMIGA GRAPHICS Vol.1** - Otkrije grafičke mogućnosti Amige u 60 minutnoj video-avanturi. Uputstva za rad sa najpoznatijim i najboljim PAINT programima (Deluxe Paint III, Digi Paint...), upotreba fontova, digitalizacija, clip art... (60m).
- KASETA N° 2: THE MUSICAL AMIGA** - Od najjednostavnijih melodija do pravog koncerta-možete uraditi sa Amigom. Upotreba MIDI-ja izbor synthesizer-a, MIDI ritam-mašine, tehnologija smeplovanja, inter-vju sa muzičkim ekspertima, specijalni efekti sa profesionalnim rezultatima... (60m)
- KASETA N° 3: DESKTOP VIDEO** - Kako da kreirate svoje video-prezentacije? Kako da profesionalno upotrebite video-kameru, genlok, digitalizator i kako ih odabirati. Sve o titlovanju filmova, izbor fontova... Povezivanje Amiga output sa video-rekorderom, kako izbeći губитак kvaliteta slike... (70m)
- KASETA N° 4: ANIMATION VIDEO Vol.1** - Amiga-grafička radna stаница! Nabojte animacije koje su uradili vrhunski svetski animatori na jednom mestu. Praznik za Vaše oči i uši. Uživajte! Ova kasetа nije titlovanja, jer za ono što će Vаs čеtе videti nije potreban prevodnik (48m)
- KASETA N° 5: THE AMIGA PRIMER** - Preko 80 minuta korisnih informacija, animacija i korak-po-korak instrukcija pretvorite Vas u čarobnjaka u korištenju Amiga workbench-a, CLI-ja, periferijama, uključujući i Amigu 3000, system 2.0 i AmigaVision! Proizvodnja: maj '91. (82m)
- KASETA N° 6: HOT ROD YOUR AMIGA** - Kako "frizirati" Amigu? Šaveti i primeri kako nadgraditi Vašu Amigu. Naučite sve o disk i hard drvojmima, asceleratorima (ubrivačima), CD-ROM-ovima, memorijalnim proširenjima... Ekskluzivno: Commodore CDTV i NewTek Video Toaster!

Cena jedne kasete= 490,00 dinara + PTT.
Komplet od 6 kasetа = 2490,00 dinara + PTT.

VideoMedia SKOPJE

ul. Taško Karađa 24 ul. Šandor Petefi 10a
91000 SKOPJE ili 91050 DRAČEVO
tel. 091/206-815 tel. 091/582-304
Radno vreme je 09-21h svakog dana.

Cene su vezane za tekući kurs 1 DM=13 Din



AMIGA SOFTWARE

PUČAČKE IGRE

Xenon 2-Megablast(2D), Bloo-
d Money(2D), Killing Game
Show(2D), 2-Out(2D), X-Out
(2D), Turkic(2D), Silkswarm,
Almic Robo-Kid, Simular,
Stride, Battle Squadron, Ri-
Type, Venus(2D), Midnight
Resistance(2D), Line of Fire,
Operation Wolf(2D), Baal, Robo-
pound(2D), Operation Thunder-
bolt(2D), Warlock the
Avenger, Total Recall(2D),
Saint Dragon, U.S. Squadron,
Vanino, Eswat, Robocow, Fi-
nimator, Pang, Cabal, P-47,
Silkswarm 2, Viclor, Predator
(2D), Escape From Planet
of Robot Monsters, The Spy
Who Loved Me, Dragonstrike
(2D), Mega Phoenix, R-Type
2, Gods(2D).....

BORILAČKE IGRE

K, +, Torwak the Warrior(2D),
Dukodan(2D), Pancia Kick Bo-
ving(2D), Oriental Games, At-
ter the War, Golden Age, Vi-
lante, Ninja Warriors(3D), W-
arrior of the Demon(3D), Shad-
ow Warriors(2D), Schemers of
the Sodan(4D), Claws of
Shaoiin, Black Tiger, D'masty
Wars, Nightbeard(Arcade),
Rogue Trooper, Double Dragon
II, Last Ninja Remix(3D),
Nanohs, Allied Beast Shad-
ow Dancer.....

Sve programe koje smo naveli u ovom oglasu predstavljaju elitu Amiginih igara. To je izbor koji smo uradili na osnovu ocena u stranim časopisima i našeg visegodišnjeg iskustva. Programe snimamo na NoName ili SONY disketama. Mogućnost snimanja na 3.5" i 5.25". Garancija od 7 dana za svaki snimljeni program. Ogroman izbor usluznih programa sa uputstivim! Specijalna ponuda: najbolji program za izradu demo-a, intro-a i svih vrsta reklama. Program-originao uputstvo-program za izradu vektorskih objekata-300 dinara(u paketu dobijate 2 diskete-uputstvo za 85 stranica A5) Potrebno je imati najmanje 1 MB da bi program radio. Fantastično brz(24h) i kvalitetna isporuka. Telefon: 091/206-815

Prodajem: AMIGA2000 sa 3MB ram, kolor monitor 1084, 2x3,5" disk-drajva, 20MB hard-disk, ugrađeni genlok A2300 PAL, video-digitalizator DIGI-VIEW GOLD(New Tek), Sound-digitalizer DELUXE SOUND, MIDI-interfejs, TV-tuner za monitor, 2, joystick-a QuickShot II Turbo (sa mikro-prekidačima), kutija za diskete sa preko 200 disketa, Laserski štampač HP LaserJet IIP sa 2,5 MB, 9 iglični štampač CITIZEN 120D... Detaljne informacije na tel. 582-304

SIM. LETENJA

Eight Simulator 2-F16 Fal-
con(2D) & Mission Disk(2D)
F-19 Stealth Fighter(2D) Bat-
tle of Britain(2D), Fighter Bo-
mbard(2D) Battle Hawks 1942
(2D), F-16 Combat, F/A 16 In-
terceptor, MIG 29 - Inter-
ceptor, F-29 Retaliator(2D), Wings
(2D) Blue Max(3D), Ship Str-
ike, Advanced Tactical Fighter
II, Blue Angels, Chuck Ye-
ager.....

IGRANJE FANTAZI- SKIH ULOGA

Might and Magic II, Chamions
of Krynn(3D), Star Flight, Le-
gend of Faerghal(3D), Buck
Rogers(3D), Dragon Wars
(2D), Drakhen, Curse of Azu-
re Bonds(2D), Pool of Radi-
ance(2D).....

IGRE SA LOPTICOM

Arkanoid 2-Revence of Doh,
Light Corridor, Shuttlepuck
Games, Arkanoid, Krypton Egg,
Bats, Ballistik, Impact Break
Out.....

DRUŠTVENE IGRE

3D Pool Billard, Tetris, Break
Out, Hollywood Poker Pro(2D)
Dominoes, Chess Simulator,
Card Games, Femme Fatale,
Backgammon Royale.....

SPORTSKE IGRE

Kick Off 2, Speedball2, Spee-
dball Pro Tennis Tour 2,
Tennis Cup Games Summer
Edition(2D), Master Blazer
(2D), California Games(2D),
Fandisk Freddy's Big Top of
Fun(3D), Interceptor Soccer
Challenge, TV Sports Basket-
ball(2D), Pro Tennis Tour,
Grand Slam Monster(2D),
Zany Golf Project Style,
Purple Saturn Day, Italy 1990
World Championship Soccer,
Football Manager 2, Jack Nic-
laus Golf(2D), Footballer of
the 2 PGA Tour Golf(2D),
3D Tennis, Tournament Golf,
Manchester United Football
(2D), Passing Shot, M.U.S.S.
(2D), Cyberball, Street Hockey
Stormball Over the Net.....

KOPNENE I MORSKE SIMULACIJE

M1 Tank Platoon, Tank Yan-
ko, Sherman Mail, Operation
Sicily, Conquering, Advan-
ced Desktop, Sim. 888, Alpa-
ck Sub, Carrier Command.....

TRKE

Lotus Esprit Turbo Challenge
Stunt Car Racer, Team Su-
zuki, Toyota Celica GT Rally,
Nitro(2D), Super Cars, Super
Monaco GP, Indianapolis500,
Test Drive 2 & Caral(2D) &
Scenery(2D), Super Hang On
Combo Racer(2D), Hard Driv-
in, Juggler's Master Drive,
Badlands, RVF Honda, Grand
Prix Circuit, Turbo Outrun,
Hard Drive, The Cycles,
Chase HO 2(2D), Overlander
Test Drive, Ultimate Ride(2D)
Grand Prix 300 T(2D), Oil
Road - Ivan Ironman, Cham-
pionship Run Formula 1.....

STRATEŠKE IGRE

Powermanger, Genhis Khan
(2D), Sim City & Terrain Ed-
itor(2D), Supremacy, Bandit
Kings of Ancient China(2D),
Populous & Promised Lands
(2D), Harpoon(2D), Murder,
Gettysburg, Armada, Risk,
Battle Matrix, Tower of Babel,
Conflict, Europa, Storm Ac-
ros Europe, Nuklear War(2D).....

ARKADNE AVANTURE

Dungeon Master, Chaos Strikes
Back, Captive, Corporatio-
(2D) & Mission Disk, Cad-
aver(2D), It Came from Des-
ert(3D) & Ant. Head(3D), Kult
Horror Zombies from Crypt
Unreal(3D), Mean Streets
(3D), Shadow of the Beast 2
(2D), Oblust, 40, Voodoo Nig-
limare, Zombi, Colorado, Bi-
odd Wylsh, Goid of Aztec(2D),
Escape From Colditz(2D),
Shadow of the Beast, B.A.T.,
(2D), Death Trap, Treasure
Trap, The Immortal(2D), In-
festations, Resoluntion 01, Ran
Xero(2D), Weird Dreams, Sir
Fred, Heroes of Lance(2D),
Stormlord, Ghobusters 2
(2D), Night Breed(Interactive)
(2D), Omnicron Conspiracy
(2D), Space Ace(3D), Dragon's
Lair(7D), Kristak(4D),
Obliterator, Eye of Horus.....

PLATFORMSKE IGRE

Flames Pond, Rainbow Island
Rick Dangerous 1 & 2, Chuck
Rock(2D), Food, New Zeal-
and Story, The Viking Child
(3D), Night Shift, Ghous's Gh-
osts, Edi the Duck, Kid's Giv-
es Can-up, Impossable, The
Amazing Spiderman, Batman
the Movie, Strider, Mighty Bo-
mb Jack, Fire and Brimstone,
Super Wonderboy, Onslau-
ght.....

ARKADNE STRATEŠKE IGRE

Elite, Midwinter, Stargider 2,
Interphase, Dragon's Breath
(2D), Inl.or(2D), Pirates
(2D), Lords of the Rising Sun
(2D), Vario's Police, StarCont-
(2D), Time Machine, Magic
Fly, Starlight, Space Rogu,
Carthage(2D), LosP. Argo(2D)
Murders in Space, Archipe-
agos, Railroad Tycoon.....

LOGIČKE IGRE

Lemmings(2D), P.pemania
(2D), Twintrix, Blockout, Wel-
lits, Puzzing, E-Motion, Albmix,
Revelations, Pick'n'Pile, Loo-
pz, Spindizzy Worlds, Jumping
Jackson, Clown O Mania, Ma-
nix, Boulderdash.....

AVANTURE

Space Quest series, Leisure
Suit Larry series, King's Quest
series, Elvra-Mistress of Dark(3D),
Operation Stealth (3D), Zak McKracken(2D),
Cordename: Caman(3D), Con-
quest of Camelot(3D), Ultima
series, Police Quest series,
Loom(3D), Manhunter series,
Secret of Monkey Island(4D),
Times of Lore, Colonel's Be-
quests(3D), Sorcerer, Chrono
Quest series, Alice in Wonder-
land(4D), Demonic(2D),
Treasure Island.....

na 9 disketa
10-ta
besplatna

disketa sa igrom
45 dinara

BLUE CRYSTAL

011 DUŠAN 2372-693

11000 BEOGRAD LJUBE VUČKOVIĆA 22/13

Jedini pravi izvor svih programa za Amigu u Jugoslaviji. Kao i uvek do sada Vaš pouzdani distributer svih najnovijih i najboljih programa

GAMESOFT

Najnovije igre i uslužni programi. Najpovoljnije cijene, besplatan katalog, popis, brza isporuka, garancija 7 dana

Josip Češković
R. Končara 217, 41000 Zagreb
tel. 041/565-807

Tražili se, igrajte!

Veliki izbor programa za vašu prijateljicu (Amigu) nudi vam Batman-Soft. Katalog besplatan. Šaljemo pouzdom. Tel. 011/101-728 od 9-21h.

AMIGA

Najnoviji programi.
Miloš Mitrović, Braće Jerković
123, 11040 Beograd, tel.
011/463-741 (12-21h).

AMIGA 2000 nova. Centralna jedinica sa kućištem i tastaturom, miš i sate-matske diskete, kabal za monitor i štampač. Literatura na našem jeziku: Amiga Basic, Amiga DOS 1.3, Amiga uputstvo za upotrebu kao skripta sa vi-deo kasetom. Program Superbase Professional sa uputstvom. 2700 DEM, tel. 036/76-825, 75-825.

AMIGA HARDWARE

512 Kb proširenja sa satom ... 2250 din
TV modulator za Amigu ... 1350 din
3.5" floppy drive sa prek. ... 3990 din
Diskete, garancija 3.5" 2S/DD ... 24 din
Digitalizator zvuka ... 3000 din
Kutije za diskete, brza isporuka.
Tel. 061/267-632

ANARCHY SOFTWARE

Sve Najnovije Na Jednom Mestu. Saizma Na Vašim I Mojim Disketama. Kvalitet Zagarantovan. Cene Ubedljivo NAJNIŽE. Isporuča brzi i kvalitetna. A.H.S. VUKOBORSKA 26 - 011/652-295

C64, 128 & AMIGA

Veliki izbor uslužnih programa i popularnijih igara na disku i kaseti (C64). Veliki izbor uputstava. Hitno dostavljamo pošiljki. Besplatan katalog sa opisom. Tel. 021/611-903.

VLASTA M SOFT

Igre i programi za AMIGU samo 10 dinara. Katalog besplatan. 11080 Zemun, Garibaldijeva 4/26
Telefon 011/104-938.

DOOMSDAY - Najnovije igre, utility, uslužni programi i upute za Amigu. Katalog besplatan. Tomislav Slogar, Horvataev 18, 41000 Zagreb. Tel. 041/448-803.

AMIGA

Veliki izbor najnovijih igara po vrlo niskim cijenama. Besplatan katalog.
Ivan & Grga, Ribnjak 3, 41000 Zagreb, 041/427-340, 276-635, 410-226, Stan Šimić.

AMIGA 500, modulator, proširenje, no-vo prodajem. Tel. 034/63-011.

KAKO razbiti Intro? - detaljna uput-stva (sa primerima) za razbijanje bilo kakvih programa na Amigi, sve je ob-jašnjeno. Tel. 071/213-423, Igor.

AMIGA SOFTWARE & HARDWARE

Najveći izbor uslužnih programa i igara za sve Amige. Proširenja za A500, disk jedinice, Action Replay 2... katalog je besplatan. Kod mene možete kupiti reviju na disketi GAMESHOW na kojoj su opisi, rešenja, uputstva, mape i slike igara i nekoliko uslužnih programa. U 6 broj možete naći super rešenja najnovijih avventura kao Monkey Island, Hero Quest I & II..., najnovije arkade, simulacije.. Odsada i na hrvatskom najbolje avature i simulacije na specijalnom broju GAMESHOW-a. BOJAN BOŽIĆ, PLEČNIKOVA 1, 62000 MARIBOR tel. (062) 34701 od 11 do 16 sati

AMIGA T.A.C.T. AMIGA

- * Mi poštu jemo i Vaše vreme i Vaš novac - isporučujemo kvalitetno i brzo
- * Svaki kupac dobija besplatan katalog sa preko 2500 naslova na 26 A4 stranicama, kao i savete i stručnu pomoć
- * Nudimo vam grafičke usluge visokog nivoa (štampanje na laseru), ta-kođe i izradu unikatnih introa po vašoj zamisli
- * Nudimo širok izbor igara svih žanrova i korisničkih programa iz svih oblasti
- * Posebna pogodnost: cene nepro-merjene od 01.01.1991.
- * Specijalna ponuda: tematski kom-pleti najboljih igara svih vremena
- * Svaka disketa snima se sa prove-rom, na svaku disketu daje mo garanciju

T.A.C.T., Takovska 9, 11000 Beograd

011-322-030

Made by DIGITAL CREATIONS

VIDEO KASETA

AMIGA 500 - POČETNI KURS

Cena 400 dinara + PTT troškovi.

Informacije i narudžbe na:

FILMSKE NOVOSTI, p. fah 176, Bulevar vojvode Mišića 39a, telefoni 011/651-134 i 651-143, telefax 011/650-972

INTERCOMP - Amiga

- PROŠIRENJA OD 0,5 Mb samo: 2.000,00 din
- SIEMENS, sat, prekidač, test-disketo ISPOKUSA OBMAN
- PROŠIRENJA OD 2 Mb, AMIGA, MAXI MIŠ
- PC-AT HARD. EMULATOR (AT-ONCE), DRIVE 3,5"
- PAL-GENLOCK, DIGITALIZATORI...

GARANCIJA 6 MESECI, CENE ZAVISI OD KURSNIH KRETANJA
Kap. Koče 14, 35000 Svetozarevo, tel. 035/224-107

AMIGA BOOKS

11307 BOLEC-BEOGRAD

Najveći izbor literature za Amigu u YU
Najveći izbor prevedene literature:
Uputstvo, Basic, DOS 1.2, 1.3, EPSON LQ500
AMOS, Hardware Reference Manual, Animation Station
Videoscape 3D, Director, DPaintIII, dBMAN, TV*SHOW
ISPORUČUJEMO
POČETNICIMA: Amiga for Beginners, Amiga BASIC
Inside&Out, Machine Language, Amiga Tricks&Trips, C for
Beginners, More Amiga Tricks&Trips, DOS Quick Reference...
PROGRAMERIMA: 3D Graphic Programming, Amiga Graphics
Inside&Out, Amiga Disk Drives Inside&Out, Aztec C...
SISTEMSKIM PROGRAMERIMA: ROM Kernel, System Prog.
Guide, Amiga Advanced System Prog. Guide, Amiga C for
Advanced Programmers, Programmer's Guide, Programmi.
KATALOG SA OPISOM SVAKE KNJIGE BESPLATAN
USLUŽNI TEL. od 1.VII do 1.IX '91., 18,00-20,00 h
011-836-1-356

FAST SOFT AMIGA

Najnoviji i najbolji programi za Amigu. Prazne diskete 3.5".
Besplatan katalog. Dejan Jurić,
H. Veljkova 38, 14000 Valjevo.
Tel. 014/22-162



**NAJNOVIJI PROGRAMI, DISKETE 3,5
LITERATURA I
HARVER, KATALOG BESPLATAN**
POŠEŠKA 93/1 11030 BEOGRAD

011 502-020



AMIGA EMPI SOFT
katalog na disketi
sa preko 2000
programa
011 493661

QUALITY AMIGA

Mi uvodimo nove standarde. Igre i
uslužni programi, disk drajveri i
proširenje memorije, džojstici, pod-
loge za miša i diskete.
Naniža cena - vrhunski kvalitet.
Tel. 011/502-020.

INTERCOMP SOFT! Već 2 godine
vam nudimo najbolji sortier, imao-
mo sve: igre, korisničke, PD, a od
sada i komplete (zovite za spisak).
Snimamo sa verifikacijom na kvali-
tetnim disketama, piratima i kolek-
cionarima nudimo ekskluzivnu
preplatu. Ako Vas sem cene zani-
ma brzina i kvalitet, obratite se na-
ma. LETNJI POPUST!!! Tel.
035/224-107.

Najpovoljniji softver i hardver
u Jugoslaviji
Katalog besplatan



Miličević Dejan Maljenska br.8
27 Mart br.26
Tel. 011 777 309 ili 332 875
PREKO 1000 KUPACA SU
GARANCIJA KVALITETA

Hammer Inc. - Sve za vašu Amigu,
preko 2000 disketa igre i uslužnih
programa.
Hardver: Memorijška proširenja,
spoljni drajv, video digitalizer De-
Lux, View 4.0, Sincro Express, kuti-
je, podloge za miša, palice, kablovi,
diskete, klineri. Zoran Mitrović,
Milana Premašusa 20, Beograd,
tel. 011/584-947.

Software Cracking Service

NAJBREŽE dobijemo, rastvaramo
i šaljemo SVE igre, uslužne
programe direktno u BELGIJE.
Na 6 programa besplatan.
Literatura, 4000 poštalicama.
Hardver servis za amigu
Tel: 021/614-631
Ive Anđića 23/343 21000 Novi Sad

THE CULT - Prodajem povoljno igre i
uslužne programe za Amigu 500. Bes-
platan katalog! Tel. 011/563-287.

ZEN SOFT - Program + disketa samo
36 din! Program 12 din! Razni popusti!
Tel. 021/51-213, 398-415.

DAVIDSOFT - AMIGA

Snimanje 20 din. Escom disketa 30
din. Besplatan katalog. Mile Davi-
dović, 11070 Novi Beograd, blok
30, Lenjinov bulevar 161/17, tele-
fon 011/121-536.

Veza sa vama



tel. 329-148, od 18 do 10 sati

AMIGA Hardware

512 Kb s sastom.....110 DEM
Floppy Drive 3,5".....230 DEM
AT once.....500 DEM
2 Mb s satom.....400 DEM
Supra Modem 2400...370 DEM
Amiga 500, Amiga 200, misevi,
digitalizator, Hard diskovi te po
narudbi.
++6 mjeseci garancije ++placanje u dinarima++brz isponika
nazovite (041) 783 765 Dario ili 041 283 862 Ivan

AMIGA Software

preko 100 novih mjesecno te 1000 starijih mogućnost preplate
nazovite (041) 780 365 Tomislav +radujemo se svakom pozivu
Pismeno: Josipa Debeljaka 20, 41430 SAMOBOR

A AMIGA REALNO NAJPOVOLJNIJE CENE
i profesionalna usluga
STUDIO SUBOTICA Adresa: Petra Lekovića 5/II
Software sa uputstvima 24000 SUBOTICA
Hardware i po narudžbi tel. (024) 24-431, 25-671,
43-095 i 39-881

Amiga land najkvalitetniji programi cena 10 din
tel 011-430-170 Sasa 011-439-530 Zoran
there can be only one Amiga land



LIZARD
Veliki izbor igara i uslužnih
programa. Katalog besplatan.
Sasa Cmković, R. Končarica 217/4,
41000 Zagreb, Tel. 041/561-460.

SPECTRUM

SPECTRUMOVCI! Najnoviji programi,
Interface za Spectrum, na jednom me-
tu. Horvat Gabor, tel. 024/35-889.

