

Svet

11/93

# KOMPJUTERA

CENA 200.000 DIN.



**Microsoft Visual Basic 3.0 • Smalltalk/W for Windows  
Designer 4.0 • Picture Publisher 4.0 • WildAngle 3.0  
Mac Quadra 9400V • Sound Blaster Pro 16  
...i još deset proizvoda sa domaćeg tržišta  
Paket 16 programa za Amigul • Nove igre**

YU ISSN 0352 - 9031



9 770352 503005

35 DEN, 150 SIT

Broj 110, novembar 1993.  
Cena 200.000 dinara

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

Uređuje redakcijski kolegijum:  
**Tihomir Stančević**  
**Vojislav Gašić**  
**Nenad Vasović**  
**Goran Kramanović**  
**Emin Smajić**  
**Vojislav Mihaljević**

Likovno-grafička oprema:  
**Brankica Rakić**  
**Rina Marjanović**

Ilustracije:  
**Predrag Milčević**

Dopisnici:  
iz **Zorica Jelić (Francuska)**,  
**Aleksandar Petrović (Kanada)**

**Stručni saradnici:**  
**Aleksandar Veličković**, Dušan  
Dimitrijević, Bojan Zanoštar,  
**Branko Jeković**, Rejla Jović,  
Gradimir Joksimović, Dušan  
Katić, Marko Kirić, Dalibor  
Larik, Nebojša Lazović, Ivan  
Obrovski, Vladimir Drović,  
Slobodan Popović, Samir  
Ribić, Duško Savić, Nikola  
Stojanović, Dušan Stojićević,  
Dejan Šunderić, Branislav  
Tomić

Sekretar redakcije:  
**Natasa Uskoković**

Tehnički saradnici:  
**Zeljko Novilović**  
**Srdan Bukvić**

**Telefoni redakcije:**  
011/ 322 0552 (dnevnik)  
322 4191, lokal 389  
**Fax:** 322 0552

**BBS:** 322 9148  
Alexander Swanwick (SysOp)

Pretpлата za našu zemlju:  
tromesečna 510.000,- din,  
polugodišnja (6 meseci)  
1.020.000,- din. Uplata se vrši  
na žiro-račun broj:

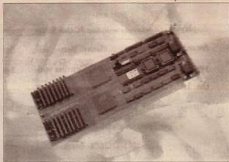
60801-603-4-24875, uz  
obaveznu naznaku: „Kompanija  
Politika, pretpлата na list Svet  
komputera“. Poslati uplatnicu i  
punu adresu. Telefon  
pretplatne službe: 011/322 87  
78. Informacija za pretplatnike  
iz inostranstva je na  
stranicama I/O PORT-a

**Rukopise, crteže i fotografije  
ne vraćamo**

Izdaje i štampa  
**Kompanija „Politika“, d.o.o.**  
Beograd, Makedonska 31.  
Predsednik Kompanije  
**dr Živorad Minović**

Redakcijski računari umreženi  
su preko „3COM EtherLink II“  
mrežnih kartica spojenih  
tankim Ethernet kablom.  
Najveći deo opreme za  
instalaciju mreže „Sveta  
komputera“ ustupilo je  
preduzeće DIGIT iz Zemuna.

## ColourGraphic Twin Turbo



**A**ko želite da duplirate rezolu-  
ciju prikaza na 2560 x  
1024 ili 1280 x 2048 tačaka, on-  
da je ovo prava stvar za vas. U  
pitanju je **dupla S3 akcelera-**  
**torska grafička kartica** na ko-  
ju se priključuju **dva SVGA**  
monitora. Naravno, stvar ne bi  
bila ništa posebno da ne postoi-  
ji posebni Windows softverski  
drajver koji omogućava da se  
površine jednog i drugog ekrana  
koriste kao da je u pitanju  
jedna površina (dvostruke visine  
ili dvostruke širine).

Moguće primene ovakvog  
proizvoda su vrlo raznolike.  
Duplirana radna površina je  
već dovoljno velika stvar: mo-

žete startovati po jedan pro-  
gram na svakom ekranu, ili  
dokument nekog programa  
držati na jednom ekranu a na  
drugom sve ostalo (ikonostas,  
pomoćne prozore, paletu bo-  
ja...), ili na primer jedan izlaz  
video kartice nameniti prikazu  
za publiku pri prezentaciji, a  
na drugom raditi pripremu i  
upravljanje prikazom.

Stvar je, kako to obično bi-  
va, prilično skupa – 750 funti.  
Vrhunac svega je što u jednoj  
mašini možete imati i do četiri  
ovakve kartice i tako raditi sa  
osam monitora i virtuelnom  
rezolucijom od 5120 x 4096 ta-  
čaka. **(TS)**

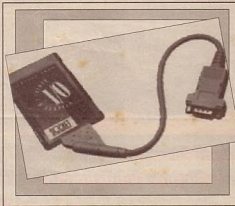
## Desktop PC sa ravnim ekranom

**R**avan kolor displej koji pod-  
ržava 64 hiljade boja je  
standardna oprema za  
APF4000 – stoni računar sa ce-  
nom od 6 000 dolara koji sadrži  
procesor 486DX2 na 66 MHz,  
VESA Local Bus grafičku kar-  
ticu, hard disk od 170 MB, flopi  
disk 1.44 MB i PCMCIA Type  
II slot za kartice. Potrošnja je  
manja od 50 W tako da  
APF4000 nema rashladni ven-  
tilator i veoma je tih. Računar  
ima i priključke za Ethernet i  
Token Ring mreže. **(BR)**



## PCMCIA serijska kartica

**S**erijska I/O kartica firme  
„Socket Communications“  
compatibilna je sa PCMCIA  
Type II slotom i omogućava  
prenos podataka brzinama do  
115 200 b/s. Parametri komuni-  
kacije konfigurišu se softver-  
ski. Uz karticu se isporučuje  
kabl dužine 20 cm sa DB-9  
itičnicem. Potrošnja električ-  
ne energije tokom prenošenja  
podataka je 150 mW, a samo 50  
nW kada je kartica neaktivna.  
Cena kartice je 215 dolara.  
**(BR)**



Informacije objavljene u rubrici „Hard/Soft scena“ dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampa. U većini slučajeva objavljeni podaci nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da sa njima ne raspolazemo.

Spremi smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cena i drugi uslovi prodaje...) i adresu, fax i telefon na kojem će čitaoci moći da dobiju više informacija. Naša adresa je: Svet komputera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd



**Psion Series 3a**



Poznati „Psionov“ džepni kompjuterčić pojavio se u novoj verziji. Iako se oznaka razlikuje samo po dodatom slovu „a“, unapređenja su prilično značajna. Pre svega, rezolucija LCD ekrana povećana je četiri puta (sa 240 x 80 na 480 x 160) što omogućava prikaz punih 25 linija sa po 80 (sitnih) znakova. Ekran sada prikazuje i sive nijanse pa grafički elementi donekle imaju 3D-look.

U računaru je i dalje „NEC-

ov“ V30H procesor (kompatibilan sa 80c86), ali sada na dvostruko većoj frekvenciji i na 3 umesto 5 volti. Smanjenje voltaže trebalo bi da donese manju potrošnju, ali je zbog većeg ekrana ukupan vek dve obične male baterije ostao na oko 80 sati rada, tj. čak tri-četiri meseca upotrebe (što se poklapa sa iskustvom autora ovog teksta).

Bolji ekran omogućio je i postojanje novih, vrlo lepih ekranskih fontova, a kompatibil-

nost sa programima za prethodni model ostvarena je na taj način što se za svaku tačku „starog“ ekrana koriste četiri tačke novog. Zavisno od veličine slova, tekst se prikazuje na nekoliko načina – od sitnih 80 znakova u 25 redova, preko 75 x 17, do 55 x 9.

Što se tiče ugrađenih programa, Word je prilično unapređen po ugledu na „Microsoft“ Word za DOS, koristi stilove i ima veće mogućnosti formatiranja teksta. World ima povećanu bazu gradova i, naravno, detaljniju mapu sveta. Bolje zvučne mogućnosti omogućavaju još ponešto osim običnog pisanja sa zvučnika koji je sada nešto veći, a preko novougrađenog mikrofona Series 3a može da prihvati zvučni zapis u memoriju (8 KB/s) i emituje ga po želji. Program za baze podataka, a naročito Agenda, bitno su unapređeni, a sada je tu i Spreadsheet (tabularni kalkulator) koji, zavisno od veličine slova, prikazuje 204, 91, 50, 45 ili 35 polja od maksimalne matrice sa 256 x 8192 ćelije. Računar sada poseduje i Backup opciju (na Flash-RAM kartice ili na PC preko interfejsa).

Cene: Psion Series 3a sa 256 KB memorije je 270 funti (330 funti sa 512 KB). (7S) ↓

**Mini Hard/Soft scena**

● Microsoft pored čuvenog Flight Simulatora najavljuje Microsoft Space Simulator, svemirsku simulaciju sa prmesama klasičnih igara tipa Elite.

● Quantum je izbacio ProDrive R1809, 3,5-inčni SCSI-2 hard disk kapaciteta 1,8 GB sa prosečnim vremenom pristupa od 10 ms.

● IBM proizvodi matične ploče sa svojim 486DLC3-75 procesorom sa trostrukom internom frekvencijom. Čip je nešto sporiji od „Intelovog“ 486DX2/86, ali znatno jeftiniji. Međutim, prema dogovoru sa Intelom, IBM ne sme da prodaje samo procesore već isključivo čitave ploče.

● Apple je i zvanično predstavio Neutron, jednog od prvih PDA računara (Personal Digital Assistant – lični digitalni pomoćnik). Najavljene su i specijalno dizajnirane verzije: Neutron On Call – beli model sa crvenim krstom (za lekare), Neutron On Site – za crvenom zaštitnom navlakom (za rad na terenu), i Neutron Sport – u žutom kućištu otpornom na kvašenje. Priča se i o modelu Neutron Tablet (plosnati, kao Pad-računari) i My First Neutron (specijalno prilagođen deci). (7S) ↓

**Monitor na okretanje**

Portrait/15 Plus je 15-inčni monitor za PC računare koji pod Windowsom omogućava korišćenje horizontalnog i vertikalnog prikaza. Uobičajeni horizontalni položaj monitora koristi se za rad sa Windows bazama podataka i tabelama. Kada vam treba tekst procesor ili DTP program, jednostavno okrenete monitor i dobijete celu uspravnu stranicu dokumenta. (BA) ↓

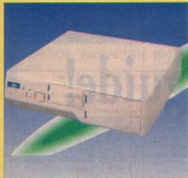


**Brza promena rezolucije Windowsa**

Američki „Binar Graphics“ tvrdi da njihov program AnyView može da promeni rezoluciju bez potrebe za ponovnim startovanjem Windowsa. Program omogućava i da se određeni grafički „režim“ veže za određenu aplikaciju (na primer, 1024 x 768 za CorelDRAW, a 640 x 480 za Solitaire) tako da se sa svakim startovanjem aplikacije automatski promeni i rezolucija. AnyView omogućava i definisanje virtuelnog radnog prostora većeg od formata ekrana po kojem se zatim može „šetati“. Ostaje samo pitanje kako bi se ovo parče softvera od 70 dolara ponasalo u kombinaciji sa nekom konkretnom grafičkom (i još, recimo, akceleratorskom) karticom... (7S) ↓

**Disk Optimizer for Windows**

Disk Optimizer for Windows firme „SoftLogic Solutions“ defragmentira datoteke na vašem hard disku u trenutima neaktivnosti sistema. Program omogućava prikaz slobodnog prostora na disku i njegovu optimizaciju. Podržani su i drajverovi velikog kapaciteta uz korišćenje EMS ili XMS memorije. Cena programa je samo 30 dolara. (BA) ↓



## Limarski fušeraj

Pospad cena kućišta i ispravljača (obično idu zajedno) od deset do trideset procenata tokom prošle godine je posledica tanjeg lima i ugradnje slabijih ispravljača. „Kacer Industrial“ je priznao da je stanjio lim svojih kućišta sa 1,2 na 1,0 mm. „Loyalty Founder Enterprise“ priznao je smanjenje na čak 0,8 mm. Ovi honkonški proizvođači tvrde da nisu imali izbora jer tajvanske firme obaraju cene ne samo tanjim limom, već i na ispravljače od 120-130 W stavljaju nalepnice deklarirajući ih kao 150-vatne. Drugi vid štednje predstavlja forsiranje midi desktop kućišta. Iako američki potrošači rado kupuju ova kućišta, proizvođači se žale da su Evropljani konzervativniji i žele komotnija kućišta koja su lakša za sklapanje i primaju više kartica. Ne znamo za vas, ali i mi volimo velike. (VG)

## ALI čipset

Kada smo pisali o ploči firme „Mega“ sa „Cyrix“ procesorom pomenuli smo do tada nepoznati „ALI-ev“ čipset čija je oznaka bila M1419. U međuvremenu smo saznali da je ALI skraćenica za „Acer Laboratories Inc.“, deo kompanije „Acer“ koji se odvojio u zasebnu firmu. Novi proizvod je M1429, čip-set koji podržava AMD 386 i 486, Cyrix M6 i M7 i Intel SX/DX, DX2, P24T (Overdrive) procesore i kontrolise po jedan „master“ i „slave“ Vesa Local Bus do 50 MHz. Čip je dopunjen baferom M1431 koji zamenjuje go milu TTL čipova, što opet snižava cenu ploče. Ova kolekcija biće dopunjena 180-pinskim čipom M1435 koji predstavlja most za PCI (Intellovu) varijantu Local Bus arhitekture sa boljim performansama ali i skupljim hardverom. (VG)



## Proton monitor

U modi su 15-inčni monitori. Lep primer je FM-1561A Multimedia Monitor sa ugrađenim zvučnicima koji radi na 1024 x 768 na 72 Hz i 1280 x 1024 na 60 Hz bez preplitanja (non-interlaced). Ugrađeni mikroprocesor kontrolise elektonski mlaz i moguće ga je preprogramirati za dvadeset različitih modova. Kao priloga je filter za ekološke čistunce. (VG)



## PCText card

Ova kartica ima TV tuner, ali nije namenjena prikazivanju slike na ekranu, već prijenosu, pregledu i spremanju teletekst informacija. Priloženi softver omogućava izbor opsega i TV kanala, pregled, izbor, editovanje teletekst informacija, prevod u ASCII format i štampanje teletekst stranica u originalnom obliku čak i na kolor štampaćima. Za one koji ne mogu bez televizije, na raspolaganju su video i audio izlazi za monitor, video ili PC-video kartu. (VG)

## Aztech Multimedia

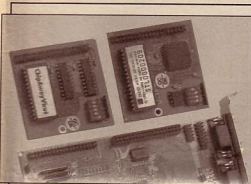
Lepi multimedijski paketi Litifu iz firme „Aztech Systems“. Najnovija verzija zove se Sound Galaxy Double Speed Pro 16 Multimedia Upgrade Kit i sadrži SG 16L zvučnu karticu, CD-ROM sa duplom brzinom prenosa (300 KB/s) sa multi-session pristupom i Kodak Photo CD kompatibilnoću. Paket sačinjava i pet CD naslova, mikrofoni i aktivni zvučnici. Čitav sistem je kompatibilan sa MPC2 specifikacijama uz sve dodatne pogod-



nosti kao što su 16-bitni zvuk i kompatibilnost sa nekoliko zvučnih sistema uključujući i MS Windows Sound System. (VG)







## Vitex protector

Firma „Kingroyal Co.“ je naj-  
veći tajvanski isporučilac  
I/O kartica i disk-kontrolera,  
a u svoj prodajni program uk-  
ljučila je „Vitexove“ proizvode  
za on-line antivirusnu zaštitu

hard-diska (Chipaway Virus) i  
ROM-butabilnih mrežnih stan-  
ica (StationLOCK). Kako sve  
mora da bude u trendu, u čip-  
ove je ugrađen Screen Saver  
Management (eto, da se nađe)  
kao prilog talasu „zelenih“ op-  
cija u novim proizvodima. (VG)



## TSMC

Interesantna tajvanska  
firma „TSMC“ proizvodi  
čipove. Zanimljivo je da  
ni jedan čip nije dizajni-  
ran u ovoj firmi, već se čip-  
ovi prave za druge ispo-  
ručioce. Tako ne treba da  
se nervirate oko toga da li  
je vaš procesor AMD, Intel  
ili Cyrix, jer verovatno  
dolazi iz „TSMC-a“. Za  
sada firma najviše proiz-  
vodi čip-setove za osnov-  
ne ploče, a dvadesetak  
procenata izlazi u obliku  
memorijskih čipova. Za  
sada je osvojena 0,5-mik-  
ronska tehnologija, kra-  
jem godine očekuje se  
0,5-mikronska, a cilj je  
osvajanje 0,35 mikronske  
tehnologije do 1996. godi-  
ne. (VG)

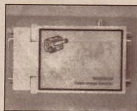
## Acer Chip Up Pentium



U svom modelu Acer-  
Frame 700 „Acer“ je  
instalirao novu Chip Up  
MP tehnologiju koja do-  
zvoljava da se računar la-  
ko unapredi za rad sa  
Pentium procesorom. Ug-  
radnjom Pentiuma raču-  
nar sam prelazi sa 32-bit-  
ne na 64-bitnu magistralu  
koristeći inteligentnu teh-  
niku detektovanjem na-  
zvanu FramePath. Kao  
dodatak, pored modula sa  
Pentiumom može da se  
instalira i dodatni Pent-  
ium u podnožje za proces-  
or pa se tako dobija prva  
multiprocessorska mašina  
bazirana na Pentiumu.  
Acer je ovim konfiguraci-  
jama namenio ulogu na-  
prednih servera. (VG)

## U OVOM BROJU

PRESTAVLJAMO	
Apple Quadra 640AV I	6
Apple CentrX 660AV	6
TAKMIČENJE	
Zlatna medalja za Urota	7
TEST DRIVE	
Mega AMD 486/40 MB	7
Microwps AMD 386/40 MB	8
T. M. Co., AMD 486/40	8
Apple PowerBook 180c	8
Otronix Trackball	9
Otronix Lynx 66 Cordless mouse	9
Langshine -863-L	10
	11
-885B	
ZA SVA ČULA	
Sound Blaster Pro 16	12
AIMS RadioTrack	13
TEST RUN	
Micragrafz Picture Publisher 4.0	14
WideAngle 3.0	14
SmartTV For Windows	15
Visions - The Autology System	15
Micragrafz Designer 4.0	16
Microsoft Visual Basic 3.0	17
NA LICU MESTA	
Miro Air i Anima	19
WINDOWS HELP	20
HARD/SOFT AMIGA	21
PO KUPAK	23
AMIGA SOFTMIX	24
Audio 81, Proper Grammar, Go Amiga!, Multitool, Power Fonts, Viewtext, Amiga Plot 2B, Ami Back, DynaCAD 2.0, Getused, VCL1 9.5, SK Shell, MCDMM 3.0	
SOFT AMIGA	
Superbase Professional 4	29
Page Stream 2.21 - Prof. Page 4.0	32
COMMODORE 64/128	
Vide od igre (12)	34
ATARI ST/TT/FALCON 030	
Sigma 1.0	34
Papillon	35
Atari Jaguar	36
Straight Fax 2.0	36
BBS POLITIKA	37
I/O PORT	50
SVET IGARA	53



## FoToGRAF

Samo pet minuta biće vam potrebno  
da instalirate ovaj eksterni video-  
graber. Uredaj se jednostavno ubode  
u paralelni port i nakon toga možete  
da digitalizujete statične slike. Moguća  
je digitalizacija u rezoluciji 640 x 480 u  
16,7 miliona boja. Uz graber dobijate  
softver i potrebne kablove. (VG)

# E, to je multimedija

Modeli Macintosha sa komponentama koje su u skladu sa svim vodećim trendovima, ali znatno bolje upakovane u celinu

**M**odularna koncepcija računara, primenjivana kod PC-a od kada se pojavio, omogućava nesmetano nezavisno razvijanje komponenti. Tako su vremenom nastajali novi grafički standardi, pojavljivali se nove zvučne kartice i drugo. Problem obično nastane kada to treba uklopiti u skladnu konfiguraciju.

U prvom delu istorije Macintosh familije, "Apple" je možda i grešio pravivši proizvod koji je, pored svih dobrih osobina, bio zatvoren za ostali svet. Secom, ta faza "jabuke" je prošla, ali je ostao lep običaj da se sve što je potrebno odmah smesti u jedan računar i

dovode u savršeni poredak.

Iako se na ovim stranicama ne nađe prostora za baš svaki novitet iz "Apples", pojava ovih modela nije mogla da prođe neobebeležena.

Quadra 840AV, model sa vrha Macintosh familije, sadrži procesor 68040 na 40 MHz, a oznaka "AV" trebalo bi da označi ugrađene audio-vizuelne mogućnosti. Centris 660AV dolazi u horizontalnom kućištu sa istim procesorom na 25 MHz. Oba modela imaju 1 do 2 MB video-RAM-a tako da prikazuju 24-bitnu grafiku na monitorima od 16 inča ili 16-bitnu na monitorima od 19 i 21 inč (1152 x 870 tačaka).

## Živa video-slika

U računare je ugrađen DSP (Digital Signal Processor) čip sa oznakom 3210 firme "AT&T". Zahvaljujući njemu, živa video-slika po NTSC, PAL ili SECAM standardu prima se preko kompozitnog ili S-video priključka i tretira kao bilo koji drugi tip podatka. Prikazuje se u klasičnom prozoru Macovog operativnog sistema u 65000 boja sa 30 slika u sekundi, a rezolucija je 160 x 120, 320 x 240 ili 640 x 480 tačaka. Video sekvencu se može zamrznuti, pokupiti jedan kadar ili kompletna snimiti na disk.

Video-signal prolazi kroz ra-

čunar posebnom šezdeset četvorobitnom sabirnicom koja je sprovedena i kroz konektor u nastavku NuBus slot-a za proširenje. To će omogućiti pojavu posebnih kartica za (de)kompresiju slike u realnom vremenu i druge funkcije. Pokretne slike iz računara mogu se proslediti i na (kompozitni ili S-video) ulaz, što omogućava prikaz slika na TV uređajima (za prezentacije) ili snimanje na video-rikorderu.

Korisnici dva "AV" Macintosha povezani preko Etherneta mogu koristiti svoje računare i kao telefone. Zbog propusne moći veze, razolucija je u tom slučaju 160 x 120 tačaka sa 10-15 slika u sekundi.

## Živi audio-zvuk

Sve ove mogućnosti DSP čip pruža i kada je u pitanju zvuk (ulaz, izlaz, snimanje, "telefoniranje" preko računara). U pitanju je 16-bitno semplanje na 8 do 48 kHz, dakle zvuk CD-kvaliteta. Snaga DSP čipa omogućava potpunu softversku emulaciju V.32 modema i fax-uređaja, pri čemu, onako uzgred, procesor stiče i da se istovremeno bavi zvukom CD-kvaliteta. Da sve bude još zanimljivije, novi programi će moći da koriste slobodno vreme DSP-a i za neke potpuno drugačije stvari (rendering, obrada slike...).