Pirat No1 **SPECTRUMOVCI** **Pirat No1**

SPECTRUMOVCI! Proverite zašto ste nas baš vi izabrali za najboljeg pirata u
Jugoslaviji!!! Cena - 65 dinara komplet, pojedinačno 13 din program. Imamo
najbolji kvalitet snimka i programa... Nazovite i uverite se!!!
Kompleti 187-189: najnovija iznenađenja!!! PROVERITE!!!
Komplet 186: Full Throtte 2, Line of Fire, Tomcat, Miami Cobra...
Komplet 185: Super Cars, Mike Gunner, Last Coridor, Warts Dart...
Komplet 184: Mony Pythons's Pl. Circus, Egg Head 2, Yogi & Friends...
Komplet 183: Boulder Dash 4, Strider 2, Kwix Snax, Narcopolis...
Komplet 182: Turtles, Gremlins 2, Golden Axe, Omega Zone, Speciman...
Komplet 180: Shadow of Beast, Day of Thunder, Rick Dangerous 2...
Komplet 180: Shadow of Beast, Day of Thunder, Rick Dangerous 2...
PAŽNJA!!! Izšli su novi sortirani kompleti: Auto Moto trke 2, 3, Horilačke
veštine 2, Ratne igre 3, 4, Simulacije letenja 3, Svemirsko pucačke igre. I slušni
8.
Uslužni kompleti: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 sa oko 220 odabranih programa!!!
PREDRAG ĐENADIĆ, D. Karaklača 33, 14220 Lazarevac, tel. 011/8121-208.

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

SPECTRUMOVCI! Nudimo vam mje-
sečne komplete na kvalitetnim C-90
kasetama, u kojima se nalaze samo
programi programi. Cijena svakog
kompleta zajedno sa kasetom je 140 di-
nara + PTT. Rok isporuke garantova-
no je 1 dan. Kvalitet usluge je vrhunski.
8/91: Last Coridor, Super Cars, Mike
Gunner... 7/91: Line of Fire, Tom Cat,
Full Throtte 2, Twin World, Tilt... 6/91:
U.N. Squadron, Yogi 2, Ninja Turtles,
Puzznic, Gremlins 2, M. Python C,
5/91: Strider 2, Golden Axe, E.S-
W.A.T., Kwin Snax, Boulder Dash 4...
4/91: Lotus Esprit, Dragon Breed, Diz-
zy 4, Yoti, Donald Alphonbert Chase...

3/91: Spherical, Last Ninja Remix, Rick
Dangerous 2, S.T.U.N. Runner... 2/91:
Power Drift, Billy the Kid, Barbarian 2,
G.G. 2, Lords of Chaos... 1/91: Shadow
of Beast, Fighter Bomber, City Slicker,
Midnight Resistance... 12/90: Sim City,
Black Tiger, Hostages, Stormlord 2,
Atom Ant, Chessmaster... 11/90 Back-
to Future 2, 3D Tennis, Spy Who Loved
Me, Stunt Car Racer... Programe može-
te naručiti pojedinačno (program = 13
dinara/kom) Spisak svih programa ko-
je posedujemo, na zahtjev, šaljemo bes-
platno. Radimo tokom cijelog leta. Al-
pino Osmanović, Trg P. F'sorića 8/113,
71000 Sarajevo, tel. 071/653-896.

SPECTRUM

SPEKTRUMOVCI! Najnoviji programi po vrlo povoljnim cenama. Tel. 031/853-414.

DUGA SOFT

Programi za spectrum 48/128k

Komp.244.U.N.squadrom,(HIT)Yogi Beat & friends,
Ninja Kornjace«HIT»Egg head 2,«HIT»Corridor of
Komp.245.Twin world,Chip's challenger «Samo 2 Hitale»
Komp.246.Gremlins 2 «HIT»Boulder dash 4,Puzic,Badlands,
Site Pons 500cc g.p.«HIT»Monty Python,3d labir
Komp.247.Line of fire «HIT»,Tom Cat,Ful (trole 2,Tilt 1
Gazza's f. 2,Last vampire,Weltris (3d Tetriz).
Komp.248.Mike gunner,Crete 1941,Warts dart,Fire wolf,
Spagheti western,Super cars,Ares,Arc.ftuit sim.
Komp.249.Commando 4,Krak out 2,Las t coridor,Egg head 1,
Miami cobra ct,Canyon war,Collossus 4.2,Archon 2
128k«Gunship,Two ceti,Street fighter,Basket master ...»
BESPLATAN KATALOG NOVIH I TEMATSKIH KOMPLETA (120)
Pojedinačno, u kompletima novi, stari programi i jos nesto !
Tokom celog leta zajedno sa vama! U julu MEGA-Vilinski hitovi
Sva obavestjenja na adresu: Nebojsa ili, Sterijina 17,
21000 Novi Sad ili na telefon 021/ 330-237.



ATARI

ST SOFTWARE & VISION SOFT: Samo kod nas ćete naći izbor najboljih igara (Supremacija) i uslužnih programa (Cu-base 2.0) po najpovoljnijim cijenama. Naravno, katalog je besplatan. Tomislav Lovrić, Aleja Clare Zetkin 9, 41000 Zagreb, tel. 041/531-049, 518-158.

BRAZIL SOFTWARE! Besplatan opisni katalog programa. Tel. 044/21-946, Marko.

Čvrsta ST Software nudi igre, cena 15,00 dinara. Katalog besplatan. Vladimir Vujović, Turgenjeva 4, 21000 Novi Sad, tel. 021/333-735.

ATARI ST

Nudimo vam sve najnovije programe koje dobijamo svakog nedelje od vodeće evropske grupe (ELITE). Vrhunski kvalitet, brza isporuka. Uverite se.

Mitrović Miloš, Braće Jerković 123, 11040 Beograd, tel. 011/463-741 (12-11h).

ATARI ST320, 1Mb RAM, monitor SM124, printer STAR LC10, diskete i li-teratura, prodajem. Tel. 091/225-043.

OGTOPUS THE NAME YOU CAN TRUST

SOFTWARE - NAJBIRZA NABA/KA PROGRAMA IZ INOSTRAJSTVA. NAJPOVOLJNIJE CENE IGARA. IGRE SE RACUNAJU PO DISKETI I TOI. SNIMANJE JEDNE DISKETE JE 40 DIN. A AKO JE JEDNA IGRA NA VIŠE DISKETA ONDA PO TABLICE:

I DISKETA - 40 DIN
II DISKETA - 35 DIN
III DISKETA - 30 DIN
IV DISKETA - 25 DIN ITD.
PRAZNA DISKETA - 30 DIN

HARDWARE - NAJPOVOLJNIJA PONUDA KOMPLETNIH RACUNARA I DODATNIH FLOPI DISKOVA, HARD DISKOVA, PROSIFERNAJIA MONITORA, STAMPACA, MISEVA ...

**ZA KATALOG
POSLATI 25
DIN U PISMU**

**JEKOVIC BRANKO
SINIŠE STANKOVIĆA 16/11
11000 BEOGRAD**

ATARI XL, XE: Nove igre! Kompletni Auto-moto, karate, porno, sport, sve-mir, ratni... itd! Isporuka u roku 48 sati. Naručite besplatan katalog! Bušetićan Marjan, Vinogradska 104, 43405 Pito-mača, tel. 046/782-417, non-stop!!!

ATARI ST - proširenja RAM memorije na karticama. Kvalitetna izvedba i po-voljne cene. Garancija 12 meseci. Zor-nar Nedić, C-hardware, Maroňićeva 3b, Zagreb, Tel. 041/417-871.

ЂИРИЉИЌИ I latinici fontovi za Calamus. Ivan, tel. 011/326-591.

DISKETE s igrama i uslužnim progra-mima za Atari ST povoljno prodajem. Tel. 042/53-977.

ATARI ST

AGENCIJA SA NAJVEĆIM IZBOROM SOFTVERA I HARDVERA U YU! MP-SOFT JE JEDINI U MOGUĆNOSTI DA VAM PONUDI STRUČNU POMOĆ TIMA INŽENJERA, PRI IZBORU HARDVERA I PRATEĆEG SOFTVERA!

SOFTWARE & HARDWARE

VELIKA PONUDA PREDVIĐENIH PROGRAMA I
NAJNOVIJIH PROGRAMI: ATARI SOFT PROFI-
SIONAL LAVADRAW PLUS + 4.0, DIDI LINE ART
LOW POWER 7.0, VEKHTASHE SUBITO AXI
WORKS BUSINESS SCOPPE 2.0, MULTI GEN
FAST COPY PRO, AVANI VEKTOR I.D.
GAMES: TEST DRIVE 2, KICK OFF 2, TURICAN
MONKEY ISLAND, FAST FOOD, SPEEDBALL 2,
FRANC. ENCHANTED LAND, SUPER CARS 2, PA-
CES, WARLOCK THE AVENGER, I.D.
MESÉČNO NAM DOLAZI 20 NOVITETA I...

PRODAJA KOMPLETNIH ATARI ST
KONFIGURACIJA: 31040 STEAM, MEGA ST
172/8MB, MEGA STE 2/14MB, MEGAFILE
30760MB, HYPERCASHE ST, EPSON
PRINTER: 400, 500, 850, HANG SCANNER
400dpi, FLOPI DISKOVI 3.5inch, DISKETE
EIZO FLEKSNAC MONITOR, MOUSEPAD...
ISPORUKA ODMAH, GARANCIJA 6MES.
POKLON UZ SVAKU HARUDUBINU!

ILUSTROVANI KATALOG
SA PREGRONOM NAJ-
AKTUELNIJEG SOFTVERA
NA SVETSKOJ SCENI ZA
1992/93 godinu.
55 stranica SA DETALJNIM
OPISOM SVIH PROGRAMA
ZA KATALOG POSLATI U
PISMU 40 dinara!



POK ISPORUKE 24H!



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

**MP SOFT
ATARI ST**

GARANTUJEMO ISPRAVOST SVIH NAŠIH PROGRAMA I

KATALOG BESPLATAN!

030 30-956

**Sve najnovije uslužne programe i
igre možete nabaviti kod nas!**

ATARI ST

Najnoviji programi, igre i literatura po pristupačnim cenama. Pravimo intro i muziku!

DMC VAM JE SPREMIO IZNEĐANJE,
OD OVOG MESECA VAM SE PRUŽA PRILIKA DA NABAVITE VELIKU KOLIČINU
PROGRAMI PO NISKIM CENAMA!H SNIMANJE JEDNE DISKETE SA 12 IGRAMA
NA KOJIM SE MOŽE NAĆI I DO 7 IGARA JE SAMO 5-DIN (65 DIN.). A
SNIMANJE JEDNE DISKETE PUNE USLUŽNIH PROGRAMA JE 10-DIN (100 DIN.).
MINIMALNA NARUĐBINA OVAKVOG KOMPLETA KOJI SAMI NAPRAVITE JE
10 DISKETA. NARAVNO, MOŽETE KOMBINOVATI I USLUŽNE PROGRAME I IGRE.
KATALOG OD 90 STRANA SA PROGRAMIMA KOJI SE NALAZE NA DISKETA TAMA
SPREMENIM ZA VAŠE KOMPLETE JE SAMO 50 DINARA, KAO ŠTO VEKOVKA 700
I PREPOSTAVLJATE. U TOM KATALOGU SE NALAZI I OPISAN KATALOG
POJEDINAČNIH PROGRAMA. KATALOG KOMPLETA SNIMAMO I NA DISKETU.

Zeljko Avramović
Boriska 26
11070 Beograd
011/670 683 011/4445093
Jovan Strika
Grčića Milenk 4a
11000 Beograd

DISC MASTERS CREW

ATARI ST HARDWARE

ELEKTROBYTE SOFTWARE

- MEMORIJSKA PROSIFERNA
- PC-SPEED
- AT-SPEED
- NOVO: AT-SPEED C-10 (80 Mbit)
- HYPERCASHE (turbo)
- KOMPLETNE KONFIGURACIJE ATARI ST RACUNARA
- MEGAFILE 30
- MEGAFILE 60
- MEGA 1/2/4
- VORTEX
- MEGA 2/4 STE
- ATARI T1 030 4/8
- FLOPI DISKOVI, MODEMI, PODOLOGE ZA MISA, MISEVI, MONITORI DISKETE I D.
- VLAĐISLAV ŽORIC 11090 BEOGRAD, NOVA SKOJEVSKA 49 011/563-441

- NAJNOVIJE IGRE
- ŠARKE, NETELE, DIREKTOR IZ INOSTRAJSTVA, PREDNO VOĐENJE I RIBNIH IGARA, NARUČITE ZA 90 OMIJALICE, O POSLEDNJIH POSILJICI
- NAJNOVIJI USLUŽNI PROGRAMI
- ARABESQUE CONNECTOR, DONT LINE ART, CREATOR, TEMPER, WORD TO LOW POWER, CALC 2.0, SCI GRAPH 3.0, TERNEXCAL 124, NDI HARLEKIN 2.0, RUBAND 2.0 SCORE, PERFECT PICK, KORI-MIBANK, LAMBER, EKTORBOVA ZA ILOLOD, YAMAHA KORG, KAWAI ITD
- *** CALAMUS SL ***
- ORIGINALNI PROFESIONALNI PROGRAMI
- VIŠE INFORMACIJA U NAŠEM ILUSTROVANOM KATALOGU (140 DIN)

MALI OGLASI

IGRE i programi po vrlo povoljnim cijenama. Besplatni katalog. Novo: Video katalog. **Mario Hren, Derešani**, 31433 Ivačković Graberje, tel. 045/82-491, 81-601.

MEMORIJSKA prošenja za Atari ST, 512K na 2.5M, 2M na 4M. Cena se ugradnjom 300 DEM. Tel. 671-774.

FUTURESOFT

Amstrad/Schneider 464, 664, 6128 - Nudimo vam preko 100 kaseti sa igrama i uslužnim programima i preko 300 disketa sa programima. Mi smo jedini pravi izvor programa. Ovog meseca prvi vam nudimo direktno iz Engleske najbolje igre jula 91 (komplet MD2): Predator 2 (hit igra po hit filmu), Mad Mix 2 (3D Pacman, najbolji do sada), Mr. Heli 1 (slučno kao R-Type ali bolji), 32 boje, 150 različitih nivoa igranja, 95% u Amstrad Action, Pro Tennis Simulator (Code Masters govori sve), Hong Kong Phooey (super igra po istoimenom crtiću), Pro Boxing Simulator (prvi pravi bok), Na za lihi je još komplet juna (komplet M3): Welltris, Total Recall, Stormlord 2, Yogi's Great Escape, Pipemania, Karateka. Svi programi se nalaze u kompletu i nisu zaštićeni. Ali sve pirate upozoravamo, da ako neke naručiti programe i čekate dugo im ih komšija ne donese, čekajte ugodno!!! Imamo i veliki broj novih igara samo za 6128 na disku: Iron Lord (2D), Total Recall 100% (1/2D), Welltris za 6128 (1/2D), Shadow of the Beast (najbolja igra, 97% u Amstrad Action - 1D), The Spy Who Loved Me (1/2D), Sim City (najorginalnija igra, 1/2D)... Ostali kompleti na kaseti: 95- Lost Caves, Dizzy 3, MazeMania, Puzhnick, Bodo, Garfield 2, Ironman, Mind Fighter, Intern. 3D Tennis, Super 1-5, P47 1-8, Test Drive 2, Stunt Car Racer, Dizzy 2 (100%), 93- Batman the Movie, Puffy's Sqa, Airbone Ranger, 92- Chase HQ, Myth, Operation Thunderbolt, Jack the Ripper... Sinaimo na diskete i kasete, naše ili vaše. Osim redovnih kompleta imamo i komplet letenja, auto moto 1,2, sport 1,2, šah + društvene igre, komplet za djecu... **PAŽNJA!** U proljeću specijalni popusti. Najboljih kompleta već od 100 dinara. Za tačna obaveštenja pozovite ili pišite. Ako bude interesa u proleće ćemo izdati još komplet M3. Narudžbe na adresu: **FUTURESOFT**, pp 23, 61104 Ljubljana ili na tel. 061/311-831.

DŽOJSTICI DS-5

Vrlo kvalitetni senzorski džojstici 4+4 pravca sa pucanjem i automatskim pucanjem, praktično neuništivi, možete dobiti po ceni od 270 din.
Dusan Strojčev, Trogirski trg 2, 37000 Kruševac, 037/29-550.

PROFESIONALNI PREVODI:

KOMODOR 64: Priručnik (130) din. Programer's Reference Guide (160), Makintosh programiranje (130), Grafiko i zvuk (150), Matematika (60), Disk-1541 (60), Uputstva za uslužne programe: Simon's Basic, Praktikaln po (60), Multiplan, Vizivite, Easy Script, MAE, Help-64+, Paskal Stat. Graf, Supergrafik po (40), U kompletu (60), **SPEKTRUM:** Mašinsac za početnike (150), Napredni mašinsac (100), Devpak-3 (60), U kompletu (250). **AMSTRAD/SNAJBE:** Priručnik CPC64 (knjiga) (230), Locomotiv Basic (140), Mašinsac Programiranja (140), Uputstva za uslužne programe: Masterfile, Devpak, Tasword, Multiplan po (50), Paskal (60), U kompletu (500), Priručnik CPC62 (180). **KOMPIJUTER BIBLIOTEKA:** Bate Jankovića 79, 32000 Čačak, tel. 032/23-034.

ATARI ST - Magichyte - super, povoljni cene programa i igara!!! Tel. 022/223-758.

AQUARIUS - ATARI ST niske cene + kvalitet. Katalog 25 din. **Bogdan Silasić**, Save Kovačevića 7, 11080 Zemun, tel. 011/191-730

INTERSOFT

Andrićev venac 2/1

Računari
PC AT 286/386/486

Telefazi
Panasonic KX-F90
Laserski štampači
HP LASER JET III
HP LASER JET IIP

Matrični štampači
EPSON (A4,A3)
TEL
011/331 374
011/340 408
FAX
011/339 104

DR-HOUSE za Amstrad CPC-464/6128: Programi sa uputstvima, poslovi, obrazovni i stručni programi svih vrsta, koji će vam stvarno pomoći, posebne (I) igre obrazovnog karaktera, horoskopi... Katalog (16 str. sa 400 programa) besplatni Marko Dražumirčić, Sarbova 22, 61000 Ljubljana, tel. 061/341-871.

MICROPOWER - već 5 godina u vrhu ponude za **AMSTRAD-SCHNEIDER CPC 464/664/6128**. Izaberite neki od 80 naših kompleta. Imamo sve najbolje igre od 1984. do danas. Naručite naš komplet uslužnih programa - 45 programa na jednoj kaseti. Cene ostaju iste olog leta: **REDOVNI ILLI TEMATSKI KOMPLET = 120, SUPERKOMPLET (C-90) = 150, ORIGINAL = 60 DIN (+ kasete + PTT)**. Sinaimo kvalitetne na najboljim kasetama. NA DVA NARUČENA KOMPLETA/ORIGINELA TREĆI DOBIJATE BESPLATNO! Svi naručitelji učestvuju u nagradnoj igri! Detaljne informacije u besplatnom opštom katalogu. **Ivan Cvetković, A. Dunikskog 17, 16000 Leskovec, tel. 016/46-567.**

Prodajem Amigu 500 sa modulatorom, tel. 011/512-170

DISKETE

svih vrsta i gustoća sa garancijom prodajem po najpovoljnijim cjenah od 17 dinara dalje. Tel: (061) 265-525

ENGLJSKI rešnik sa pretrazivanjem - Amiga i PC. Diskete 200 Din. **PAL Leskovec**, J. Cvijčica 41, tel. 016/31-63.

DISKETE - GARANCIJA:

5.25" - DS/DD (360K) 17 din kom.
5.25" - 2S/HD (1.2Mb) ... 26 din kom.
3.5" - 2S/DD (720K) ... 23 din kom.
3.5" - 2S/HD (1.44Mb) ... 39 din kom.
I DISKETE NASHUA I BASF 100% ERROR FREE, po povoljnijim cenama.
Tel. 061/267-632. Na veću količinu popust. Brza isporuka!

Prodajem Atari 1040 STFM sa monitorom, novo, ocarinjeno, tel. 011/512-170

KOMPIJUTEROM DO ZARADE - pomoću KLUBA POSLOVNIH KOMPIJUTERAŠA. PC PROGRAMI - Veliki izbor javnih programa. Za obaveštenja poslati adresirani koroverat sa markom. **Nenad Stojković**, 21000 Novi Sad, Put partizanskih baza 8, tel. 021/397-743.

PRODAJEM četverostrake segmentne zvezde i tastere za pucanje za palicu Quick Shot II. Interjez za palicu spektrum. Tel. 044/72-034.

ŠTAMPAČI PAŽNJA! Obnavljamo istrošene štampačke trake i pretvaramo ih u bolje od novijih. **Goran Bašić**, Gagarinova br. 8, 21000 Novi Sad, tel. 021/333-219.

LASERSKI ŠTAMPAČI

HP LASER JET II P
sa tonerom i kablom.
(011) 222-3945, 222-4322/577.

I8M PC & COMPATIBLE. Izrada i ponuda programa i igara za PC računare iz svih oblasti. Tradicija duga 6 godina. **EE Software**, Martićeva 31, 78000 Banja Luka, tel. 078/40-940.

ORIKOVCI Sve za Orik Novu 64! Tražite katalog. Tel. 015/20-740, HCM.

AMSTRADOVCI! Alex Soft tokom celog leta radi za vas. Kompletan program sa 30% popusta. Na tri naručena jedana besplatni. **K38: Dizzy 3**, Iron Man, Garfield... **Fočekom** jula dva nova kompleta **Lukić Aleksandar**, Zmajevačka 36/21, 11132 Beograd, tel. 011/504-363.

JEFTINO prodajem diskete, kutije za diskete, podloge za miševce, tel. 069/22-216, i nove printere za Epson sa garancijom, tel. 069/26-329.

AMSTRAD-SCHNEIDER PCW 8256/8512 i CPC 6128: Najnoviji programi. **Nenad Stojković**, 21000 Novi Sad, Put partizanskih baza 8, tel. 021/397-743.

AMSTRADOVCI!!! Veliki izbor igara, uslužnih programa i preveđenih uputstava. **Časlav Pejić**, Spasojka 6, 15350 Bosoglav, tel. 015/411-513, Čučkiće-esofo.

AMSTRADOVCI! Veliki broj programa kod Beigrade Soft-all! **Vladimir Milić** savetnik, Hoš Minova 1/94, 11070 Novi Beograd, tel. 011/337-899.

PRODAJEM Amstrad CPC 6128 sa DMP monitorom i štampačem IBM 2000. Tel. 011/347-163.

Izšlo su iz štampa dve nove knjige:

- TURBO PASCAL 5.5 (450 str.)** 300
Posle VI izdavanja knjige Turbo Pascal 3.0 izšla je prva knjiga za Turbo Pascal 5.5, vodič za korisnike. Program koji je postao standard i knjiga koja vam standard približava.
- AMIGA GRAFIKA (250 str.)** 250
Za one koji idu dalje. Odgovori na pitanja kako se kreira korisnički ekran, kako se crta i manipuliše blokovima slika. Poseban dodatak: Grafički programi za Amigu.
- C korak po korak (310 str.)** 250
Odg. detaljne forme C programera, nizova, funkcija, pokazačiva, struktura, itd. do dva dodatka, Aztec C v5.0 i sve funkcije Turbo C v2.0. Knjiga je namenjena vlasnicima PC, Amiga i Atarija.

Preporučujemo vam još ponovljene izdanja:

- Amiga priručnik sa BASIC programiranjem** 200
I izmenjeno i dopunjeno izdanje
- AmigaDOS principi i programiranje** 200
I izdanje. Zajedno sa priručnikom predstavlja celinu.
- Amiga/Atari/PC Module-2 (II izdanje)** 200
- Atari ST priručnik i korak dalje (II izdanje)** 180
Knjiga potpuno svakom vlasniku Atari ST računara. Obilje silica, paralelno objašnjenje poruke na engleskom i nemačkom jeziku.
- Atari ST GFA BASIC Korak po korak (II izdanje)** 200
Na 306 strana detaljno je objašnjen GFA BASIC. Detaljno objašnjenje komande uz obilje primera.
- Atari ST GFA BASIC programeri vodič (II izdanje)** 200
Obilje programa, procedura, saveta i rešenja.
- Atari ST pogled unutra** 180
NOVA KNJIGA. Trenutno najtraženija. Interna konfiguracija, memorijske strukture
- MS-DOS 3.3 (320 str.)** 200
I izmenjeno i dopunjeno izdanje. Standardni kompletan priručnik.
- Amiga/Atari/PC WordPerfect (II izdanje)** 200
Kompletno uputstvo za korišćenje programa.
- Commodore 128 programeri vodič** 180
- CP/M sistemsko uputstvo 2.2 i 3.0** 180
- CP/M softver u praksi** 180

BITNO: KOD KUPOVINE KOMPLETA OSTVARUJETE VELIKI POPUST

- A Programeri (jezici TURBO PASCAL, C, MODULA II) 650
- A Programeri (Priručnik, DOS, Grafika) 800
- ATARI (Priručnik, GFA BASIC, A Pro G.v., Pogled un) 700

NOVO: BORLANDOVI PAKETI: Turbo Pascal 6.0 (2.990), C++ + 2.0 (8.990), Quattro Pro 3.0 (6.990), Paradox 3.5 (7.990).

Da ne biste oštećili časopis, porudžbinu šaljite na dopunilni, razglednici ili u listu na adresu "Egipcija KOMPIJUTER BIBLIOTEKA", F. Filipovića 41, 32000 Čačak, telefon: (032) 32-3221 i 23-1120

ČITAJTE POLAKO!
SLEDEĆI BROJ, SA NOVOM INVAZIJOM MALIH OGLASA, IZLAZI TEK U SEPTEMBRU.



Kneza Miloša 45 , Beograd
tel / fax (38 11) 657 562
tel / fax (38 11) 681 989
od 8³⁰ - 15³⁰ radnim danima

CPT - LETNJA ŠKOLA ZA RAČUNARE (JUL I AVGUST)

- evropski standard obuke (1 polaznik - 1 računar)
 - vrhunska PC oprema za obuku
 - grupe sa najviše 9 polaznika
- kvalifikovani predavači sa referencama

Kursevi za odrasle

- DOS 1 - DOS 2 - DOS 3 - LOTUS 1-2-3
- CLIPPER - dBASEIII+ - VENTURA - PAGEMAKER
- MATEMATIKA NA PC (MathCAD, Grapher, Eureka)
- AutoCAD 2D i AutoCAD 3D

Kursevi za decu od 8-12 g

- američka metodologija rada (animacija, igra, takmičenje)
- kursevi u tri nivoa

DODATNE OPCIJE

- UBRZANI (sedmodnevni) kursevi za početnike
- SPECIJALIZOVANI kursevi

Planirani raspored održavanja kurseva: JUL (od 1-12, od 15-26),
AVGUST (od 5-16, od 19-30).

Uređuje Emin SMAJIC

Ja ga pustim da radi a on pocrveni!

Poseđujem računar C64 već godinu dana. Sve je bilo u redu do pre mesec dana. Od onda, kad uključim računar u donjem desnom uglu pojavi crvena boja. Ta crvena boja pojavljuje se uvek na istom mestu preko standardne plave pozadine. Šta je snašio moj računar?

Dragan Čolić
Pilot

Dragane, opis kvara navodi nas na zaključak da je kvar u televizoru - verovatno je namagnetisan ekran. Ne bi bilo loše da probaš računar na drugom TV-u. Ako je televizor ispravan, onda su problemi nastali zbog čipova koji kontrolišu video izlaz ili RF modulator, ali to ti najtačnije može reći majstor, posle detaljnog pregleda računara.

Miš za C-64

Već godinu dana imam C128. Želim da vas nešto pitam:

1. Koji mi disk preporučujete, 1571 ili 1581?

2. Kolika je cena jedne jedinice u Nemačkoj?

3. Koji miš je dobar za C64/128?

4. Koliko košta Atari 1040 bez monitora?

Vladimir Knežević
Tenja

S obzirom na rasprostranjenost programa na 5,25 inčnim disketama za C64/128 bilo bi bolje da kupiš disk dražv 1571, cena mu je između 200 i 300 DEM. Najbolji (i jedini) miš za C64/128 je Commodoreov model 1351 i košta oko stotinak maraka.

Atari 1040 se bez monitora može kupiti za 800 DEM. Međutim, taj model više se ne proizvodi, u prodaji su količine koje su ostale na lageru, pa treba požuriti s kupovinom. Od sada će se proizvoditi samo modeli MEGA STE I ATARI II.

VGA mono (i stereo)

Zdravo! Želeo bih da vam postavim nekoliko pitanja: 1. Kakva je razlika između VGA-mono i VGA-color monitora?

2. Gde mogu da nabavim neke od igara i programa za IBM PC kompjuter. Interesuje i cena.

Ivica
Kladovo

VGA monochrom je monohromatski monitor (jednobojni, u ovom slučaju crno-beli), onaj drugi model je u boji.

Programе možete nabaviti kod ovlašćenih prodavaca PC softvera. Prethodno pogledaj cene, da se ne bi neprijatno iznenadilo.

Virusi, virusi svuda oko nas

Zdravo! Vlasnik sam ATARI-ja ST 1040 i želeo sam da prebacim neke slike na PC-formatirane diskete, kako bih mogao da ih učitam na AMIGI. Pošto ATARI ne može da formatira disketu u PC formatu, uzeo sam program FASTCOPY III, koji to provedeno može. Međutim, desilo se nešto vrlo čudno. Tako formatiranu disketu ATARI je htelo da čita, ali nikako nisam uspevao da je pročitam pod PC-DITOM verzija 3.96 (PC emulator). Uvek kada bi otkucavao DIR da bih dobio sadržaj diskete, računar bi mi prijatio neke ne-

bulozne cifre (recimo 1257887788 kb free ili jednostavno "pukne").

Napominjem da su na disketu snimljene slike sa ATARIJA i da ih ATARI normalno čita. Molim vas da mi kažete gde grešim?

Stanojko
Mali Požarevac

Dragi Stanojko, odmah da ti kažemo da ne grešiš nigde. Tvoja zamisao je u redu, ali su se umešali izvesni ometajući faktori. Reč je o nečem bezličnom i nematerijalnom ali vrlo često prisutnom na našim disketama ili hard diskovima. TI IMAS VIRUSE! Štos je u tome što je FASTCOPY III formatirao disketu u PC formatu i sasvim lepo obavio svoj posao, ali je virus, koji se nalazio u memoriji računara, iskoristio gužvu i uvukao se u boot sektor i pri tom poremetio taze napravljeni FAT (FAT je skraćenica za File Allocation Table i označava područje na disketi gde su podaci o zauzetim sektorima te diske-te).

Nabavi negde virus killer (recimo VDU v3.4 ili još bolje v5.0) i otarasi se svih bubica sa svojih disketa, pre nego što počneš išta dalje da radiš sa računom.

Pokrenite me!

Svet kompjutera i OSA vam poklanjaju

Animator

grafičko-animacioni paket kompanije Autodesk

Ako želite da dobijete ovaj vredan softverski paket ne morate da odgovorite na nagradno pitanje, ne morate da rešite nagradnu ukrštenicu i ne morate da skupljate nalepnice sa flaša osvežavajućih pića. Dovoljno je da nam pošaljete svoje ime i adresu u zatvorenoj kovrti na adresu

Svet kompjutera
Makedonska 31
11000 Beograd

sa naznakom "Pokrenite me"

Od pisama pristiglih do 15. avgusta izvući ćemo jedno i u sledećem broju Sveta kompjutera objaviti ko je taj srećnik (ili, ko je ta srećnica). Požurite, zamolite nas da vas pokrenemo.

Markoneli i Azdajia (sa dva ig) odgovaraju Ročku Živadnoviću za **GREMLINS II * A *** Da bi prešao na sledeći nivo, potrebno je da prethodno pokupi predmet obeleženo slovom G, a zatim treba da nadođe lift za izlaz sa nivoa. Na mnogim mestima moguće je peti se uz orname i slične stvari čineći na pozadini, što se na prvi pogled ne bi reklo. **Misi Milosavljević** za **N.A.R.C. * A *** Da bi usao u automobil pridi mu sa donje strane, približi se uz vrata i skoči brzinom povlačenjem palice nagore. Dok si još u skoku ponovo povuci palicu nagore i drži taok. Policajac će se pomeriti nagore i upasti u kola. Pazi samo da ne preskoči kola, jer tada moraš sve iz početka. **SWIV * A *** Kuništi brok koji za sobom ostavlja kanistere sa oružjem, pucaj u njih sve dok ne ugledaš kod jednog zvezdicu. Pokupi taj kanister i dobijaš pucaanje u osam pravaca, a istovremeno uništavaš i sve neprijatelje na ekranu. Odgovor odnomo je za **BAGITMAN * C-64 *** Cilj igre je sakupiti džakove sa novcem na svi tri ekrana. Da bi pokupio džak stani preko njega i pritisni pucaanje. Potom ga moraš oduzeti od svojih kolica koja su negde na jednom od ekrana. U njih ispušiti džak, takođe pritisikom na pucaanje. Kolica možeš pomerati po ekranima, a možeš uzimati i kramp i njime ubijati pandure koji te jure i kopati rupe u zidu.

Momak koji se potpisao kao **Berserk** from **Dubrovnik**, poslao je odgovor **Daliboru Tošiću** za **SINBAD * Š *** za četvrti nivo je **TWIST CARRIER COMMAND * A *** Komande sa tastature, u toku igre: **ESC** - uključuje/isključuje zvučni filter (Power LED) **'CTRL'+S** - pauza **'CTRL'+Q** - nastavak igre **CRSR UP** - ubrzava Carrier, **Walrus** ili Manta vozila **CRSR DOWN** - usporava ta vozila **'DELETE'+HELP** - zimiranje područja

Za varanje u igri paziraj igru, otkucaj
THE BEST IS YET TO BE (za nemačku tastaturu kucaj 'Z' umesto 'Y'). Time se energija mnogo sporije troši, Carrier nije ogorčan na metke, a uvode se i nove funkcije sa tastature. Tokom igre, '7' na numeričkoj tastaturi višestruko ubrzava igru (korisno pri plivoidi). U naslovnom skrinu, tasterima '4'-'7' mogu se pogledati svi ostali objekti u igri. Pitanje: kako se iz programa formira Game Disk za snimanje statusa (program ne prihvata status snimljen na praznu disketu)?

Dura iz **Kursumlije** poslao je šifre za nerazbijenu verziju igre **PRINCE OF PERSIA * PC *** Za prelaz na drugi nivo treba uzeti određeno slovo iz tablice:

| Prince Of Persia | | | | | Prince Of Persia | | | | |
|------------------|---|----|---|----|------------------|---|---|---|---|
| W | L | P | A | L | W | L | P | A | L |
| O | R | D | E | E | O | R | D | E | E |
| R | N | G | E | R | R | N | G | E | R |
| 1 | 1 | 3 | A | 1 | 5 | 2 | 1 | V | 0 |
| 1 | 5 | 3 | A | 1 | 5 | 2 | 1 | V | 0 |
| 1 | 5 | 10 | P | | 5 | 6 | 2 | H | 0 |
| 2 | 2 | 4 | J | 6 | 6 | 1 | 1 | D | B |
| 2 | 3 | 4 | R | 6 | 5 | 5 | 7 | P | B |
| 2 | 4 | 1 | T | 6 | 6 | 6 | 1 | P | S |
| 2 | 5 | 3 | Y | 7 | 6 | 7 | 4 | S | 0 |
| | | | | 7 | 5 | 8 | 8 | U | 0 |
| 3 | 3 | 5 | F | 8 | 2 | 1 | S | | |
| 3 | 3 | 5 | 4 | D | 8 | 2 | 1 | N | |
| | | | | 8 | 2 | 1 | S | | |
| 4 | 2 | 5 | F | 9 | 2 | 2 | 5 | A | |
| 4 | 2 | 7 | M | L | 9 | 2 | 5 | L | |
| 4 | 3 | 1 | R | 9 | 3 | 2 | 3 | J | |
| 4 | 3 | 3 | L | R | | | | | |
| 4 | 4 | 5 | 3 | R | | | | | |
| 4 | 7 | 12 | E | | 11 | 3 | 3 | M | |
| | | | | 11 | 7 | 1 | 7 | U | |
| | | | | 13 | 2 | 8 | 1 | | |

Evo nekoliko funkcija koje se ostvaruju različitim tasterima: **'SHIFT'+L** - prelazak na sledeći nivo (važi do četvrtog), **'CTRL'+Q** - kraj igre, **'CTRL'+R** - restart igre, **'CTRL'+A** - restart trenutnog nivoa. Na kraju četvrtog nivoa, kad se otvore vrata za peti nivo, pojavljuje se staklo. Da bi ga prešao uzmi zalet i skoči (u toku trčanja pritisni strelicu nagore). Za ovo moraš imati četiri energije, jer se pri tome oslobađa deo tebe, tvog odraz iz ogledala. Pitanje: kako preći treći nivo?

Uređuje Nenad VASOVIĆ

The Boyler odgovara Saši **Milenkoviću** za **RICK DAN GEROUŠ II * A *** Na ekranu se nalaze dvoje merdevina. Ne idi prema njima, već prvo idi desno i stisni prekidač, potom se odmah sagni jer će laser ispaltiti jedan zrak. Sad slobodno kreni prema merdevinama i popni se na one koje su bliže laseru. Produži dalje ne obračunajući pažnju na lik **Fett Guy**-a koji se smeje, to je kraj prvog nivoa. Za četvrti nivo ti nema pomoći, jer nisi naglasio koja su ti kolica potrebna za ugaj (ima ih više). **Dekiju** iz **Herzog Novog** za **GOLDEN AXE * C-64 *** Na verziji za ovaj kompjuter nije moguće birati igrače i ne mogu igrati dvojica. Ali evo male pomoći, stavi drugi džojstik u port 2; pritisikom na pucaanje trošiš magiju (plave bočice koje uzimаш od patuljaka).

Teexie dopunjuje **Duru** iz **Kursumlije** za **PRINCE OF PERSIA * PC *** Prvo odgovor za prelazak trećeg nivoa. Idi do krajnjeg desnog gornjeg ekrana i hrabro skoči desno, iako će ti delovati kao samoubistvo. Naći ćeš se na delu ekrana u kome je sistem za otvaranje vrata koja se nalaze u krajnjem levom prostoru. Još dve funkcije tastera: **'CTRL'+G** - snimanje pozicije (prvi put je moguće na trećem nivou), **'CTRL'+L** - u naslovnom ekranu prebacuje na snimljenu poziciju.

Daniel **Ljubisavljević** savetuje za **TIN TIN ON THE MOON * A *** Na nekim nivoima bombe nisu postavljene na zemlji nego na visokim zidovima i plafonima, pa ih ne možeš dohvatiti. U tom slučaju pritisni **'F1'**, **'F2'** ili **'F3'** istovremeno, oslobodiće se sile teže i poleteti, te ćeš moći da skinеш bombe. U letu kroz svemir uzimaj žute kugle (vreme) i crvene (brzina).

Amar **Šabeta** odgovara **Draganu Simiću** za **SUPER AROBIN HOOD * C-64 *** Igra se preko tastature. Komande su: **X** - desno, **Z** - levo, **'** - gore, **'** - dole, **<SPACE>** - pucaanje. **THE GREAT ESCAPE** * Kad zazvoni zvono i napiše se "Roll Call", treba otići gore-desno na prebrojavanje. Gde se nalaze lampi, svi ključevi, papiri, lopata, kramp? Kako leći u krevet? Kako se seda za sto u kuhinji? Kako se koriste predmeti?

Robi, **Igor** i **Spase** poslali su odgovor **Rašu** iz **Sarajeva** za **HAMMERFIST * C-64 *** Da bi uništio turoviste Octosquad, na drugom nivou ispod mome, prvo uzmi najveću količinu lasera (99) u sobi gde padaju bujad (pucaj u njih i oni se pretvaraju u lasere), i potom uništi pipke Octosquada. Onda se pretvori u devojku i skoči desno. Pucaj sada Octosquadu u usta, a kad ih uništiš skoči na platformu levo-gore. Zatim mu još pucaj u oko i Octosquad je gotov. **Dejanu Džamzadu** za **RED STORM RISING** * Da bi prošao identifi-

kacioni test, moraš imati listu svih brodova, njihovih slika i imena, a to dobijaš samo uz originalnu igru.

Alan **Dvojnić** šalje caku za igru **AVENDETTA * C-64 *** Šifre za kompjuter na prvom nivou su 11100011 - 10001111 - 01111000. **FIGHTER BOMBER** * Kako doći do cilja, kuda leteti (Alan kaže da je dugo leteo a nije sreo nijednog protivnika)? **CARRIER COMMAND** * Kad se dođe na otok, sve je zamrliano. Može se pucati amfibijom nasume, oslobodi otok i postavi ACCB gradevina. Zatim brljotice postaju drugačije, ali uglavnom ničeg nema. Da li je u pitanju nešto razbijena igra, ili nešto drugo?

Javio nam se i **Mr. Zack** i odgovorio **Etriju Epi** na pitanje o igri **ZAK MC KRACKEN * C-64 *** U avionu idi do WC-a i tamo upotrebi toalet paper u lavabou i pusti vodu, a potom popni stjuardesa. Kad ona krene prema WC-u, idi brzo do njene prostorije, otvori mikrolasnom pećnicu i stavi u nju jaje koje si pokupio u frižideru u dnevnoj sobi. Zatim zavrti pećnicu i uključij je. Jaje će da eksplodira, a stjuardesa će opeći imati pune ruke posla da to sredi, a ti za vreme pretraži sve ormarice da bi pronašao bocu sa kiseonikom i pokupio je. Uz put, dok si u WC-u, probaj da upotrebiš toalet, čeka te zanimljivo iznenađenje.

Ivan **Antić** ima nekoliko pitanja. **JAMES POND * A *** Kako preći misiju tri? **ROBOCOP II** * Kad se pređe prvi nivo, kako pokupiti sve crvene žetone? **SPEEDBALL II** * Koja je funkcija opcije **Knockout**? **GARFIELD'S WINTER TAIL** * Koji je cilj? **LORNA** * Šta treba uraditi na drugom nivou? **TIME MACHINE** * Kako prebaciti sisara u pećinu (ne može teleportom)?

Miroslava **Katića** interesuje više stvari o igri **F-16 COMBAT PILOT * C-64 *** Kad se na početku odabere misija i na karti cilji, dobiju se neke koordinate. Čemu služe te koordinate i na kom se instrumentu mogu videti? Kako se aktivira auto-pilot i mame?

Robi iz **Zrenjanina** i pitanje za igru **DIE HARD** i **C-64 *** Čemu služe tranzistor, cigare, ključ, crveno crevo?

Bojan **Jurić** pita za igru **INDIANA JONES III * ST *** Šta treba raditi kada se na drugom nivou dođe do groba? **BACK TO THE FUTURE II** * Šta treba uraditi kada se dođe do velike zgrade na prvom nivou?

Ročko **Živadnović** za pitanje za **WILD FIRE * C-64 *** Šta je cilj?
Zoran Dragas postavlja više pitanja. **SUPERSTED * C-64 *** Kako se startuje? **SPITFIRE II** * Koje su komande na tastaturi? **TEENAGE MUTANT HERO**

Pise Aleksandar PAREZANOVIĆ

SPACE ROGUE

TURTLES * Koje su sifre za prvi i drugi nivo?

Alan Kralj pita za **HUNT FOR RED OCTOBER** * C-64 * Kako se igra, šta dalje kad se pojavi članak New York Timesa?

Još jedno pitanje za istu igru, od **Zlatka Budinskog**. **HUNT FOR RED OCTOBER** * C-64 * Kako se na trećem nivou otvaraju vrata od podmornice, da li ušao Ragan?

Zoran Baljak ima pitanje za igru **ELVIRA MISTRESS OF THE DARK** * A * Kako koristiti mač i štiti?

Izvorni **Mostarac** javlja se sa pitanjem za **TORVAK THE WARRIOR** * A * U drugom sektoru, posle traženja druge diske, šta treba uraditi (ispred je zid i ništa se ne dešava)?

Igor Pinterić pita za **PIRATES OF THE BARBARY COAST** * C-64 * Kako se puca iz topa?

A Joe iz Zagreba ima više pitanja. **POPULOUS** * Kako se pomiču ljudi? **RICK DANGEROUS** * Kako izaći iz dvorca? **POWERMONGER** * Koje su sifre za početak igre?

Aleksandar Rancić i pitanje



za **WRATH OF THE DEMON** * Kako proći statuu lava koji se nalazi u lavirintu iza zaključanih vrata? **DEFENDER OF THE CROWN** * Kako ostaviti deo vojske na osvojenj teritoriji?

Marko Bunjac sa dva pitanja. **HILL STREET BLUES** * A * Čemu služi S.W.A.T. i kako se njime komanduje? **THE GODS** * Koji su passwordi?

Game Warrior i **D. J.** pitaju za **WRATH OF THE DEMON** * C-64 * Kako nastaviti igru kad završiš jahanje?

Daniel iz Skopja i pitanje za **FORMULA 1 MANAGER** * Koje su komande za igranje i kako se igra?

Ali ima pitanje za **ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON** * A * Kako ući u rimski logor? **BOB MORAN** * Šta uraditi kad ude u podmornicu?

Ivan Baijić postavlja pitanje za **ZAK MC KRAKEN** * Gde nabaviti lampu? Da li je moguć ulazak u prostorije 14. avenije?

Milan iz Kostajnice pita za **PIRATES!** * A * Kako se puca iz musketa prilikom kopnenog napada?

Radnja ove igre se odvija u dalekoj budućnosti, nekih hiljadu godina ispred našeg vremena. Ovladali smo fuzijom i drugim visoko energetskim potencijalima. Moćna imperija se prostire na nekoliko sistema ali njena vlast se ne oseća u svim sistemima pojednako, tako da su neke veoma moćne piratske ili terorističke grupe vladaju pojedinih sistemima.