Priključenje računara na telefonsku mrežu izvodi se preko posebnog adaptera koji postoji u posebnim verzijama za različite PTT standarde koji se koriste u svetu. Priključak za adapter na računaru ima i jedan pin koji omogućava da dolazi telefonski poziv po potrebi uključi "uspavani" računar. Uz mikrofon koji dolazi uz računar i zvučnike ugrađene u monitoru (ili slušalice), "AV" se može koristiti kao puni dvosmerni telefon/interfon.





**Živi govor**

Tokom proteklih pet godina Apple je razvijao tehnologiju pod nazivom PlainTalk Speech Recognition, ili t. Casper. U pitanju je sistem za raspoznavanje govora koji radi nešto inteligentije od onih sa kojima smo se do sada srećali. Naime, Casperu ne treba govoriti reči da bi stvorio uzorak na osnovu koga ih kasnije prepoznaje. Na osnovu pravila generisanih uz pomoć 500 „govornika“ iz Amerike, Casper sam prepoznaje neku od 60.000 reči (iz rečenica). Naravno, za druge jezike potrebna su nova pravila i rečnik.

U praksi se sve to može koristiti za upravljanje računalom, od jednostavnih operacija (otvaranje i zatvaranje prozora, startovanje programa), pa do mnogo složenijih. Ono što je izgovoreno može se pridružiti određeni niz akcija (makro) koji računar zatim sam izvršava. Na primer, izgovorom „Clean house“ izbrise se sadržaj kante za otpatke (Trash) i poravnaju ikone. Da bi program razliko sebi namenjeni komandu od običnog govora korisnika može se definisati identifikaciona reč koja treba izgovoriti pre komande („Misko, sortiraj fajlove“, „Hal, isključi se“...).

PlainTalk poseduje i deo pod nazivom ITS (Tese to Speak) koji prevodi tekst u digitalizovani govor. Program vodi računa o intonaciji (diše glas pre upitnika, spušta pre tačke...), pravilno izgovara brojeve, datume, novčane iznose i sve to po želji – muškim ili ženskim glasom.

**Uskoro normalna stvar**

Upotrebljene u kompletu, multimedijalne funkcije novih Macintosha omogućavaju potpuno drugačiji način upotrebe računara. Tako je „AV“ Macu moguće izgovoriti naredbu tu, preuzmi moju elektronsku poštu i pročitaj je! Time se startuje telekomunikacioni program koji zove neki BBS i preuzima odgovarajuće poruke, otvara se tekst procesor, učitava datoteka i računar vam pročita poruke. S druge strane, tu je i integracija telefona, modema i faksa u jednom stacionarnom sistemu i, naravno, mogućnost rada digitalnim zvukom i živom slikom. Ukratko, sve ono što će jednog dana biti uobičajeni deo svakog računara.

Thimur STANČEVIĆ

# Mega AMD 486/40 MB

AMD-ova 486-ica u pravom okruženju

Oprevenću među AMD 486 pločama na ovim prostorima onomad se niismo baš pohvalno izrazili, iz ograde da se radi o prvim primercima i da se, verovatno, ne slaže nešto na relaciji ploča-BIOS-procesor. Bez obzira na veoma opreznu formulaciju, većina domaćih isporučilaca kompjuterske opreme uveravala nas je u ono što smo i sami pretpostavljali: procesor je sigurno u redu, ali ploča nije bila odgovarajuća.

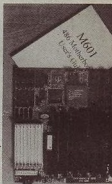
Već iz sledeće singapurske ture obećano nam je nekoliko „sigurno dobrih“ AMD ploča, a među najjačijima su bili „Mega“ i „T. M. Comp.“ (možda i „Sutlić“ stigne za ovaj broj). I dok je „T.M.“ dao celu aktuelnu konfiguraciju, „Mega“ nam je ponudila samo ploču koju smo mogli na miru da razgledamo i da u nju „ubudimo“ neke savšene stvari kao što su zatečeni VLB Cirrus CL5428 i VLB disk-kontroler.

Taman smo pomislili da smo prikupili malo literature o najnovijim čip-setovima i o tome šta koji podržava (koliko VLB slotova, koji master a koji slave, zašto ne može uvek više VLB kartica iako ima više VLB slotova...), „Mega“ je opet pokazala ekskluzivnost sa

SARC čip-setom (opet nikad čuli). Samo jedan čip (RC4018A4) krasni ploču i uz njega je samo mali custom čip (verovatno višestruki buffer) sa nalepnicom zbog koje nismo mogli da vidimo da li potiče od istog proizvođača. Uz ploču ide „Awardov“ BIOS koga možemo okarakterisati kao prilično „idiot-proof“ (otporan na maltretiranje).

Ostatak ploče čine keš memorija, osam SIMM podnožja i osam zamestabilnih slotova od kojih su tri sa Vesa Local Bus produžetkom i označeni su brojevima 0, 1 i 2 bez ružnih oznaka „master“ i „slave“. Elem, sve kartice rade u svim slotovima. Sve ono lepo što smo mogli da kažemo o prevencu ostaje i za ovo AMD ploču. Glatko postaje preko 133 CPU i preko 370 FPU Landmarka i, uopšte, sigurno je za dobrih dvadesetak procenata brža u svim operacijama sem memorijskih u kojima je brža i do 40%.

Koliko je bilo nezahvalno na osnovu prve AMD ploče tvrditi da je samo Intel siguran, toliko je nezahvalno na osnovu ove ploče tvrditi da je sada sve u redu. U svakom slučaju ova ploča radi veoma dobro, a ostale ćemo procenjivati prema re-



Slika: Mega 486/40 MB

došću pristizanja. Ako se odlučite za kupovinu možda ne bi bilo loše da se prethodno raspitate i proverite konfiguraciju na delu (sa onim programima koje vi koristite) jer kada vam na prvi pogled ispravna konfiguracija naknadno pokaže svoje unutrašnje meditative probleme obitno je već kasno.

Za sada, „Mega“ je sigurna, a o „T.M.-u“ pogledajte dalje u ovom broju. I bez VLB poslastica mašina je brža od dosadašnjih 486-ica ali svoje prave kvalitete pokazuje tek sa dobrim VLB kontrolerom (oko 3000 KB/s) i grafičkom karticom (preko 10 WinTouch-a).

IOVA GAŠIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme Mega

# Microsyst AMD 386/40 MB

**Matična ploča nove generacije**

Na veoma malom prostoru (22 x 17 cm) smesteno je zaista sve što je potrebno. Novi „Optijev“ čip 485SLC, AMD procesor, podnožje za procesor, osam podnožja za SIMM-ove i četiri za keš SRAM. Od šest ISA slotova jedan je osmoblitni, a ostali su nesmestoblitni.

Mali broj džemperja ukazuje na noviji BIOS i manju šansu da se pogreši u SETUP proceduri. Zaista, BIOS nudi dosta mogućnosti uključujući i, nekada dragoceni, HD Auto Detect. Sa konzervativnim BIOS setapom ploča ne odmice dale-

ko od proseka ali sa malo podesevanja daje preko 62 Landmarka i veoma solidnu brzinu na sabirnicu. Treba naglasiti da je ovo jedna od ploča koje zahtevaju grafičku karticu u prvom slotu, iako i u priručniku nije naglašeno. Ako se ne pridržavate ovog pravila deša-

vaće vam se razne nepredvidljive stvari od kojih je najbeobornija treperenje i nedostatak dela ekrana.

Inače, ploča radi vrlo lepo i pouzdano, sa posebno lepim obračunanjem memoriji koje je, skoro redovno, 40% brže od naše standardne ploče, što je ka-

U rubrici „TEST DRIVE“ predstavljamo opretnu koja je dostupna na domaćem tržištu. Ako imate da i Vi u svojoj ponudi imate zanimljiv proizvod, javite se (011/322-0552, T. Stanićević, V. Gašić). Opremu ćemo uzeti na „probnu vožnju“ desetak dana i to je sve što se liče osliva.

Radničke komponente koje prikazujemo u rubrici „TEST DRIVE“: instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji: GAMA 486 DX, 33 MHz, 256 KB cache, 8 MB RAM, hard disk Maxtor 7213AT (200 MB), A: 3,5"/144 MB, B: 5,25"/1,2 MB. Zahvaljujemo se firmi GAMA Electronics na pomoći u realizaciji ove rubrike.

# Zlatna medalja za Uroša

Na Informatičkoj olimpijadi u Argentini naša ekipa je osvojila dve medalje

Završetkom ciklusa takmičenja u organizaciji Društva matematičara Srbije sa nestrpljenjem se očekivao nastup ekipe naših najboljih programera na Međunarodnoj informatičkoj olimpijadi u gradu Mendoza u Argentini. Svima je bilo drago što je organizator i pored sankcija poslao poziv za učestvovanje i tako pokazao da će takmičanje imati više „olimpijskog duha“ nego ono od pre godinu dana u Nemačkoj, na kojem nije bilo naših predstavnika.

Ipak, zamalo se nije dogodilo da se ponovi ista situacija! Po poznatom receptu, neposredno pred takmičenje poziv je povučen. Zahvaljujući zalaganjima ambasada Argentine i naše zemlje u poslednjem času stiglo je odobrenje za odlazak na takmičenje tako da je naša ekipa krenula na petnaestodnevni put.

Naši predstavnici bili su propleplirani saveznog takmičenja: Vladimir Petrović, Božidar Radunović i Uroš Midić. Pošto je trećeplasirani Stanislav Sokorac na školovanju u Kanadi, njegovo mesto zauzeo je Amir Zolić. Sa takmičarima su pošli i organizatori domaćeg ciklusa takmičenja: Zoran Ognjenović iz Matematičkog instituta SANU i Jozef Kratić, asistent na Mašinskom fakultetu u Beogradu, koji je bio i u žiriju.

Troškove puta trebali su da snose takmičari. Iznos od 15000 DEM nikada se ne bi saopustio da nije bilo sponzora,

firmi „Jugoimport“, ATL, „Jugel“, Eurodata“, „Informatika“, SBS, „Biser Trejd Turs“, „Utilis“. Veliku pomoć pružila su i Ministarstva nauke i prosvete, kao i Matematički institut SANU.

Učestvovalo je 160 takmičara iz 51 zemlje koji se nisu takmičili ekipno, već pojedinačno. Raspadom SSSR-a i Češkoslovačke pojavilo se više zemalja sa veoma jakim takmičarima tako da je konkurencija bila jača nego proteklih godina.

Naši predstavnici učestvovali su prvo pod zastavom Jugoslavije, ali pošto je to nekima zametalo, organizator je odlučio da nastupe pod zastavom Ujedinjenih Nacija. Na kraju je pored beževca sa skraćeni-  
com „U.N.“ pisalo i „Jugoslavi-  
ja“, tako da nekima nije bilo jasno koju zemlju predstavlja naša takmičari.

Od naših takmičara najviše je pokazao Uroš Midić koji je osvojio prvu nagradu (zlatnu medalju) zajedno sa još dvanaest takmičara iz drugih zemalja (tri nagrade se dele u zavisnosti od broja osvojenih poena). Vrlo dobar bio je i Vladimir Petrović koji je osvojio treću nagradu (bronzanu medalju).

Po povratku sa takmičenja, čestitali smo članovima ekipe na postignutom uspehu, a utiske sa puta pripremimo za sledeći broj.

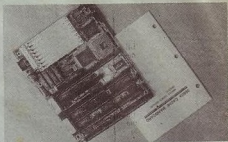
A. SWANWICK

Naše ekipe po povratku iz Argentine

(Slika D. JAVREMOVIC)



## TEST DRIVE



Slika: Miroslav BABIC

rakteristika ploča sa svežijim čip-setovima koje smo mogli da probamo u poslednje vreme. Posebno se preporučuje za

Windows primene gde pokazuju svoje, zaista dobre, karakteristike.

VOJA GASIĆ

## T. M. Comp. AMD 486/40

Klasična konfiguracija sa jakim srcem

Etama na ovim stranicama još jednog proizvoda koji krije oznaku AMD u svom središtu. „Advanced Micro Devices“ se ogleđeno opredelio da pomuti računare „Intela“, i što je najzanimljivije, moglo bi se reći da delimično uspeva u tome. Obzirom da je Intel po svemu suđeti „digo ruke“ od 386-ica, ovaj prostor uspešno popunjavaju manji proizvođači kao što su „AMD“ i „Cyrix“, ali se ne zaustavljaju na tome. Novi AMD-ov 486 procesor nudi veću brzinu od Intelovih DX procesora, pre svega zbog više radne frekvencije, a potpunu kompatibilnost.

Ovde prikazani računar iz ponude „T. M. Comp.-a“ obnavlja je oko matične ploče sa, dakle, „Am80486DX“ procesorom na 40 MHz, popularnim OPTI čip-setom („set“ zapravo čini jedan ili jedan ipo čip) i AMI BIOS-om. Na ploči su dva 8-bitna i šest 16-bitnih slotova od kojih su tri produžena u VLB slotove, a jedan od njih je „glavni“ (Master). Tu su, naravno, podnožja za SIMM RAM-ove i keš memorija. Sve u svemu, u jednu manje-više standardnu ploču ubačen je novi procesor i čitava kombinacija radi dobro i brzo. Brzin-



ski testovi i subjektivna ocena, kao što je i logično, odgovaraju onima koji su izneseni u prvom tekstu ove rubrike.

I reč-dve o ostalim elementima konfiguracije. Grafička kartica je OAK 087 (vidi SK 9/93), jeftino a solidno rešenje za SVGA grafiku. Hard disk je Seagate ST3144A, poznati model kapaciteta 130 MB, što već postaje donja granica za 486 mašine. Sve ostale komponente mogu se okarakterisati kao standardne: 4 MB RAM-a, kombi-kontroler (diskovi, dva serijska, paralelni i džojстик

port), TEAC disk jedinica, mini-tower kućište za vrlo tihi ventilatorom, prosečna tastatura i mono SVGA monitor.

Naravno, šteta je što VLB slotovi nisu iskorisćeni, što nema bar 8 MB RAM-a, u 486-ici bi mogao da ide nešto veći hard disk... Ali to je otprilike ono što se mora imati kao minimum, i što se uklapa u cenu od 2 400 DEM. U ovakvoj konfiguraciji korisnik za kasnija proširenja sistema odmah ima dobru osnovu - matičnu ploču.

**Timohir STANCEVIC**

Proizvod smo pozajmili iz firme **MICROSYS**

### Nenamerno

U tekstu o mrežnoj kartici Lantech LTC E-NET/16 u prošlom broju „provukla“ nam se jedna nepravilnost. Naime, kartica se isporučuje sa normalnim, čak prilično opširnim uputstvom, a ne samo sa početkom papira, kako je navedeno u tekstu.

Nesporazumom dvojice kolega oko toga ko će pisati tekst, dogodio se da je uputstvo završilo kod jednog, a sve ostalo kod drugog čoveka.

Izvinjavamo se čitaocima i kolegama iz firme Šutić & Mikro dizajn.

trebne drajvere. Na disketi se nalazi i program *Pop Up Menu* koji omogućava da neke DOS programe (Lotus 1-2-3, WordStar...) konfigurirate tako da mogu da rade sa TrackBallom i mišem.

Nekoliko dana isprobavanja TrackBall-a nije bilo dovoljno

da se na njega naviknemo i postignemo preciznost koja se može ostvariti upotrebom miša prosečnog kvaliteta. »

**Željko NOVOTVIĆ**

Proizvod smo pozajmili od firme **T. M. Comp.**

## Qtronix Lynx 60 - Cordless mouse

Prvi bežični miš na našem tržištu

## Qtronix TrackBall

Kugla odozgo, za promenu



Korišćenje miša vam je prešlo u naviku. Međutim, smeta vam što njegovim kablom obarate stvari na stolu! I za to postoji pravo rešenje i zove se TrackBall.

U principu TrackBall nije ništa drugo već miš okrenut naopako. Samim tim dobija se jedna od njegovih najvećih prednosti. Ne morate ga gurati i vući po stolu, već je dovoljno staviti ruku na njega i prstima pomerati kuglicu. Takođe, kuglica više nema kontakt sa podlogom, dolazi u dodir jedino sa vašim prstima pa duže ostaje čista.

Model TB-90 TrackBall firme „Qtronix“ ima sjajne tehničke performanse. Brzina pokretanja mu je 500 mm/s, a osetljivost (rezolucija) se može podesiti od 20 pa sve do 6400 tpi. Prenos podataka od miša do kompjutera odvija se brzi-

nom od 1200 bit/s. Što se tiče optičkih prekidača, koje pokreće kugla, životni vek koji im garantuje proizvođač je jedan milion okreta.

Kućište TrackBall-a je ergonomskog oblika i ne zamara ruku. Levi i desni tasteri, lepo oblikovani i veliki, pokreću se horizontalnim pritiskom prema kugli, a samu kuglu vrlo je lako pokrenuti sa dva prsta. Treći taster omogućava „zaključavanje“ levog tastera (kao da ne sve vreme aktiviran), tako da ne morate da ga držite stalno pritisnutog dok „vučete“ mišem. TrackBall se isporučuje u paketu koji sadrži i uputstvo, disketu sa instalacionim programom i 9-/25-pinski adapter (opciono 6-pinski mini-DIN adapter za PS/2). Uputstvo opširno opisuje kako se uređaj instalira i priključuje na kompjuter. Instalacioni program je vrlo jednostavan za korišćenje i sadrži sve po-

daljninski upravljači već dugo nisu nikakva novost, a mora se priznati da su znatno olakšali čovekov život (da li se sećate vremena kada ste ustajali iz fotelje da biste promenili televizijski program?). Daljniska kontrola vremenom je masovno ušla u primenu, pa tako i u kompjuterski svet.

Lynx 60 - Cordless Mouse firme „Qtronix“ jedan je od mnogobrojnih bežičnih miševa koji se u poslednje vreme pojavljuju na svetskom tržištu. Pored samog miša u paketu se isporučuje i Receiver/Recharger sa kablom, AC adapter (12V), PS/2 adapter preko kojeg se miš može konektovati za PS/2 PDP port i disketa za softversku instalaciju. Receiver/Recharger je „centar“ sistema i ima višestruku ulogu. Koristi se kao punjač baterija koje se nalaze u mišu (dovoljno je staviti miša u kućište i kontakt je uspostavljen), prima komande koje miš emituje u toku rada, a služi i kao kućiš-

te za miša kada se ovaj ne koristi.

Prvo što vam pada na pamet kada pomislite na bežični miša je - jedan kabl manje. I odmah groška. Umesto jednog dobijate dva kabla. Jednim kablom Receiver/Recharger napaja se strujom preko AC adaptera, dok je drugi preko serijskog porta povezan za kompjuter. Ipak, oni su samo negde pozadi i ispod stola dok je vaš miš sasvim slobodan. Normalan rad miša omogućen je do daljine, od tri metra, što je podatak važniji za korisnike daljinskih upravljača televizora nego korisnike kompjutera koji sede za stolom. Receiver/Recharger prima instrukcije u inazetno širokom rasponu od 160 stepeni tako da nećete imati problema ma gde mu na stolu odredili mesto. Miš se napaja sa tri NICAD baterije koje mu omogućavaju neprekidan rad od 24h, a njih možete dopuniti stavljanjem miša u Receiver/Recharger.



Sve što Miševići žele



Za vreme testiranja miš se nije pokazao najbolje. Velikih problema imali smo prilikom softverske instalacije. Dok su drajveri za DOS radili besprekorno, „sudaranja“ priloženih Windows drajvera sa samim Windowsom davalo je katastrofalne rezultate (nebrojeno resetovanje kompjutera i ponovni pokušaji). Na kraju smo probali drajvere za Genius kompatibilne miševe koje koristi naš standardni miš i Lynx 80 je proradio. Nažalost, tu mukama nije došao kraj. Iz nama nepoznatih razloga, kursor se s vremena na vreme trenutno jednostavno „lepio“ za

vrh ekrana, nakon čega se mogao nastaviti „normalan“ rad. Za razliku od problema sa instaliranjem koje smo na kraju ipak rešili, „Kaliguline“ trzaje nismo uspjeli da prevaziđemo.

Ukoliko imate „jak stomak“, i zanemarite do sada navedeno, miš je dobar. Precizan je, glatko se kreće, a nepostojanje kabla zaista smanjuje gužvu na stolu.

**Goran KRSMANOVIĆ**

Proizvodimo samo pozajmljiv od firme T. M. Comp.



## Longshine LCS-863-L

Jednostavna, dobra i jeftina mrežna kartica

Ova kartica razlikuje se od bezimernih modela najpre po kutiji koja nije klasična bela već ima i fotografiju i natpis koji upućuje na proizvođača, vrstu i naziv

proizvođa. Nije da nam je do toga preterano stalo ali je i bombone lepše jesti iz lepe kutije nego iz masnog fišeka. Elem, kutija sadrži karticu sasvim jednostavne izrade,

bez džampera, baziranu na tipu LSIC905R oko koga je napravljena višestruko kompatibilna kartica.

Pored diskeete, priložena je knjižica sa uputstvom na ne tako kvalitetnoj hartiji (malo bolja nego SK) uz objašnjenje na prvaj strani da „Longshine“ misli na prirodu i da je uputstvo štampano na recikliranoj hartiji. Svet misli na svakakve gluposti dok smo mi zaokupljeni krompirom za zimu.

Nedostatak džampera na ploči posledica je softverske podesivosti ove kartice da radi kao NE1000 (osobitni NOVELL), NE2000 (šesnaestobitni, najrasprostranjeniji NOVELL) ili WD8013 (Western Digital). Iako u INSTALL programu postoji i opcija za WD8003 kompatibilnost (osobitni WD), priručnik ukazuje da nije preporučljiva jer nije potpuno kompatibilna.

Zaista bi teško bilo smestiti sve džamperne za sve pomenute

**mega**

**Tel: 628605, 629666**

**Bulevar Lenjina 6**

**PC 486DX/40 VLB**

RAM 4 MB

HDD 130 MB VLB

FDD 1.44 MB

SVGA VLB mono

Cena 2400.

Doplata za Color 320 DEM

*Uz svaki racunar mis i drzac papira na poklon!!!*

**PC 486DLC/33 MHz**

RAM 4 MB

HDD 130 MB

FDD 1.44 MB

SVGA mono

Cena 1820

**PC 386SX/33 MHz**

RAM 2 MB

HDD 40 MB

FDD 1.44 MB

SVGA mono

Cena 1250

**Ako zelite 386SX/33 MHz**

a imate

286/16-20

doplata

120 DEM

ili 486DLC/33 MHz

a imate

286/16-20

386/16-33

doplata

340 DEM

320 DEM

Vase stare ploce menjamo novim garancija 12 meseci.