Vi se nalazite na jednom trgovačkom brodu kojim krstarite svemirom i tako na jednom svom putovanju nalazite na drugi brod koji lebdi u svemiru. Izgleda da je napušten, šaljete radio signale ali niko se ne odaziva na njih. Odlučujete da ga ispitajte, običate svoje svemirsko odelo i samo što ste ušli u tajanstveni brod pojavljuju se pirati i uništavaju vaš trgovački brod, ignorišući prisustvo ovog drugog broda u kojem se nalazite. Tri pirati su Manchi, jedna vanzemaljska vrsta koja se tek pre stotinu godina otkinula u svemir i započela vrtlogavi razvoj svoje kulture. Otkud Manchi ovako duboko u teritoriji imperije? Zašto su tako ratoborni? Sigurno vas zanimaju odgovori na ova pitanja.

Nalazite se u vrlo nezgodnom položaju jer brod čije je ime I.S. Jollu Roger, tip „Sunracer“ naučuzan je najslabijim laserom, od ostalog sistema ima lanser za rakete i najslabiji prednji štít, a oklopljen je oklopom jačine 300. Pronašli ste kreditnu karticu sa 1500 kredita i to je dovoljno za početak. Na početku se nalazite u sistemu zvanom Karonus. U tom sistemu nalaze se Star Base i Out Post. Idite na Star Base i pronađite Orelliana i zatražite pilotsku dozvolu jer bez nje vam prodavci neće prodati oružje. On će vam postaviti nekoliko pitanja, a evo i odgovora: 1. 3.26; 2. TYPE 0; 3. F=ma; 4. pritisnite pucanje i napišite TO IMPERIUM.

Od Orelliana zatražite CRC-01 za razgledanje ISS Koth Carriera. U prostoriji gde se nalazi ženska na zidu u odelu kroz desno nalazi se Key Card koji takođe možete dobiti i od Robocroka. Ojačajte svoj brod i idite u Deneb, tu trgujte malo, pa idite u Bassruti i na Out Postu Chi-Sha recite Lux-23A - dobićete Repair Droida.

Nadite Sir Gutovog pomoćnika i on će vam reći da morate opljačkati neki trgovački brod ako želite da vidite Sir Guta. U toj stanici se nalaze vrata koja ne možete otvoriti Key Cardom već morate provaliti. Kada uđete (iz nekoliko pokušaja pošto će vas juriti straža po aktiviranju alarma) krenite levo i sve u krug dok ne dođete do desne strane prostorije (magacina) i tu počnite pretraživati dok ne nađete Null Dumper. Tokom igre, ako sretne vanzemaljskog trgovca kupite od njega Ameobic Lenses. Iz Bassrutija idite u Zed

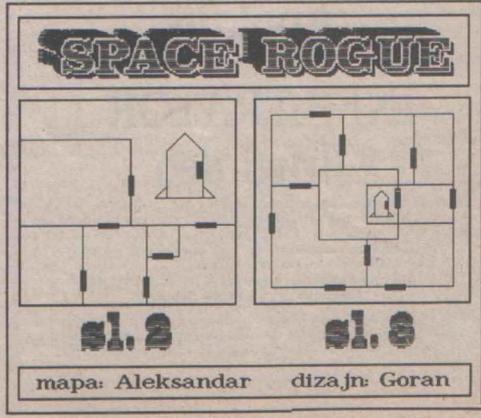
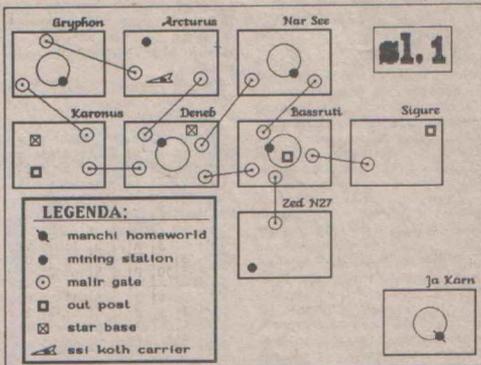
N27 sistem i na Mining Station recite Dr Prosku da čete naći Transmutation Coil, a Tebu recite „Bassruti“ i on će vam reći gde se nalazi NSB; ali, tamno sve vrvi od čudovišta koja vam čitaju misli (znači nema šanse da im pobegnete).

Zato nasrpan Proskove laboratorije provalite vrata, idite u gornji deo prostorije i pretražite sve do sredine prostorije, dok ne pronađete Phisionic Shield. Sada nazad na Bassruti Mining Station (sl. 2). U prostoriji 4 nalazi se pored sbe NBS, a u sefu 1000 kredita. Stanite na vrata sobe 2 i kad čudovište uđe u tu sobu vi idite u sobu 1, pa 3 i 4 zatim bežite kroz sobu 1 u brod. Ukoliko vam je status Fierce ili višti idite u Deneb kod Duches Avenstar i dobićete pored Beam Autolocka i objašnjenja o cilju vaše misije.

Idite na Artcurus Mining Station i onom ludom tipu što vam traži kredit dajte NSB. On će se oporaviti i upitati vas za šifrovan naziv njegove misije, koji

glasi FERRET (taj tip se inače zove Targon, a lažno ime mu je Rayson). Zatim će vam ispričati sve o Manchijima, i to tome zašto su ratoborni (ukradeno im je ijaje, oni su džimovski mravi). Odmah idite kod Duches Avenstar i saznajte da je Black Hand (terrorist) pokušao atentat na nju i da je ona uspeła da se skloni na sigurno. Idite u Bassruti kod Sir Guta i ispričajte šta vam je Targon rekao. Gut će priznati da su njegovi pirati ukrali Manchi Egg jer im je Villana, vođa Black Hand Culta, platila za to 100.000 kredita. Inače, sve konce u ovoj prijavio jer (jer Manchi sad hoće rat) vukao je admiral Koth, veoma visoka ličnost u vojno-političkim krugovima. Jaje se nalazi kod Villana i mora se vratiti Manchijima što pre, jer njihova flota pristiže i već počinju borbe u tampon zoni između ove dve imperije.

Vi i Sir Gut sklapate dogovor kako da se domogne jaja. Idite u Sigure na Out Post (sl. 3), soba 1 je soba za meditaciju, soba 2 je



mapa: Aleksandar dizajn: Goran

SVET KOMPJUTERA (ŠTA DALJE?)
Makedonska 31
11000 Beograd

kantina, soba 3 je soba za odmor, u sobi 4 je Villanie, a u sredini sobe 5 je Manchi Egg. Kada dođete do Villanie, bazu će napasti pirati po dogovoru sa Gutom. Villanie će tražiti da skinete Phionice Shield ne bi li vam isprala mozak kao Targonu. Ni pošto ga ne skidajte i ona će cinknuti kao ljuta guja „Straža, straža“, ali niko joj neće priteći u pomoć jer će se zabavljati se piratima. Požurite i obijte vrata sobe 5, uzmite igru i bežite prema brodu. Stražari neće odmah reagovati kad vas vide, a to će biti dovoljno da zbrisište.

Kako vratiti igru Manchijima kad njihov svet nije povezan Malir Gateom? Proskio će napraviti Warp Drive koji će vas odvesti u bilo koji kutak svemira i to trenutno jer bi inače trebalo putovati 18 meseci do Manchija svemilom. Ovakvim korišćenjem energije kristala počeo je nova era u svemirskim putovanjima. Prosku odnesite Transmutation Coil koji će naći u Arcuturu na Koth carieru u njegovom fuzionom reaktoru (u zabranjenoj sobi). Zauzvrat dobićete Null Dumper (već imate) ili Stealth Box koji ste mogli dobiti i od Sir Elda kada odnesete skulpturu Orellianu (gospoda mitolozi). Stealth Box nema neke preterane vrednosti jer ako vas pirati ili trgovci mrze uvek će vas i napasti. Kada Proskio napravi Warp Drive recite mu za nastalu situaciju i on će vam pomoći. Pošto će vas Warp Drive odvesti samo u jednom pravcu (za povratak se snalazite sami) morate dati tačne koordinate Manchi sveta kada vam Proskio zatraži, a glase ovako JA-KARN GC(3409), broj može i bez zagrada.

Motor će zaurati, sve će se tresiti i obrećeće se u Manchi sistemu. Treba doći do planete koja daje „Message“: boriti se sa piratima i Manchijima. Kad

stignete do kraja pojavice se nekoliko sličica slično kao i na početku i jedna pričica o tome kako je raskrinkani Admiral Koth pobegao (evo povoda za nastavak igre – osvajanje Admirala Kotha) i vi dobijate Orden za postignute udarmičke rezultate, koji je veoma cenjen u imperiji jer samoo još jedan živi tvor je dobio taj orden – Admiral Koth.

Evo još nekoliko saveta: najbolje je kupovati superkomputere na Denebu za 75 i prodavati ih na Arcuturu za 260 ili Zed N27 za 330 ili kupovati Anagatih na Bassrutiju za 70 i prodavati ga na Denebu za 380-360 kredita. Švercovana roba, tj. lažni krediti koji kupujete na Mining station prodaju se najbolje na Star Baseima ukoliko posedujete Forget Cargo Papers koji dobijate od Robotrooka.

Nesto o vrsnama brodova: Imperija – titan, cruiser, hunter Pirati – corsair, dart, wasp Trgovci – tanker, scow.

Titan je vojni brod i najjači oklop 1000 dok je vaš oklop maksimalno 500, ostali imajun manje od 500.

Dodaci za brod:

Laseri – garnet 225, beryl 550, sapphire 1400, particle beam 3650

Štitovi – fore I 375, II 950, III 2500, aft I 374, II 950, III 2500, ECM 25% 500, 50% 1500, 75% 4500

Rakete – SM-1 15, nova 30, plasma torp 5

Ostala oprema – cargo pod 150, armor plate 325, turbo thruster 1500.

Mnogi vlasnici C-64 ne mogu da snime status. Evo rešenja: uzmite DISK WIZARD ili D.I.R. MASTER i opcijom Disk protection odtidite disk (unprotect) zatim uzmite opciju Validate disk. Sada ćete moći snimiti status sa CTRL+S a za šifru upisite bilo šta.

THE LAST NINJA III

Za razliku od prva dva dela, treći deo podeljen je u „samo“ pet nivoa: Zemlja, Zrak, Voda, Vatra, Praznina. Ovog puta radnja se odvija u jednom dvorcu na Tibetu, koji je zauzeo Kunitoki. Pre nego što date fenomenalan demo, koji liči na početak nekog napetog filma. Gledate kako Armakuni uljučava u dvorac, a kada završite igru, gledate kako Armakuni lomi Kunitokijev oklop i odlazi.

U samoj igri u donjem srednjem delu kredana, nalazi se zmaj. Zmaj predstavlja vašu snagu i moral. Što se više borite oružjem slabijim od protivničkog, to vam snaga raste.

Zemlja: Već na prvom ekranu, levo, odmah prođite kroz vrata na kući. Ako to napravite brzo, protivnik vam neće ništa! U tim vratima pokupite rukavac, koji će kasnije iskombinovati sa čavlima, tako da vam služi za penjanje. Čavle možete naći kraj dve male kolibe. Kada pokupite čavle, rukavica će se na delu ekrana „Ušing“ – otvoriti. Idite sada na ekran sa barutom. Upotrebite rukavac sa čavlima i popnite se po steni u desnom, donjem, uglu ekrana. Dva ekrana dalje, uzmite sa ruba kuće staklenu kuglu i vratite se natrag po barut. Barut možete uzeti samo sa kuglom od lampe. Kada ste ga uzeli, dobijate bombu. Nju ćete postaviti kraj okrugle stene, kraj koje ste već pre prošli i tako što ćete se samo sagnuti. Kada stena padne, dostupan nam je prvi deo pergamenta, koji je Kunitoki posakrivao na svim nivoima po jedan. Bez tog pergamenta nije moguće završiti kako prvi, tako ni svaki naredni nivo. Sa tim pergamentom ulazite u kuću koja se nalazi ispod raskršća na kojem je visoki kameni stup. U kući vas čekaju jedan opasan stražar. To je kraj nivoa, ali naravno – kada ubijete stražara. Šurikene na ovom nivou uzimate sa desne strane kipa (njegove desne ruke).

Zrak: Sa prvog ekrana krenite odmah gore! Najbolje je da izbegnete protivnike. Kraj jedne kuće blizu vode, uzmite meh za vodu i gurnite lopočev list na vrhu. Na sledećem ekranu, kada preskočite lopočev list, naći ćete bočicu koja vam vraća snagu i daje život više. Sada na ovom delu morate pronaći sveti pergament i špagu, pa onda opet na prvi ekran pa dole! Tim stignete na prvi donji ekran od početnog ekrana, što brže se spustite po biljci jer vam ona oduzima energiju. Sad je sve rešeno. Opet, pa i ubuduće ulazite u završnu prostoriju sa pergamentom i borite se sa stražerom.

Voda: Nalazite se u predivnom ambijentu vodenica i bazena, a još veći udogad pruža i muzika. Vaš je zadatak da pronađete čep. Čep možete naći na jednom drvenom mostiću na koji treba pažljivo skočiti. Taj mostić se nalazi jedan ekran od ekrana sa šurikenima. Sve ovo ćete najlakše pronaći tako da sa



prvog ekrana idete samo gore. Čep bacite u vodu na ekranu gde se u bazenu nalazi vir. Bacite ga sa gornje strane bazena, tako da stanete iznad otvora kroz koji voda dođe u bazen! Kada to napravite kako treba – zasvetleće i vi i protivnik! Sada se vratite na početni ekran i idite gore desno. Tu je, na sledećem ekranu, pergament, koji se nalazi u vratima kuće gore desno. Dva ekrana niže od početnog, primetite vrata (levo od mosta) nalik svim vratima u koja ste ulazili sa završnu borbu. Udite unutra s pergamentom i napucajte stražara.

Vatra: Sada ste ušli u unutrašnjost tvrđave. Na sledećem ekranu, kupujete stepenicu kraj smede nakovnja. Sa tog ekrana idite dole desno. Na ovom ekranu pokupite bočicu sa životom, koja se nalazi iza plavog kazana. Sa ovog ekrana niže se skrećete donjom stazom levo, jer ćete ući u prostoriju sa plinom i – mrtvi ste. Vratite se na prethodni ekran i onda krenite gornjom stazom desno. Pazite kako na ovom ekranu preskačete vodu, a sa otocič u sredini ne skrećite, jer opet ulazite u prostoriju sa plinom. Preskočite dalje, upotrebite stepenicu i popnite se po zidu, desno od jednog ulaza, u koji takode ni pošto ne ulazite! Kada ste se popeli, idite dva ekrana dalje, tu uzmite šipku i spustite se uz pomoć stepenica. Sada krenite gore desno i na sledećem ekranu udite u radionu i tamo ćete naći gas-masku. S tom gas-maskom vratite se skroz natrag do vode koju ste već preskočili. Skočite na otocič u sredini, stavite gas-masku i krenite po njemu levo-dole. Tu ćete naći ugljen. Sa tim ugljenom se opet vratite na ekran gde ste uzeli gas-masku pa krenite gore. Na jednom od sledećih ekrana naći ćete otisak ključa i sveti pergament. Otisak ključa se nalazi kraj bačvi, a pergament ispod plavog kazana. Tek sada, kada imate baš sve predmete, upalite vatru koristeći meh koji ste uzeli na drugom nivou rastopite ključ. Vatru upalite u peći na gornjem srednjem delu ekrana! Viđete kako u toj peći plamen tija, ali vi treba da ga rasplamtate. Kada rastopite ključ, to jest, kada ga izljetite u onaj kalup, možete otključati vrata na velikoj ogradi, iz kojih su stepenice prema dole. Po stepenicama možete proći samo s pergamentom!

Praznina: Nalazite se među ruševinama, a ispod puteljaka po kojima hodate vide se prizori

Zbog velikog interesovanja kako preći igru, kao i o potrebnim postupcima od lokacije do lokacije, raspisujemo

Konkurs

za najcelovitije i najbolje napisano uputstvo za igru

INFILTRATOR 1 drugi deo

Pobednik će biti nagrađen jednogodišnjom pretplatom na „Svet kompiutera“, a njegov tekst objavljen u jednom od narednih brojeva i honorisan po našoj redovnoj ceni. Ovakav konkurs praktikujemo za one igre za koje čitaoci pokažu veliko interesovanje. Dakle, pišite nam na adresu: Svet kompiutera, (Konkurs – INFILTRATOR) Makedonska 31, 11000 Beograd

P.S: Još uvek nam nije stiglo kompletno i detaljno rešenje igre SKOOL DAZE; izgleda da niko ne zna kako se uzimaju dokumenti iz sefa. Konkurs je i dalje otvoren.

početka igre možete odrediti da li će biti i elemenata digitalizirane grafike. U tom slučaju igra se malo usporava, a programeri nas pokušavaju utešiti time da će sve biti brže ako kupimo 68020. Kako da ne... Gore levo ispisana je dubina na kojoj se nalazite, pozicija, te brzina. Brzinu menjate sa +/-, odnosno β/α na nemačkoj tastaturi, a zaranjate sa <kursor-dole> ili 2 na numeričkoj tastaturi. Podmornicom možete upravljati i mišem,

je jedan od lakših delova igre, tj. u gotovo 99% slučajeva. Malo je teže kad se nalazite pod vodom...

- Radio Room - primajte i šalite poruke. Postoji već 15 gotovih poruka za slanje, od uzbune, preko izveštaja prvog oficira i traženja novih naredbi, do predaje. Uobičajeno je da se sve poruke šalju šifrirane, i to u jednom od tri postojeća koda: Diana, Enigma ili Triton. Ima i jedan mali padaroks - ako pošta-

RAILROAD TYCOON

U vreme kada je major američkog zrakoplovstva Bill Stealey osnivao firmu „Microprose“, ona je uglavnom izdavala simulacije letenja, legendarni KENEDI APPROACH, te hit koji svi pamtimo - PIRATES!, a jedan od programera koji se u firmi najviše isticao svakako je bio Sid Meier. Ovo je njegovo novo ostvarenje.

U ovoj igri nećete baš voziti vlak, ali - iskušat ćete sve moguće neprilike koje su prve inovatore i željezničare dočekale sredinom prošlog i početkom ovog stoljeća, kada je počela masovna ekspanzija novog prevoznog sredstva. Inače, treba unaprijed reći da igru ne treba odbaciti zbog trivijalne, jednostavne grafike, koja je negdje na nivou C64. Jer, sjetite se, ni SIM CITY nije boga zna što po pitanju grafike...

Na početku, odlučite se za neki dio svijeta u kojem ćete okušati sreću. Na raspolaganju su Sjedinjene Države, Evropa, te koljevka železnice - Engleska. Postoje 4 nivoa težine (i realnosti, koju određujete u postocima), a za početak uzмите Investor (najteži nivo je, naravno - Tycoon!). Ovisno o dijelu svijeta kojeg ste izabrali nalazite se u različitim dobima (npr. u Evropi počinjete igru 1900., a u Americi polovinom XIX stoljeća), o čemu direktno ovisi i tehnologija koju ćete koristiti.

Cijela igra odvija se putem menija, a tim da bih vam preporučio da miša ostavite negdje po strani, i igrate tastaturom, jer se dosta komandi može dobiti tipiskom na samo jednu tipku, umjesto da šetate strelicu po ekranu. Prvo izaberete grad od kojega ćete početi da gradite prugu. Ukoliko ste izabrali Evropu, pokušajte dovesti željeznicu u Beograd, Sarajevo, Zagreb, Trst...

Svaka iduća dionica pruge mora se nastavljati od neke već postojeće dionice. Sa Build Track izgradite prugu od jednog do drugog mjesta (poslužite se - za orijentaciju - umanjenom mapom gore desno), s time da morate paziti da pruga bude što kraća (iz čisto ekonomskih razloga), da je teren ravan i pristupačan (Amiga vas o tome obavještava), i k tomu još trebate i izabrati određeni tip mosta kod prelaska preko rijeke. Najjeftiniji nije baš dugotrajan, najskuplji nije rentabilan, pa odlučite sami. Tamo gdje želite stanicu, jednostavno je postavite sa Build Station. To može biti samo obična kućica za signalizaciju, prava stanica ili terminal. Stanica vas zatim obavještava koliki godišnji promet zahtjeva i to izraženo u vagonima putnika, ugljena, drvna, metala, pošte, itd, a dobivate i podatke o tome što ta stanica isporučuje od sirovina (od obilježje industrije, koju također sami gradite!!!). Sve što vam još ostaje jeste da kupite i sam vlak - izbor na početku nije velik, a vlakovi se ne mogu po-



hvaliti nekim velikim brzinama, najviše 40-50 mph. Sada možete tom vlakom dodati još nekoliko vagona (poštanski, putnički itd.), i natovirati ga robom; pazite da ne trpate poštu u putničke vagona, a putnike na vagona za prevoz balvana. Nije baš humano, iako često imate takav dojam kad se vozite našim željeznicama.

Nemojte se čuditi što je vaš vlak spor. Naime, autori se nisu baš potrudili da sve bude najrealnije, tako da se može dogoditi da vlak putuje po deset ili dvadeset dana (onih u igri, naravno!), iako su polaziste i destinacija udaljene svega jednu dužinu dijagonalne ekrana! Od prvih vlakova ne očekujte neki veliki profit, štoviše - budite sretni ako ga uopće i bude, jer mnogi tada nisu vjerovali u prednost novog načina transporta. Ipak, u gradovima će napraviti velike proslave u vašu čast kad im izgradi-te prugu!

Komad pruge zna koštati i po 5000\$, stoga neće proći mnogo vremena pre nego što padnete u prve finansijske teškoće. Vaš agent (meni Actions, pod-opcija Broker) može vam pomoći kupnjom i prodajom dionica, ali isto tako i da se povučete u mirovinu i objavite bankrot. Kako se to ipak ne bi dogodilo, najbolje je da prvo „forsirate“ svoju jedinu, prvu prugu koju ste izgradili i pričekate značajnije profite. Nakon toga, polako je spajajte sa susjednim gradovima, najbolje onim najbližim. Ovisno o području kojega ste odabrali, susretat ćete se i sa nekim ličnostima koje su poznate upravo kao najveći graditelji željezničkih pruga u povijesti (npr. Lenjin, Mussolini, Helmut von Moltke - koji je mobilizirao njemačku armiju uoči I svjetskog rata, Napoleon III i drugi). Oni su svakako velika konkurencija, jer će obično ponuditi jeftiniji i brži prijevoz.

RAILROAD TYCOON je igra koju svakako trebate nabaviti, pogotovo ako su vam se sviđali SIM CITY i PORTS OF CALL. Iako grafički ništa posebno, a i zvučno osrednja, igra plijeni upravo činjenicom da sve izgleda tako jednostavno, a u stvari nije. „Microprose“ po reklamama piše da je to jedna od igara gdje morate živjeti zajedno sa svojim greškama. Punom parom naprijed... do obilježje „trgovca sof- tverom“ po ovoj igri.

Dario SUŠANJ



ali ipak preporučujem tastaturu. Donji dio ekrana zauzimaju sve glavne komande.

- Over View - pogled na površini mora

- Under View - pogled ispod površine

- Deck Gun - korišćenje topa na palubi (kursorske tipke i <SPACE> za pucanje)

- Control Room - ovde se nalazi periskop. Oficiri posade vas automatski obavještavaju (kod izranjanja) kada dostignete dubinu sa koje se periskop može koristiti. U kontrolnoj sobi dobijate i izveštaj o dnevnom „učinku“ kao i podatke o opštem stanju broda.

- Conn - povratak na „vrata“ podmornice (znate, ona okrugla, na kojima morate otvoriti nekoliko ventila pre no što izadete).

- Anti Air-Craft - slično kao Deck Gun, samo što se radi o protivavionskom topu. Najviše ćete ga koristiti u misijama kada su upleteni i avioni. Njime nije teško upravljati, a i precizan je (naravno, ako ste i vi precizni). Kod gadanja aviona treba uvek računati na to da će piloti biti i neoprezni, jer ih obično možete „dočekati“ u nekoj tački tako da je pogodak zagarantovan. Ovaj deo igre svakako trenirajte pre misije!

- Engine Room - izveštaji o količini goriva, energije (baterije) i zraka

- Binocs - pogled dalekozorom. Sa razmaknicom ispaljujete torpeda, koja ste prethodno u Torpedo Room „montirali“. Ovo

lжете neku nešifriranu poruku u svoju bazu, vaš pretpostavljeni će vas upozoriti da se to ne sme raditi, međutim, njegovo će upozorenje takođe stići - nešifrirano. Tako da svi neprijatelji znaju i kim imaju posla.

- Torpedo Room - ubacujete torpeda u lansere. Postoje 3 tipa torpeda: akustički (samo pravi buku i pravi pometnju kod neprijatelja), luping-torpedo (standardni) i magnetski (prati cilj, priljepe se za njega i uz jedan veliki buuuu se raspada)...

- Orders - možete još jednom proveriti šta vam je zadatak - Map - mapa područja, sa označenim ciljem i vašom trenutnom pozicijom. Možete je zumirati.

U misiji sa avionima, prvo njih uništite. Susret sa dve podmornice pod morem (zvuci malo glupo, ali treba reći „pod morem“, pošto je susret na površini mnogo jednostavniji slučaj) nije naročito ugodan, jer ne možete predvideti potez protivnika. Nije teško izbegavati tuda torpeda, ali nije lako ni gadati pod vodom. Kad se nadete u minskom polju, to je već zaista kritična situacija, i teško da ćete se izvuci bez oštećenja. Šest postojećih misija svakako će vas zadržati uz ekran neko vreme, a verovatno će se s vremenom pojaviti i data-diskovi. Zvuka nema mnogo, ali ono što postoji (rad motora, zvuk eksplozije, šum valova) je odlično. Ovo je svakako jedna od igara koje će se pamtili.

D. SUŠANJ

BBS "POLITKA"

Radno vreme:
15.00 - 10.00
(od 10.00 do
15.00 na istom
broju je fax)

SEARCH FOR THE KING

Ne mogavši da poveruju u smrt svog rokenrol idola, ljudi su godinama trdili da su videli PrisljiaMalopre, kupovao je kockice na čokću... , zatim su po njim dolazila velika bela kola, sa cikama u belim odelimama koje su nosilo, bez kolušu, specialne naene.

No, u ovoj igri pruža vam se prilika da se i sami bavite u potragu za kraljem rokenrola, i zaradite milion dolara. Kako „Accolade“ nije dobio prava za korišćenje imena i dela Elvise Prisljia, u igri nema njegove muzike, ali to ne umanjuje njenu draž.

U sobi u kojoj startujete, treba uraditi sledeće: „LOOK ON DESK“, „LISTEN TO RADIO“, zatim idite iza radnog stola: „OPEN DRAWER“, „LOOK IN DRAWER“, „GET THERMOS“, „GET LUNCH BAG“, „LOOK IN LUNCH BAG“, „DROP JAR“, „GET JAR“, „LOOK IN JAR“, „CLOSE JAR“. Napustite tu sobu prema istoku...

Idite do zaključane sobe: „LOOK AT FOUNTAIN“, „OPEN THERMOS“, „FILL THERMOS WITH WATER“, idite do šefove kancelarije. Ovde bi bilo jako dobro snimiti igru, da bi bili sigurniji u konačan završetak avanture.

U šefovoj kancelariji uradite sledeće: „LOOK“, „WATCH TV“, „ASK BOSS FOR RAISE“. Posle nekoliko rečenica, šef zove izvesnu Steliu u vezi sa vašim preporukama. Dok se gleda u Stelinu zadržku, uzмите ključeve sa stola: „GET KEYS“. To su ključevi od zaključane sobe na zapadu. Otključajte sobu i uzмите identifikaciju (ID): „UNLOCK DOOR“, „OPEN DOOR“, „LOOK“, „LOOK IN TOOLBOX“, „GET ID“, „LOOK AT ID“. Napustite sobu i zatvorite vrata. Uđite u lift i „PRESS BUTTON“.

Idite dole niz stepenice i naći ćete čuvara koji spava. Ukradite mu sari „LOOK GUARD“, „LOCK DOOR“, „GET DREAM“. Napustite zgradu prema severu. Idite dve lokacije desno, a zatim se popnite uz stepenice i „RING BELL“, „SHOW ID“. Primitićete u torbi kravatu. Pričajte sa ženom koja se tamo nalazi: „LOOK“, „LOOK IN CASE“, „SIT ON COUCH“, „ASK ABOUT WEATHER“, „ASK FOR SODA“, „SHOW SCARF“. Sada ženu morate naljutiti: „SPILL SODA ON SCARF“. Na kraju vas ona izbacuje. Idite desno i iza ograde. Tamo: „CLIMB FENCE“, „GET SCARF“, „CLIMB FENCE“.

Sada treba ići u cirku, prema zapadu. Na levoj strani se nalazi vagon. Pridite mu i: „KNOCK ON DOOR“, „ASK FOR WORK“. Idite na jug i: „GET SHOVEL“. Vratite se do vagona i: „DROP SHOVEL“, „KNOCK ON DOOR“, „TALK TO MAN“, „LOOK

WAGON“, „KISS ZAMOOSKA“, „LOOK CANDLE“, „TAKE WAX“, „LOOK AT LIZARD“, „TOUCH LIZARD“, „GET CARD“, „EXIT“. Sada idite do najjačeg čoveka koji je na njegovoj platformi: „LOOK MAN“, „LOOK LUGG“, „GIVE WAX TO LUGG“, „TAKE ROSIN“. Sada idite do najmanjeg čoveka na svetu, Helmuta: „LOOK MAN“, „GIVE DREAM TO HELMUT“, „GET HELMUT“. Sada idite do Test-O-Strength mašine, odmah pored šatora: „GET POPCORN“, uđite u šator i ispustite kockice. Idite desno i: „LOOK“, „GIVE ROSIN TO MAN“, „GET CAPE“. Idite do krajnje autobuske stanice nazad i: „OPEN BOX“, „PUT HELMUT IN BOX“. Vratite se do Test-O-Strength i „LOOK MAN“. Idite na platformu i, evvo vas u Las Vegasu.

U Las Vegasu: „OPEN MAILBOX“, „LOOK IN MAILBOX“, „GET HELMUT“. Idite na istok i zatim jednu sliku na jug: „ANSWER PHONE“ (nikad se ne zna ko zove...) Posle razgovora otvorite terminus i popijte vodu. Idite u hotel. Uđite u hotel i razgovarajte sa Bernardom, zatim: „LOOK“, „ASK BERNARDO ABOUT THE RING“, „ASK BERNARDO ABOUT HOTEL“, dve slike desno i: „LOOK PICTURE“. Vratite se do Bernarda i: „ASK BERNARDO ABOUT FABULOUS“, „PAGE FABULOUS“. Sada do bazena (flortheast, west) i: „SIT ON LOUNGE“, „LOOK WOMAN“, „WAIT“, „GET SUNGLASSES“. Dodite do lifta (east, east, east, east), „ENTER“, „PRESS BUTTON“, izadite iz lifta i nadite Typical room. Uđite u kupatilo: „LOOK IN BATHROOM“, „LOOK IN SINK“, „GET FLOSS“ i idite do vrata apartmana. „LOOK AT DOOR“, „LOOK SIGN“, „GET SIGN“, „TURN SIGN OVER“, „READ SIGN“. Sada morate da probate da uzmete ključ sa kockica čistačice: „LOOK ON CAR“, „SIT ON BED“, „WAIT“, „STAND“ dok uzimate ključ: „GET KEY“.

Uđite ponovo u lift: „PRESS BUTTON“, obucite odelo i idite levo koliko možete: „LOOK DRAIN“, „LOOK INSIDE DRAIN“, „TIE FLOSS TO HELMUT“, „LOWER HELMUT INTO DRAIN“, „GET FLOSS“. Helmut će doneti potvrdu i sa njim treba da sidete niz stepenice, u čistionici. Uđite u lift i: „PRESS BUTTON“ (ko bi rekao) Uđite u čistionici i: „OPEN DOOR“, „LOOK GIRL“, „GIVE RECEIPT TO SUSIE“, „GET SUIT“, „EXIT“. Izadite, hoteli i: „LOOK“, „HITCHHIKE“. Neki hipici će vas povesti u „Kraljevstvo“. Zateći ćete sebe ispred zatvorene kapije...

U The Kingdom idite na jug i potražite bar (severoistočno, porde telefonske govornice). Idite

u govornicu i: „WEAR SUIT“. Sa vašim novim izgledom uđite u bar i: „OPEN DOOR“, „SIGN“. Sada idite na levu stranu na mapi (preko puta ulice) i uđite u zgradu obeleženu zvezdom. Kada se nadete u zgradi, idite u trepezariju (north): „LOOK TABLE“, „LOOK ON TABLE“, „LOOK FRUIT BOWL“, „LOOK IN FRUIT-BOWL“, „GET BANANA“. Idite gore i na istočnoj strani sobe naći ćete orman za posude: „OPEN BUREAU“, „LOOK IN BUREAU“, „PRESS BUTTON“... „SLIDE POLE“, „WAIT“, „RELEASE POLE“, „OPEN COUNTER“, „LOOK UNDER COUNTER“, „GET BREAD“, „PEEL BANANA“, „MAKE SANDWICH“. Idite do vrata (east) i: „OPEN DOOR“. Idite na jug do sobe sa medvedom kožom. „LOOK INSIDE MOUTH“, „PUT HELMUT IN-

TO MOUTH“, a sada idite do sobe sa polomljenom gitarom: „GET GUITAR“, „LOOK GUITAR“, „FIX GUITAR WITH FLOSS“, „LOOK IN CASE“, „GET MICROPHONE“. Sada ličite na pravog Elvise Prisljia. Idite nazad u bar i zapevajte ponovo: „OPEN DOOR“, „SIGN“... pojavivće se poruka: „Now you are the new king of entertainment! Congratulations! You made it!“

Ova je avantura jedna od boljih, nedavno napisana za Amigu. Uradena je veoma pedantno što se vidi iz broja disketa koje zauzima (čak pet). U ovoj igri ne mogu, na žalost, uživati svi vlasnici Amiga 500 jer zahteva 1MB.

Dušan KATLOVIĆ
Robert ŽIVKOVIĆ
Andor PECE

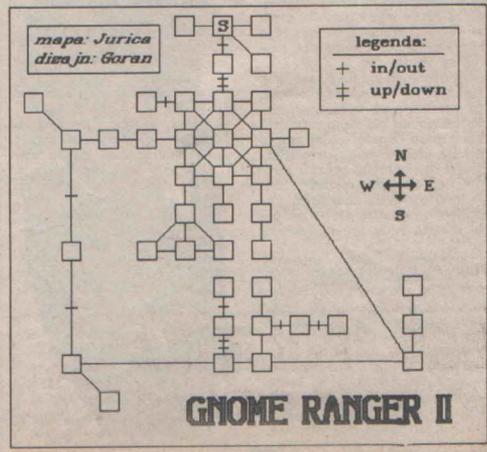
GNOME RANGER II

Cilj je sprečiti Silasa Crowleyes da vam sruši kuću. Na početku sidite u kuhinju. Začue se buka i Gnoah će otići da proveri šta je to. Idite za njim i kad stignete do Silasa pričekajte na Flopsy (to je onaj pas kojeg ste oslobodili u prvom delu). Recite Flopsy da ukrade planove (FLOPSY GET PLANS). Recite Gnoahu da legne na put (GNOAH LAY DOWN). Trolovi koji Silas vodi sa sobom neće moći da ga maknu, pa će se okrenuti i poći obilaznim putem. Otrčite do kuće (RUN TO HOUSE), uđite, pretražite sto i uzмите hleb. Izadite i idite SE, SE. Ovde pričekajte Silasa (WAIT FOR SILAS). Kad Silas i Trolovi stignu, zauzaviste se zbog pauze za ručak.

Sada idite na sever do brane i razbijte je. (HIT DAM). Vratite se do valjka koji se zaglavio u blatu i ubacite hleb u dimnjak (PUT LOAF IN CHIMNEY). Valjak će eksplodirati, a Silas će zatvoriti vasa porodicu u štalu i reći Ambulu da se pobrine za vas. Sada se morate osloboditi

svih trolova. Idite odmah E, N, D, D i pričekajte da dođu Elopsy i Ambul. Otpakajte FLOPSY U BITE ROOT, pa se i sami popnite. Flopsy će pregristi korden i ostaviti Ambula u rupi. Sada izadite iz rupe i idite na sever. Nalazite se ispred zadržnj zida štale. Izvlačite cigle iz zida dok se štala ne sruši (PULL BRICK). Vrata štale će pasti na Ergota, 20 za Ingrid. Po farmi se motaju još i Gormless, Fuddle i Doldrum. Da biste se oslobodili Doldruma nadite ga i navedite da vas sledi.

Podite do svinjca, S, S, W, WAIT OPEN GATE, NE, N, Doldrum će ostati zarobljen u svinjcu. Sada uzмите vreću iz vetrenjače, nadite Fuddle-a, navedite ga da vas prati. Podite do podrumskih vrata, otvorite ih i pričekajte Fuddle-a. On će se nagnuti da vidi šta je u podrumu, a vi ga gurnite, zatvorite vrata i stavite vreću na vrata (PUT SACK ON TRAPDOOR). Sada podite u vetrenjaču i povucite kočnicu i pritisnite polugu (PULL BRAKE, PUSH LEVER). (Dovedite Gormlessa ispred vet-



renjate i privežite ga za kuku (TIE GORMLESS TO HOOK). Otkupajte FLOPSY IN, U, PULL LEVER, PUSH BRAKE (sve zajedno) i pričekaite dok se kuka (zajedno sa Gormlessom) ne podigne. Ulaz u kuću čuva Bane (i on je za ljubav u Ingrid), ali ne znam šta treba sa njim učiniti. U vrtenući se nalazi kutija koju nismo uspeo otvoriti, a u sredini dvorišta je bunar, ali nema konopca kojim bi se moglo sići.

Sa Soggybottom Fielda uzimate Blue i Green Telemetry. Ti cveotvi služe kao teleporotvi. Podite do bunara i jedan ostavite, a drugi bacite u bunar (DROP GREEN TELELILY IN WELL, DROP BLUE TELELILY) Sada uđite u plavi cvet (PUT INGRID IN BLUE TELELILY). Naći ćete se u bunaru. Uzimate ručnu torbicu i zeleni cvet, pa uđite u taj

cvet (PUT INGRID IN GREEN TELELILY). Ponovo bacite zeleni cvet u bunar i uzмите plavi. Pretražite torbicu i stavite parfem i šminku (WEAR LIPSTICK, WEAR PERFUME). Sada idite na sever, pa će Bane organizovati zabavu i osloboditi ulaz u kuću. Uđite i stavite Chugga u plavi cvet (PUT CHUGG IN BLUE TELELILY). Vratite se do bunara i time ste se oslobodili svih sedam trolova. Sad se nalazite u kući i čujete Silasa na gornjem spratu. Poponite se, a Silas će vas naterati da uzmete ispravu koja dokazuje vaše vlasništvo nad farmom. Pričekajte i podite na istok. Sada gurnite ispravu pod vrata (PUT DEED IN GAP). Silas će otvoriti vrata da bi se domogao isprave, ali će ostati zakopan u...

Jurica BOGUNOVIĆ

GEISHA

Pariz, 1993. godine. Ekonomska kriza postepeno dostiže svoj vrhunac (ni smo, kao i uvek, i u ovome koju godinu ispred trulog Zapada). U takvom nestabilnom vremenu kad beđa kuca na vrata, nastaje jedno posebno psihotično stanje u kojem ljudi ne biraju sredstva ne bi li preživeli koji dan, nedelju ili mesec duže. Kriza nije mimošla ni vas. Posle mesecima bezuspešnog tražanja za bilo kakvim poslom, a uz nagovor vaše devojke Eve, odlučili ste se na najgorjuću varijantu – da fotografisate vašu devojku za erotski časopis i tako zaradite koji sitniš (ni prolazimo mnogo bolje, „Svet kompjutera“ od nas još uvek traži samo članke). I tako, slike ste poslali (jednu ostavili za uspomenu) i posle nekoliko nedelja iščekivanja, dobili ste odgovor da su slike otkupljene i da Eva treba da ide u Tokio radi daljih dogovora i potpisu ugovora. Radost je zamutila um, radost koja se postepeno pretvarala u grč strave, kad ste shvatili da je vaša devojka nestala u milionskom gradu na drugom kraju sveta. Vreme na za tugovanje nije bilo, uzeli ste novac ostavljen za najcrnje dane, sliku svoje voljene i krenuli u potpisu ugovora. Radost je zamutila um, radost koja se postepeno pretvarala u grč strave, kad ste shvatili da je vaša devojka nestala u milionskom gradu na drugom kraju sveta. Vreme na za tugovanje nije bilo, uzeli ste novac ostavljen za najcrnje dane, sliku svoje voljene i krenuli za Tokio.

Umorni, ušli ste u sobu jednog „riokana“, tj. japanskog motela. Na recepciji su vam uzeli poslednji novac. Na stolu primećujete kremu (Boate Vilde) kojom možete mazati ruke. Uzмите je. U ormanu nalazite praznu kutiju šibica, svejedno, uzмите i nju. Ne budite previše znatiželjni Evropljanin i pustite osobu iza paravana da rade svoje plemeniti posao.

Otperećeni teškim mislima, krenuli ste da razgledate okolinu (F3) i eto vas pred Sextyleu. U Sextyleu se možete igrati (Jeux-ove igrice su arkanidni delovi same igre i poželjno je ispraksirati se):

1. Bataille – Igrate protiv kompjutera. Zapamtite prvo redosled karata po jačini. Najjači je Samuraj, zatim Nindža, pa Kraljica, Sumo rvač i na kraju Gei-

ša. Svaka karta u donjem levom uglu ima i određeni simbol, ukupno četiri. Oni su u stvari aduti. Pre početka igre, kad pregledate dobijene karte, odaberite i adut u gornjem desnom uglu. Ta karta postaje jača od bilo koje. Adute koristite za kraj, pustite neka kompjuter istroši svoje adute. Igrajte se po dve partije. Pobeđujete ako imate bar tri jače karte od protivnika što i nije teško.

2. – Penetration – ovo je svojevrsni svemirski PAC-MAN. Vaš brod pokrećete kurzorom tipkama a pucaete sa RETURN. Skupljate kuglice i prelazite preko usana.

3. Plonge – dok naga devojka pliva, vi treba da je branite od krovločnih zverki. Postoje tri nivoa dubine. Pri samom dnu devojka skuplja bisere što je i cilj

ove igrice. Na početku deluje nemoguće tamaniti sve zverke da od nimalo ne povrede devojku. Ipak, postoji trik. Na ekranu uvek ima najvišeti tri zverke. Dok devojku spuštate (sa <SPACE>), inače kad joj ponestaje vazduha sama se diže gore) uništite zverke iz srednjeg i donjeg nivoa sve dok se u gornjem ne nakupe tri zverke. Sada ste mirni, ne pucajte više već se skoncentrišite na dno da ne propustite koji biser. Pre nego što devojka pokupi biser, očistite srednji nivo jer odmah po uzimanju bisera (koji se isto uzima sa <SPACE>) kad je devojka iznad njega) ona se naglo diže do srednjeg nivoa. Obratite pažnju na vazduh u njenim plućima (levo dole) i na vreme joj očistite put do gore da nesmetano uzima vazduh.

Noć je duga, a rionan vam se ne ide; ništa zato, razgledajte reklame seksualno najsiobodnijih udruženja u Tokiju:

Le Sshato (grad zadovoljstva) – krenite putem budućnosti, prikrćenje se senzualnim ženama.

Le Sance Blanc (zadovoljstva senzualnih masaža) – dodite da uživate u masaži naših profesionalaca. Posebna napomena: potrebno je posedovati kuglice Hi-Sung geiše (Crne Bisere).

Temple De Jade (senzualni šou) – projektujete vašu fotografiku sliku ispred mlade devojke. Videćete i osetićete sve što će vam ona raditi. Napomena: ovo je privatni klub i ovde se ulazi samo sa dobrom preporukom.

Sextyle (Tsuikis pilule) – život je veoma kratak. Filule vam daju energiju, izdržljivost i efikasnost direktna konkurencija „VEP“-u.

Nastavljate dalje (F4) i evo vas pred hramom u kojem možete saznati svoju budućnost (Predictite). Na brzinu pregledavate vaše astrološke karakteristike u kineskom horoskopu (Astro) a zatim, pomalo sa zebnjom, ulazite u prostoriju za proricanje (Voyance). Sensei Isuku, pošto vas je pažljivo posmatrao, izgovori svoje misli i dubini kristalne kugle. Njegove reči jedva dopiru do vas, ipak saznajete sledeće: „Ulazis u jedan nepoznat projekt. Vidim... vidim malo šansi za uspeh, ali takode vidim šansi u tebi jako volju u hrabrosti. Sve ti je čisto i zaslužuješ pomoć. Tvoj put ukrašete se sa putem jedne jako važne osobe koja ima istu sudbinu kao i ti jer i ta osoba bira traži neprijatelja. „Elegantni Cvrčak“ ne dozvoljava posete, ali pošto u mojoj kugli vidim veću šansu ako zajednički delujete, probaću da ga nagovorim da te pronade.“

Krenuli ste ka rionanu zbuđenju. Malo šansi, veliki neprijatelj, „Elegantni cvrčak“, puno pitanja, malo odgovora... U rionanu otkrivajte (F1) da je Sensei Isuku uspeo da vam obezbedi razgovor sa osobom pod imenom Monsioner 0 (zero).

Monsioner 0 ste našli u jednoj vili sa potpunim orijentalnim komforom u delu Tokija gde stanuje samo kremo društvo. Monsioner 0 vas kratko prouči njegovim sitnim očima te progno-

vori: „Gospodine, svida mi se vaša hrabrost. Verujem u tu hrabrost jer je čista. Ja sam poznati jakuzi i imam puno neprijatelja. Najveći neprijatelj mi je biokibernetički Napadami čija je specijalizacija seksualna industrija. Ceo svoj život je proveo u stvaranju raznih kreatura na svom ostrvu u gradu zadovoljstva. On vam je kidnapovao Evu nameravajući da iz nje izvede „seksualnu esenciju“ (sadi vam je jasan uvod igre) i da je prenese na svoje kreature. Moja moć se ogleda u političkom životu i u podzemlju. Naše aktivnosti se ne uključuju. Imam samo jednu nektaju: Uništiti gal Voleo sam Fumi, jednu geiše iz kvarta Simbassi. Napadamijski, tog starog zmaja, privukla je njena lepota i dao ju je svojim davljivim mašinama. Uništio ju je iz zadovoljstva. To isto čeka i Evu. Predlažem da se udružimo. Moja politička moć i vaša hrabrost uništice planove našeg zajedničkog neprijatelja! (Ovo je naše poslednje viđenje. Poruke ću vam poslati kod B.A.L.) Adio.“

Monsioner 0 je nestao. Ispred vas je ostala naga devojka koja se sunča na terasi. Povrka je kremenom i masirajte je rukom. Nakon toga dajte joj šampanjac i ona će vam pokazati svoje zadovoljstvo.