**Komponente:**

HDD 40 MB 260.-  
HDD 130 MB 350.-  
HDD 212 MB 460.-  
HDD 340 MB 620.-  
FDD 1.44 MB 100.-  
FDD 1.2 MB 120.-

SVGA 512 Kb 70.-  
SVGA 1 MB 90.-  
SVGA Cirrus Logic VLB 170.-  
AT BUS 32 bit LB 85.-  
AT BUS 35.-

MB 486DX/40 VLB 820.-  
MB 486DLC/33 350.-  
MB 386SX/33 150.-  
Mat. koproc. 170.-  
SIMM 1 MB 95.-  
MOUSE 30.-

**za dilere poseban popust**

kartice na jednu pločicu ove kartice niti bi takvi džemperi pomogli da instalacija prođe ugodnije i bezbolnije. Kao protivrednost, instalacioni program nudi softversko podešavanje svih ovih parametara (IRQ, DMA, adresa, vrsta konektora, postojanje boot ROM-a, stanja bežičnja...) i njihovu spremanje u EEPROM. Ne možemo da se ne setimo sitnijih pogodnosti koje nude ATI grafičke kartice.

Merenja brzine u odnosu na redakcijske „3Com“ kartice pokazuju da je kartica oko osam procenata brža za velike datoteke i desetak procenata za manje datoteke ako se meri u odnosu na 3Com bez naknadnog podešavanja što je u na-

šim uslovima i najčešći slučaj. Kao „ubodi i svirač“ opcija - veoma povoljno. Kartica ima i dodatnih podešavanja (ne mnogo) i korisnik malo šta može da pogreši. Priloženi drajveri za Novell NetWare server i radne stanice, MS LAN Manager i Windows for Workgroups takođe se instaliraju veoma lako.

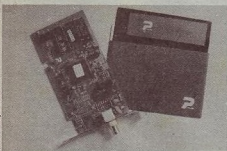
Bez sumnje, radi se o veoma kvalitetnom proizvodu sa čim-pom velikim mogućnostima i velikom fleksibilitetom. Uz cenu od 130 maraka ova kartica postaje veoma povoljna kupovina.

Voja GAŠIĆ

Proizvod smo pozajmili od firme MICROSYS

## NE 2000 klon

LAN kartica za probirljive



Slike: Microsys i GASIC

Kartica nešto komplikovnije izgleda nego što je „Longshineov“ model. Mnogstvo džempera za svakojaka podešavanja ipak ne treba da vas zbuni. Sve je relativno pregledno, a kartica radi i ako je instalirate bez ikakvih prethodnih proveravanja (pod uslovom da to nije uradio niko pre vas).

Priloženi su drajveri za MS LAN Manager (DOS i OS/2 verzija), NetWare servera i klijenta i džamp but ROM-a ako želite radnu stanicu bez diska. Nema posebnog drajvera za Windows for Workgroups, ali kartica odlično radi i sa drajverima za originalni NE2100 koji su priloženi uz WFV.

Pored ovoga navedenog nema mnogo šta da se doda sem da kartica radi jako lepo. U odnosu na referentni 3Com (no DMA mode) brza je za četrdesetak procenata sa velikim datotekama i tridesetak sa malim datotekama. To su već osetna ubrzanja u odnosu na NE2000 kompatibilne kartice koje smo do sada prikazivali. Kartica zaslužuje sve preporuke za mreže sa većim protokom podataka (na primer Windows for Workgroups sa grafičkim aplikacijama).

Voja GAŠIĆ

Proizvod smo pozajmili od firme T. M. Comp.

## Longshine LCS-8891B

Standardna fax/modem kartica

Interni fax/modem koji smo dobili na testiranje spada u red najzastupljenijih na ovim prostorima. Najveća brzina modema je 2400 bps, poseduje hardversku korekciju grešaka (MNP4/V.42) i kompresiju (MNP5). Nije zastupljen samo V.42bis protokol, ekvivalentan sa MNP5 što nije veliki nedostatak (V.42bis je malo unapređen - prepoznaje kompresovane datoteke pri prenosu, pa ne troši vreme na bespotrebnu dodatnu kompresiju). Ako se koristi kao faks, kartica komunicira brzinom do 9600 bps i može da šalje i prima telefakse sa drugih fax/modema, ali i telefaks-aparata.

Fax/modem se nalazi u maloj antistatičkoj kesi i dolazi sa uputstvom, kaablom, disketom sa faks-programom i priručnikom koji sleduje uz njega. Uputstvo za fax/modem, druga najvažnija komponenta paketa, pisana je tako da pokrije sve komande, opcije i uputstva za rukovanje. Možda je suviše optimistički očekivati da će tajvanski proizvađač dostaviti i malu knjižicu (ili barem dodatno poglavlje) gde bi izdvojio najvažnije pojmove i savete, poštujući red važnosti. Ovakvo je korisnik ostavljan da sam različi bitno od nebitnog.

Kartica spada u grupu dužih (oko 18 cm). Instalacija je protekla bez ikakvih problema i sastojala se u podešavanju jednog od četiri COM porta putem džempera sa 8 DIP prekidača. Izbor interapt linije (IRQ), kao što je uobičajeno, nije izdvojen na posebne džempera, što može da izazove poteškoću retkim korisnicima sa nestandardnim adresama. Na kartici se nalazi potencijometar putem kojeg se podešava jačina zvuka (dostupan je i bez vadeanja kartice iz slot). Svakidašnji izgled kompletiraju i dve mikročipove - jedna za spajanje sa linijom (PTT mrežom), i druga za uključivanje telefona (po želji).

Kako je reč o uobičajenoj (boljoj) robi sa Dalekog istoka, i performanse su sasvim solidne i odražavaju se dosta velikom brzinom prenosa. Same komande su prema „Hayes“

standardu i nema neočekivanih začkoljica koje nam je svojevremeno priredivao redakcijski Suprs modem. Povezivanje sa domaćim i stranim sistemima (u modem i faks-modu), kao i samo detektovanje signala zauzetosti linije, je ko-rektno obavljeno što već govori o ustaljenosti, doradnosti i zastupljenosti ove vrste modema (vrlo sličan bio je i Infa-runner fax/modem predstavljajući u prošlom broju). Prema tome, neprijatnih iznenađenja nije bilo.

U paketu ne sleduje komunikacioni program za modem, tako da korisnik nedostaje prvi alat da sa najbližeg BBS-a preuzme TeleMate, šampiona telefonskih linija. Međutim, tu je BitFax/SR, DOS program za slanje i prijem telefaksa koji se pokazao kao vrlo solidan.

Dvomitile je se oko ovog modela, ovo umirujućih reči autora teksta koji poseduje potpuno istu karticu (naravno, sa drugim nazivom) koja ga je ikakvih problema opslužuje više od godinu dana.

Dajemo i neke opšte savete. Kada kartici odredujete port, imajte u vidu da COM1 i COM3 rade na istom interantu (IRQ4), kao i COM2 i COM4 (IRQ3) te nije dobro postavljati uređaje kao što su, na primer, modem i miš da dele isti interapt (miš se može postaviti na COM2, a modem na COM3, jer su ovim serijskim portovima interapti različiti).

Dakle, ako ste pred nabavkom standardnog (jeftinijeg) modema tu sada više nema nekih specijalnih saveta, jer našim trištamom cirkulisu uglavnom isti modeli sa drugačijim nazivima. Na vama je da obratite pažnju da li krupna nalepnica „MNP5/V42“, koja se obično nalazi na kutiji, odgovara istini. Ako je ispod toga teže uočljivim slovima navedeno „Software“, tražite drugi modem. Cena Longshine fax/modema od 230 DEM je dosta povoljna, dok je samo 100 DEM kartica bez faksa.

Ivan OBROVAČKI

Proizvod smo pozajmili od firme MICROSYS

# Sound Blaster Pro 16

„Karta snova“, visoke cene ali vrhunskog kvaliteta

**D**obar zvuk sa kompjutera je za vlasnike PC-a dugo bio samo želja, ma da nisu preterano patili zbog toga. Smatralo se da je PC poslovna mašina kojoj zvuk nije potreban. A onda je realizovana ideja o multimediji – spoju dobre grafike i animacije, interaktivnog rada i dokumenata koji ne sadrže samo slova i brojeve. Za kratko vreme pojavile su se zvučne kartice koje su od „poslovne mašine“ pravile mali kućni studio. U početku skromnih mogućnosti, kartice su se brzo razvijale, a proizvođači umnožavali.

Sound Blaster Pro 16 po svim karakteristikama (načinu i po ceni) spada u ovu drugu klasu. To je prava high-end (vrhunjska) kartica koja od običnog personalnog računara stvara veoma moćnu platformu za rad sa zvukom čije mogućnosti mogu da zadovolje svakog korisnika sa amaterskim i poluprofesionalnim namerama, a uz dodatne troškove može se lako upotrebiti i u profesionalne svrhe.

## Pakovanje

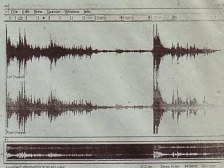
Pored same kartice u kutiji je i mikrofon, šest disketa punih softvera, šest priborika, kabl za povezivanje sa zvučnicima, nešto reklamnog materijala i enciklopedija na CD-ROM dis-

ku. Sve u svemu, mnogo više nego što se dobija uz većinu sličnih proizvoda koje smo testirali.

Sama kartica je dvotrecinske dužine, 16-bitna je i na svom kraju ima standardne 3,5 mm džekove i to linijski ulaz, mikrofonski ulaz i izlaz za zvučnike odnosno slušalice. Pored toga, tu je i priključak za džojstik i MIDI i potencijometar za podešavanje jačine zvuka. Pojačalo od 4 W je već ugrađeno i zvučnici se mogu priključiti i direktno, a za one kojima to nije dovoljno nema nikakve prepreke da se izlaz poveže sa nekim jačim pojačalom ili muzičkim stubom.

## Hardver i softver

Osnovna karakteristika koja verzijski Pro 16 izdvaja od ostalih je to što digitalizuje zvuk u 16 bita, za razliku od ostalih koje su digitalizovale u osam. To daje daleko veći odnos signal-sum i dinamiku. Mana ovog moda je što zvučni uzorak (sempel) zauzima dvostruko više memorije. Na raspolaganju je, naravno, i osmibitni mod. Korisnik je na raspolaganju čak dvadeset FM sintetizovanih kanala, što je za kućnu upotrebu više nego dovoljno. Kartica radi u mono ili stereo modu, a priključak za džojstik i MIDI dele isti petnaestopinski konektor.



Prve tri osnovne diskete sadrže drajvere za DOS i Windows i pomoćni programi. Najznačajniji je Wave Studio, kompletan program za digitalizaciju i obradu dobijenih semplova koji ima svojih prednosti (mogućnost editovanja većeg broja semplova istovremeno), ali i svoje mane (pri reprodukciji nema pokazivača dokle je reprodukcija stigla, što otežava miksovanje i isecanje sempla). Koristan je i SB16 Mtrzer koji služi za podešavanje nivoa reprodukcije i snimanja. Najbolje ga je pokrenuti i ostaviti u pozadini, te po potrebi pozivati i menjati potrebne parametre. Juke Box pušta MIDI fajlove i takođe se dobro snalazi u pozadini, a Soundo LE takođe pušta i snima semplove, ali je njegova osnovna namena da ih razmetuje sa drugim aplikacijama pomoću OLE standarda.

Dve najkomplikovanije aplikacije su Scheduler, kalendar koji korisnika glasom podseća na ono što treba da uradi (korisnik može da snima i sopstvene poruke) i VoiceAssistant (softver za prepoznavanje glasa i upravljanje aplikacijama pomoću mikrofona). Ovakv poslednji može i veoma korisno da posluži, ali je potreban dosta dug period da bi se program prilagodio korisniku. Na kraju, tu je i igra Mosaic, simpatična slagalica.

Od DOS aplikacija tu su dva miksera (normalan i rezident), alate za konverziju „Creative Labsovog“ VOC formata u Windowsov WAV, zatim za puštanje MID (MIDI) i CMF (Creative Music Format) muzičkih fajlova koji mogu da rade i u pozadini. Pro Organ je simulator sintisajzera solidnih mogućnosti. Najmoćnija stvar

među ovima je MultiMediaPlay, jednostavan programski jezik koji korisniku omogućava da napravi celokupnu prezentaciju sastavljenu od zvučnih efekata, muzike, animacije... Sa programom se dobija i demo prezentacija za Sound Blaster koja je lepa i jednostavno napisana.

Pored osnovnih aplikacija „Creative Labs“ sa karticom isporučuje i Text-To-Speech (tekst u govor) paket koji se sastoji od dva programa – SBTalker i Monologue for Windows. Prvi radi pod DOS-om i „čita“ tekst otkucan na tasturi ili iz neke datoteke, dok je drugi za Windows i radi istu stvar, ali tekst uvodi iz Clipboarda ili preko DDE (Dynamic Data Exchange) veza. Čitanje je sa jakim engleskim naglaskom i načinom izgovora (za Monologue postoji čak i rečnik sa već definisanim akcentima za većinu engleskih reči), ali se pomoću ubacivanja određenih komandi u tekst programi mogu „naterati“ i da promene.

Novitet-program HSC Interactive firme HSC Software tu je za Windows koji služi jednostavnom sastavljanju kratkih programa ili prezentacija sa upravljanjem pomoću ikona. Sistem je krajnje jednostavan i veoma privlačan za korisnike koji ne žele da uče programiranje, ali bi ipak ponekad nešto sami da naprave. Takođe postoji demo-program sa jednostavnim menijem koji samo pokazuje kako je jednostavno sastavljati takve programe.

I na kraju, tu je PC-Animatz Plus firme Presidio koji, kako mu i ime kaže, služi sastavljanju animacija kojima je moguće dodati i zvučne efekte. Rad



Sinhro Međunarodni Bazar

njime je lak, ali program sam po sebi nije previše moćan. Najveća mana mu je što ima svoj format zapisa animacija koji nije kompatibilan sa popularnim FLI formatom, a ne može čak ni da uvozi i izvozi ovaj format. Kako i *InterActi* i *MMPlay* ne podržavaju ovaj format, za ovaj program se može reći samo da je interesantan, nikako i upotrebljiv.

**Dokumentacija**

Šest knjiga koje se nalaze u paketu pravi su primer kako bi trebalo pisati dokumentaciju. Knjige su pregledne, jasne i razumljive. Prva nosi naziv „Getting Started“ i objašnjava kako se kartica instalira i povezuje. Tu su navedeni i svi tehnički podaci koji bi korisniku mogli trebati. „User Reference Manual“, druga knjiga, objašnjava instalaciju i rad sa priloženim softverom koji se uz karticu dobije. Sveemu, pa čak i igrici, posvećena je dužna pažnja. Jedina stvar koja se ovdje ne nalazi je uputstvo za *VoiceAssistant*, ali je za njega odvojena posebna knjiga. „Text-To-Speech User's Guide“ sadrži uputstvo za *SBTalker* i *Monologue*, a i za *PC-Animate* i *InterActi* postoje posebna uputstva.

Što se CD-ROM enciklopedije tiče, to je digitalno izdanje „Grolier's Academic American Encyclopedia“ (u 21 tomu) sa preko 33 000 tekstova, 3 000 slika, 250 karti, 30 animacija i 30 minuta zvučnog materijala. Pri instalaciji na hard-disk se kopira program za čitanje koji omogućava pregled enciklopedije po indeksu tema ili ključnih reči, ali i po hronologiji

(vremenu događaja) i po povezanosti. I uz njiju je priloženo detaljno uputstvo za rad. Sve slike i tekstove moguće je i preneti na disk, radi kasnijeg korišćenja. Veoma korisna stvar, pod uslovom da posedujete CD-plejer, naravno.

**Mogućnosti proširenja**

Na kartici je uočljivo podnožje za čip (koje je prazno) i igličasti konektor. U podnožje se može staviti *Advanced Signal Processor*, čip koji je u stanju da radi kompresiju i dekompresiju semplaova u realnom vremenu, a na konektor se priključuje *Wave Blaster*, dodatak koji karticu proširuje *semi-sintisajzerom* sa 128 instrumenata, 16 odabirki i 50 efekata. Uz njega se dobija i 213 digitalizovanih instrumenata na kompaktni disk i *CakeWalk Apprentice* firme „Twelve Tone Systems“, moćan program za upravljanje celim MIDI sistemom sa mogućnošću direktnog kontrolisanja i do 256 instrumenata. Ovakvo opremljen, *Sound Blaster Pro 16* može ko motno da posluži i potpunim profesionalcima.

Ovo je, bez sumnje, jedna od najboljih zvučnih kartica koje se kod nas mogu naći. Istina je da po ceni ne spada u kućne pretilpreline, ali opremljena *Wave Blasterom* i *Advanced Signal Processorom* može da posluži i u profesionalnom studiju, za obradu signala.

**Stobodan POPOVIĆ**

Proizvod smo pozajmili iz firme T. M. Comp.

*RadioTrack* firme „AIMS“ je paketić veličine kutije 5,25-inčnih disketa koji sadrži PC karticu, disketu sa softverom i antenu. Na kartici se nalazi priključak za antenu, audio izlaz i potenciometar za regulaciju jačine zvuka. Pripadajuća antena je zapravo komad kabela koji se razapine u oblik slova „T“. Nakon njenog priključivanja u karticu preostaje samo izbor zvučnog izvora: slučajica, mali zvučnici, Hi-Fi uređaj ili jednostavno – zvučnik računara. Pri ubacivanju kartice u jedan od slotova, po želji se može preusmeriti veza osnovne ploče sa zvučnikom tako da vodi preko ove kartice čime se postiže da i *RadioTrack* i računari koriste ugrađeni zvučnik. Toliko što se liče hardvera.

Uz *RadioTrack* je na raspolaganju DOS i Windows varijanta programa *RadioMan* koji je zapravo simulacija digitalnog radio-prijemnika, sličnog onima koji se ugrađuju u automobile. Program omogućava promenu frekvencija u rasponu od 88 do 108 MHz, sa korakom od 8.1 MHz i fino podešavanje sa korakom od 0.025 MHz. „Traženje stanica“ može se obaviti i automatski (*Auto Scan*) pri čemu se kombinacija *RadioMan / RadioTrack* zadržava na frekvenciji sa zadod-

(Alarm). Program u osnovi služi samo za slanje informacija kartici. Nakon izlaska iz *RadioMan* zvuk može ostati u pozadini, potpuno prepušten hardveru, tako da se rad računara ne usporava.



Snimio Nebojša BABIĆ

DOS i Windows verzija *RadioMan* izgledaju potpuno isto, a za DOS postoji i skraćena verzija softverske podrške u obliku komande *FMRadio* uz koju se navode parametri (on/off, frekvencija u megahercima ili broj memorisane stanice itd.).

Svrha? Teško je reći. Za mnogo manje od 100 maraka, koliko košta *RadioTrack*, možete nabaviti običan radio-prijemnik. Doduše spravnica može poslužiti da preko neke zvučne kartice semplujete zvuke koji stizu za neke od komercijalnih radio stanica (na primer, biserne trojice uredništva „Sveta kompjutera“ na Radio Politici, utorkom uveče). Opet, za to se može iskoristiti i običan radio.

U svakom slučaju, u pitanju je zanimljiv proizvod koji je pobudio pažnju redakcijskih prolaznika („Gde si skemba radio?“), a i zanimljivo je potezno miša birati radio-stanice. Verovatno će jednog dana sličan hardver biti sastavni deo računara koji će imati i priključak za TV i radio-antenu.

**Tihomir STANČEVIĆ**

Proizvod smo pozajmili od firme T. M. Comp.

**RadioTrack**

Kompletno stereo FM radio na PC kartici

Pisali smo o mnogim PC karticama koje omogućavaju prijem različitih vrsta informacija iz spoljnog sveta – pobeve od raznih zvučnih kartica preko kojih se u računaru može primiti zvučna informacija, pa do specijalizovanih video-kartica (dakle, ne grafičkih) za prijem pokretne slike i zvuka sa video-izvora (TV, video-nikorder i sl.). Ovdje predstavljena kartica je, reklo bi se, nešto između. Jednostavno, u pitanju je FM radio-pri-

jemnik (što bi se u narodu reklo – „transistor“), dakle uređaj koji zvučnu informaciju uzima iz etra.

voljavajućim nivoom signala (Tune). Izabrana frekvencija može se memorisati na nekoj od deset pozicija, nakon čega je moguće trenutno prebacivanje prijema sa jedne radio-stanice na drugu. Program omogućava i isključivanje zvuka (Mute), isključivanje nakon određenog vremena (Stumbe) ili uključivanje u određeno vreme



# Micrografx Picture Publisher 4.0

Moćan ali jednostavan alat za obradu slika

Ubrzano izbacivanje novih verzija programa postalo je uobičajeno kod gotovo svih softverskih kuća, što nama korisnicima samo dobro dođe. Nova verzija „Micrografx-ovog“ grafičkog programa, najavljena par meseci, pojavila se i na našem tržištu. Čini se da za veliki skok u broju verzije ima opravdanja.

Najbolja novina je da „Publisher“ ima ugrađene „slojeve“ (Layers) pomoću kojih možete da aktivirate, zamrznete ili sklonite određenu grupu objekata na fotografiji pa da je po potrebi aktivirate. To je do sada funkcionisalo kao bitan sistem u CAD i vektorskim programima. Prednost je u tome što se može i onako što ne treba da se menja i tako smanjujete mogućnost greške.

Podrжан je direktan rad u CMYK režimu koji je važan za kolor separaciju pri pripremi dokumenta za štampu. Ova knjiga rada je stalno aktivna, a slika se može konvertovati iz RGB u CMYK i obratno. Ovdje je bitno iskalibrirati štampač

(Cyan, Magenta, Yellow i Black), pri čemu su plava i crvena nezavisne boje (Cyan je tačno određena nijansa plave, a Magenta nijansa ljubičasto-crvene). Kalibracija je dosta pojednostavljena tako da se može obaviti relativno brzo i za skener i za štampač. Ubačeno je i puno novih filtera i efekata pa vrlo jednostavno sliku možete da menjate kroz prilodne modove.

Novina je i to da je mogućće korišćenje makroa kojim se umnogome ubrzava rad, pogotovu na kompjuterima koji nemaju dovoljno memorije i brzi procesor. Zapravo, slika se učitava u niskoj rezoluciji i izvršene promene na njoj upisuju se u aktiviran makro. Zatim se pozove slika u realnoj veličini, aktivira se definisani makro i prepušta posao računaru i Picture Publisheru. Slično olakšanje predstavlja i mogućnost da se izdvoji deo slike i radi se njim, a da program sam „parče“ slike vrati na svoje mesto.

Publisherov tekst režim sada koristi i anti-alias tehniku,

vani kao u prethodnoj verziji, tako da korisnik na prvi pogled ne može da razazna o kojoj je verziji reč. Međutim svi modovi su drastično ubrzani pa je rad prilično udoban. Neke od opcija su dobile nove funkcije u odnosu na staru verziju, dok su neke potpuno izmenjene. Ubačena je jedna posebna grupa, a to je rad sa objektima sličnom logikom kao u Corel Draw-u 4.0.

Što se tiče poboljšanja, ona su prisutna u gotovo svim režimima i opcijama. Mod za štampu je jako pojednostavljen i veoma prijatan. Prednost Picture Publisher-a je zapravo ta da preko menija i opcija koje su na raspolaganju korisnik koji se po prvi put

susreće sa ovim programom u roku od dva sata rada bez ikakvog uputstva u podršku postojećeg „Helpa“ može da izvrši određeno retuširanje neke od slika ili da doda nove elemente. Jednostavno, program vas vodi sam od sebe.