U rionanu vas obećuje poruka od Monsionera 0: „Temple De Jade je privatni klub. Urađicu sve formalnosti da budete primljeni. U Temple De Jade nalaz se trag koji vodi do Napadamijski. Da biste ušli u Sance Blanc potrebno su vam geiše crne kuglice, ti crni biseri.“ Sa (F5) ponavljate poruku.

Ne gubeći vremena, krenuli ste u Temple De Jade (F1) iz reklama poznato vam je šta vas tamo očekuje. Vaš hologram se pojavljuje ispred nage devojke. Da biste je odobrovoljili da vas miluje, potrebno je igrati svojevrsni mastermind u kojem, iz 12 pokušaja treba da pronađete pet odgovarajućih brojeva (što nije teško) i da te brojeve pravilnom raspoređite (što jeste teško). Obratite pažnju na devojčine pokrete, pokreti vam kazuju da li ste blizu pravog redosleda ili ne.

Uspeo ste, pomalo postidni ali zadovoljni izlazite naoolo, kad tamo, u pramćnom hodniku nalazite na nindže, Napadamijske plaćene ubice. Nudе vam šansu, ili čete sa njima igrati Bataille Erotique (igra sa kartama) ili... zna se. Nemajući šanse protiv njih, prihvatite pruženu šansu. I naravno, spremni da po svaku cenu oslobodite Evu, i ovog puta pobeđujete. Nindže vas hladno posmatraju izjavljujući da ste se hrabro borili i da ste iskoristili ponudenu šansu. Ipak, doći će vreme ponovnog susreta, a onda...

Ponovo ste u svojoj sobi u rionanu i tamo vas očekuje nova poruka od Monsionera 0. On poručuje da je uspostavio kontakt sa jednom geišom u čiju pomoć treba da nadete crne bisere koji su neophodni za Sance Blanc (mesto senzualnih masaža). Geiša se nalazi u Chez Oko.

U razgovoru sa geišom sazna-



jete sledeće: „Istog sam mišljenja kao i Monsienor 0 da je Napadami grozan čovek. Mi treba da tajno posetimo podvodnu kolekciju Li Fua. Ovakv beskrupolozni kineski kolekcionar, uspeo je da nabavi jednog unikata, školjku u obliku čudnog korala koju sam ja pronašao. Volela bih da je povratim. Akcija će biti teška jer tu podvodnu kolekciju čuvaju kveruločne zveri. Ja ću plivati a ti me čuvaj od njih. U prolazu ću pokupiti i ta dva crna biser. Bazen je ogroman, znam gde se nalazi školjka ali ne i gde su crni biseri. Imaš li neku informaciju o ovome?“

Sledi apel čitaocima, naime, geiša traži dvoćivore (ili dvovalovnu) šifru bez koje se, izgleda, ne mogu naći crni biseri. Tri pu-

ta sam pokupio po 20 belih bisera, ali od crnih ni traga. Pošto je igra jako zanimljiva, nadam se da ćemo uskoro dobiti i potrebnu šifru za dalji nastavak igre.

Radi boljeg i bržeg snalaženja, evo i komandi sa ekrana: 'F1' - displacement - akcija 'F2' - utilisation - predmeti koje posedujete i njihovo korišćenje 'F3' - sxytel - jeux - igre pub - informacije o tri, prilično slobodna udruženja 'F4' preditelj - voyance - Sensel Isuku vam prediskazuje budućnost

astro - pregled kineskog horoskopa 'F5' - mogućnost, u toku igre, da ponavljate tekstone 'On/Off' - save, load i quit.

Marin GAŠPAR

MORTVILLE MANNOR

U ulozu detektiva Džeroma Langa posetićete stari dvorac prepun uspomena u kojem se nalazi ključ misteriozne smrti vaše drage prijateljice Julije Defrank. Domar Max vas dočekuje na vratima i odvodi vas u vašu sobu informišući vas uz put o času ručka i misi koja se održava svaki dan u 10 sati u kapeli. Takođe saznajete da su, zbog iznadne oluje svi rođaci preminule Julije Defrank prisutni.

Tek kad ste ostali sami u svojoj sobi - istraga može početi. U toku same istrage od vas se traži maksimalna diskretnost i pažnja jer ostale osobe lako postaju sumnjiviće prema vama, pogotovu kad postavljate delapisirana pitanja ili (ne daj bože!) ako vas otkriju u onim delovima dvorca u kojima ne bi trebalo da budete. Jednom otkriveni, lako se može desiti da prerano završite svoje istraživanje, te da, u najboljem slučaju, budete proterani iz kuće.

Koridor u kojem se nalazi vaša soba je elegantno ukrašen sa mnogo vrata. Na kraju hodnika su stepenice za podrum i potkrovlje koje skriva puno zanimljivih stvari za vas kao detektiva. Kuhinja, trepezarija i biro predstavljaju takođe mesta gde nalazite kompromitujuće stvari. Suština igre nije u tome da ih pronađete (ipak ste vi poznati detektiv) koliko u tome da shvatite VEZU koju one čine i samim tim da se polako ali neumitno približite konačnom rešenju.

Ako se odlučite da odmah po dolasku istražujete okolinu dvorca, mogu vam reći da je to prilično opasan poduhvat, tim pre što mećava sve više veje. Ček vas sigurna smrt budete li se previše udaljili od dvorca. Spuštanje u bunar je po pravilu opasna stvar ali može biti korisno u rešavanju Julijine smrti.

Istražujući po dvorcu i njegovoj okolini (ne zaboravite - uz maksimalnu diskrekciju) kao i

razgovor sa prisutnima predstavljaju srce ove igre. U ovoj igri je važno biti na pravom mestu u pravo vreme. Ručak nikako ne propustite, bez jela nećete moći dugo da izdržite, još manje aktivno istraživati. Takođe, barem na početku, ne propustite popodnevne sedelje jer su tada ljudi najopusteliji i orni za razgovor. U slučaju da prerete sa pitanjima, često ćete čuti: „Mnogo ste znatiželjni!“ i nakon toga dobiti osoba ne želi više da priča sa vama.

Osnovni problem u ovoj igri je komunikacija sa prisutnima. Nema teksta, a engleski sa francuskim naglaskom biće problem i boljem poznavacu engleskog (ovu grešku su ispravili u drugom nastavku igre, MAUPII ISLAND o kojoj će biti drugom prilikom). Radi uredsredinjanja na srž problema u nastavku dajem spisak većine predmeta i mesta gde ih možete naći kao i još nekoliko korisnih saveta. Manje su mogućnosti da budete otkriveni i da prerano završite igru.

Biro: pergament (pergamente i pisma pročitajte, otkrićete ljubavne afere i novčane katastrofe), penkalo, hemijska, novela, ključevce (ključevce obavezno uzimajte), stara knjiga i prsten.

Trepezarija: pištolj, ogrlica od perli, zaključana kutija, sveća, četka za kosu, karte za igranje, pepeljara, upaljač i novčanik sa pet novčića.

Kuhinja: teniska lopta, municija, brijač, lula, pinceta, ključevci, kofa sa bojom, džepni sat, pištolj, pilule za spavanje i novele.

Potkrovlje: konopac, flauta, konac, dvogled, retortna, štačić, kesa sa pet novčića, karte za igranje, ogrlica od perli, Julijina fotografija, Biblija i stara knjiga.

Maxova soba: konac, četka za brijanje, karte za igranje, štafcišer, brijač i kesa sa pet novčića. Gaveva soba: prsten, knjiga, konopac i penkalo.

Bobova soba: pismo, retorta,

flauta, ogrlica od perli, zaključana kutija, ribača četka, pepeljara, nož, džepni sat i boca sa parfemom.

WC: penkalo, kofa sa bojom i čekići.

Kupatilo: četka za brijanje, brijač, četka za kosu, ribača četka i nož

Idina i Lucova soba: pismo, sveća, dvogled. Biblija, četka za kosu i pilule za spavanje.

Patova soba: pismo, dosje, ključevci i prsten.

Leova soba: pergament, rukavice, teniska lopta, pinceta, pištolj, municija, konopac, lula i pegla.

U razgovoru sa drugim osobama imate sledeće opcije:

- pitanja o Juliji (ova pitanja postavljate na početku igre i onda kad ste u društvu više osoba);

- pitanja u vezi sa odnosom između osoba (ove dve opcije upotrebljavate onda kad ste u društvu samo jedne osobe);

- četvrta opcija se proširuje kako vi postepeno otkrivete pojedine predmete. Recimo, u potkrovlju ste otkrili Julijinu sliku, nakon toga u ovoj opciji se otvara pitanje u vezi sa njenom slikom. Na samom početku, u ovoj opciji, imate samo jednu mogućnost, odnosno, možete pitati samo o zidu ćutanja na koji ste našli od samog ulaska u dvorac „Mortville Mannor“.

Namera nam je da vam olakšamo traganje, ne i da obelodanimo krivca, te zbog toga još samo dva važna podatka. Tokom istraživanja, kao važan element u rešavanju Julijine smrti, biće mogućnost da pitate o izvesnom Murieulleu, koji je, po svemu sudeći, bio Levov kompanjon i Julijin ljubavnik; bunar, kapela i podrum skrivaaju tajne bez kojih teško možete otkriti krivca za Julijinu smrt. Tokom istraživanja najviše problema očekuje od Lea (Julijinog muža koji stalno nešto traži i u podrumu i u kapeli) i od sluge Maxa kome ste od samog početka prilično antipatini. Naravno, to ne znači da su oni i ubice.

Marin GAŠPAR

| | | | |
|-----------|--------|--------------------------|-------------------------|
| podrum | | tavan | MORTVILLE MANNOR |
| Gay i Eva | | Max | |
| WC | hodnik | Bob | |
| Leo | | kupatilo | |
| Ida i Luu | | Pat | |
| vaša soba | | Julij Ja | |
| | | mapa: Marin dizajn: Goša | |

Ispravka

U prošlom broju je došlo do greške kod teksta o igri CREATURES. Autor teksta je priložio mapu koja se i spominje u tekstu, tu je i legenda, ali mapa nije objavljena, tehničkom omaškom. Grešku ispravljamo i izvinjavamo se autoru i čitaocima.

LEGENDA:

- N - neprijatelj
- Č - čamac
- N1, N2 - neprijatelji koji pucaju
- P - prijatelj
- S - start
- Z - život

F15 STRIKE EAGLE II

„MicroProse Software Inc.“, izdavač izvršnih igara kao što su F19 STEALTH FIGHTER i TANK PLATOON izdala je novi hit. Igra vas smesta u kokpit američkog lovca bombardera. Nadlećete određene teritorije i izvršavate misije. Program je mešavina arkanadi i simulacije letenja. Svi elementi su dobro odmereni, tako da igra nije preteška i nema odbojne gomile instrumenata za upravljanje avionom. Naravno, mnoge stvari su izvedene na uštrb realnosti.

Na početku morate odgovoriti na pitanja o osnovnoj konfiguraciji (monitor, palica, zvučni sistem). Podržane su sve grafičke kartice, tako da sa te strane nema problema. Igrali se može tastaturom ili palicom. Efekti su potpuni ako posedujete Sound Blaster ili AdLib karticu, ali sasvim dobro poslužiće i ugrađeni biper. Zatim sledi malo muzike i piperingo. Prvo se bira težina igre:

Rookie – najlakši nivo, automatsko slatanje i poletanje, neprijatelji su prilično miroljubivi. Ovaj nivo je pogodan za uvežbanje.

Pilot, Veteran – ovo je već ozbiljnije. Treba se dobro pomučiti, dok se ne dođe do savezničkog aerodroma i dobije poruka o uspešnom slatanju. Prava igra.

Ace – ovo samo pomaže iskanjanje padobranom, kada se mnogo neprijatelja i raketa zaključa za rep. Može se proći, ali posle dosta vežbe. Za eksperte.

Misije su u Libiji, Persijskom zalivu, Bliskom istoku. Kuriozi-

(ako preživite, naravno). Osnovno u igri jeste bombardovanje, a zavisi od nivoa imate manje ili više nevolja sa protivničkim avionima. Komande za pilotiranje su sledeće:

'P' – aktivira auto pilota
'L' – potisak
'A' – dodatni potisak (afterburner)
'I' – izvlačenje/uvlačenje točkova
'B' – kočnice



'F1'-'F10' – pogledi (spolja, iznutra, na cilj, sa rakete dok leti)
<SPACE> – vraćanje u kabinu
<BACKSPACE> – pucanje mitraljezom
'ENTER' – ispaljivanje raketa
'G' – pripremanje raketa Maverick, vazduh-zemlja
'S'-'M' – rakete vazduh-vazduh
'R' – promena dometa radara
'T' – promena trenutno odabranog cilja

Kada zagusti, pritisak na 'ESC' će vas katapultirati iz kabine. Kursorski tasteri su za pokretanje. U kabini, približno polovina ekrana je za osnovne instrumente, a ostalo je pogled napolje. Dole levo je mapa područ-

tu sve dok on ne pocrveni. Nekad je potrebno za glavne ciljeve ispaliti po dva projektila. Izmedu radara i kamere nalazi se pokazivač potiska.

Na gornjem delu ekrana je lepo rešen HUD (Head Up Display) i nišan. S leve strane HUD-a je brzina, na vrhu je kompas (Bearing) i s desne strane je visinomer.

U igri postoje i takozvani Director (taster 'D'). Stanje Direktora može biti 0, 1, 2. Kada je uključeno, prikazuje ispaljivanje i pogodak rakete u protivnika, poletanje aviona i slično. Efekat je

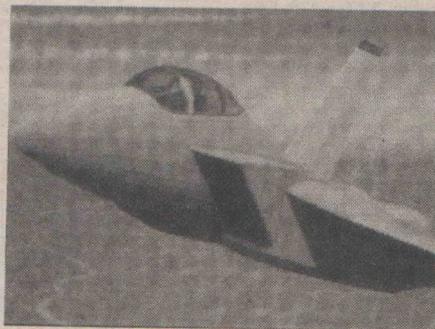


veoma dobar, mada može da iznenadi kada usred izbegavanja rakete ili slatanja saznate da je na 120 km udaljenom aerodromu poleteo protivnik ili da prema vama leti projektil koji vas neće nikad stići.

Pri poletanju, slobodno uključite afterburner, malo zarulajte i podignite nos. Brzina za poletanje nije određena. Komputer će sam uvući točkove. Sada treba da se navedete prema cilju. Na karti i na radaru glavni ciljevi predstavljaju su zvezdicama koje trepere. Žuti kvadratići su rakete koje vas prate. Kada se opasno približe, to jest kad se vide na radaru, aktivirajte bljes-

ćice. To nisu obične kutijice, već lovu vektorizirani objekti koji menjaju brzinu u zavisnosti od ugla. Po pisti rulaju avioni, ulaze ili izlaze iz hangara, parkiraju se pored i uzleću. Međutim, ne možete da ih zaključite dok slećete. Slatanje je teško. Smanjite brzinu što je moguće manje i izvucite točkove. Avion postaje veoma nestabilan. Nekako ga održavajte na visini od 200 metara dok se ne pojavi pista. Čim ste iznad nje, sa 'B' uključite kočnice i sa 'L' isključite motor. Pašćete kao cigla, ali uz malo sreće, dobićete poruku o uspešnom slatanju. Možete da koristite skakanje padobranom, ali samo dva puta. Treći put dobićete izveštaj da ste uništili tri skupa aviona i prebacuju vas na rad u kancelariju. Tu je kraj, isto kao da ste RIP (Rest In Peace). Ako uspešno slećete, poeni se sabiraju u svakoj misiji. Vremenom dobijate činove. Počinjete kao drugi toporučnik.

Igra ima veoma zanimljive detalje. Ako vam ostane goriva, jer prvo morate da počistite teritoriju da ne biste imali smetnje, spustite se na malu visinu i krstarite. Videćete prava sela, gradove, ruševine koje ste ostavili za sobom. Ako vam se neki objekat ne sviđa, opalite mitraljezom po njemu! Ponekad ćete naići na putnički Boing i možete ga oboriti iz čiste zlobe. Ako letite po Bliskom istoku, videćete Bagdad (koji je inače dobro zaštićen) i pored njega nuklearni elektrani. Kada se približavate nekom radaru, lepo se vidi kako tanjir anemotira. Ako nadlećete protivničku pistu, možete da uništite avion koji tek poleće. Iza njega ostaje da se viori dim,



tet je misija u Hrvatskoj, gde kao napomena stoji da je to američki najduži vazdušni rat. Na toj teritoriji je obuhvaćeno naše primorje oko Splita i Makarske. Na vama je da ga opustosite.

Naravno, ovo je zapadno videnje naših prilika i nepriklia. Sva područja u igri su veoma dobro vektorizovana. Odabirate misiju i pre početka dobijate zadatke. Postoji primarni i sekundarni cilj na nekoj teritoriji. Njih morate uništiti, jer tek posle toga dobijate odobrenje za slatanje

ja, koju uvećavate ili smanjujete sa 'Z' i 'X' tasterima. Pored nje su sličice sa raketama, njihov broj i koja je odabrana. Iznad je skala koja pokazuje količinu goriva, koje se relativno brzo troši. U sredini je radar. Objekat koji je na radaru okružen pravougaonikom trenutno je na nišanu rakete. Dole desno je kamera koja pokazuje trenutni cilj, udaljenost od cilja i pravac.

Kada dođete na domet rakete, pojavuje se poruka „Missile Locked“. Sačekajte malo i pucajte. Treba držati nišan na objek-

kalice (flares, taster 'F') ili mamece (chafs, taster 'C'). Tek kada posive radarski odrazi, tada su projektili bezopasni. Sporedni ciljevi su označeni crnim tačkicama. To su radari ili lanseri. Korisno ih je uništavati, da bi slali što manje projektila.

Kada završite sa glavnim ciljevima, uputite se prema savezničkom aerodromu, koji je na karti označen zelenim malim pravougaonikom. Preletite aerodrom nekoim puta da bi videli sve detalje, kojih nema malo. Sa strane su hangari, razne ku-

a padobranac polako pada na zemlju. Ako vam se ni on ne sviđa, skinite ga mitraljezom (ili Sidewinderom).

Programerom su uložili dosta truda na detalje. Samo, ovo zahteva malo brzi komputer, pogotovo ako uzivate u izvršnoj niansiranoj VGA grafici. U protivnom, kretanje je previše skokovito i igra nema smisla. Kombinacijom 'Alt'-'D' menja se nivo složenosti grafike.

Vladimir BARAČ
Branko LOTIN
Nikola SPASIĆ

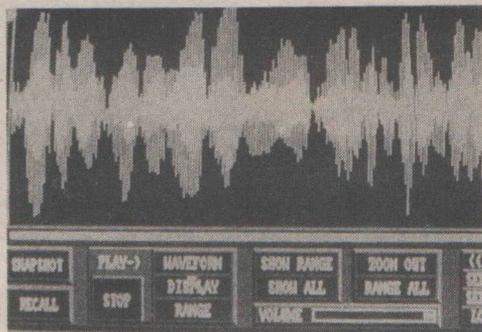
Džojstik meseca

Evo jednog klasičnog džojstika koji je svojim kvalitetom zaslužio da ponese epitet najboljeg ovog meseca. To je „Contriver“-ov infracrveni Challenger. Divno dizajniran i prilično glazan, džojstik leži odlično i levorukim i desnorukim igračima. Na vrhu palice su dva tastera za pucanje, jedan za palac, jedan za kažiprst. Na stalku su sa svake strane po još dva velika tastera. Naravno, tu je i prekidač za auto-paljbu, kao i podešavač brzine. Odlični mikroprekidači daju fantastičan osećaj igranja, i veliku preciznost palici, tako da je pravo uživanje igrati sa Challenger-om. Infracrveni džojstici se sastoje od malog primjernika, čiji se kabl ubaci u standardni džojstik port, i od samog džojstika. Kabl je dužine 160 cm, a maksimalna daljina emitovanih zraka je još 180 cm, što zajedno daje mogućnost igraču da sedne prilično daleko od svog monitora. Cena 35 funti.]

3D zvuk

Svi kažu da moderni računari (Atari, Amiga, Mac) imaju mogućnost odličnih zvučnih efekata i kreiranja muzika. Međutim, zar zvuk iz zvučnika nije suviše jednostavan? Naime, jedini efekat koji približava takav zvuk prirodnom ozvučenju jeste stereo prebacivanje zvuka sa jednog na drugi kanal. Firma „Roland“ je zato napravila specijalan sistem za 3D zvuk! To znači da se svakom zvuku može tačno odrediti mesto, odnosno, bubanj se može čuti s leve, bas-gitara sa desne strane, saksofon iznad glave, sintisajzer iza leđa itd! Pored superiornog efekta sistem ima i ogromnu prednost, ne zahteva specijalne zvučnike. Kako je sve to izvedeno, ostaje tajna, uglavnom nove igre više neće biti zvučno monotone kao do sada. Prva igra ove vrste će biti XENON II u verziji za CDTV. CDTV em ima digitalizovan zvuk najvišeg kvaliteta, jer se podaci čuvaju na CD-u sa ogromnom količinom memorije, em će posedovati i 3D. The Bitmap Brothers, programeri, su svakako želeli do maksimuma da iskoriste ovu novinu, tako da ovi novi miksevi traju 5-7 min, a

pored Bomb The Bass-a, tu su i Betty Boo i S-Express. Pošto CDTV ima 1 MB RAM-a, a muzika se u realnom vremenu učitava sa CD-a, programeri je ostalo čitavih 512K u svakom trenutku, samo za muziku! Naravno, ova tehnika će uskoro biti dostupna i vlasnicima obične Amige, tako da će sada biti daleko lepše igrati igre sa slušalicama, kako bi se dobio potpun utisak.]



Amiga + Psygnosis = pobednički tim

Nedavno je u Londonu održana manifestacija European Computer Leisure Awards, na kojoj su podeljene nagrade za najbolju igru, igračku firmu...

Najbolja softverska firma – „Psygnosis“, igra godine – Lemmings, najbolja grafika – Shadow of the Beast 2, najbolji zvuk – Shadow of the Beast 2, najbo-

Priprema Aleksandar PETROVIC

lja akciona igra – Killing Game Show, i najoriginalnija igra – Lemmings. Što se neirgačke hardverske strane tiče, najbolji tehnički kvalitet su zaslužili Amiga i njen softver i hardver. I, na kraju, kućni kompjuter godine je...Amiga. Po ovom rezultatima bi se moglo pomisliti da su u kon-



CDXL

Kad smo kod CDTV-a, da pomenimo još jednu novost. Poznato je da CD sadrži stotine MB slobodnih za upis podataka, ali je i poznato da je, za sada, nemoguće prikazati animaciju visoke rezolucije sa 20-tak slika u sekundi, koliko je potrebno za najkvalitetniju animaciju. I sve to zbog sporosti CD-a. Zato se pribegava programerskim štosovima kako bi se podaci što brže učitali. Najnoviji uspeh „Commodore“-ovih programera je animacija trećine ekrana sa 15 slika u sekundi. Ova rutina, nazvana CDXL, biće korišćena za igre na CDTV i trebalo bi da se dobi je odličan efekat.]

kurenciji samo Amiga i „Psygnosis“. Međutim, samo je kvalitet igrara i same Amige pobedio ST-a, PC-ja i ostale konkurente.]

Sadame, zloćo

Na Zapadu je sve popularnije igranje putem telefona. Obično su to jednostavne igre, za koje, ukoliko izvrši potreban zadatak,



igrač može da dobije novčanu nagradu. Svakako najinteresantnija je ATTACK SADAM. Neverovatnu paniku, koju je ovaj čovek izazvao u zapadnim zemljama, u Britaniji je neko iskoristio i posle smirivanja situacije u Zalivu, osmislio igru u kojoj treba prođeti kroz Sadamovu odbranu i dočepati ga se. Inače, zbogom svete. Telefon 99 44 898 31 35 46.]

Programabilni džojstik

U SK-u smo do sada predstavili više vrsta džojstika, pa je došao red i na novi programibilni džojstik, idealan za simulacije letanja. The Gravis Mouse Stick je sastavljen iz manje-više klasične palice i moćne kutije sa ugrađenim specijalnim tekst-procesorom. Igre kao PROFIGHT, F-19, MIG-29 i sl. zahtevaju veliku preciznost od igrača, ali mišem i klasičnim džojstikom nije moguće zadovoljiti prave ljubitelje simulacija. Tako se u 16K tekst procesor sa LCD ekranom ukucava komande koje simuliraju operacije mišem i palicom.]



ATTACK SADDAM

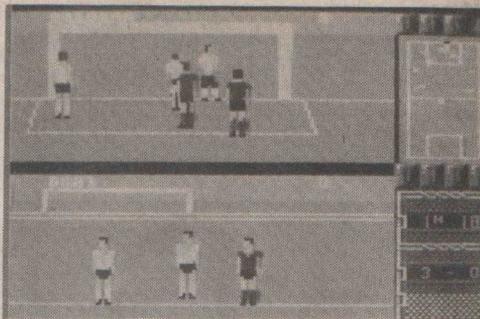
GET THROUGH HIS DEFENCES AND DEFEAT HIS BODYGUARDS NOW..

0898 31 35 46

ČITAJTE POLAKO!
SLEDEĆI BROJ IZLAZI TEK U SEPTEMBRU.

Pripremila Nenad VASOVIĆ i Aleksandar PETROVIĆ

Kao i prošlog leta, umesto klasične najave novih hitova, nudimo vam presek trenutnog stanja na tržištu video igara. To su igre koje se već mogu naći po oglasima, a spomenuli smo i one koje će doći tokom avgusta. U većini slučajeva igre su napravljene za sve komputere; neka vas ne zbunjuje slika koja najčešće pokazuje Amigin ekran, slobodno potražite verziju za Commodore 64, ZX Spectrum, Atari ST, Amstrad, čak i PC! Želimo vam prijatno leto, uz letnji koktel igara „Sveta komputera“!



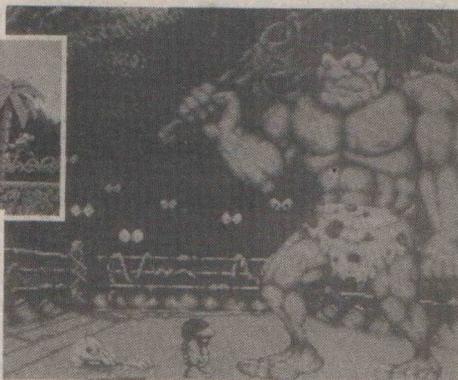
I PLAY: 3D SOCCER

Softversku igračku industriju uglavnom drže Englezi. Stidljiviji pokušaji francuskih i španskih kompanija da umešaju svoje prste, ostali su na pokušajima. Sad evo i Italijani, traže svoj kutak, tačnije firma „Simulmondo“, svojom najnovijom fudbalskom simulacijom. Reč je o zaista novom i drugačijem pristupu ovoj temi. Pre svega, pogled na teren je „sa zemlje“ iz pozicije koja bi odgovarala, na primer, sudiji. Ako se pitate zašto baš sudiji, evo odgovora: ekran je podeljen po vertikalni na dva jednaka dela, kao što smo navikli u PITSTOP-u II i ostalim auto-simulacijama. Naravno, radi se upravo o tome da svaki od ekrana odgovara jednom od dva igrača, i njegovom pogledu i poziciji. Da li je novi način igranja i jednostavniji, saznaćemo ubrzo.



PREHISTORIK

Neobjašnjeni uspeh koji je postigla serija MARIO BROS igara, nagnala je sve proizvođače da se vrate onom prvobitnom obliku video igara: platformska zavrzlama u kojoj glavni karakter, apsolutno simpatičan lik, mora preći n nivoa skupljajući predmete i skačući sa sprata na sprat. Tako nam „Titus“ nudi zabavnog Neandertalca koji kroz nekoliko nivoa pokušava samo jedno – da jede i ne bude pojeden. U tome ga ometaju lokalni reptili, a zaluta i poneki predak, tj. majmun.



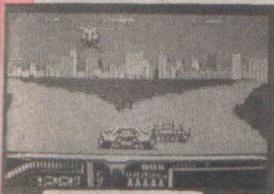
CAVEMAN NINJA

Posle silnih nindža mastera, warriora, konjača i sl., programeri firme „Elite“ nude nam još jednu varijantu koja funkcioniše: Nindžu Pećinka. No, zašto da ne – istočnjački metodi borbe u susretu s mamutima, brontosaurusima i ostalim životinjama Kamenog doba. Samo da od Nindže Pećinka ne oстане palčinka, pod nečijim stopalom.



DOUBLE DRAGON III

Ovog puta Džimi i Bili imaju zadatak da povrate sveti Rozeta kamen, koji je ukrala banda iz Južnog predgrada. Kroz pet nivoa prepunih uličnih okršaja, Džimi i Bili će se pored ljudskih protivnika obračunavati i sa svemirskim monstrumima, koji su u stvari otelet sveti kamen, i upravljaju telima i dušama bezvrednih smrtnika. Do sada najdetaljnija grafika u DOUBLE DRAGON seriji, kao i širok dijapazon protivnika i udaraca, trebalo bi da nas dugo zadrže uz ovu igru.



TURBO CHARGE

Zbog neverovatne popularnosti koju je među igračima izazvao trkački nivo iz igre VENDETTA, firma „System 3“ je odlučila da izbacii na tržište potpuno novu igru baziranu samo na tome. Osnovni koncept je da supertajni agent juri dilere heroina po bespućima širom sveta. Svaki od petorice dilera ima uz sebe obezbeđenje koje se našem agentu ispreučuje na putu, a koje on uklanja spontanim pritiskom na „fire“.



NORTH & SOUTH

Posle dve godine, od svoje premijere na Amigi, ova izvrsna strategija stigla je i na Commodore 64. Reč je o Američkom Građanskom ratu, odnosno komičnom stripu koji se bavi tim periodom američke istorije. Igra je vrlo prosta: u ulogu zapovednika snaga Unije ili Konfederacije (zvuci poznato?) treba potpuno uništiti protivničku vojsku. Da sve ne bi bilo odvise laiko, tu su i Šošoni, koji povremeno napadaju jednu ili drugu stranu, kao i vremenske prilike i neprijatelje (čitaj tajfuni) koje mogu zbrisati sa lica zemlje (i mape) sve na šta naidu.



SHOE PEOPLE

Kako autori ovih redova pripadaju nešto starijoj generaciji, ne možemo reći da smo baš dobro upoznati sa događajima popularnih „Cipelica“, pa nam ne zamerite što ne znamo ni jednog Cipelica po imenu. No, u svakom slučaju, igra SHOE PEOPLE predstavlja prvi korak u novoj „Gremlin“ ovoj koncepciji edukacije pomoću kompjutera. Osnovni cilj je da, kroz jednostavni zaplet oko glavnih junaka „Cipelica“, dete nauči neke pojmove o životu. Kao što kažu naši stari – čizma glavu čuva.



CAPTAIN HOOK

Čuli ste, a možda i niste, da Steven Spielberg priprema novu filmsku bajku – „Kapetan Kuka“, prema poznatoj priči o Petru Panu. Kapetana Kuku igraće najveći holivudski nosionik, Dustin Hoffman. Petra Pana tumačiće Robin Vilijsms, Zvončicu Džulija Roberts, a Mister Smija (Kapetanovog adutanta) – Bob Hoskins. Sa budžetom od 100.000.000 dolara, film će biti jedan od najskupljih do sada. Ali, kad se zovete Steven Spielberg, izgleda da to nije nikakav problem. Ah, da – kažimo nešto i o igri. Prava je otkupio softverski gigant „Ocean“, u potpunosti će pratiti radnju filma, kroz nekoliko horizontalskrol nivoa.



THE POWER

Upoznajte Maksa i Mini, dve kudrave loptice koje je razdvojio zli čarolnjak. Na putu ka svom voljenom bicu, jedno od njih dvoje mora skupiti određeni broj srca raspoređenih po ekranu, u toku određenog vremena. Mada igra zvuci jednostavno, ne zavaravajte se – veoma je zarazna.

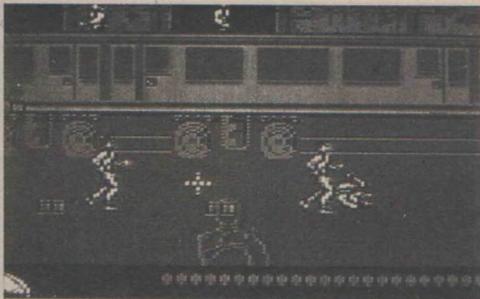


SWITCHBLADE II

Jedna od najpopularnijih pucačina proteklih godina bila je SWITCHBLADE. Konačno, „Gremlin Graphics“ je napravio nastavak koji je vrlo detaljno urađen sa namerom da bude bolji od originala. Navodno, od pobeđe nad zlim Havocom je prošlo 200 godina. Ali, uprkos naporu Hira, Havoc je ostao živ i spremio osvetu. Hirojev naslednik, misivcavi mačevalac je ze-

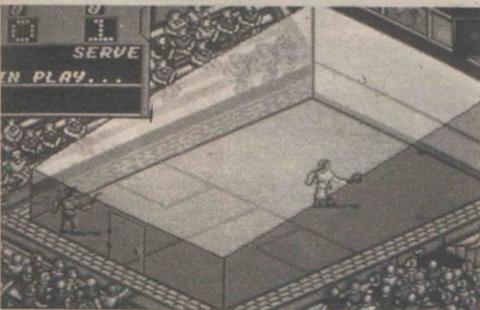
ljan da se oprobava u borbi i savlada Havocovu vojsku. Glavni junak je dva puta veći od prvobitnog, animacija je još bolja, na raspolaganju je još više oružja, a mapa je oko 4 puta veća od prvog dela! Način igranja, skrol u 8 pravaca sa urnebesnim pucanjem, ostao je nepromenjen.





THE SIMPSONS

Luda porodica koju smo imali prilike da upoznamo u „noćnom“ programu dolazi nam na monitore u obliku video igre. Priča je sledeća: uljezi iz svemira su sleteli na našu planetu, i jedini koji može da im se suprotstavi je Bart Simpson, pošto je on jedini svestan njihovog prisustva. Da li će u tome uspeti, zavisi od vas.



WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

Ovog leta imaćemo prilike da igramo na Amigi jedan od najpopularnijih jugoslovenskih sportova svih vremena. Za ovo malobrojno koji nikad nisu igrali i ne znaju pravila, ovo kraćeg objašnjenja: dva zaludna tipa naizmenično šamaraju lopticu o obližnje parče zida, sve dok se jedan od njih ne zbuni i promašuje. Ko voli, nek' izvoli.

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Postoje dve igre pod dotičnim nazivom. Prva je starija, rađena prema romanu, a nova je napravljena prema filmu sa Šonom Konerijem (Ramus) i Alekom Boldvinom (Rajan) u glavnim ulogama. Ramius, kapetan sovjetske nuklearne podmornice želi da prebегne u SAD. Amerika to odgovara, jer bi da se dokopaju najbolje istočne podmornice, a Rusi su, naravno, ogorčeni. Igra je sastavljena od 6 različitih nivoa-podigara, vezanih za podvodne dogodovštine. Prvi je spuštanje Rajana iz helikoptera na američku podmornicu, sledi pucački podvodni nivo u kome treba spasiti Crveni Oktobar od svojih sunarodnika u drugim podmornicama, sledi prebacivanje Rajana na Crveni Oktobar, zatim spasavanje podmornice od potapanja, proboj kroz sovjetski obruč i obračun sa neprijateljem koji želi da dignu podmornicu u vazduh.

PREDATOR II

Recept OPERATION WOLF-/THUNDERBOLT još jednom je uspešno primenjen. Igra inače po svojoj koncepciji u potpunosti prati film, ali nećemo opisati ni jedan nivo kako ne bismo pokvarili užitek onima koji nisu pogledali film. Možemo samo spomenuti da na prva dva nivoa detektiv Majk Herigan rešeta dilere po predgrađima L.A., a na poslednja dva nivoa (2+2=4, prim. aut.) isto pokušava sa Predatorom.

ALIENS III

Za najnoviji nastavak „Aliensa“ pretpostavlja se da će biti jedini koji će moći da parira „Terminatoru II“ ove godine po zaradi i posećenosti. Nešto slično se predviđa i za video igre, rađene po oba filma. Za „Aliens“, prava je otkupio „Mirrosoft“, i obećava nam puno dobre akcije, tokom koje će se ekipa kosmičkih monaha braniti od najezde davalovskih slugu, naših starih, dobrih (i ljigavih) poznanika...



BARD'S TALE III: THIEF OF FATE

Ovog puta, ti i tvoja ekipa heroja borite se protiv pomahnitalog Boga Tardžana koji drži u svojoj vlasti sedam dimenzija. Ponovo na izboru imaš nekoliko likova različitih moći i sposobnosti, a kao i u ranijim igrama ove serije, mogu se učitati i drugi likovi, prethodno kreirani.



CHUCK ROCK

Najnovija igra „Core Design“—a vraća nas u daleku prošlost, čak u kameno doba. Junačina Chuck

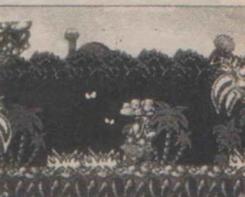


CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

Reč je o novom crtaču, koji na Zapadu postaje sve popularniji. Nije ni čudo, jer tema je prilično humana: očuvanje planete i njenih prirodnih vrednosti. Družina od petoro tinejdžera pokušava da otkloni hemijske probe, kisele kiše, zagađenja morske sredine i sl. Pojedinačno, niko od njih ne poseduje velike moći, ali zajedno, oni se transformišu u lik po imenu Kapetan Planeta, koji zatim spasava prirodne tepe naše planete Zemlje.



Rock treba da pređe 5 nivoa (ukupno 25 zona) i spasi svoju ženu Oteliju iz kandži Tima Tiranosaurususa. Naš jedini pređak se od neprijatelja brani golim rukama i nogama, ali i bacajući kamenje na koje uz put nailazi. Na svakom nivou ima oko 90-100 ekrana, što je prilično velika cifra, ali s obzirom na jednostavnost i interesantnost igre, nije mnogo.





HIGHLANDER II

Jedna od najvećih filmskih senzacija ove godine je nastavak legendarnog filma o besmrtnim ljudima sa Kristoferom Lambertom i Šonom Konerijem. Prvi deo je postojao na kompjuterima u verziji za 8-bitnike i bio je tragično loša simulacija mačevanja, iako ju je napravila tako dobra firma kao što je „Ocean“. U nastavku, sada smrtni Konor MekLaud je 1999. godine spasio svet od sunčevog zračenja kroz ozonske rupe, napravivši štitič oko Zemljine kugle. 2024. on je već iznemoglo starac na Zemlji koju kontroliše velika štitič-korporacija koja prodaje ljudima pravo na život, time što ih spaseva od zračenja. Na unakaženu Zemlju, istovremeno, dolaze i ubice sa planete Zajst, prapostojbine Gorštaka, da ubiju Konora. Njihovom smrću, Konor ponovo postaje besmrtni, mlad i...lep.

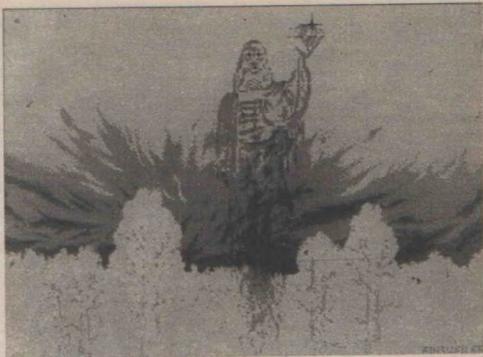
ROLLERBALL

Dotični film je nekada bio hit, a igra za C-64 napravljena po ovom opasnom, futurističkom sportu jedna je od najpopularnijih igara svih vremena. Amigine

verzije nije bilo do sada, kada su se momci iz „Team 17“ setili da otkupe prava. Grafika je lepša nego za C-64, likovi su veliki, digitalizovan je zvuk lomljenja, uzvika, ovacija publike itd. Ono što je bilo najvažnije za C-64 verziju, atmosfera, zadržano je i u novoj verziji, tako da bi igra trebalo da bude pravi hit.

CRYSTALS OF ARBOREA

Mogroth, Vladar Haosa je potopio celu Zemlju, jedino je spasio ostrvo Arborea. Ono što održava ostrvo podalje od Mogrotha su četiri kamena koji predstavljaju simbole vode, vatre, zemlje i neba. Uprkos činjenici da je uništio celu Zemlju, Mogroth je poslao svoje trupe Mraka da se domognu magičnog kamena i unište Arboreu. Kao vođa odbrane, prvi zadatak ti je da organizuješ svoju družinu. Zatim ti predstoji da na više od 16000 lokacija ovog ostrva uništiš neprijatelja i uz put, naravno, rešiš još mnoge probleme i zadatke. Pogled je u 3D, sa divnom grafikom i animacijom. Ovo je jedna od onih legendarnih avantura koje sigurno mogu da se igraju celo leto.



FULL CONTACT

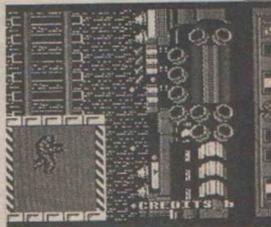
Članovi Triade, Istočnjačke mafije, ubili su celu porodicu pred očima jasnog dečaka. Zakleću se na osvetu, on počinje da uči drevne borilačke veštine. Posle dosta godina, sada već odrastao (možda malo i mator) čovek, polazi goloruk u napad na bandu. Raznovrsnost udarača, lepa grafika i nešto lošija animacija karakterišu ovu borilačku igru. Posle svakog ubijenog šefa, moguće je u bonus nivou popraviti svoju sposobnost. Posle osmog ubijenog, čast familije je povraćena. Pored ovog klasičnog borilačkog dela, moguće je boriti se na smrt sa svojim prijateljem ili ići na turnir gde se bori 4-16 takmičara za veliku nagradu.

BLUES BROTHERS

Postoji određena grupa ljudi koji jednostavno obožavaju film „Braća Bluz“. Pošto takvih ljudi ima stvarno mnogo, „Titus“ je otkupio licencu i napravio igru sastavljenu od nekoliko različitih pod-igara koje prate ključne scene filma (naravno i legendarnu jurnjavu kolbna kroz tržni centar). S obzirom da je video verzija ovog filma bila jedna od najbolje prodavanih u 1990-toj, verovatno je da će ova igra biti pravi hit.

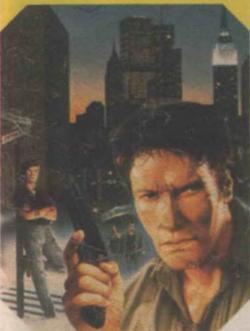
MERCS

Internacionalni teroristi kidnapovali su američkog predsednika. Kao plaćenik, ti (i tvoj prijatelj) treba da predeš 8 nivoa urbane pucačine i uz put uništiš najraznovrsnije borbene naprave koje su okrenute protiv vas. Pogled je iz ptičje perspektive (kao COMMANDO), a skrolovanje se vrši u svih 8 smerova, svaki igrač može da nadograđuje svoju ubojnu moć od pistola do bacača plamena i trostrukog minobacača. Iako ideja nije originalna, igra je sjajna i vrlo razna. Ako ste uprkos letu zatrebani za tešku pucačinu, ne treba tražiti ništa dalje od MERCS.



CRIMEWAVE

Na prvi pogled ova igra deluje kao klasična pucačina: ubij sve i vrati se sam. Međutim, CRIMEWAVE je više od toga. Čeka nas pregršt tajnih prostorija, lozinki koje treba sakupiti, različito oružje i oprema, kao i horde uličnih razbojnika koje nam stoje na putu do konačnog cilja: rasčišćavanje grada od kriminala i spasavanje predsednikove kćerke.



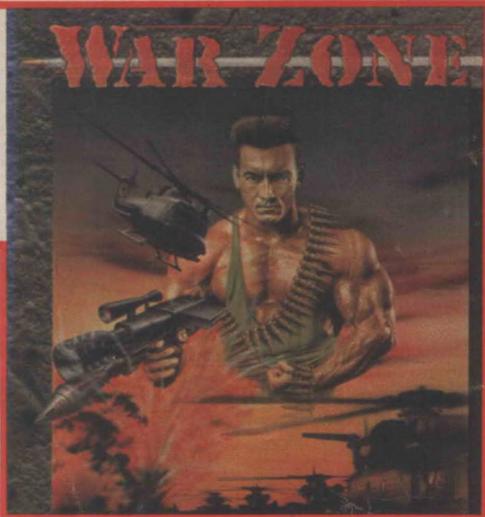
TOKI



Toki je imao divnu devojkicu Miho. Izenada jednog dana se pojavio opaki čarobnjak Vookimedio. Oteo je prelepu Miho, a Tokija pretvorio u gorila! Jadni Toki mora u svom novom obliku da pređe 8 nivoa, kako bi se oslobodio čarolije i spasio Miho (pitanje je šta mu je od ta dva preče). Pogled je sa strane, skrolovanje se vrši u 8 pravaca, a Tokijev zadatak je da preskačući provalište, koristeći ljanje i izbegavajući neprijatelje dođe do Vookimedia. Kada god uđe u vodu Toki nabaci romilačke naočari i roni. Svakako, i tu ga očekuju neprijateljski raspoložene životinje.