Jedan od velikih nedostataka ove verzije je da program nema mogućnost kalibracije monitora za boje. Data je samo gama za monitor. To zapravo znači da u CMYK režimu rada nećete imati mogućnost realne slike koja će biti odštampana. Moćda će to popraviti u nekoj od verzija ili će to ostati zauvek kao i sa CorelDRAW! koji isti problem vuče još od prve verzije.

Sasa STANOJKOVIC

## WideAngle 3.0

„Daljinski upravljač“ za MS Windows

Kod ljudi koji koriste mnoštvo Windows aplikacija često se javlja potreba da se određeni niz otvorenih programa i raspored njihovih prozora na ekranu zapamti i ponovo pozove. Tako bi se moglo napraviti niz konfiguracija specifičnih za određenu vrstu posla. Standardan Windowsov Shell (Program Manager) to ne može da uradi. Ali, nedavno se pojavio program firme Attitash Software nazvan WideAngle koji omogućava da u svoj Windows upravljaču takvu koncepciju.

WideAngle se ponosa kao daljinski upravljač. Naime, njegovim aktiviranjem na ekranu će se pojaviti prozor sa

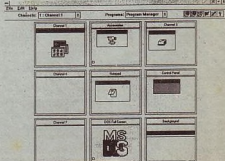
određenim brojem dugmića (ili, kako autori programa kažu, „kanala“) od kojih svaki predstavlja određenu konfiguraciju koja se pojavljuje prilikom na to dugme. Upotreba krajnje jednostavna. Idealna za ljude koji ne vole puno da čepkaju po sistemu. Naravno, to nije sve. Određeni skup kanala može se snimiti pod imenom schedule (raspored), tako da se slične konfiguracije mogu lepo i pregledno grupisati na disk.

Za aplikacije koje se stalno koriste postoji i pozadinski (Background) kanal koji sadrži aplikacije koje će se pojaviti u svakom kanalu i specijalni kanal odvojen za DOS ap-



tako da CMYK odgovara vašem modelu. Isto važi i za skener. Kalibracija je potrebna zbog toga što se na monitoru boje prikazuju kombinovanjem tri osnovne boje (crvena, zelena i plava), a za kolor štampa koriste se četiri boje

tako da slova prirodnije postaju sastavni deo slike. Novina ima napretek tako da bi moglo o njima još puno da se piše. Program je jako dobro organizovan i pri radu daje pun komfor samom korisniku. Opcije i meniji su ostali isto organizo-





likacije. Da bi se korisnik lakše snašao u svemu tome, postoji i X-Ray (rendgenski) mod u kome prozori postaju providni, pa se lepo vidi gde je šta. Programu se može dodeliti i status *Shella*, tj. može se aktivirati po ulasku u Windows, čime se praktično odmah dobije izbor konfiguracije prilagodbe određenom poslu (nešto slično kao *Boot menu* MS DOS-a 6.0). Za lakše razumevanje sistema rada dobija se i demo koji lepo pokazuje mogućnosti programa.

Pored toga, uz paket se dobi-

ja i *StingShot*, mali program za startovanje aplikacija i batiranje njima. Stvar nije loša, ali je nekako suviše skućena i osakaćena u odnosu na "prave" Shellove poput *Program Manager* ili *Norton Desktop*. Ovo je svakako interesantna stvar, a diskutabilno je koliko je korisna. Naime, ukoliko koristite dve po tri aplikacije nećete vam puno koristiti, ali ako ih imate puno i volite da uposite svoj način rada, *WideAngle* će svakako biti od velike koristi.

Slobodan POPOVIC

## Smalltalk/V for Windows

Znatno lakše programiranje Windows aplikacija

Programiranje pod Windowsom ima nekoliko velikih prednosti: automatska podrška najrazličitijih ekrana, miševa i štampača; fontovi; mogućnost interaktivnog rada i razmene podataka između programa, računara i mreža; lakoća učenja; grafika... Samo, na kojem programskom jeziku pisati? Na raspolaganju su svi značajniji jezici: BASIC, Pascal, C++, razne baze podataka... Zajedničko za sve "preradene" jezike je da koriste objekte kao način za pojednostavljenje pisanja programa. Nije problem u samim objektima, već u tome što ni jedan klasični jezik ne podržava prozore, grafiku, miša, boje, itd. Rešenje je pragmatsko: proširiti postojeću sintaksu objektima za prozore, grafiku itd. Ali, operacije nad novim pojmovima su tako kompleksne (svaki prozor se sastoji iz mnogo, mnogo delova) da to može programera definitivno odbiti od pisanja programa. Klasičan primer je *Borland Pascal 7.0 for Windows*. Da ne bude nikakve sumnje: to je odličan jezik, korišćenje Windowsa je omogućeno do maksimuma, ali po cenu učenja potpuno novog jezika koji, kao za pakost, sve radi pomoću pokazivača (*pointers*), "Ahilove pete" mnogim Pascal programerima.

Kako to izgleda u praksi? Program za prozore u kome se može slobodnom rukom crtati mišem je u priručniku za Pascal objašnjen čak na 80 strana,

a sličnosti tog programa za klasičnim Pascalom skoro i da nema. Drugim rečima, prelazak iz klasičnog DOS jezika pod Windows je moguć, poželjan, ali i vrlo bolan. Pa kad je to već tako, zar ne bi bilo bolje pod Windowsom programirati na jeziku koji se tu oseća kao riba u vodi, i kome prozori nisu naknadno ubačeni "strani elementi" nego su osnovni elementi jezika? Postoje dva takva jezika: *Actor* i *Smalltalk/V* for Windows (engl. actor - glumac, small talk - ogovaranje). Sudbina *Actora* je neizvesna, jer je firma koja ga je proizvela prodala i već skoro godinu dana se ne oglašavaju intenzivno.

### Više platformi

No, tu je *Smalltalk/V*, koji je u punom procvatu. Jezik se na tržištu nalazi već skoro osam godina i postoje implementacije za sve važnije platforme: DOS, Windows, OS/2, Macintosh uz još neke druge. Osim verzije za DOS, kompatibilnost za ove druge tri grafičke sredine je potpuna, što dodatno olakšava posao firmama koje moraju da podržavaju razne računarske platforme. Trenutno aktuelne verzije su: za DOS verzija 3.0 i za Windows verzija 3.0. Ove predstavljamo *Smalltalk/V* for Windows verziju 1.1 koja je bila pisana za Windows 3.0. Verzija 2.0 pisana je za Windows 3.1 i podržava TrueType fontove i sve ostalo, s tim što je kompatibilnost očuvana, tako da se

pod Windowsom 3.1 mogu pisati i programi za Windows 3.0. Preporučena cena za DOS verziju je oko 100 dolara, a za Windows i svih 500 dolara. U maloprodaji te cene padaju na 60-70, odnosno na nešto više od 300 dolara.

Priručnici za obe verzije su praktično isti i imaju oko 600 strana. Znanje koje se stiče iz njih sasvim je dovoljno da se duboko zađe u programiranje na ovom jeziku. Programi se isporučuju na po jednoj 3,5-inčnoj disketi, a instalacija je brza i jednostavna.

Nije na odmet spomenuti da *Smalltalk* potiče još iz sedamdesetih godina, da je to prvi objektni jezik u istoriji i da je upravo povodom njega došlo do integracije između grafike visoke rezolucije, miša, fontova, prozora, ikona i menija. Te ideje su komercijalizovane prvo kroz *Macintosh*, a pod njegovim indirektnim uticajem došle su i u PC svet, prvo kao "pomocu" operativni sistem *GEM*, a zatim kao "ono pravo", kao *Windows*. Dakle, *Windows* je posledica *Smalltalka*, a ne obratno. Ono što je problem za sve druge jezike - otvori prozor, i u njemu uradi nešto - za *Smalltalk* je normalan, čak jedini način programiranja. Teme je podređen izbor osnovnih pojmova, što je onda dosledno sprovedeno kroz sintaksu celog jezika.

### U prozoru na svom

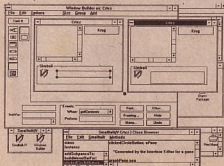
Napraviti otvori u *Smalltalk* znači otvoriti prozor (jedan ili više), odrediti koji potprozori učestvuju u njemu, definisati menije za ceo prozor i za svaki potprozor i dodati onoliko "dogadaja miša" koliko je potrebo. Pod "dogadajem mi-

ša" misli se na razne varijante koje miš može da proizvede: jednostruki klik, uzastopni klik, kretanje sa i bez pritiskom tog levog ili desnog tastera i slično. Rezultat uzasnog događaja je (skoro uvek) neki tekst ili iscrtana grafika. Crta se kao olovkom na hartiji: definiše se objekat koji predstavlja olovku (*pen*), a umesto hartije je površina prozora. "Interesantno je da se svi pokreti pera pamte i da se po potrebi mogu ponavljati na istoj ili nekoj drugoj površini. Tako se grafički prikaz u prozoru može, sa jednom ili dve naredbe, prousmeriti na štampač uz potpuno očuvanje proporcija. Postoje i naredbe za animaciju.

*Smalltalk* je svojevremeno nastao kao nadgradnja programskog jezika za simulacije (*Simula*) i interaktivnog programa za crtanje (*Sketchpad*). I u ovoj verziji postoje naredbe za deobu procesa, pa je moguće imati dva prozora od kojih će svaki izvršavati svoj deo istog programa. To omogućuje i pisanje klasičnih diskretnih simulacija (redovi čekanja) i pisanje avanturističkih igara. Verzija za DOS sadrži i kompletan *Prolog*, ali toga u verziji za Windows nema.

### Prednosti okruženja

*Smalltalk/V* for Windows je potpuno otvoren za DDE i DLL. DDE znači da dva programa koji podržavaju protokol DDE mogu istovremeno raditi pod Windowsom i dinamički razmenjivati podatke. Najbolji primer za to je sam *Smalltalk*: može se instalirati u *Word* for Windows i onda odmah se pozivati. Tekst u *Word* se označava kao blok i iz posebnog, novoinstaliranog menija,



Smalltalk se izvršava direktno!

DLL je način razlaganja programa na nekoliko datoteka na disku. Naime, uobičajeno je da često korišćene funkcije (sin, cos, itd.) postoje na disku u obliku biblioteka i da se odatle povezuju sa programima. To znači da se količina istovetnog koda uvećava: rutina za sinus postoji ne samo u svojoj datoteci nego i u svim ostalim programskim datotekama. Biblioteke tipa DLL su lek protiv ove boljke: umesto da svaki program za stalno preuzme kod za sinus, iz DLL datoteke će samo "neti taj kod u memoriju i to samo dok se program izvršava, pa i onda samo ako je ta rutina potrebna. Oblik DLL funkcije ne zavisi od jezika a, sa druge strane, svaki jezik za Windows podržava i DLL datoteke, tako da je moguće (uz odgovarajuće prepravke) da iz Smalltalka koristite sve što ste napisali na

Turbo Pascalu ili C-u pod DOS-om. Ako ni to nije dovoljno, može se asemblerski kod u Smalltalk dodavati direktno.

Podrazumeva se da SmalltalkV for Windows podržava sve vrste korisničkih interfejsa: razne vrste ekranskih tastera (button), izbora, dijaloga, listi, grafičkih potprozora, boja, itd., tako da je moguće iskoristiti Windows do maksimuma.

Smalltalk je interpretirer pa se pod DOS-om izvršava dvadeset do trideset procenata sporije od prevedenih programa. Pod Windowsom takve razlike nema, jer tu su svi programi interpretirani za nešto što se zove Windows API, a što je skup od oko 600 funkcija pisanih u C-u. Tako na primer, krug iz Smalltalka i krug iz Pascala ertaju se potpuno isto: pozivom GDI funkcije za crtanje kruga. Zato je i brzina izvršavanja ista.

rad. Kada to uradite možete da počnete sa unošenjem podataka izabravši u Users meniju opciju New User. Pošto upišete ime, datum i vreme rođenja (12 AM je podne, a 12 PM ponoć), obratite pažnju na vremensku zonu (za Jugoslaviju je GMT+1 Mid Europe, Standard Time), i geografsku širinu (Longitude) i dužinu (Latitude) mesta rođenja (npr. za Beograd 20°30' East i 44°50' North). Ukoliko ne znate tačne podatke, kliknite na odgovarajuću ikonu (svet, Evropa, Kanada, SAD), a zatim na tačku u mapi koja približno odgovara mestu rođenja. Podaci će sami biti unošeni. Iako krajnje jednostavan, ovaj način je veoma neprecizan i može bitno da utiče na proračun položaja planeta. Najbolje bi bilo da geografsku širinu i dužinu proverite u nekom atlasu ili još bolje u astrološkim efemeridama.

Meni Options sadrži opciju Miscellaneous koja omogućava određivanje maksimalne orbite planeta za aspekte natalnih i dnevnih horoskopa (savet iz menija Help - za na-

talni horoskop 7°, a za dnevni 2°). Od Vas se dalje traži da se odlučite koji od tri ponuđena sistema kuća želite da bude primenjen u vašem horoskopu. Preporuka je da to bude Placidus House System koji je i kod nas i u svetu najpopularniji. Za izradu dnevnih horoskopa primenjuje se isti princip. Kada sve ovo uređeno obavite, možete da pregledate natalnu ili dnevnu kartu, aspekte (meni Chart) i tumačenje (meni Horoscope).

Ono što je takođe zanimljivo, program poseduje bazu podataka o horoskopima nekih poznatih ličnosti. Tako je moguće analizirati i njihove natalne kao i dnevne karte. Na primer, možete pogledati kakav je bio položaj zvezda u horoskopu Merilin Monro (Marilyn Monroe) na dan njene smrti.

Kao što je već napomenuto, proračun je veoma pouzdan, ali je tumačenje sažeto i previše generalizovano, što je i normalno s obzirom da je u pitanju „samo“ kompjuter.

Rina MARJANOVIĆ

## Visions - The Astrology System

Precizni, ali neinteligentni kompjuterski zvezdočitač

Ukoliko ste poželeli da saznate „šta vam kažu zvezde“ pa se dvoumate da li da posetite nekog astrologa, ili ne, skratite sebi muke. Uštedete i novac i vreme a eliminišete svaku sumnju u eventualne greške. Američka firma - Lifestyle Software Group - plasirala je na tržište Visions - The Astrology System - program za izradu i tumačenje horoskopa.

Kao i svi Windows programi vrlo je jednostavan, naravno ukoliko korisnik poseduje solidno znanje engleskog jezika. U poređenju sa već postojećim programima ove vrste, Visions

- The Astrology System je izuzetno precizan pri proračunu, što je ujedno i njegova najbitnija karakteristika.

Da bi vaš horoskop na pravi način bio protumačen, neophodno je da pored datuma i mesta znate i tačno vreme rođenja kako bi podaci za Vašu natalnu kartu bili precizno izračunati i crtani.

Pre nego što pristupite izradi horoskopa, pogledajte opciju Index, menija Help, gde ćete pronaći Astrology Terms i About Astrology, pojmove koje svakako treba detaljno proučiti kako biste sebi olakšali dalji

## Micrografx Designer 4.0

Ovog puta „Micrografx“ ulazi u trku sa CorelDRAW-om, Adobe Illustratorom i sličnim paketima. Ova verzija Designera je stvarno nešto sasvim novo, ali i delimično trajavo izvedena. No krenimo redom.

Paket dolazi na 12 malih HD disketa (po 1,44 MB). Instalacija je krajnje jednostavna sa pratećim porukama šta se dešava i koji se od programa trenutno instalira. Ovaj deo je već poznat korisnicima iz prethodnih verzija. U sklopu Designera dolazi i Adobe Type Manager 2.5, Micrografx PhotoMagic i Micrografx SmartSep Print Utility.

TypeManager u ovoj verziji ne zahteva da se restartuje Windows prilikom dodavanja novih ili izbacivanja postojećih fontova. Od verzije 1.0 do najnovije verzije (2.6) TM-a, sem pomenute mogućnosti, ništa se bitno nije promenilo. Verovatno je izbačen poneki bag.

PhotoMagic je skraćena verzija Picture Publisher 4.0. Omogućava editovanje bitmap datoteka, njihove promene, propuštanje kroz filtere itd.

Naravno, omogućeno je učitavanje slike u jednom formatu i snimanje u sasvim drugi. Program radi nezavisno od Designera, a može se pozvati i direktno iz njega. Najbolja osobina programa je postojanje velikog broja filtera koji na veoma brz i jednostavan način od neke gotovje slike mogu da napravie protivu remek-delo.

SmartSep je program koji takođe može da radi nezavisno, ali je direktno vezan za Designer. Slično „Adobeovom“ Separatoru, služi za pripremu štampe tako što na osnovu (izvorne ili PRN) PostScript datoteke izdvaja osnovne boje dokumenta. Međutim, u ovom programu slika koje obrađuje se ne vidi, a ima dosta šimke koja može samo da vas zbuni na prvi pogled. Program radi željene korekcije za separator, podešavanje odnosa procesnih boja, omogućava da se tačno definiše u kojem odnosa treba crna da se provlači kroz ostale boje itd. Sve u svemu, program je dobar, ali ne i savršen. Glavni problem svih ovakvih programa na PC kompjuterima jeste da boje koje se

USER'S NAME: Sveti kompjuter	
Birth Date:	October 1 1984
Birth Time:	5:38 A.M. P.M.
Time Zone:	GMT+1 Mid Europe Standard Time
Birth Longitude:	009 32 West East
Birth Latitude:	44 58 North South



vide ne odgovaraju standardu PANTONE ni TRUMACH. Prvi standard je zapravo onaj koji je i kod nas koristi za procesne boje, a drugi je bitan za digitalne boje. Cilj je, naravno, da nakon izvršene separacije, ono što dobijete iz štamparije odgovara onome što se videli na ekranu.

Način rada u *Designers 4.0* drastično je promenjen u odnosu na prethodno verzije. I pored mnogo novih i originalnih rešenja, postao je sličniji *CorelDRAW-u* i njegovoj logici nego svojim prethodnim verzijama. Novih opcija ima toliko da se čitaocima napred izvijavjamo ako u ovom prikazu neku od njih izostavimo.

Najveća pažnja data je kreiranju objekata koji izgledaju kao da su u tri dimenzije (perspektiva, senke, izvor svetla). Većina opcija dostupna je preko ikona. Mogućnosti kontrole i podešavanja dimenzija, osobina koja je oduvek bila prednost *Designera*, dodatno je unapređena tako da ni najveći džangriznavci ne bi mogli dati nikakvu primedbu.

Od mnogobrojnih opcija izdvajamo mogućnost umnožavanja objekta određen broj puta sa povezivanjem, podešavanje izvora svetla za kvazi-3D dimenzionalne objekte. Rad sa tekstom je neuporedivo bolji: znaci mogu biti obojeni običnim, vektorskim ili bitmap filovima, ispisani u obliku nekog od objekata. Bitmap slike mogu da se vektorišu (Trace) direktno u programu.

Program je krajnje jednostavan za korišćenje, tako da je uputstvo potrebno jedino radi kompleksnijih stvari ili većikog broja *Clip-art* sličica. Inače, sličice su savršeno organizovane, a po potrebi mogu se instalirati i naknadno.

Sve u svemu program je za svaku pohvalu. Pored svih mogućnosti koje cenimo kod *CorelDRAW-a*, *Designer* ima još puno novih, tako da više naglone CAD sistemima nego grafičkom dizajnu. Jedina zamerka je što je zbog silnih opcija nešto sporiji.

Sasa STANOJKOVIĆ

## MS Visual Basic 3.0

Alatka za sve programere (osim onih „najpravihijh“)

Prvo verziji *Visual Basic* posvetili smo dosta pažnje. Stvar je bila nova i u dva broja „Sveta kompjutera“ razdvojili smo čak i način na koji možete da dođete do prve aplikacije. Verziju 2.0 smo preskočili jer smo se nadali da će nam je „Microsoft“, kao i verziju 1.0, ljubazno poslati na adresu redakcije. Baš kad smo se odlučili da, ipak



pravimo prikaz piratske kopije stigao je i press-materijal od „Microsoft“ da je izašla verzija 3.0.

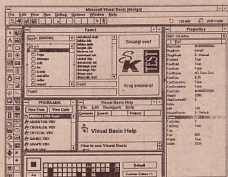
### Bezbolno programiranje

Varijanta *Professional Edition* sa 9 HD disketa preselila se na naš hard disk zahvaljujući „domaćim snagama“, a uspešli smo da pregledamo i dokumentaciju. Ako je VB 1.0 mogao da se okarakterise kao nešto sasvim novo, onda je verzija 3.0 nešto sasvim dobro. Programiranje bazirano na gotovom korisničkom interfejsu više nije trend već jedini logičan način da se dode do aplikacije.

Pri tome *Visual Basic 3.0* sam rešava veliki broj problema podrijujući pristup tabelarnim kalkulacijama i bazama podataka i to čak i na nivou *SQL* ili *Oracle* višekoris-

vana kontrola omogućava mnoštvo različitih reakcija na korisnikove akcije. *Help Compiler* takođe može da sadrži povezane objekte za zvucnim, muzičkim i animiranim sadržajima koji korisnika obavestavaju o mogućim ili preporučivim akcijama koje može da preduzme.

Veoma interesantan deo paketa je *Application Setup Wizard*. Kada završite programiranje, ovaj program pretražuje vašu *MAK* datoteku i na osnovu podataka iz nje napravi instalacionu disketu za vašu aplikaciju sa svim neophodnim komponentama za njen rad. Pored neophodne *VBRun300.DLL* biblioteka može da se ukaže potreba i za nekom od biblioteka koje pristupaju bazama podataka ili obezbeđuju *OLE2* mehanizam. Na kraju dobijate instalacionu



ničkih baza (za *Professional Edition*). Deo paketa pod nazivom *Crystal Reports* omogućava formiranje završnih izveštaja u formi cirkularnih pisama, faktura, računa, nalepnica za kovertu i sličnih stvarica sa uzimanjem podataka direktno iz baze podataka uz filtriranje iz *Visual Basic*a.

### Šta može

Uvedena je obrada novih vrsta podataka (zvuk, grafika) preko *MCI-a (Media Control Interface)* i njihova razmena sa drugim aplikacijama preko *OLE2* mehanizma. *Hotspot Editor* možete da definišete i podesite „vruće tačke“ na grafičkim objektima (slikama) koje će reagovati na pokretanje ili pokazivanje mišem. Tako personaliz-

disketu sa *SETUP* programom kao za ozbiljne komercijalne aplikacije.

### Šta ne može

Ovo nije alat kojim možete da informatirate 83 trake na disketi ili direktno kontrolisate hardver koji nije u nadležnosti *Windowsa*. Ipak, veliki broj objekata i događaja koji možete da kontrolisate uz razmenu podataka i procedura sa ostalim aplikacijama uz najbriži *Help* sistem koji smo, do sada, videli omogućuje vam da napravite mnogo upotrebljivih aplikacija za veoma kratko vreme.

Voja GAŠIĆ

Program smo pozajmili od firme *Maxoft (Skadarska 43, Beograd)*

# PC 386, 486 VESA-LOCAL BUS-32 bit !!!

SC 3040 DX ISA		SC 4033DX LOCAL BUS	SC 4050DX LOCAL BUS	
<b>AMD 386DX-40MHZ</b> RAM 4Mb / 128Kb cache FLOPPY 1.2 Mb HD 170 Mb IBM 13 ms 16bit IDE CONTROLLER 16bit SVGA 1 Mb CIRRUS LOGIC - - WINDOWS AKCELER. 1280x1024 14" SVGA MONO MONITOR MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ		<b>INTEL 486DX-33MHZVESA</b> RAM 4Mb / 256Kb cache FLOPPY 1.2 Mb + 1.44 Mb HD 250 Mb TEAC, WD, CONNER 32bit VL BUS IDE CONTROLLER 32bit VL BUS SVGA 1Mb CIRRUS - - WINDOWS AKCELER. 1280x1024 14" SVGA COLOR MONITOR MIDI TOWER, TASTATURA, MIŠ	<b>INTEL 486DX-50MHZVESA</b> RAM 4Mb / 256Kb cache FLOPPY 1.2 Mb + 1.44 Mb HD 250 Mb TEAC, WD, CONNER 32bit VL BUS IDE CONTROLLER 32bit VL BUS SVGA 1Mb CIRRUS - - WINDOWS AKCELER. 1280x1024 14" SVGA COLOR MONITOR MIDI TOWER, TASTATURA, MIŠ	
1.850 DEM		3.350 DEM	3.650 DEM	
386SX-40MHZ, RAM2Mb, HD105Mb, FD1.2Mb, 14" MONOSVGA, 512Kb KARTICA.. 1400 DEM				
CENE DELOVA			1-10KOM.	11-30KOM.
DISKVOI	HARD DISK 170Mb IBM 13 ms HARD DISK 250Mb CONNER, WD, MAXTOR 12 ms HARD DISK 340Mb MAXTOR, WD 12 ms HARD DISK 540Mb CONNER 9 ms IDE III SCSI FLOPPY 1.2Mb / FLOPPY 1.44Mb	450 DEM 600 DEM 750 DEM 1450 DEM 130 / 100 DEM	400 DEM 550 DEM 700 DEM 1250 DEM 120 / 90 DEM	
KARTICE	16 bit 2HD, 2FD CONTROLLER + 2RS232 + 1 PARALEL 32 bit VESA LOCAL BUS 2HD, 2FD CONTROLLER / SA 4Mb CACHE SCSI ISA 2HD, 2FD CONTROLLER 4Mb CACHE SCSI VESA, EISA 2HD, 2FD CONTROLLER 4Mb CACHE ETHERNET 16 bit NE 2000 FAX - MODEM KARTICA MNP5, V.42 BIS	50 DEM 150 / 1150 DEM 1200 DEM 1300 DEM 150 DEM 200 DEM	40 DEM 130 / 1050 DEM 1100 DEM 1200 DEM 130 DEM 180 DEM	
SVGA	MONO MONITOR 14" 1024x768 COLOR MONITOR 14" 1024x768 COLOR MONITOR 17" 1280x1024 RAVAN EKLAN N.I. LOW RAD. TRIDENT 512 Kb 1024x768 CIRRUS LOGIC 1Mb, 1280x1024 WINDOWS AKCELERATOR 32 bit VESA L. BUS CIRRUS LOGIC 1Mb, 1280x1024 WIN.AKCEL. 32 bit VESA L. BUS S3 1Mb, 1280x1024 WINDOWS AKCELERATOR	260 DEM 650 DEM 2200 DEM 100 DEM 200 DEM 260 DEM 380 DEM	240 DEM 600 DEM 1990 DEM 90 DEM 180 DEM 230 DEM 350 DEM	
PLOČE	386 SX-40MHz 386 DX-40MHz-128Kb CACHE VESA L. BUS 486 DX-33MHz-256Kb CACHE VESA L. BUS 486 DX-50MHz-256Kb CACHE VESA L. BUS 486 DX2-66MHz-256Kb CACHE	180 DEM 300 DEM 950 DEM 1250 DEM 1400 DEM	160 DEM 270 DEM 850 DEM 1150 DEM 1300 DEM	
PRINTERI	LASER HP IV-2Mb 600x600 / RAM 4 Mb LASER HP IVL - 1 Mb 300x300 EPSON A4, LQ 570-24 PIN, KABL ( YU SET 50 DEM ) EPSON A3, FX 1050-9 PIN, KABL, YU SET EPSON A3, LQ 1070-24 PIN ( YU SET 50 DEM ) PANASONIC A4, 1121-24 PIN, KABL !!!!!	3500 / 600 DEM 1900 DEM 900 DEM 1150 DEM 1250 DEM 600 DEM	pozovite pozovite 850 DEM 1050 DEM 1150 DEM 550 DEM	
RAZNO	MEMORIJE SIMM 1Mb / SIMM 4Mb MATEMATIČKI KOPROCESOR IIT 387DX-40MHZ MINI TOWER + 200W / MIDI TOWER + 200W PROFESIONALNA TASTATURA 101 / ALPS SA KLIKOM MIŠ - MICROSOFT KOMPATIBILAN, SA PODMETAČEM STREAMER 250Mb	100 / 360 DEM 150 DEM 150 / 200 DEM 60 / 110 DEM 50 DEM 600 DEM	90 / 330 DEM 130 DEM 130 / 180 DEM 55 / 105 DEM 40 DEM 550 DEM	
<b>ISPORUKA ODMAH      GARANCIJA 12 MESECI</b>				
<b>ŽIRO RAČUN: 60815-601-2-64787</b>			<b>RADNO VREME 9h-17h</b>	
<b>TEL: 011/332-607</b> <b>FAX: 011/345-126</b>		<b>PREDUZEĆE</b> <b>ŠUTLIĆ</b> & <b>MIKRO DIZAJN</b>		
			<b>11000 BEOGRAD</b> <b>Kosovska 32, I sprat</b> <b>1.11.'93.</b>	

# Zalog za budućnost

Profesionalna AutoCAD škola, arhitektonsko projektovanje i prodaja kompjuterske opreme

**D**elatnost ove dve firme je dosta izprepletana, tako da u svojim izstupima najčešće pojavljuju istovremeno. Micro Air se bavi prodajom i prometom računarske opreme s akcentom na CAD opremi, dok Anima funkcioniše kao arhitektonski projektantski biro. Prema rečima našeg sagovornika, gospodina **Aleksandra Marinovića**, arhitekta, zaposleni u ovim firmama na vreme su uočili prodor računarske tehnike u oblast projektovanja (tehničko crtanje, arhitektura), dok su njihove kolege sa podređenim gledane na mogućnosti primene računara u tom segmentu.

"Anima koristi opremu koju poseduje Micro Air i trudi se da dosigne i pruži sam vrh primene CAD-a u našem okruženju", izjavio je g. Marinović i dodao: "Svem projektovanju, traže tehničke dokumentacije, idejni i glavni projekat, kao i ostalih delatnosti arhitektonskog biroa, ostde se radi na daljem profitiranju i korišćenju mogućnosti računarske tehnologije i nudi trudu za prezentacija (ekranske vizualizacije)."

Anima se razvija i u smislu škole sa uspehom u s proljeće 1991. godine pokrenula kurs AutoCAD-a, koji pruža kompletnu obuku u užem smislu – ne svim profilima tehničkih struka, već za građevinsko-arhitektonsku oblast. Škola je sada, ipak, dosta razvedena i od osam ponudnih kurseva razlivala su četiri, jer je mali broj ljudi zainteresovan da pohađaju složenije nivoe. Najpopularniji je početni kurs za apsolutne početnike koji se prvi put susreću sa CAD-om, zatim napredni kurs gde inženjer treba da zaokruži svoje znanje da bi iz njega mogao da pruži maksimum, zamjenjujući tako ustaljene metode rada. Treći nivo je učenje prostornog modeliranja (fasade, osnove, itd.), rad u tri dimenzije sa namjerom da se svi prostorni prikazi generišu iz jednog složenog 3D crteža.

Savlađujući CAD, uči se i tehnologija prenosa informacija na papir, jer nigde nije prihvaćeno da se projekat predaje u formi kompjuterskog zapisa.

Od samog starta postojala je težnja da se škola ozvaniči na međunarodnom nivou preko tvornica popularnog paketa, firme "AutoDesk", koji ima pro-

pisane kriterijume ovakvih škola. Inače, Anima poseduje licenciranu kopiju AutoCAD-a (ver. 11), sa još pet školskih kopija. Uslov "AutoDesk" je i nivo opremljenosti kompjutera u početku su se koristili 386 računari, dok su sada zamjenjeni mašinama 486 klase povezanima u Novell mrežu. Međutim, radna verzija AutoCAD-a nije dalje unapređena jer su se iz poznatih razloga prekinuli svi kontakti sa Jugoslavijom. Inače, jedna grupa broji najviše šest polaznika, kojima je na raspolaganju sva prateća literatura, kao i specijalne skripte koje dobija svaki polaznik neposredno od strane instruktora Anime. Na kraju kursa izdaju se diplome.

Pojedinci su mnogo više zainteresovani za ove kurseve – preko 50% su učenici srednjih škola i studenti, a ostalo čine arhitekte i inženjeri koji samostalno dolaze, dok je najradije šaljac za te firme same zainteresuju i pošalju zaposlene na obuku. Sloja je generacijski prosjek između dvadeset i dvadeset pet godina.

Cena kurseva je već duže vreme neizmjenjena i iznosi oko 60 DEM. Svi kursevi su tri-mesečni i održavaju se jednom mesec dana (2-3 puta nedel-


no, u popodnevnim terminima) da bi polaznik po završetku jednog mogao da upiše naredni (sa malim popustom). Ustanovljena je i škola programa CorelDRAW! (ver. 4), gde je ciljna grupa korisnika znatno šira. Ipak, odziv za ovaj kurs je prilično mali. Uskoro će startovati i škola 3D Studija (ver. 2), preventivno namijenjena arhitektima.

"Iako je biro relativno mali, zaslužni smo razne vrste naglasom aradjujući sa većim firmama i manji broj samostalnih (kompletnih) projekata. Kako se u poslednje vreme malo toga gradi od temelja, otkrili smo angažmanje je malo, pa se sta pažnja posreduje pomoći pri vizualizaciji i borbi za primat (konkursni radovi, idejni projekti, elaborati)", objasnio je g. Marinović.

Naši ljudi i dalje zadiru od modernizacije, koriste klasične metode rada i makete kod prezentacija, kako diktriraju mogućnosti i zainteresovanost tržišta.

Ivan OBROVAČKI

Koriana adresa: Micro Air | Anima, 29. novembra 71, Beograd, tel. 011/343-294 | 343-940.

 <b>HEWLETT PACKARD</b>	 <b>HEWLETT PACKARD</b>	 <b>HEWLETT PACKARD</b>	<b>RAČUNARI</b>	<b>EPSON</b>
<b>LASERSKI ŠTAMPAČI</b> 4L ..... 1.900 4NE ..... 2.270 4 ..... 3.380 4M ..... 4.980	<b>A4 SKENERI</b> MONO hp ..... 2.390 COLOR hp ..... 4.190	<b>PLOTERI</b> 7475 A3 ..... 2.000 7550 A3 ..... 3.950 DRAFTPRO EXL AD ..... 9.800 DRAFTMASTER AD ..... 13.700	<b>VEŠA LOCAL BUS</b> MB/486-5X-25 ..... 590 MB/486-DX-33 ..... 950 MB/486-DX-50 ..... 1.260 MB/486-DX2-66 ..... 1.320 IDE MB ..... 160 IDE CACHE VIB ..... 380 SCSI VIB ..... 330	<b>ŠTAMPAČI</b> LX-400 ..... 420 LX-100 ..... 450 FX-1000 ..... 790 FX-1050 ..... 1.090 FX-1170 ..... 1.050
<b>MEMO PROŠIRENJA</b> hp/11p/11 ..... 250 4 ..... 495	<b>INK-JET ŠTAMPAČI</b> PORTABLE ..... 1.090 DESKJET 500 ..... 1.090 COLOR 500C ..... 1.790 COLOR 550C ..... 2.090	<b>RARDOGRAR</b> ..... 9 <b>FLOWMASTER</b> ..... 16 <b>HEMUSKE OLOWKE</b> ..... 29 <b>TUŠ</b> ..... 9	<b>MODEMI</b> INTERNE ..... 80 EKSTERNI/POCKET ..... 110 FAX MODEM ..... 350	LX-100 ..... 590 LX-570+ ..... 850 LX-870 ..... 990 LX-1070 ..... 1.190 LX-2550 ..... 2.180
<b>POSTSCRIPT</b> hp ..... 450 4 ..... 890	<b>KERTRIDŽI</b> DESKJET ..... 60/90 PAINTJET ..... 50/60	<b>POCKET RAČUNAR</b> HP 95 LX ..... 650	<b>FLOPI DISK</b> TEAC 6.25" ..... 115 PANASONIC 3.5" ..... 105	LG-100 ..... 590 LG-570+ ..... 850 LG-870 ..... 990 LG-1070 ..... 1.190 LG-2550 ..... 2.180
<b>TONERI</b> hp/11p ..... 230 11/11 ..... 230 4 ..... 330				LG-100 ..... 590 LG-570+ ..... 850 LG-870 ..... 990 LG-1070 ..... 1.190 LG-2550 ..... 2.180
<b>MICRO AIR</b> MICRO 29. NOVEMBRA 71	TEL 011.343-294 TEL/FAX 343-940	<b>MICRO AIR</b> MICRO 29. NOVEMBRA 71	TEL 011.343-294 TEL/FAX 343-940	<b>MICRO AIR</b> MICRO 29. NOVEMBRA 71



## Ograničavanje akcija korisnika

Ako ste kreirali neki Windows program za veliku grupu slabo obučanih korisnika, verovatno ste poželjeli da ih onemogućite da menjaju parametre radnog okruženja.

U datoteke PROGRAM.INI može se dodati sekcija [restrictions] koja se bavi ovom problematikom. Na primer:

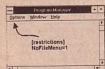
```
[restrictions]
NoFileMenu = 1
EditLevel = 1
```

Postoji više parametara:

**NoRun** - ako je 1, korisniku nije dostupna Run komanda p nego da izvršava programe.

**NoClose** - ako je 1, korisnik ne može da napusti Windows okruženje.

**NoSaveSettings** - korisnik ne može da promeni sadržaj i parametre radne sredine.



NoFileMenu - Meni File se neće pojaviti u Program Manageru.

EditLevel -1 = zabranjeno kreiranje, brisanje i izmena naziva grupa; 2 = zabranjeno kreiranje i brisanje elemenata programskih grupa i važe sva ograničenja za vrednost 1; 3 = zabranjena izmena komandnih linija postojećih elemenata grupa i važe sva ograničenja za vrednost 2; 4 = zabranjena izmena ostalih parametara elemenata programskih grupa i važe sva ograničenja za vrednost 3. EditLevel ograničenja su zgodna kada korisniku treba ograničiti pristup do svih programskih grupa, ali u slučaju da treba zaštititi samo jednu ili nekoliko postoji alternativni način. Moguće je željeno .GRP datotekama promeniti atribut Read-Only.

## Prenos datoteka iz Excela u Quattro Pro

Jedan član naše redakcije imao je problema sa prenosom datoteka iz MS Excela u Quattro Pro. Posle članka o QP u prošlom broju, rešio je da isko-

## Prpriprema DEJAN ŠUNDERIĆ

U ovom broju smo vam pored uobičajenih objašnjenja spremili i nekoliko trikova vezanih za crtanje i prenos crteža iz CorelDRAW!-a i u njega

risti trodimenzionalne tabele za neke proračune koje je do tada čuvao u Excelu.

Quattro naravno zna da pročita Excelove datoteke i posle kraćeg „preživakavanja“, tabele su se pojavile na ekranu. Imale su samo jedan nedostatak - Excel datoteka od nekoliko desetina kilobajta sada je zauzimala više od jednog megabajta na disku. Problem je, naravno, u tome što je Quattro preneo i sve podatoke o grafičkom formatu strane (marginne, veličinu, fontove, poravnanje, porred...). Podrazumevane vrednosti naravno, nisu iste i ne beleže se na isti način. Naravno, da su tabele kreirane direktno u Quattoru i formatirane da isto izgledaju, datoteka ne bi bila tako velika.

Problem je nalakše rešiti konverzijom Excel datoteke u neki siroviji i robusniji format (npr. neki stariji Lotus format) koji ignoriše grafiku, formatiranje i sličnu šminku. Tek tada treba izvršiti učitavanje u QP.

Varijanta za rešavanje je i prenos preko Clipboarda. Sadržaj Excel tabele treba selektovati, zatim izabrati Copy, otvoriti QP i sadržaj preneti iz Clipboarda sa Paste.

Isto rešenje se može primeniti i za druge programe.

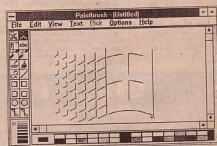
## Prpriprema crteža za štampu

Autor ovog teksta često ima potrebu da snima sadržaj ekrana u grafičku datoteku i da ga priprema za štampu (u „Svetu kompjutera“ ili na laseru). Tu operaciju je u Windowsu veoma lako izvršiti. Pritisak na taster „PrintScr“ prenosi u Clipboard sadržaj čitavog ekrana, a pritisak na „Alt-PrintScr“ prenosi sadržaj aktivnog prozora. Slika se potom pomoću Paste prenese u neki grafički program. (Ovo bi trebalo da vam je poznato iz prethodnih brojeva ove rubrike). Nažalost, ako se ovakva slika odštampa na laseru, boje će biti predstavljene rasterima i rezultat je neupotrebljiv.

Rešenje je da se slika konvertuje u crno-beli zapis. Treba uočiti da se ne misli na sliku u sivim tonovima (Gray Scale), već na sliku čija paleta zaista ima samo dve boje. To se može uraditi npr. u Corel PHOTO-PAINT-u (Image: Convert to: Black and White (1-bit): Line Art).

Nažalost, nisu sve kolorne slike pogodine za ovakvu transformaciju. Problem je što će neke susedne površine različitih boja biti konvertovane obe u crnu ili obe u belu boju. Time će se izgubiti dio informacija koje crtež nosi.

Crtež u boji pre konverzije treba editovati, tako da se promene tačke nekih boja. Najefikasnije bi bilo direktno menja-



ti paletu boja, ali autor ovog teksta koristi jednu drugu metodologiju.

U Corel PHOTO-PAINT-u postoji alat Color Replacer kojim se mogu menjati tačke samo jedne boje dok sve ostale ostaju nepromenjene. Treba ga izabrati iz prozora sa (ikona, a zatim u paleti boja (prozor Color Selections) za Background i Fill Color postaviti boju koju želimo da promenimo i novu boju. Po potrebi mo-

že da se promeni i veličina i oblik aktivnog dela pokazivača (prozor Tool Settings: Width). Editovanje se potom izvodi brzo i lako.

## Prenos CDR crteža u tekst procesor

Našeg čitoca Dejana Habića interesuje zašto se pri prenosu crteža napravljenih u paketu CorelDRAW! u WordPerfect for Windows pojedine linije izgube.

Problem nije vezan samo za ova dva paketa. Naša preporuka čitaocu je da za prenos crteža ne koristi rasterstva (Bit-map) formate kao što su PCX ili BMP, već vektorske kao što su Corel (Computer Graphics Metafile) ili WMF (Windows Metafile).

Tanke linije (debljine npr. 0,1 mm) mogu da se izgube pri rasterizaciji, zavisi od primenjene rezolucije, dok vektorski crteži ravnomerno prenoske linije različitih debljina. Napomenjućemo da za problem našeg čitoca rešenje nije u konverziji iz CDR datoteka u format. Naime, WPG format obuhvata oba formata i rasterški i vektorski, a CorelDRAW! može da izveze sliku samo u rasterški WPG.

Rubrika se bavi manje poznatim rešenjima pri korišćenju paketa Microsoft Windows i programa koji rade u tom okruženju. Objavljujemo priloge koje smatramo korisnim, pe pozivamo čitaoce da nam pošlu svoje radove. Pokušaćemo da rešimo i probleme sa kojima se vi susrećate. Priloge i pitanja šaljite na donju adresu ili na BBS „Politika“ (Lična pošta, Dejan Šunderić)

Svet kompjutera  
(Windows.hlp)  
Makedonska 31  
11000 Beograd

# AMIGA BLOCK

Rubrika PD kutak, koju ste imali priliku da pratite na našim stranicama, došla je u koliziju sa novoformiranom rubrikom AMIGA SOFTMIX. Naime, mnogi PD programi našli su svoje mesto na stranicama SOFTMIX-a jer konceptijski nisu mogli da stanu u PD kutak. Da bi se ubuduće izbegla preklapanja ove vrste, sadržaj PD kutka od sledećeg broja biće uvršten u SOFTMIX.

*Ali to nije sve!*

Pored opisa PD programa, biće jasno naglašeno da se radi o programu u javnom vlasništvu.

Trudićemo se da svaki tako obeležen

program po izlasku broja možete da nađete na našem BBS-u.

\*\*\*

## POZIV NA SARADNJU

Sve ove promene napravile su dosta mesta i za vas koji imate želje i afiniteta da saradujete sa nama u stvaranju što boljeg AMIGA BLOCK-a. Očekujemo da nam šaljete prikaze programa za SOFTMIX, a evo šta to znači:

- Da tekst ne bude duži od dve šljafne (dve kucane strane sa duplim proredom), sa jasno naznačenim imenom i verzijom programa u naslovu teksta. U tekstu treba navesti osnovne karakteristike programa, bez zadiranja u neke detalje. Navesti da li je program bolji, lošiji ili jedinstven po svojim mogućnostima. Navesti koje opcije ga specijalno izdvajaju u odnosu na programe slične namene i šta je neophodno od hardvera za njegov minimalni i optimalni rad.

- Slika (ili dve) sa ekranom iz programa treba da posluži kao ilustracija korisničkog interfejsa programa ili nekog bitnog detalja iz programa (u te svrhe može vam poslužiti program PicSaver, kojim ćete sliku iščupati iz programa). Tekst i sliku nemojte štampati već je pošaljite u obliku fajla radi lakše i kvalitetnije obrade.

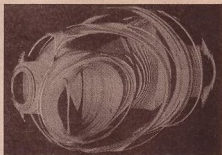
- Ukoliko je program čiji nam opis prilažete PD molimo vas da priložite i kompletnu arhivu tj. program sa svim pripadajućim fajlovima a sve radi povećanja fonda PD programa na našem i vašem, BBS-u.

Sve navedeno možete nam proslediti preko BBS POLITIKA ili lično doneti u redakciju.

E.S.