WARZONE

Godina je 1999. Svetski mir je ugrožen nepoznatim silama. Vi, sa ili bez svog kompanjona, izabrani ste među milionima hrabrih ratnika da predvodite odbrambeni napad na snage haosa i nasilja. „Core Design“ nam nudi još jedan „COMMANDO“ klon. Kao i uvek kod takvih igara, čeka nas raznovrsna gomila neprijatelja, oružja i džinovski protivnik na kraju svakog od osam nivoa.



RBI BASEBALL II



Dobro, prvog dela nije uopšte bilo na kompjuterima, ali nema veze, RBI BASEBALL II je divna sportska igra. Istoimeni automat je pre godinu dana napravljen u SAD, ali nikada nije prešao okean. Bilo kako bilo, igra je inspirisana filmom „Major League“ sa Tomom Berinđerom i Čarlijem Sinom u glavnim ulogama. Likovi van igre (pri izboru taktike, igrača itd.) digitalizovani su iz ovog filma, a glavni akteri na terenu su animirani specijalnom metodom. Digitalizovane su ključne tačke ljudskog tela za udarac bezbol palicom, a zatim su one povezane, obojene i osenčene, tako da se dobila najrealnija moguća animacija. Pored same igre, moguć je i transfer igrača, sa pravim imenima, osobinama i statistikama iz svih 26 profesionalnih klubova SAD godine 1989. Još jedan mega-hit za letnje dane.



RED BARON

Jedna od najvećih legendi avijacije Prvog svetskog rata, Crveni Baron pojavio se i na kompjuterima. Korišćenjem specijalnog 3D Space sistema omogućeno je prikazivanje velikog broja 3D filovanih poligona, bez primetnog usporavanja igre. Na raspolaganju je 28 engleskih i nemačkih letoplova sa početka ovog veka. Isticanjem u borbama, moguće je dobiti unapređenja, pa čak postati i vođa eskadrile. Pored igre, pravi ljubitelji letenja biće oduševljeni potpunom biografijom letaca i borbi u ratu, obogaćenom digitalizovanim slikama.



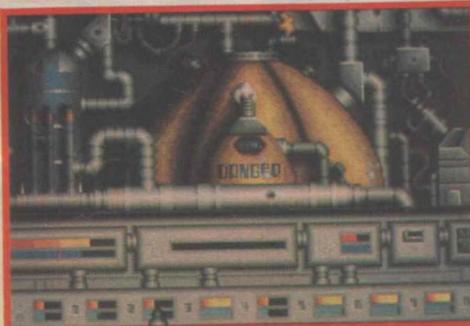
THE SECRET OF MONKEY ISLAND

U poslednje vreme je sve više igara koje za tematiku imaju gusarske doživljaje. Tako nas ova avantura uvodi u istraživanje Karipskog mora i mnogih tajni koje ono krije. Grafika 3D, originalni rege soundtrack, animacija koja treba da dočara utisak filmske projekcije (različiti položaji kamere, pokreti likova po dubini ekrana), kao i veliki broj zagonetki, zamki i ljutih gusarskih okršaja garantuju nam dobru zabavu u otkrivanju tajne Majmunskeg ostrva.



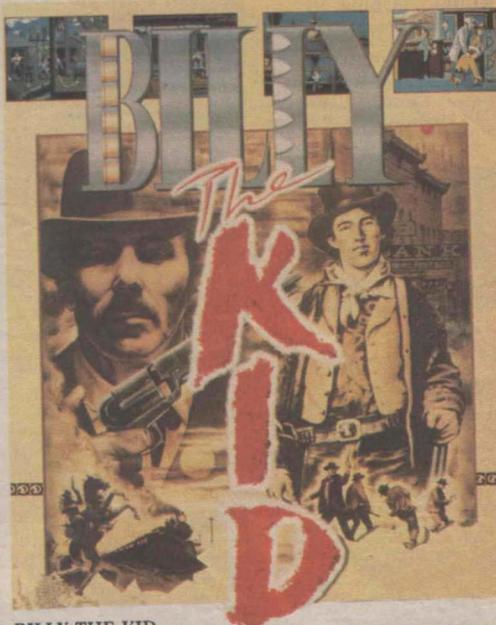
CRUISE FOR A CORPSE

Dvadesetih godina ovog veka, inspektor Raul Disentje krenuo je na idilno krstarenje po Mediteranu. Ali, samo što je putovanje počelo, na brodu je otkriven leš! Reč je o nikom drugom do samom domaćinu, Niklosu Karabudjanu, grčkom brodovlasniku. Na inspektoru Raulu je da rasvetli misteriju ovog ubistva i zločinca (ili zločince) preda pravdi.



HOSTILE BREED

Planetu Genaro-5 potresao je strahovit zemljotres (ili se to onda zove genarotres?) koji je porusio laboratorije u kojima su se ispitivali mutanti. Mutanti, k'o mutanti, preživeli su genarotres i pobeegli. Toli ko su strasni da nikakva odbrana stanovništva ne pomaže. Kao probni pilot vojnih lovaca, zadatak ti je da kroz osam ključnih delova planete nades i ubijes mutante. Inače, ovo je prva 16-bitna pucačina firme „Palace“. Skrolovanje je horizontalno, lovac može biti opremljen dodatnim oružjem, popravljn, a zahvaljujući kompjuteru u lovcu koji je povezan sa specijalnim topovima, moguće je i unistavati floru koja pomahnitano raste usled neormalnih uslova u atmosferi planete.



BILLY THE KID

Legenda o Bili Kidu jedna je od najčuvenijih priča sa Divljeg Zapada. Za svojih 19 godina života Bili Kid je ubio u revolverskim okršajima 23 čoveka, da bi mu na kraju došao glave nekadašnji prijatelj i takođe desperado, ali potom šerif Pet Geret. U ovoj igri u poziciji ste da birate između ova dva lika, i u zavisnosti od toga igrate dve relativno različite igre, sa istovetnim krajem: okršajem nasred ulice. Samo je dan može preživeti.



ALIEN BREED

Kada je napolju više od 30 stepeni, uz hladnu koka-kolu, dobro dode jednostavna, ali luđacka pucačina. „Team 17“ je napravio ALIEN BREED bez preterane želje da stvori originalnu igru. Ali, zato je pucačina prvoklasna. Pre svega grafika, jer komplet na pozadina je nacrtana paletom od 32 boje, što je za ovakvu vrstu igre prava retkost. Odličnu vizuelnu stranu igre najavljuje i lep početni demo. Kao što je to i red u ovakvim igrama, početno naoružanje je bedno, da bi se priključivanjem na terminale moglo dobiti bolja oprema. Inače, najavljuje se već i nastavak ove igre za početak sledeće godine.

F1-17A

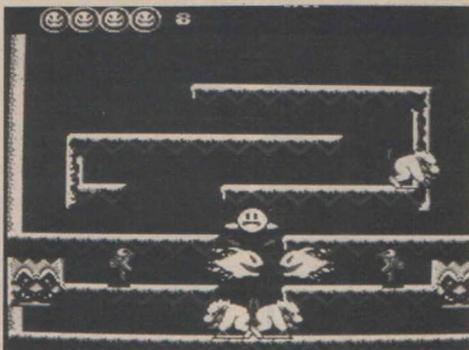


Evo još jedne bombone za ljubitelje visina. Još se nije slegla prašina oko „MicroProse“-ovog F-19 STEALTH FIGHTER-a, a ova firma je napravila i nastavak. Odlike su, naravno, bolja grafika, veći teren i još veća tehnička preciznost, zahvaljujući informacijama iz Pentagona. Moguće je leteti iznad Srednjeg istoka, Evrope, Severnog Japana, SAD i Kolumbije. Postojace i mogućnost korišćenja ekstradiskova koji će sadržavati druge teritorije, više misija, neprijatelja i oružja.



BUBBLE BOBBLE III

Nastavci popularnih igara se, zahvaljujući odličnoj prodaji, nižu jedan za drugim. Tako eto i trećeg nastavka sage o malim brontosaurusima koji bljuju balončiće. Izvođenje će biti vrlo malo promenjeno, samo će novi nivoi, cake i neprijatelji ponovo privući obožavaoce ove igre. ─



SPIKETA IN TRANSILVANIA

Spakji je simpatična imitacija Hogara Strašnog, koji tumara po starom transilvanijskom zamku pokušavajući da oslobodi svojih osam drugara koji su zarobljeni posle brodoloma Spakji-jevog brodića. Ako se neko čudi šta će viknuti u Rumuniji, mornici su u stvari krenuli da otkriju Ameriku, ali su kod trećeg semafora omašili skretanje za L.A. (68396957 km). Svaki od Spakjijevih drugova je zatvoren u posebnoj ćeliji, što znači da mu treba osam ključeva. Osim predmeta koje skuplja u igri, i koji mu pomažu pri ispunjavanju zadatka, Spakji može naići i na Arbolda, madioničara-amatera koji će mu rado pomoći, ako se ne zbuni pa ga pretvori u jarca! ─



SNOW BROTHERS

Poslednja dva velika hita firme „Ocean“ bili su RAINBOW ISLANDS i PANG, konvertirane sa automata. Evo i trećeg u tom stilu. I avirntska igra sa 50 nivoa predstavlja nam glavni lik: malog snežnog čoveka koji ubija neprijatelje tako što ih pogodi sa 4 grudve, a zatim odgura. Pored grudvi, snežni čovek može dobiti i super-dodatke. Posle 10 nivoa, herojci se nalaze na bonus-nivou, pred velikim neprijateljem koga treba da pobeđi. Kao u RAINBOW ISLANDS i BUBBLE BOBBLE, postoji mnogo bonus-predmeta ako se izvrše određeni zadaci ili ekran početi na određen način. ─



PAPERBOY II

Jedan od najvećih hitova svih vremena na 8-bitnim računarima jeste PAPERBOY, firme „Elite“. Punih pet godina posle pojave ove igre, „Mindscape“ je napravio nastavak u kojem legendarni rasturač novina treba da obavi svoje svakodnevne obaveze. Izvođenje, svakako, nije radikalno drugačije, a opet je potrebno raznositi štampu stanovnicima i pri tom paziti na svakakve prepreke, od klinaca na skejtovima, do automobila na daljinsko upravljanje. ─

SKULL & CROSSBONES

„Domark“ je pre nekoliko meseci potpisao ugovor sa firmom „Tengen“, specijalizovanom za izradu automata za igre. Prva od niza konverzija je SKULL & CROSSBONES, priča o piratskom životu. Ali, za razliku od legendarnih PIRATES!, ovo je arkada za više igrača u kojoj je potrebno naći blago uz pomoć svojih mišića i mača. Svakako, tu su i drugi pirati, madioničari i ostali prisbevnici koji su se sjatili u potrazi za boljim životom. ─



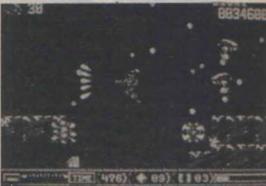
TIP OFF

„Anco“, firma koja je donela, pō svemu sudeći, najbolju igru Amigi, KICK OFF, spremila je još jedno sportsko iznenađenje. Sportski zaljubljenici su dobili i TIP OFF, basket u stilu KICK OFF-a. Pogled je odzgo, zadržana je velika brzina, kao osnovna kvalitetne sportske simulacije, a tu su, logično, i sve mogućnosti obične košarke. ─



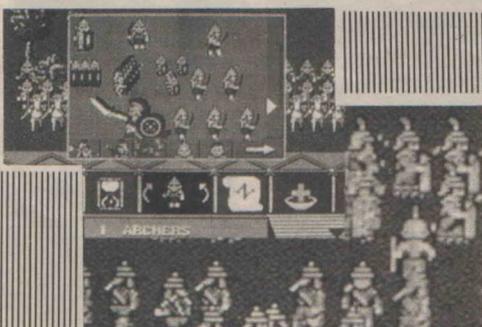
TURRICAN III

Jedna od najpopularnijih modernih pucačina, TURRICAN, dobija i treći nastavak. Izvođenje će biti klasično, sa skrolovanjem u svih 8 smerova, bezbroj oružja i neprijatelja. Pored novine u drugom delu, sa horizontalno skrolujućim bonus-nivoom, biće još nekih zanimljivosti koje će doprineti boljoj oceni. ─



INDIANA JONES IV

„U.S. Gold“ je otkupio pravo i napravio četvrti deo sage o neustrašivom arheologu na osnovu Spilbergove novele „Mladi Indijana Džons“. Za sada nema reći o eventualnoj pojavi filma, ali će se zato igrači sladiti još jednom arkadnom avanturom sa više nivoa, u kojoj glavnu ulogu ima mladi Indi. ─



COHORT

Ratna veština Julija Cezara i danas se proučava u vojnim školama širom sveta. Ne čudimo se onda što ima puno strateških igara čija je tematika Rimsko Carstvo (čudi što takvih igara nema još više). Za razliku od CENTURION-a, COHORT je daleko jednostavniji za igranje, mada ostaje otvoreno pitanje koliko je time izgubljeno na realnosti. Vojska sadrži tri roda: pešadiju, strelce i konjicu. Komanduje se pomoću ikona, a cilj je pokoriti divlja severna plemena i proširiti uticaj Rimskog Carstva. ─



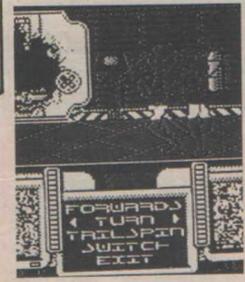
WACKY RACES i QUICK DRAW McGRAW

„Hi-Tec“ nam je pripremio još dva hita po crtačima firme „Hana-Barbera“. **WACKY RACES** se bavi doživljajima Draguljčeta (sećate se tog ofucanog džukčeta koje se onako podlo smeje posle svake sitne pakosti koju napravi); ovo nije još jedna obična jurjava, već odlično osmišljena trka sa stalnim korišćenjem mozga. Jer, štos je umaći takmacima, a zatim im postaviti raznorazne zamke koje će ih zaustavi-



MIDWINTER II: FLAMES OF FREEDOM

Nastavak ove sjajne igre donosi nam opet puno uzbuđenja i akcije. Borbe avionima, okršaji podmornica, napadi na brodske konvoje širom okeana; tajni transporti koji pod okriljem noći prenose super oružje iz jedne u drugu bazu, izvidanje iz vazduha pomoću balona, sukobi megapremljenih tenkova-amfibija po svim vrstama terena... dobro, jel' dosta? Pare u šake i zovite svog prodavca!

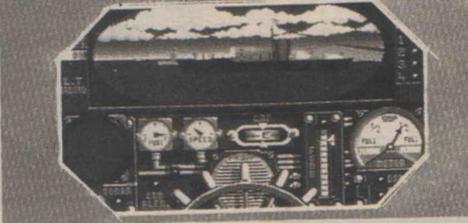


DOMINION

U 0-toj dimenziji postoji civilizacija Chitona, koja kontroliše čitav kosmos. Na oko svakih 35 miliona godina posećuju Zemlju da vide kakvo je stanje. Prošli put su zatekli dinosaurse kako terorišu ostali živi svet, pa su ih istrebili. Sada dolaze ponovo i zateći će zagađenu atmosferu, ozonske rupe, ratove i glad. Chitoni ispituju podobnost određene populacije tako što izaberu jednog predstavnika koga testiraju... Na (ne)sreću, ovog puta si to ti. Ova kompleksna 3D arkadna avantura, sa odličnom muzikom, mnogo likova i zamki sigurno će zadovoljiti i najzibirljivije igrače.

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

Tvoreci hita **SHERMAN** Ma napravili su nimejk odlične i nekada veoma popularne igre: na 60 mm odoreni **64 - DESTROYER-a**. S obzirom da je stvar u pitanju za 18-bitnike, smešna su u neka poboljšanja. Situacija je smeštena u Drugi svetski rat, gde kroz 15 različitih i komplikovanih misija igrače treba da ostvari pobjedu nad Slama Osovine.

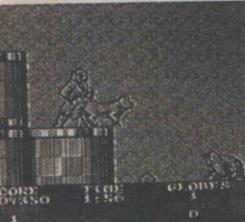


ti. Konj **Quick Draw McGraw** je na našim prostorima poznatiji kao **Rz Brzotrz**, i smešta nas u vreme Divljeg Zapada, gde hrabri šerif **Rz Jurca** po krovu pomahnitalog voza, pokušavajući da ga zaustavi. Na tom putu isprečuju mu se Indijanci, desperadosi, i slične kreature rešene da mu slome vrat.



SHADOW DANCER

Nindža-heroj iz igre **SHINOBI** ponovo je u akciji sprečavanja terorista. Ovog puta je sa njim i verni pas-čuvar. Skrolovanje je nalevo, neprijatelji iskaču sa svih strana, a nindža k'o nindža, može da ih zaustavi svakakvim udarcima. Prvi nivo je aerodrom Majami, drugi je avion, a zatim dolaze voz, fabrika, raketa i baza itd. S obzirom na prastarijsku ideju, glavni kvalitet igre je dobro izvođenje - odlična grafika sa lepim senkama, veliki likovi i brzi pokreti. Ljubitelji nindži dobili su još jednu klasičnu tuču.



MEGA TRAVELLER 1: THE ZHODANI CONSPIRACY

Jedna od najkompleksnijih kosmičkih igara do sada. Kao što se iz naziva vidi, planiraju se već sada nastavi, što znači da se ozbiljno računa na veliki uspeh. To nije čudno, kad se uzme u obzir šta sve igra nudi: 70 različitih karaktera, pet vojnih klasa (pešadija, mornarica i snabdevanje), izvidaci, marinci i snabdevanje), 28 planeta i satelita u osam Sunčevih sistema!

LOP EARS

Ne može se reći da je da je ideja za ovu igru naročito originalna - zec se izgubio u velikom gradu! Moraš mu pomoći da se vrati u šumu, jer ga u gradu vrebaju ptice, psi i ostali životinjski primerci. Pogled je sa strane, kao i u većini arkadnih avantura u kojima je potrebno kombinacijom predmeta rešiti zadatak. Grafika je odlična, pozadina je kolorna, likovi simpatično animirani i sve prilično posedca na crtani film. U početku, kombinacije predmeta deluju prilično komplikovano, ali uz malo razmišljanja moguće je sve rešiti.





METAL MASTERS

U budućnosti nema ratova, gladi i problema, tako da se ljudi zabavljaju na nove načine – gledaju borbe robota u areni. Roboti su ogromni, snažni i što je najvažnije mogu posle pobe da se opremaju raznim dodacima. Ovakva priča je dovoljna da se stvori klasična tabačina na stacionarnom ekranu. Igru mogu igrati jedan ili dva igrača, svaki sa svojim gvozdanim ljubimcem. Lepeza udaraca i pokreta zavisi od robota do robota, ali najvažnije je sakupiti dosta novca od pobe da kupiti, recimo, električnu testeru ili topuzinu. Interesantna tabačina sa vrlo lepom atmosferom i, svakako neinteresantnom idejom. Predborbena sekvencna podizanja robota odaje utisak da su to ogromne naprave, međutim, u ringu deluju prilično mali i slabasni.

SUPREMACY

Ko bi pomislio da ovako kompleksna igra, fantastično urađena za Amigu, ipak može da se sabije u 64K? Doduse, nedostaje nešto animacije, i primetno je osipanje planeta, tj. manjak, ali to i dalje predstavlja fantastičnu igru. Cilj je ostvariti nadmoć u svemiru, potukavši nekoliko protivničkih rasa, istovremeno brižljivo odgajajući sopstveni narod.



ROLAND

Najnoviji nezvanični nastavak BUBBLE-a. Kažemo nezvanični, jer je u principu reč o istom tipu igre, kao i načinu igranja, samo je sve zavijeno u drugačiju ambalažu. Dvoje



METAL MUTANT

Roboti su u dalekjoj budućnosti ovladali svetom. I tako, hrabri ratnik kreće u boj protiv konzerve. Ali, ne kreće ceo, jer naučnici njegov mozak usaduju u telo robota (kao u „Robocop“-u). Horizontalnoskrolujuća humoristička pucačina je delo francuskih programera. Poznato je da Francuzi prave pomalo otkaćene igre, pa je tako i ova igra „opićenaa“ na svoj način. Čudovišta ima svakojakih, pa čak i metalnih in-seketa veličine skoro celog ekrana. Pored „ozbiljnih“ čudovišta, tu su i leteci švajcarski perovezi, konzerve supe... Sve u svemu, interesantna igra sa divnom grafikom i dobrom animacijom.



GEM'X

Jedna od retkih originalnih japanskih igara, što se vidi i po zapeletu: ljupka devojka po imenu Kiki i njene drugarice na svakom nivou traže od igrača da uz puno mozganja reši problem stavljen pred njega, kako bi mu otkrile svoje čari. Problem se sastoji u tome da se kockice na levoj strani ekrana poslažu u isti raspored kao na desnoj strani. Potom sledi nagrada, ali o njoj necemo ovom prilikom.



FLOOR 13



THE MINDBENDING ALIENS FROM HYPERSPACE

Ha, interesantnog li (i kratkog) naslova! Vanzemaljci iz x-te galaksije skoknuli su kroz vreme i prostor i kidnapovali neke ljude. Hipici i slični „udareni“ tipovi vode vas kroz totalno otkaćenu arkadnu avanturu. Izvođenje je u stilu „Sierra“ igara sa „point-and-click“ načinom igranja.

Svima je poznato da Ameri imaju CIA-u, a Rusi KGB. I Englezi imaju tajnu obavestajnu službu za odbranu vlade, ali njeno postojanje se ne reklamira kao prve dve. U najnovijoj igri „Vigini“-a pojavljuje se takva organizacija, čiji je štab smešten na 13-tom spratu zgrade u Londonu. Igrači se za potrebe vlade omogućavaju da vrši atentate, mučenja, potkupljivanja i sve ostale „prijava“ radnje. Zadataka ima dosta, a većinom su spasavanje vlade od skandala ili od napada. Odlična triler-igra koja će sigurno zaraziti sve igrače koji makar malo žele da upotrebe mozak za igranje.





COMPUTER EQUIPMENT AND TRADE



ovlašćeni prodavac firmi:

- RAČUNARI
- LICENCNI INOSTRANI
SOFTVER
- POSLOVNI
INFORMACIONI
SISTEMI
- SERVIS I REZERVNI
DELOVI
- POTROŠNI
MATERIJAL
- KNJIGE I ČASOPISI
- NAMEŠTAJ ZA
RACUNARE

Compaq Computer Corporation
Dell Computer Corporation
IBM
Mikrohit
Wearnes Automation
Ashton - Tate Corporation
Auto Desk Inc.
Borland International Inc.
Computer Systems Advisers, Inc.
Fox Software
Lotus Development Corporation
Microsoft Corporation
Nantucket Corporation
Novell Inc.
Oracle Corporation
Peter Norton / Symantec
The Santa Cruz Operation
The Software Link
STSC, Inc.
WordPerfect Corporation
WordStar International
Vielhauer

CET
COMPUTER
SHOP

11000 beograd, maršala tita 17/II
telefon: 011/336-630
fax: 011/682-486

B E O S O F T

Mc Donald's medju softverom

za Commodore 64/128



potpuna automatizacija

- Kompjutersko evidentiranje narudžbi
- Kompjuterska kontrola snimanja

uvek isti kvalitet

- Svaka kasete prolazi kompjutersku 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!*