## HARD/SOFT AMIGA

### Imagine 3.0



Posle pravog odličnog Real 3D Pro 2.0 na svetlo dana dolazi novo softversko čudo 3D modeliranja koje se zove Imagine 3.0. Program se po nivou itelima dosta razlikuje od prethodnika. Kako je predočeno, u programu postoji oko dvesta razlika u odnosu na prvu verziju. U programu je takođe unet priličan broj novih efekata, od kojih su neki već viđeni u drugim programima (ali nikad nisu bili svi na jednom mestu) a neki su sasvim

novitet u oblasti 3D-a. Normalno, ova verzija je prilagođena novim AGA čipovima. Takođe uz program dolazi i paket koji sadrži gomilu podloga i tekstura koje su vrlo visokog kvaliteta.

Najefektniji novitet je i gomilica novaca koju za program treba odvojiti, od nekih 1 100 DEM. Za one koji ovaj program odmah žele da isprobaju, Imagine 3.0 će se pojaviti krajem novembra. (2N)

## Loptica-skrolica

Za one koji vole novitarije (a mogu to finansijski da podnesu) napravljen je ovaj trekbol - zamena za miša. Umesto pomeranja kućišta sa kuglicom po stolu, kuglicu 'vozite' dlanom. Naprava je u potpunosti kompatibilna sa mišem i priključuje se mesto njega u mouse-port. Naravno, nikakav softverski drajver nije potreban. Cena u Engleskoj: 30 funti. (VM)



Nema više PC-a!

Firma 'Commodore' se definitivno opredelila da svoju tržišnu politiku usmeri ka Amigi, tako da svi protekli pokušaji u oblasti PC-tržišta ostaju u prošlosti. Ta odluka za sobom povlači efekte koji će se amigistima sigurno sviđati, s obzirom da se čitav kolos 'Commodore' okreće ka razvoju familije Amiga, što će naravno doneti i dosta hardverskih noviteta. (2N)

## HARD/SOFT AMIGA

### Titlovanje – srcu radovanje

Britanska firma „Zen Computer Services“ pozabavila se nečim što na stranim televizijama baš i nije uobičajeno – titlovanjem. Program Euro-Titler uveliko se koristi na Granada TV-u (uprkos španskom nazivu radi se o britanskoj TV stanici), a sada se pojavila i komercijalna verzija.

Radi se o standardnom editoru-titleru koji se koristi na Amigi sa dženlokom. Uređaj se može koristiti i na drugi način: uz pomoć dženloka uradi se samo proba, a u završnoj obradi Amiga služi kao drajver za profesionalni karakter generator Aston 4.

Program poseduje i standardnu opciju beleženja vremena pojavljivanja i nestajanja titlova („automatika“). Međutim, ono što prvi put srećemo kod ovakvih proizvoda jeste mogućnost korišćenja spoljašnjeg vremenskog koda (Time Code). Vremenski kod se kod profesionalnih magnetoskopa upisuje

kao nezavisna informacija na traku i može se proslediti Amigi putem specijalnog interfejsa. Tako su problemi sa beleženjem tajmanga pri titlovanju emisije koja se sastoji iz više delova ili kada treba da se stane zbog ispravljanja neke greške elegantno rešeni: Amiga u memoriju direktno upisuje vremenski k koji dobije od samog tejsa!

Euro-Titler titluje u jednom ili dva reda, sa podlogom u vidu trake ili bez nje. Koriste se standardni *Alpha Compugraphic* fontovi za koje program interno vrši antialiasing.

Postoji i Broadcast verzija Euro-Titlera koja sadrži generator i kontrolu key signala.

Bilo bi interesantno uporediti ovaj program sa najpoznatijim programom za titlovanje na našim prostorima – *Magic Video Titlerom III* Predruga Bećirća – verujemo da se naš „zemljak“ može savim uspešno nositi sa „Englezom“.

Euro-Titler u V. Britaniji staje 180 funti (300 za Broadcast verziju), informacije možete dobiti na telefon 9944 81 743 1931. Što se *Magic Video Titlera III* tiče – možete se obratiti našoj redakciji. (VM) ↵



### Novo na CD-u

Novi zabavno-obrazovni igra *Alistair in Outer Space*, zasnovana na istoimenoj knjizi za decu, pisana je za CDTV ili Amigu opremljenu CD-ROM drajvom A570. Pošto se radi o igri za predškolsku decu autori nisu insistirali na kvalitetno digitalizovanim nepokretnim pozadinama sa sitnim figurama, već je igra u formi avanture sa animiranim prelazima između raznih ambijenta i ugrađenim obrazovnim igrama, govorom, slikovnicama koje dete samo boji, slagalicama i jednostavnom igrom s kartama.

Ista firma izbacila je skup potprograma pisanih za pro-

gramski jezik AMOS uz čiju pomoć drajv A570 može da posluži kao običan audio CD plejer. Programski se može zadati komanda za izvođenje određene numere sa diska, zaustaviti izvođenje, skočiti na prethodnu ili sledeću numeru, pojačati ili utišati ton. Priložen je i demonstracioni program koji na ekranu imitira standardni kontrolni panel jednog CD plejera.

Disk sa igrom *Alistair in Outer Space* u Velikoj Britaniji košta 25 funti, AMOS potprogrami staju 5 funti, a sve informacije mogu se dobiti na telefon 9944 234 340722. (VM) ↵



### Stereo smpler



Osamobitni stereo smpler DSS namenjen je korisnicima sa manjim zahtevima. Povezuje se na paralelni port bilo kog modela Amige. Za unos melodija obezbeđena je i MIDI podrška. Kao programska podrška može se koristiti bilo koji od dobro poznatih programa za obradu smplova, a u ovaj uređaj dobija se skromnija verzija četvorokanalnog sekvencera nalik na *Soundtracker*. Cena u V. Britaniji: 40 funti. (VM) ↵

### (Floptika na delu



Sprava koja se reklamira kao „optički hard-disk“ u stvari je naš stari znanac – „floptički“ disk, ovog puta firme „Power Computing“.

Za Amigu su na raspolaganju dva (preskupa) modela – eksterni (za A500 i slične) i interni (za A2000). Prvi u Velikoj Britaniji staje 1 000 GBP a drugi 730 GBP (drajv) + 130

GBP (SCSI interfejs). Eksterni verzija je opremljena ventilatorom, dvadesetpetopolnim i pedesetopolnim SCSI ulazno-izlaznim konektorima i ugrađen joj je ispravljač. Odgovarajuće 3,5-inčne floptičke diske koštaju po 40 funti svaka (skupa zanimacija!). Drajvovi su kompatibilni i sa PC i Macintosh računarima. (VM) ↵

## HARD/SOFT AMIGA

### Dodatni portovi



Kartica MultiFaceCard2 dodaje vašoj Amigi dva serijska i isto toliko paralelnih portova. Ne morate se više gnjaviti sa prevezivanjem sume kablova kada želite da priključite printer, modem, skener... Proizvođač garantuje da se ne oseća nikakvo usporenje

pri radu, čak ni u multitasking-u. Serijski portovi omogućavaju najvišu brzinu transfera od 57 600 bit/s, a za paralelne se tvrdi da u potpunosti podržavaju rad preko PARALLEL-DEVICE drajvera. Cena: 150 funti. (VM)

### Mnogo novih fontova



Version 3" sadrži fontove u formatima Adobe PostScript Type 1 i TrueType.

U zbirci su serifna, neserifna i dekorativna pisma kao i 64 fonta specijalno dizajnirana za naslove i natpise.

Cena celog diska je 410 funti. Fontovi se mogu naručiti pojedinačno, na običnim disketama, ali najmanje 60 komada odjednom, što ukupno staje 60 funti.

Za informacije možete pozvati firmu „CD Enterprises“ na telefon 9944 457 865071. (VM)

U Velikoj Britaniji nedavno se u prodaji pojavio CD-ROM, sa ni manje ni više nego - 1 000 fontova! CD nazvan „Serials Typocollection

### Mala kućna muzika



lepo upakovan digitajzer sa softverskom podrškom.

Hardverski deo je manje-više standardan, pa ćemo se pozabaviti softverom. Uz spravicu dobijate dva programa: Digital Studio III za sekvenciranje i Real Time Sound II za obradu semplova. Digital Studio je standardni tracker-sekvenecer, a Real Time Sound predstavlja softverski ekvivalent mašine za efekte - na raspolaganju su eho, „robotski ton“, hal, dilaj itd. Ceo paket može se u V. Britaniji nabaviti za 50 funti. (VM)

Piše NIKOLA STOJANOVIĆ



## PD kutak



### Brzi izveštaji

Kvalitetan izveštaj o stanju sistemskih zadataka (tasks) možete dobiti upotrebom programa SysInfo3.22, ARTM i XOper, ali kada je potrebno brzo pogledati stanje taskova (kada preli pad sistema) na usluzi vam se može naći i program Report. On je lak za upotrebu, jednostavan, efikasan i, što je veoma bitno, kratak (8096 bajtova) i bez program. Poziva se iz komandne linije i daje izveštaj sa spisikom aktivnih taskova, a prikazuje tip i adresu svakog taska sa neizbežnim podacima o veličini steka svakog procesa i broju korišćenja taskova. Lako se ugrađuje i kao eksterna komanda vašeg omiljenog DiOpusa (FileMastera ili DiskMastera), pri čemu se svi podaci prikazuju u novoovorenom CLI prozoru.

Sličan prethodnom, program koji nosi ime LibInfo prikazuje sve potrebne informacije o aktivnim sistemskim bibliotekama. Aktiviran iz CLI-a sa imenom biblioteke kao argumentom komandne linije (npr. "LibInfo exec"). LibInfo u CLI-u prikazuje podatke o tipu procesora, verziji biblioteke, svim važnim offsetima, prioritetu i broju poziva navedene biblioteke. Pošta je neverovatno kratak (1784 Bytes) i ne zahteva nikakve biblioteke, idealan je za upoznavanje sa novim Amigama. Svaki sistemski programer ili bilo koji korisnik sa željom da upozna svoj sistem znaće da cení ovaj veoma koristan programčić.

Pod asocijativnim nazivom "Whats2?" (by Cath of LSD) krije se bleda kopija programa CFX. Da ponovimo, svrha ovog programa je definisanje tipa fajla (executable, info, preferences...) na osnovu zaglavlja fajla. Whats2 prepoznaje sve sistemske fajlove, pa je za razliku od svoga konkurenta CFX-a "samo" deset puta kraći (2544 Bytes).

Alatke koje prate rad procesora nisu nikakva novost na Amigi. Ipak, vredi pomenuti

DispSpy v3.01 koji u novom ruhu (WB 2.0) beleži, grafički i procentualno prikazuje performanse vašeg procesora u realnom vremenu. Ako ste ikada videli EKG ili osciloskop znate kako izgleda DispSpy. U simpatičnom prozoru (u stilu WB2.0) grafički je predstavljena aktivnost CPU (nanao se na Y-osu) u zavisnosti od vremena (X-osu), a u dnu je prikazano vreme najmanje procesorske aktivnosti i proteklo vreme od početka "spajuniranja" sa trenutnim stanjem izraženim u procentima. Svoju svrhu DispSpy nalazi pri brzinskom testiranju novog softvera i hardvera.

### Manipulacije sa boot blokom

Za operacije sa bootblockom više vam nisu potrebni virus-kileri ili disk-monitori. Naime, pojavile su se dve korisne alatke koje prebacuju boot u fajl i obratno a pokreću se iz CLI-a, tako da ih bez muke možete instalirati kao eksternu komandu DiskMastera. Reč je programima File2Boot i Boot2File (by Cath of LSD). Kao što pretpostavljate, argumenti komandne linije su uređaj na koji se snima ili sa koga se "skida" boot i fajl iz koga se instalira (ili u koji se snima) boot block.

Ako vas interesuje samo sadržaj nekog boota i želite da ga prikazete u CLI prozoru, tada ćete koristiti treći program pomenutog autora - ShosBot. Potrebno je samo navesti uređaj kojim se manipuliše (d/f: d/f: itd.) i Hex/ASCII prikaz boota uslediće u aktivnom CLI-prozoru.



# AUDIO DJ

*Naučite Amigu da komentariše*

**A**udio DJ omogućava veoma kvalitetnu reprodukciju semplova. Ako vam brojčano izražavanje kvaliteta reprodukcije daje verniju sliku, možemo vam reći da ovaj program reprodukuje semplove brzinom (sample rate) do 55 kHz. Semplove možete učitati i u FAST RAM, što znači da će vam svaki od njih biti na raspolaganju u deliću sekunde!

Ako se pitate čemu to, verovatno ste semplove puštali samo svojim drugarima koji imaju tamo neke bipere, a u tu svrhu dobro je poslušati i neki osrednji tracker. Međutim, kada je potrebno da simultano puštate ili čak nadovezujete vi-

še semplova uživo, što bi se reklo u realnom vremenu, onda vam svaki tracker postaje nefunkcionalan. To je onaj deo posla koji Audio DJ obavlja „k'o motor“.

Na ekranu se nalazi 30 godišta (6x5) i svakom možete dodeliti po sempl. Klikom na određeni geđet, normalno, reprodukujete sempl. Za svaki geđet možete posebno podešavati jačinu, frekvenciju, uključiti ili isključiti filter... U dočijem delu ekrana nalazi se i MASTER VOLUME za kontrolu svih geđeta.

Audio DJ je kao stvoren sa domaće piratske radio-stanice.

**Nebojša LAZOVIC**



## PROPER GRAMMAR

*Kako da usavršite znanje engleskog jezika*

**U**suštini Proper Grammar je tekst procesor koji sem standardnog spell checkera tj. provere pogrešno otkucanih reči, sadrži i tzv. grammar checker. Taj deo programa pronalazi gramatički neispravne delove rečenica i ujedno vas upozorava na sintagme koje mogu biti problematične (argo, suviše dugačka ili kompleksna rečenica, itd). Pošto je program, u smislu editovanja teksta, vrlo siromašan opcijama, verovat-

no ćete ga koristiti samo za proveru teksta već napisanog u nekom drugom tekst-procesoru. Na to su mislili i ljudi iz „SoftWooda“ tako da Proper Grammar prepoznaje dovoljan broj raznih formata teksta.

Dakle, Proper Grammar se ponaša kao i svaki drugi tekst procesor dok ne kliknete na taster Check. Tada na sceni stupa moćna mašinerija zasnovana na proverenom Houghton Mifflin algoritmu. Jednostavne grešice kao pogreš-

no vreme kod glagola ili pogrešno navedeno lice lako postaju plen, ali to je tek početak. Dobićete izveštaj o rečima ili sintagmama koje se suviše često/retko koriste te ih treba izbegavati, o korišćenju argoa, klisea, uskostručnih termina ili izbledelih fraza. Rečenice koje budete sastavili mogu biti ocenjene kao predugačke, nepregledne ili one tzv. run-on tipa (kada se sastaje iz delova koji mogu stajati kao nezavisne rečenice). Upozoriće vas i na duplu negaciju, pogrešno korišćenje člana the, a ili an, nepravilno napisanu adresu. Spisak je gotovo nepregledan.

Poruku o grešci dobićete u prvom, a kratak opisi u drugom prozoru. Tasterom Ignore kažete da se sve takve greške ubuduće ignorisu, sa Replace

deo se nalazi i u meniju, pod imenom Statistics. Tu između ostalog možete saznati procenjeni vrednost čitljivosti i kompleksnosti vašeg teksta, na osnovu nekih standardnih testova.

ProperGrammar odaje utisk profesionalno realizovanog programa i na drugim poljima. Može se startovati na Workbench ili Custom ekranu, automatski uzima veći font ako se startuje u interlaceu, ima pregledan glavni ekran. Često korišćeni tasteri imaju na sebi strelicu - znak da se mogu aktivirati pritiskom na 'Enter'. Trajeći dakle u jajetu, prigovor se može staviti na postojanje instalacionog programa i nedostatak podrške popularnih Final Copy i WordWorth tekst formata. Potonje

Paragraphs			Sentences			Noun/Verb Groups		
Total	4		Total	13		Simplex Verb Groups	33	
Avg. Sent.	3.25		Word Length	14.92		Complex Verb Groups	6	
			Simple	4		Simplex Noun Groups	48	
			Complex	7		Complex Noun Groups	12	
			Passive	6.00				
Words			Readability					
Total	194		Flesch Reading Ease Score	64.79	Standard			
Avg. Syll.	1.50		Flesch Reading Ease Grade Level	6.52	7th - 8th Grade			
			Flesch-Kincaid Score	7.92				
			Gunning's Fog Index	13.71				
OK								

Sincerely,

Fred Finkle

možete zameniti neispravnu sekvencu nekom ponudenom, dok Continue nastavlja proveru. Fascinantna stvar, posebno za ljude neengleskog materijalnog jezika krije se iza Explian. Tu će vam program vrlo detaljno i uz pomoć mnoštva primera objasniti gde je greška i kako da je ispravite. Zanimljivo

je posledica relativne zastarelosti programa i verovatno će da bude ispravljena u sledećoj verziji.

Ako je engleski jezik u bilo kom obliku predmet vašeg interesovanja, Proper Grammar bi morao da zauzme mesto u vašoj kolekciji.

**Dorde VULOVIC**

## GO AMIGA!

*Kratka i efikasna baza podataka*

**O**va baza podataka veoma je duga na Amiga-sceni. Kada se kaže baza podataka to vrlo konfuzno zvuči, ali Go Amiga! je sušta suprotnost. To je mala, ali vrlo upotrebljiva baza koju

svako sa lakoćom može da koristi. Zbog toga je dobila epitet „amaterska“, mada iskustvo pokazuje da se baš sa tom bazom mogu odraditi ozbiljni poslovi („Ko umije, njemu divije“). U Go Amiga! možete pra-



viti bazu knjiga, programa, ploča, kaseti... Možete je vrlo jednostavno iskoristiti i kao rečnik. Za sve kućne potrebitne nije vam potrebno ništa dodatno.

rad sa ovom bazom čini veoma čistim. Ipak, ovaj način rada ima i svojih mana. Ako na primer imate samo 1 MB memorije, a želite da u vašu malu bazu ubacite rečnik od par hilja-

znanje podacima ulazite u glavni ekran u kojem je prikazan grafikon.

Sve komande se zadaju preko menija. Postoji mogućnost da se zamene koordinatne ose, mogućnost uvećanja, mogućnost istovremenog prikaza više grafika u nekoliko boja...

Tačku grafika možete označiti na šest načina (zvezdica, kvadratić, trougao...), linija grafika može biti puna ili jedna od ponuđenih desetak vrsta isprekidanih. Tačke grafika mogu biti nepovezane, povezane linijom, svaka tačka povezana normalom do X-ose ili stepenasto. Postoji nekoliko vrsta interpolacije grafika (linearna, polinomna...), moguće je postaviti mrežu, ukoviriti grafikon, dodati šeljeni tekst... Uopšte, program pruža potpu-

nu slobodu manipulisanja graficima, kako numeričkim podacima, tako i svim onim komafičkim detaljima koji jedan grafikon čine potpunim.

Gotov grafikon možete odštampati preko uređaja PLT: koji emulira HPGL na Preferences štampačima ili ekspanzovati u jedan od sledećih formata: IL-IBM, HPGL, Druu, mCAD, IntroCAD, PostScript i EPSF.

Što se tiče hardverskih zahteva, program je zaista skroman - radi i na Amigama sa 0,5 MB.

Kada se naviknete da štujete rezultate uz pomoć Multiploata uverićete se još jednom u istinitost tvrdjenja da se svi fizički poslovi uz pomoć računara računaru obavljaju znatno brže i lakše.

Dušan DINGARAC



Koristio je napomenuti da je Go Amiga! delo nemačkih autora, ali se neka dobra duša potrudila i prevela je na srpski. Prevod možda i nije najbolji, ali je sasvim dovoljan da se program može koristiti bez posezanja za rečnikom. Prevodena verzija je prva verzija - 1.0. Na tržištu se pojavila i novija (za sad neprevodena) verzija 3.0. Obe verzije su skoro identične. Jedina razlika je u tome što verzija 1.0 ima kalendar koji važi do 91. godine a u verziji 3.0 kalendar važi do 97. godine.

Go Amiga! sve podatke sa kojima barata smešta u memoriju, tako da su sva pretraživanja izuzetno brza. Nema stalnog učitavanja sa diskete, i to

da reči, naći ćete na problem. Doduše, sa svim manje glomaznim bazama kućnog tipa nećete imati nikakvih problema. Pošto je ova namena jedna od najčešćih, sigurno ćete biti zadovoljni ovim programom.

Dilemu oko toga da li imate dovoljno memorije za bazu koju želite da formirate, možete razrešiti konsultovanjem RAM opcije iz prvog menija s leva. A ako vam rečnik baš treba (ili bilo koja glomaznija baza dužine 2 MB i više) možete proširiti memoriju (recimo, sa 3 MB neće biti nikakvih problema) ili napraviti odlučnjiji korak i preći na Superbase. ]

Emin SMAJIC

## MULTILOT

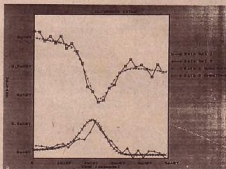
Crtanje 2D grafika

Da li ste ikada imali potrebu (obavezno) da nacrtate grafikon nekih veličina koje ste izmerili u laboratoriji? Milimetarski papir, određivanje razmere, uredavanje tačaka i na kraju povlačenje srednje linije. Naravno zbog štetovanja morate da brišete, brižate...

Uz Multiplot vaši problemi biće rešeni. Na vama je samo da nabavite program i ubedite

svoje nastavnike (asistente) da vam dozvole da grafike crtate na računaru.

Multiplot je moćna alatka za crtanje 2D grafika. Vrednosti mu se zadaju preko najobičnijeg ASCII fajla u kojem se navode vrednosti za X i Y-osu. Idealna situacija je kada vam treba grafikon nekih izmerenih veličina, čak postoji mogućnost da se zadaju i vrednosti za grešku. Kada program na-



## POWER FONTS

Konverzija CompuGraphic fontova u 3D objekte

Izdavačka kuća RGB Software izbacila je na tržište novi program, trenutno jedini ove vrste, čudo koji će obrađivati mnoge ljubitelje 3D grafike. Samo ime upućuje na to o kakvom se programu radi. Funkcija programa je da vrši konverziju ispisanog teksta na ekranu nekim od CompuGraphic fontova u 3D objekte. PF podržava konverziju u objekte trenutno najekstremnijih programa i to: Real 3D, VideoScape, Reflections 2.0, Imagine, Sculpt, DXF Autocad, Caligari, LightWave, 3DProfessional.

Naravno, sustina nije samo u tome, već što on radi posao

za razliku od mnogih koji nisu u stanju da prebace neki ispisani text u 3D a da su iverice obale a ne 'rectave'. Bitnije od opcija u PF-u su Beveling (seče iverice 3D objektu), Weiche Kurven (razmešta tačke linija na jednaku razdaljinu), 3D-Ansicht (daje dubinu slovima) itd. Sve od ovih opcija možete detaljnije podesiti uz pomoć parametara.

Program je po prvom utisku SUPER i nadamo se da će naći mesto u upotrebi kod većine Amigista koji se pomalo bave i grafikonom. ]

Igor SLJEPČEVIĆ

## VIEWTEC V1.03B

Prikazivanje slika i animacija na Amigama sa AGA čipovima

Viewtec je program za prikazivanje IFF, JPEG i GIF slika, kao i svih formata animacija na Amigama koje imaju AGA grafičke čipove. Brzina je zadovoljavajuća,

pogotovu kada je GIF u pitanju. JPEG slike biće prikazane u HAM 8 formatu, a GIF u 256 boja. Program je kratak (oko 60 K) i uz sebe ima mini-uputstvo u kojem ćete naći spisak svih parametara koje možete koristiti za ispunjenje nekih specifičnih zahteva (recimo, snimanje prikazane slike u IFF formatu, posebno korisno ukoliko ste „tanki“ sa memorijom pa ne možete da koristite programe kao što je Art Department).

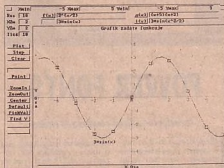
Dobar način da izvučete maksimum iz ovog kratkog programa jeste da ga upotrebite kao GIF/JPEG viewer prilikom konfigurisanja Directory Opusa, pri čemu će biti automatski pozivan kad god Opus naiđe na sliku u odgovarajućem formatu.

Aleksandar VELJKOVIĆ



## AMIGA PLOT 2D

Program za crtanje grafika funkcija



Škola je odavno počela i sigurno se većina vas bavi nekim funkcijama. Te izračunaj oblast definisanosti, pa nule funkcije, monotonost, onda ekstremne vrednosti pa prevojne tačke... i na kraju balade skiciraj grafik funkcije. Prosto da vam muka pripadne. Međutim ako imate dobru prijateljicu koja se uz to još i zove Amiga, poslednji deo zadatka biće za vas prava zabava.

Srednjoškolski profesor matematike Đio Martin (Joe Martin) čiji je hobi programiranje, autor je programa Amiga plot 2D. Ideja mu je bila da pomogne svojim učenicima u savladavanju algebre. Ali to je bio samo početak. Sada je pred nama vrlo upotrebljiv program za iscrtavanje svih funkcija koje se mogu opisati u dve dimenzije (X,Y). Istovremeno mogu biti unete četiri funkcije, a njihovo prikazivanje ili ne

prikazivanje moguće je kontrolisati gledetom koji se nalazi ispred svake. Naravno, da bi se funkcija nacrtala treba prvo da se definiše. Kada kliknete u jedno od polja za unos funkcije možete počeći sa unošenjem funkcije koja vas muči.

Primeru radi, otkucajte SIN (X), aktivirajte gredžet PLOT i to je sve. Ako vas tako proste funkcije ne zanimaju, a imate neke mnogo glomazne sa kojim biste se uhvatili ukooštac,

samo napred. Program vam omogućava precizna podešavanja prikaza grafika. Sve unesene podatke možete animirati za kasnije, a i grafik se može sačuvati kao IFF slika.

Detaljnije o korišćenju programa možete pročitati u uputstvu koje se u obliku fajla nalazi na disketi zajedno sa programom. Za kraj još podatak da Amiga Plot 2D radi pod Amiga Dos-om 1.2, 1.3 ili 2.0 i zahteva 1 MB RAM-a.

Emin SMAJIC

## AMI DOCK

Kako pokrenuti program samo jednim klikom

Verovatno se prvi put susrećemo sa programom čija je postojbina NeXT. Za neupućene, NeXT je verovatno najmoćniji računar u kome kuca Motorolino sroce, veoma profesionalnih i nadasve naprednih osobina (među kojima je svakako i cena). Ami Dock je Amigina „reinkarnacija“ za koju autor tvrdi da daleko ostavlja original.

U suštini, Ami Dock služi za startovanje programa. Svaki program je predstavljen sličicom pomoću koje naređujete izvršavanje tog programa. Sličice su najobitniji IFF braševi veličine 34x16 piksela, odnosno 34x38 za interfejs. Možete ih nacrtati sami ili preuzeti neku od dvadesetak već gotovih za najpopularnije programe.

Pri pokretanju Ami Docka morate mu reći gde se nalazi konfiguracioni fajl, bilo definisanjem logičkog imena DOCK-bilo kao argument u komandnoj liniji. Pojavivše se proze-

čić sa sličicama i tri malecna tastera koji služe za pomeranje prozora odnosno za „skrolovanje“ sličica ako njihova dužina premašuje veličinu ekrana. Ikone mogu biti poredane horizontalno ili vertikalno, što se, uz poketni položaj prozora, kontrolise iz prvog menija. Drugi meni služi za dodavanje novih programa u postojeću listu to jest za promenu ili za brisanje postojećih. Definisanje nije moglo biti urađeno jednostavnije: upišete ime fajla koji se startuje, ime odgovarajućeg IFF braša i eventualno potrebnu veličinu steka.

Upotrebljivost ovakvih utility programa je problematičnija jer Amiga već ima prilično razvijen GUI (Graphical User Interface) sa sopstvenim ikonama. Ipak, Ami Dock vam može uštedeti posao oko biranja prvog direktorijuma, mnogobrojnih kliktanja... na kraju krajeva lapeo i izgleda (bar sa WB 2.0 paletom). Za WB 1.3 i niže i

workbench screen



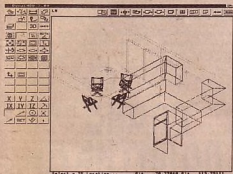
bez hard diska (što je u našim uslovima, na žalost, najčešća konfiguracija) može vam fino poslužiti. Za WB 2.x i 3.x to je pod znakom pitanja jer je već

na raspolaganju opcija Leave Out pomoću koje ikone datog programa ostavljate u glavni WB ekran ravnopravno sa ikona diskova.

Dardo VULOVIĆ

## DYNACAD 2.0

AutoCAD kompatibilan program za tehničko crtanje i projektovanje



Sve svoje potrebe za tehničkim crtanjem ili čak projektovanjem složenih trodimenzionalnih konstrukcija zadovoljite ovim programom i nema potrebe da slušate zlobnike koji vam preporučuju da kupite PC zbog AutoCAD-a. Štaviše, kompatibilnost sa AutoCAD-om je potpuna jer možete da učitate scene projektovane u njemu (DXF format), pri čemu se čuvaju svi atributi (boje, hijerarhija, svetla). Naravno, ova komunikacija je dvosmerna. Sem AutoCAD-a, možete izvoziti konstrukcije i u neki od poznatih formata ray-tracing programa (Sculpt, Imagine...).

Program je prebogat opcijama za manipulaciju i lako dizajniranje objekata, sa optimalno rešenom komunikacijom sa korisnikom: sve intervencije možete obavljati bilo preko ikona bilo uz pomoć internog programskog jezika (koji je, uzgred, skoro identičan AutoCAD-ovom).

Sistem ikona veoma je funkcionalan: svaka od prvih 12 ikona otvara svojih 16-20 podikona, od kojih svaka ima svojih 16-20... i tako u 4 nivoa. Možete li izračunati koliko je to? No, ne plašite se da se u ovom

zamešateljstvu nećete snaći - u donjem delu ekrana imate liniju teksta koja daje kratko objašnjenje funkcije ikone nad kojom se pointer miša u tom trenutku nalazi. Ukoliko vam to nije dovoljno, u program je integrisano celokupno uputstvo (preko 300 K) koje dobijate pritiskom na taster 'Help': program će prikazati onaj deo uputstva koji se odnosi na ikonu koju ste trenutno odabrali. Za nekoliko dana već ćete instinktivno leteti mišem od ikone do ikone i u roku od pet minuta kreirati projekte koje biste ručno izradili satima.

DynacAD koristi sopstveni format vektorskih fontova, za koje poseduje interni font-editor, ali uz verziju 2.0 dati su i neki CG fontovi na koje je priprepljeno njegovo zaglavlje, tako da može da ih prepozna. Nadamo se da će neka od budućih verzija omogućavati i upotrebu standardnijih fontova.

Pojavila se i novija verzija DynacAD-a (2.87), ali je neispravna, tako da je 2.0 poslednje izdanje koje vam možemo preporučiti. S obzirom na kvalitet i to će vam biti sasvim dovoljno.

Aleksander VELJKOVIĆ

## OCTAMED 5.0

Neprevaziđeni tracker program

Iako verzija 4.0 nije imala ni približnog konkurenta među dosadašnjim trackerima, neumorni Teijo Kinnunen (Teijo Kinnunen) već je izbacio novu verziju ovog fenomenalnog programa. Verzija 5.0 kod nas se pojavila pre nešto više od mesec dana i donosi znatna poboljšanja u odnosu na prethodnu. Pre nego što nastavimo dalje, da napomenemo da Teijo Kinnunen ide u vojsku, što će reći da narednih godinu dana neće biti novih verzija OCTAMED-a. Po povratku iz vojske (ako se tamo ne zaglupi) autor obećava novu verziju sa 16-bitnom podrškom za A5000.

Nova verzija ima i novi still-pull down menije. Zbog preglednosti, program je urađen u stilu Workbencha, tj. moguće je otvoriti gomilu prozora na ekranu, odrediti im veličinu i sa lakoćom skakati iz jednog u drugi.

Što se samog programa tiče, ispravljena je gomila bagova. Napokon 100% ispravan MIDI MESSAGE EDITOR (primanje podataka sa MIDI uređaja) i BUCK DUMPER (npr. prebacivanje kompletne memorije ritam mašine u Amigu ili dela memorije iz Amige u ritam-mašinu). Block size sada mo-

že imati do 64 kanala (ranije do 16), a vremensko dužina bloka (broj linija u editoru) je neograničena (ranije do 256 linija) tako da je sada moguće ceo song smestiti u samo jedan blok. Iz nama nepoznatih razloga, autor je ubacio mogućnost redukcije broja kanala u bloku (možda zbog uštede memorije) na 3, 2 ili 1 kanal. Operacije sa blokovima su daleko olakšane primenom point & click sistema (blokovima dodelite imena i kasnije ih mišem jednostavno birate, umesto besomučnog rulanja gore-dole).

Genijalna stvar je mogućnost programiranja miša i tastature, tako da se pacovskim tasterima mogu dodeliti sasvim nove funkcije (npr. klikom na desni taster miša mogu se izvršiti cut, copy, delete, start song...).

Izmišljen je i novi modul format MMD2 koji je daleko superiorniji u odnosu na dosadašnje jer snima bukvalno sve podatke o songu (imena blokova, pointere...). Ubačeni su REAL TIME TRANSPOSE (prebacivanje tonaliteta, npr. iz C u D-dur...) i REAL TIME MIXER.

OCTAMED 5.0 ima samo jednu manu - radi isključivo pod OS 2.0 ili većim.

Nebojša LAZOVIĆ

## VCLI 6.0

Podvignete Amigi, a ona izvrši komandu!

Voice Activated Command Line Interface (VCLI) je kratak programčić koji uz pomoć semplera i mikrofona omogućava zadavanje Amigi raznih komandi glasom (setite se osamdesetih, legendarnog ZX Spectruma i programa ZX SPEECH).

Ne moramo se vraćati mnogo u prošlost. Ako prelistate prošli broj, primetićete u rubrici „Za sva čula“ veliki crveni naslov Microsoft Windowsa Sound System. Ono što je najzanimljivije u vezi sa softverskim delom MWSS jeste komandovanje glasom, a baš to omogućava i naša programče.

Od hardvera potrebni su vam sempler i mikrofoni, bilo

koje firme, a od „mekanih“ stvari tu je Voice Activated Command Line Interface.

VLSI je veoma jednostavan program i ima samo nekoliko komandi. Sa LEARN (nauci) semplujete (digitalizujete) npr. reč DPAINT (treba da izgovorite tu reč tri puta, a program izračuna neku srednju vrednost), okucate koju komandu Amiga treba da izvrši kad „čuje“ reč DPAINT, recimo ~~drawpaint~~ i stvar je gotova. Kada izgovorite DPAINT u mikrofoni, program će se sam učitati (tehnologija 21. veka: „Ti mi pričáš, a on radi!“).

Nebojša LAZOVIĆ

## SK SHELL V1.4

UNIX na Amigi

**K**ao deo Workbench-a postoje i dva shella (interpretira komandi operativnog sistema). Prvi je nazvan CLI (Command Line Interface) i predstavlja najminimalnije moguće shell okruženje, s nedostatkom osnovnih stvari kao što je editovanje komandne linije, pamćenje prethodnih komandi (history) itd. Prava stvar krije se pod imenom AmigaShell koji je procecan, ali veoma zgodan za upotrebu.

Nedostatak hard-diska popularisao je shellove sa velikim brojem ugrađenih komandi (kao *dir, copy, delete...*) od kojih je najpoznatiji Zshell.

SK shell (sksh) je napisan po uzoru *lesh* iz operativnog sistema UNIX i time nekoliko odudara od već vidjenih varijacija. Osnovna razlika je u postojanju kvazi-programskih struktura tipa *if-then-else* ili *do-while*. Takve strukture se dalje grupišu u funkcije. Naravno, postoje i promenljive, lokalne, koje se koriste u okviru same funkcije, i globalne, a to je *eo shell*. Na primer, dobro poznata komanda *path* ovde je urađena kao funkcija, dok se u globalnoj varijabli *PATH* čuvaju informacije o direktorijumima.

Pogadate da su u ovako moćnom shellu implementirane sve rudimentarne funkcije kao editovanje tekuće linije, history, aliasi kao i solidan broj ugrađenih komandi. Komande se u dobroj meri razlikuju od poznatih AmigaDOS komandi, kako po imenu (*cp* umesto *copy*, *ls* umesto *dir*) tako i po realizaciji (na primer broj i raspored argumenata negde nije isti). Te razlike su posledica ugledanja na UNIX, što se može primetiti i po priloženim eksterim komandama *grep* i *touch* tipičnim za njega.

## NCCMM 3.0

Prošlog meseca izašla je nova verzija popularnog komunikacionog programa. Nije loše, ali je moglo i bolje

**G**odinama za Amigu postoje samo dva prava programa za komunikaciju: JRCOM i NCCOM. Koji je bolji - predmet je dugih rasprava. Čim se oktobra

Nabrojmo ukratko stvari koje su prvi put ovde videne: upotreba UNIX-olikog piping ("pajping") sistema (izlaz iz jednog programa je istovremeno ulaz u drugi, nadgradnja redirekcije), upotreba wildcard sistema ("džoker" znaci) u UNIX stilu, već spomenuta programabilnost. Najzanimljiviji deo je svakako dopunjavanje argumenta: naime, pritiskom na Tab naredjete shellu da pokuša da kompletira argument na osnovu prvih par slova. Recimo da imate fajl

GarfieldLovesOddie.iff

Ako stavite

show garf <TAB>

posle pretrage direktorijuma dobićete

show GarfieldLovesOddie.iff

Ako se ime ne može jednoznačno odrediti, dobićete listu kandidata.

Moguće je napraviti još raznih kombinacija, ali o tome i još koječemu konsultujte izvrsno urađenu dokumentaciju. Njen kvalitet i kvantitet (preko 200K) daleko premašuje većina PD ostvarenja i ne bi je se postideala i neka komercijalna firma.

Ma koliko shell na prvi pogled ostavio dobar utisak, njegova stvarna vrednost ocenjuje se u svakodnevnom radu. Tu je ušicećenje malo splasnilo: izgleda da nisu ispravijeni baš svi bagovi. Ipak, tu otkriva i pravu vrednost ovog shella jer neispravne komande (na žalost, tu spada i često korišćeni *path*) često možete sami prepraviti. Ne zaboravite da na raspolaganju imate gotovo čitav programski jezik!

Ne dajte da vas prethodni paragraf dovede u neodpucir - ako vam se prompt uvukao pod kožu, skah vas može poroditi.

Dorđe VULOVIC

zuelni izgled ostao je nepromenjen, a pošto je u pitanju neregistrovana verzija - autor je uklonio neke opcije. Konfiguracija se ne može snimiti, kao ni scroll-back bafer i makro tasteri. Verujemo da će se uskoro na našem tržištu, preko nekih drugih kanala, pojaviti verzija koja neće stvarati ovakve sitne neugodnosti.

NComm 3.0 traži minimum 1 MB RAM-a i koristi prednosti 2.0 i 3.0 verzije AmigaDOS-a. ANSI i VT100 terminal automatski se detektuju. Odabiranjem IBM emulacije automatski se poziva font za PC grafičkim karakteristikama. Za razliku od sličnih programa na PC-u koji podržavaju najmanje pet terminal-emulacija, izbor koji nudi NComm deluje siromašno. Šteta je što ne može da emulira AVATAR grafičke ko-

dem, Compuserve, Quick-B, VMS i Une-ASCII protokoli. Od njih je najinteresantiji Bimodem, ali ga većina domaćih BBS-ova ne podržava zbog nekih neprijatnih iskustava.

Ncomm je uvek imao pristojan skript jezik. Jedan od skriptova je i Hostscript koji pretvara Ncomm u nsal BBS sa najpotrebnijim opcijama uključujući i slanje portuka.

Kao i u verziji 2.0, prisutan je scroll-back bafer u koga se upišuje sve podatke koji se primaju preko serijskog porta. Snimanje backs i komande za rad sa blokom teksta ne rađe u neregistrovanoj verziji softvera. Uz to, autor u uputstvu na naivan način plaši neregistrovane korisnike koji bi delili svoju kopiju prijateljima" elenjenicom da "neki BBS pro-

U dokumentaciji NComm-a, autor se hvali da je uveo podršku za sve evropske jezike... dove koji se neuporedivo brže iscravaju od ANSI-ja.

Naravno, našeg jezika nema u listi, ali možete se snaci tako što ćete da učitate naš font i komandom SETMAP iz DOS-a učitate raspored tastera.

NComm standardno podržava brzinu do 115200 bita/sec ali samo na brzim mašinama. Hardver šesnestobitnih Amiga (procesor 68000) može da izade na kraj sa brzinama do 31250 bita/sec, što je dovoljno za sve vrste modema.

Uz neregistrovanu verziju dobićete samo XYZmodem protokole, kao i Kermit. Ostali protokoli dobijaju se registracijom, ali se mogu naći i posebno (u pitanju su XPR biblioteke). Registracijom se dobijaju: Bimodem (prenos fajla u oba smjera), Bimodem Plus, Jmo-

grami mogu da pročitaju serijski broj i ime vlasnika kopije... Domaćim korisnicima Ncomm-a sigurno se trusu gace od straha!

Ncomm još podržava do 24 makro tastera, slanje pristiglog teksta na štampač i clipboard komande (obeležavanje teksta i slanje preko serijskog porta). Opciono možete zaštititi ulazak u program šifrom i tako sprečiti druge da čepiraju po šiframa za BBS-ove koje ste, eventualno, zapisali u telefonski imenik.

Ako program preuzmete sa našeg BBS-a za raspakivanje će vam biti potreban LHA de-archiver koji takođe možete uzeti sa BBS-a (preporučujemo verziju LHA138.EXE). U konferenciji Amiga, pred izlazak broja, daćemo savete za instalaciju programa

Alexander SWANWICK



Superbase Professional 4

# Nova generacija

Najmoćnija multimedijalna relacijska baza podataka na Amigi

Piše ALEKSANDAR VELJKOVIĆ

**B**ez obzira da li vam je potreban program uz čiju biste pomoć uneli samo telefonski imenik u kompjuter ili želite da razvijete aplikaciju za celokupno vođenje poslovanja u računarskoj mreži neke velike firme, posle puno lutanja svi putevi stižu do programa Superbase Professional 4 na Amigi, odnosno SB for Windows za PC.

Predstavljamo vam ovaj izuzetan program u Amiginoj verziji, na osnovu iskustava prostejkih iz uvida u originalnu dokumentaciju, tako retku na našem piratskom tržištu.

Kao i sve što se u razvijenoj svetu skupo plati, Precision Software je ovaj programski paket lepo zapakovao u luksuzno opremio: dve originalne diskete (program + primeri) i oko 800 stranica uputstva u 3 debele knjige (I - baza i tekst editor, II - form dizajner i programski jezik i III - vodič kroz gotove aplikacije na 2. disketi), svakako pružaju dovoljno in-

formacija za upoznavanje svih finisa u razvoju jedne aplikacije.

## Zašto baš Superbase?

Ako ste ikada koristili neku jednostavniju bazu za sredvanje sopstvenih podataka (npr. Go Amiga) verovatno ste se često sretali sa problemom nefleksibilnosti filtera, bilo kada je u pitanju selekcija podataka ili njihov transfer, ili jednostavno niste mogli od postojećih podataka da dobijete sve izlazne informacije koje su vam bile potrebne, prikazane na način na koji ste to želeli. Rešenje za sve te probleme je Superbase.

Najveća vrednost ovog programa je što ga morate poznavati samo onoliko koliko je neophodno da biste uradili posao: ukoliko standardne opcije za kreiranje datoteka koje vam nude padajući meniji i ikone zadovoljavaju vaše potrebe, možda nikada nećete morati da naučite ni jednu komandu iz Superbaseovog programskog jezika (DML). Ukoliko

vaši zahtevi vremenom postanu veći, moći ćete postepeno, kroz tri etape, da uđete u svet ozbiljnog programiranja relacijskih baza.

Da biste ovaj program uopšte mogli da koristite, treba da imate bilo koju Amigu sa minimalno 1 MB memorije, a zbog ugodnosti rada bilo bi dobro da imate i hard disk. Naime, Superbase je tako koncipiran da datoteke pretražuje direktno sa diska umesto da ih cele smešta u memoriju, tako da je pretraživanje na disketama užasno sporo. Rešenje ovog problema moglo smeštati datoteka sa kojima ćete raditi na RAM disk, ali nemojte slučajno da zaboravite da ih nakon završetka rada u programu ponovo snimite na disketu.

## Tri magična koraka

Osnovni nivo rada Superbase koji je obavezno sadržan i u svim kompleksnijim operacijama jeste manipulisanje pojedinačnim datotekama (file), koje je identično načinu na koji funkcionišu i amaterski programi za obradu datoteka kakav je npr. Go Amiga. Medutim, u slučaju Superbasea stoji vam na raspolaganju nebrojno više mogućnosti za pretraživanje, selekciju i generisanje izveštaja. Svakom unošenju podataka prethodi stvaranje definicije datoteke: NEW FILE sa PROJECT menija. Program će vam prvo ponuditi mogućnost unosa sifre koja može biti trostruka: samo za čitanje podataka, za unos, ali ne i brisanje podataka i treća koja omogućuje kompletan pristup.

Zatim treba da definišete polja. Ona mogu biti tekstualna, numerička, datum/vremenska i eksterna (eksterna polja su



slike, zvuci i ASCII tekst-fajlovi). Po načinu na koji se u njima generišu sadržaji polja mogu služiti za direktan unos podataka ili proračune na osnovu zadatih formula, uz služenje podacima iz drugih polja (CALCULATION, CONSTANT).

Izvedena polja možete zahtijevati od slučajnog manuelnog unosa podataka na dva načina: tako što ćete im dodeliti READ ONLY atribut, ili VIRTUAL, koji se od prethodnog razlikuje u tome što se rezultat kalkulacije ne smešta u fajl datoteke već se svaki put prilikom pretrage iznova generiše (dobar način da smanjite dužinu fajlova). Ukoliko ste polje definisali kao REQUIRED to znači da ono prilikom unošenja podataka ne sme da ostane prazno, a VALIDATED opet kontrolise da li se podatak koji ste u njega uneli nalazi u rasponu zadatom formulu.





Kada ste definisali svoja polja i njihove atribute, treba da odredite po kojim poljima će se vršiti indeksiranje datoteke (abecedno, uzlazno ili silazno). Za svako polje možete generisati po indeks, ali imajte u vidu da sve dodatni drastično povećava dužinu datoteke.

Postoje dve vrste indeksa: **UNIQUE** i **NORMAL**. Prvi omogućava da se u polju na koje se odnosi nađe više puta ista vrednost, dok drugi to dozvoljava. Postoji i treća vrsta, **COMPOSITE** indeks, koji dobivate tako što ste definisali **VIRTUAL** ili **READ ONLY** polje u kojem se generise zbir dva polja, a zatim po tom izvedenom polju odredite indeks. Kada završite sa indeksiranjem, vaša datoteka je spremna za unos podataka.

Na ovom osnovnom nivou postoji tri različita načina prikaza podataka: **TABLE VIEW**, **PAGE VIEW** i **RECORD VIEW**. Prvi način prikazuje podatke tabelarno (svako polje po kolona), **PAGE VIEW** omogućuje da lokacije pojedinih polja na ekranu određujete mišem, a **RECORD VIEW** prikazuje svaki unos pojedinačno, sa poljima u istoj koloni jedno ispod drugog.

Ispod glavnog prozora sa podacima nalaze se ikone za pretragu datoteke koje neodoljivo podsećaju na tastere daljinskog upravljača za kućni video-rikorder, pa će vam njihove funkcije biti očigledne. Znak pitanja daje liniju u koju možete uneti podatak koji tražite. Ukoliko ga program ne nađe, sklopiće na mesto u datoteci koje najbliže odgovara traženoj vrednosti ili tekstu.

Znak jednakosti izbacuje selektivni filter u koji možete uneti formulu dužine do 255 znakova po kojoj će biti izvršena selekcija podataka. Sa takvim filterom često ćete se srećati u programu, počev od definisanja formule za kalkulaciju izvedenih polja, preko filtera za uvoz-izvoz podataka, sve do filtera u definicijama izveštaja. Sem aritmetičkih i logičkih funkcija koje su u prozoru filtera već date, na raspolaganju vam je još 75 funkcija koje možete uneti ručno, ili detaljan opis moćne nauci u originalnom uputstvu.

U vezi sa filterima samo još da vam skrenemo pažnju na funkciju **LIKE** (datu u prozoru filtera) koja je daleko fleksibilnija od znaka jednakosti (čiji je približni ekvivalent). Ova funkcija ne pravi razliku između malih i velikih slova i što je još bitnije, omogućuje kombinovanje sa džokej-znakom (**\***) na već uobitajni način, što omogućava da mnogo bolje precizirate zahteve pretraživanja.

Na osnovnom korisničkom nivou imate na raspolaganju još nekoliko načina procesiranja podataka iz datoteka koji su smešteni u **PROCESS** meniju. To su: **Query**, **Update**, **Import**, **Export**, **Split**, **Mail Merge** i **Labels**.

**Query** je najmoćnija alatka korisničkog nivoa Superbase. Omogućuje vam stvaranje kompleksnih izveštaja uz punu kontrolu četiri grupe parametara.

● **FIELDS** filter određuje koja će polja biti obrađivana, njihov raspored na ekranu ili odštampanu listu, kao i stilove (**bold**, **italic**...) za svaki od njih.

3) Base - Work\1111\1111\1111\1111\1111 indexed on Stock Key

2 Sep 1992 Stock Trading Balances

Stock Key	Date	T	Quantity	S Value	Commission	Balance
London Charter	Apr 82	83	2889.0	1312.57	19.26	1327.37
	Apr 82	83	2889.0	1317.57	19.26	1317.37
	Apr 82	83	2440.0	1311.49	11.26	1304.00
	Apr 82	83	1528.0	297.68	3.81	1297.89
	Apr 82	83	1488.0	325.00	4.28	1257.67
London Copper	Apr 82	83	680.0	105.45	5.18	104.27
	Apr 82	83	388.0	152.48	2.83	154.33
	May 82	83	0.0	-289.61	5.78	124.37
			3889.0	1928.75	48.32	1971.12
			5288.0	6583.28	97.55	6488.93
London Coriatt	Apr 82	83	0.0	0.00	0.00	0.00
	Apr 82	83	1488.0	348.23	4.43	358.66
London Lodes	Apr 82	83	1488.0	348.23	4.43	358.66
	Apr 82	83	1488.0	357.61	4.43	357.61

● **FILTER** određuje formulu kriterijuma po kojem će biti izvršen odabir u okviru datoteke.

● **ORDER** definiše po kom polju i u kom smeru će izveštaj biti obrađen složen.

● **REPORT** je šifra samog izveštaja - definiše formulu za sumiranje podataka iz datoteke, bilo kao celine, ili pojedinačno po grupama u okviru polja po kojem je klasifikacija vršena. Tako možete dobiti sve vrste proseka, zbirnih suma i prebrojavanja, što, kombinovano sa nekom od kompleksnijih funkcija, može da zadovolji i najspeficifnije statističke potrebe.

**Update**, **Remove**, **Import**, **Export** i **Split** su klasični jednostruki filteri koji služe za: 1) imenima podataka na veliko po zadatom kriterijumu, 2) brisanje podataka po zadatom kriterijumu, 3-4) uvoz-izvoz podataka i 5) razdvajanje jedne datoteke u dve zasebne po postavljenom kriterijumu.

**Import** i **export** omogućuju jednostavniju razmenu podataka sa drugim srodnim programima ili tekst editorima. Podatke možete uvoziti i izvoziti bilo u **ASCII**, **DBase 2** i **3**, **Lotus**, **Excel** i još nekim formatima. Po pitanju **ASCII** formata program je vrlo fleksibilan, jer u **SYSTEM OPTIONS** prozoru **SET** menija između ostalog možete definisati i karaktere koji su korišćeni za razdvajanje polja i **RECORD**-a, tako da vrlo lako možete precizno preneti podatke iz neke druge baze koja ima **ASCII** export (recimo **Go Amiga**) bez bojazni da ćete morati pešice da zamenjete jedne razdelnike drugim.

## DBASE kompatibilnost

Sem što vam je na raspolaganju mogućnost uvoza, tj. konverzije **DBase** datoteka za **Superbase**, možete koristiti i originalne (nekonzvertovane) **DBase** datoteke, s tim ograničenjem što u njima ne možete modifikovati podatke (ovo je učinjeno, po tvrdnji autora, iz pravno-administrativnih razloga). Ove datoteke možete sa istim ograničenjem integrisati i u kompleksnije **Superbase** aplikacije - **DML** programe i **FORM**-ove. Za otvaranje **DBase** datoteke postoji posebna komanda u **PROJECT** meniju: **OPEN DBASE FILE**.

**Mail Merge** daje vam mogućnost da u šablonskom ("cirkularnom") pismu na željenim mestima unesete personalne podatke služeći se informacijama iz datoteke, što je izuzetno korisno kada, na primer, treba poslati više stotina pisama sa adresom i imenom primaoca u zaglavlju.

**Labels** služi za kreiranje nalepnica (ili možda koverata) na kojima bi na tačno određenim mestima bile štampane informacije sadržane u datoteci.

## FORM

Ovo je drugi nivo upotrebe **Superbase** koji vam pruža skoro sve mogućnosti programskog jezika (**DML**) zadržavajući lakodu rada na laičkom nivou. U njega ulazite bilo iz samog **Superbase** komandom **MODIFY FORM** ili nezavisno, otvaranjem ikone označene sa **SBFD** (**Superbase Form Designer**, verzija 4).

Na prvi pogled, **Form** će vam se učiniti sličan nekom crtačkom programu koji služi za grafičko usuređivanje vaših datoteka. Međutim, sem što vam zaista omogućava da od-

1) Base - Work\1111\1111\1111\1111\1111 indexed on Stock Key

SEARCH

SEARCH FOR: Paula  
 FIRSTNAME: Paula  
 LASTNAME: Braşid  
 CUSTOMER\_KEY: 20688881

SEARCH FOR: Paula

QUERY DEFINITION

TABLE  Base Stock Trading Balances  Base

FIELDS: BN\*STOCKS\*41Stock\_Key,STOCK BN\*TRMS\*21Trms\_Balcn,TRM

REPORT: REPORT SUM 030 Value,TRMS,Com,Value,TRMS, Balance 0

FILTER: Stock\_Key,TRMS = Stock\_Key,STOCK

ORDER: Stock\_Key,TRMS,Transaction ref,TRMS

Screen  Print  Key

Back  File  OK  Clear  Cancel

SEARCH FOR: Paula Braşid  
 Location: Paris La Defense, France  
 Contacting Area: 1

Code	Description	Units	Factor	Exch Rate	Date of rate
AUS\$	Australian Dollar	AUS\$	1	1.2710	Dec 29, 89
BFR	Belgian Franc	BFR	1	27.0000	Dec 12, 89
Can\$	Canadian Dollar	Can\$	1	1.1425	Mar 11, 91
DM\$	Deutschmark	DM\$	1	1.7750	Dec 28, 89
FF\$	French Franc	FF\$	1	6.5595	Dec 13, 89
Fl\$	Dutch-Flarin	Fl\$	1	1.9360	Mar 29, 90
l\$	Italian Lire	l\$	1	1300.0000	Dec 13, 89
SwF	Swiss Franc	SwF	1	2.0000	Mar 13, 91
Y\$	Yugoslav Tending	Y\$	100	2.8250	Dec 12, 89
USD	US Dollar	USD	1	1.0000	Dec 12, 89

redene segmente ekrana različito obojite, dodate natpise po želji i izmenite fontove. *Form Designer* ima i vrlo moćan set negrafičkih komandi koje vam daju fleksibilnost programiranja DML aplikacije.

Formular koji na ovaj način dizajnirate može imati više stranica, a svaka od njih može sadržati polja iz različitih datoteka. U njemu se validacione formule mogu dodeljivati poljima nezavisno od toga da li već postoje u definiciji same datoteke, a mogu se vršiti i kalkulacije koju nisu obuhvaćene postojećim kalkulacionim formulama u samoj datoteci.

Na ovaj način možete u delu ekrana imati neke jednostavne izveštaje bez potrebe da ih zasebno definišete i generišete (stern toga, postoji i posebna vrsta izveštajnih formulara - *Report Form*).

Programske komande predstavljaju mogućnost koju po prvi put dobijate u *Form Designeru*. One u stvari predstavljaju komandne linije DML-a integrisane u formulare. Naj-

češći način na koji se ove komande izvršavaju jeste definisanje *PUSH BUTTON* ikona koje aktivirate mišem, a može se definisati i programski uslov kada komande treba da se automatski izvršavaju.

Detaljnije uputstvo za dizajniranje formulara možete naći u drugoj knjizi uputstva za *Superbase*.

31 Base - Mark Hillbill/Bases/Myfiles/Myfiles Indexed on Poredak

Ime	Tip
Mark Hillbill	FILE

Label definitions

Field

Sele

Relace

Izdavac

Mesac

Trajanje

Poredak

(br)

Control:

Columns:

Rows:

Top Margins:

OK Clear Cancel

## DML

Konačno smo stigli i do alatke koja vam daje punu kontrolu nad celokupnim spektrom mogućnosti *Superbase*. DML je programski jezik nalik na *BASIC* ili *dBase*. U njemu možete napisati program koji će povezati više datoteka, formulara, izveštaja i drugih formi u funkcionalnu celinu precizno prilagođenu vašim potrebama. Program koji je u njemu napisan može da bude potpuno prilagođen upotrebi od strane laika, uz kompletnu modifikaciju *SB* programskog okruženja (definisanje potpuno novih menija ili pak komunikacija sa korisnikom preko ikona),

NO	IMEN	OPREŠ	OPREŠ	OPREŠ	OPREŠ	OPREŠ
45	10001	1	1000	1000	1000	1000
210	10001	1	1000	1000	1000	1000
10	10001	1	1000	1000	1000	1000

što ga čini veoma pogodnim za razvijanje aplikacija za video klubove, poslovne sisteme velikih firmi, itd.

Jedna od aplikacija koja podrazumeva takvu potpunu izmenu programskog okruženja sadržana je u direktorijumu *TRADING* na disketi *EXAMPLES* i u njoj ćete naći složen sistem koji sadrži uplate, isplate, izveštaje o stanju na berzi, statusu klijenata, dnevne odnose kursa valuta itd. Savetujemo vam da je detaljno proučite, jer iz nje možete puno da naučite. Treća knjiga uputstva (*Applications Guide*) bavi se detaljnom analizom primera datih na *EXAMPLES* disketi.

## Zaključak

Ovo je najkraći mogući uvid u sve aspekte korišćenja paketa *Superbase*. Neka vas ne plaši ako u prvi mah sve deluje previše komplikovano: ako vam treba samo program kojim ćete srediti svoje knjige, ploče ili telefonski imenik, ono

## Šta su relacione baze?

**R**elaciona baza je sistem od više datoteka koje imaju makar jedno zajedničko polje (polje ne mora da ima identično ime u svakoj datoteci, ali sadržaj mora da se podudara).

Ako vam na prvi pogled nije jasno čemu bi to moglo da služi, daćemo vam jednostavan primer. Zamislite biblioteku u kojoj se podaci o knjigama drže u jednoj datoteci. Recimo da želite uz podatke o svakoj knjizi da dobijete i detaljnije informacije o piscu uz kraću biografiju. S obzirom da su mnogi pisci napisali veliki broj knjiga, bilo bi gubljenje i prostora i vremena (prilikom unosa) da se svi ti podaci ponavljaju za svaku knjigu u istoj datoteci. Zato ćete u relacionom sistemu uspostaviti dve datoteke: jednu sa podacima o knjigama, a drugu sa generalijama autora pri čemu će relaciono polje biti ime autora - prilikom dobijanja podataka o određenoj knjizi automatski će se iz druge datoteke izvlačiti podaci o autoru, koji se na taj način ne ponavljaju.

Što je međudnos datoteka složeniji, to se relaciono povezivanje pokazuje praktičnijim. U *Superbaseu*, linkovane datoteke možete koristiti u formularima (*Form*), izveštajima (*Query*) i *DML-u* (programski jezik).

što vam je za to potrebno naučite za 15 minuta; ostatak je samo garancija da nećete morati da menjate softver kada vaši zahtevi postanu veći.

Zahvaljujemo se Amiga Centru iz Zemuna na pozajmljenom originalu *Superbase Professional 4*.

# Čime štampati, pitanje je sad



Uporedni test dva trenutno najmoćnija DTP paketa na Amiga sceni

Piše ALEKSANDAR VELJKOVIĆ

Ako vam je ikad za-  
trebao program  
kojim biste složili  
neki oglas, pamflet  
ili čak knjigu si-  
gurno se u vašoj  
glavi pojavila dile-  
ma koji će vam od  
pomenuta dva programa taj  
posao uraditi brže, bolje i lak-  
še.

Da biste dobili tačan odgo-  
vor potrebno je precizirati tri  
momenta:

- a) kakvu hardversku konfiguraciju Amige imate,
- b) kakav tačno posao treba da uradite i...
- c) na kakvoj opremi namernavate da odstampate uradjeni materijal.

## Hardver

Ukoliko nemate hard disk i  
najmanje 2 MB memorije vaše  
su dileme rešene - moći ćete  
da radite isključivo sa Page

Streamom, bez obzira koliko  
vam to (možda) otežavalo posao.  
Naime, Pro Page se dobija na  
4 diskete pune arhiviranih fajlova  
sa izričitim zahtevom  
instalacije na hard-disk, na-  
kon koje će, ukoliko program  
instalirate u punoj konfiguraci-  
ji, zauzeti čitavih 4 MB, ne  
računajući eventualne dodatne  
CG fontove. Prilikom startova-  
nja programa memoriju ćete  
napuniti sa 720 K glavnog pro-  
grama i još 390-400 K fajlova  
koje on nakon startovanja po-  
ziva. Računajući i neophodnu  
memoriju za rezoluciju i ek-  
ranski mod koji ste odabrali,  
procenite sami zauzeće memo-  
rije!

## Vrste primene

Da bismo ustanovili koji od  
ova dva programa približnije  
odgovara vašem poslu, mora-  
mo napraviti kratku analizu  
radnih karakteristika svakog  
od njih.

Professional Page V6.6 ©1997 Gold Disk Inc.



Već na prvi pogled možete  
uočiti da je Page Stream više  
grafički orijentisan od Pro Pa-  
gea, odnosno manipulacija  
grafikom i njeno kombinova-  
nje i uklapanje sa tekстом u  
njemu se vrše jednostavnije i  
brže. On ima i jednu veoma  
korisnu opciju koja u PP-u ne  
postoji: sem pisanja teksta u  
sasebno tekstualnom prozoru,  
možete ga ispisivati i na  
"goloj" stranici. Tako ispisani  
tekst kasnije se jednostavno  
skalira na isti način kao i bilo  
koji objekat vektorske grafike  
- razvlačenjem mišem, tako da  
izuzetno lako možete menjati  
ne samo veličinu slova već i  
njihovu proporciju. Ovo je izu-  
zetno pogodno tamo gde se  
pretežno tekste umek u grafiku  
a ne obratno (kao što su og-  
lasi).

Istina, ima i Pro Page svojih

dobrih strana kada je grafika  
u pitanju, što prevashodno do-  
lazi do izražaja kada radite u  
koloru (dakle kada je u pitanju  
profesionalna primena). Pro-  
gram je novijeg datuma te je  
potpuno AGA kompatibilan,  
tako da u njemu možete da ra-  
dite u 256 boja. Zahvaljujući  
tome, izgled importovane kol-  
or bitmap slike na stranici bi-  
će približan originalu (odnos-  
no identičan, ako se radi o si-  
kama sa manje od 256 boja), za  
razliku od Streama koji ovak-  
ve slike prikazuje veoma ne-  
pregledno, u crno-belom tonu  
(mada ih izuzetno verno štampa).  
Ova mogućnost PPagea znači  
da će i vektorski kolor crteži  
biti prikazani u svojim  
pravim bojama, a ne kao kod  
Streama gde će svaku repre-  
zentovati najbliža od 16 mogu-  
ćih ekranskih boja. Naravno,  
sve ovo za amaterski crno-be-

Штампано на ласерском штампачу у максималној  
резољуцији у програму **Professional Page 4.0**

**Брац Скрытты**      **Тажмс итталик**  
**Брац Скрытты (кирил.)**      **Тажмс итталик**  
**Брац Скрытты (кириллица)**      **Тажмс итталик кириллица**  
**Брац Скрытты (кириллица)**      **Тажмс итталик кириллица**  
**Брац Скрытты (кириллица)**      **Тажмс итталик кириллица**  
**Брац Скрытты (кириллица)**      **Тажмс итталик кириллица**  
**Брац Скрытты (кириллица)**      **Тажмс итталик кириллица**  
**Брац Скрытты (кириллица)**      **Тажмс итталик кириллица**

lo-sivi rad nema većeg značaja.

Oba programa pružaju sjajne mogućnosti za prelom teksta, ali ipak Pro Page nudi u tom domenu mnoge pogodnosti koje Stream ne poseduje. Zasebno određivanje vertikalne i horizontalne veličine fonta je specifičnost u korist Streama. Sem boljih kontrola za formatiranje teksta (pr svega bogatije opcije za definisanje i manipulaciju tagovima), PPage poseduje i čitav set moćnih arex komandi zvanih Genies, sa najrazličitijim funkcijama; od razmene podataka sa spreadsheet programima i bazama preko mail meke mogućnosti, umetanja velikog slova (preko više redova) na početak teksta, iscrtačanja okvira proziorima po zadatim formulama, manipulisanja grupama proziora, zamena jednog ili više atributa u dokumentu ili grupi drugih i još mnogo izuzetno korisnih mogućnosti.

Genies možete i sami definisati ukoliko poznajete arex jezik i time proširiti mogućnosti PPagea prema sopstvenim zahtevima. Postoje i Page Genies - arex definicije izgleda stranica u dokumentu koje vam omogućuju da prema već gotovim šablonima složite neki materijal desetak puta brže nego pešice. Funkcionišu tako što vam za svaki Geniem određeni prozor na stranici automatski ponude mogućnost uvoza teksta i fonta, slike kao i ostatak opcija neopodnih za formatiranje. Kada ste za minut-dva ispunili sve "upitnike", posao je završen, i vaš čapsopis ili knjiga mogu direktno u štampu. Ova odlika čini Pro Page daleko praktičnijim kada je ozbiljno stono izdavaštvo u

pitaju - šteti vam i vreme i trud.

Međutim, kada dođemo na plan samog editovanja teksto-va, rad sa Page Streamom i Page Linerom (tekst editor) preko Hotlinksa (o čemu smo pisali pre nekoliko meseci) ostavlja bolji utisak nego rad Pro Pagea sa njegovim Article Editorom. Iako je veza Article Editor sa PP-om neposrednije, Page Liner ima daleko bolju mogućnost manipulisanja tagovima Page Streama, tako da prilikom linkovanja sa Streamom praktično već dobijate potpuno formatiran tekst, što je više nego dobra kompenzacija za PPageovu prednost u Geniesima.

Dok PPage radi isključivo sa CG fontovima i to u trodelnom formatu (.dat, .lib, .metric), Stream može da koristi i CG formata, plus Adobe Type 1 i sopstveni DMF format. Ovo vam verovatno neće biti preterano značajno pošto su CG fontovi i bolji i brži od ostalih. Ali vlasnici ROM-ova 2.0 i novijih sigurno će prednost dati Streamu, s obzirom da im on dozvoljava upotrebu CG fontova instaliranih u sistemski FONTS direktorijum (.type format), što i pored najbolje želje do sada nismo uspjeli da nateramo PPage da uradi (zahteva isključivo .lib glavni fajl). Zato je dupliranje fontova pri upotrebi sa Pro Pageom značajan hendikep, naročito ako vam je stalo da racionalno iskoristite prostor na svom malom (!) hard disku.

Svaki od ova dva programa donekle je sklon bagovima ukoliko mu je raspoloživi memorijalni prostor jedva dovoljan za rad. Tako će se PPage sa 2 MB memorije skoro uvek

ODŠTAMPANO NA LASERSKOM ŠTAMPAČU U MAKSIMALNOJ REZOLUCIJI IZ PROGRAMA **Page Stream 2.21**

*Брац Скрытц  
Брац Скрытц (курсл.)  
Брац Скрытц (карликов)  
Брац Скрытц (карликов)  
Брац Скрытц (карликов)  
Брац Скрытц (карликов)  
Брац Скрытц (карликов)  
Брац Скрытц (карликов)  
Брац Скрытц (карликов)*

*Тажмс итталик  
Тажмс итталик  
Тажмс итталик  
Тажмс итталик  
Тажмс итталик  
Тажмс итталик  
Тажмс итталик  
Тажмс итталик  
Тажмс итталик*

blokirati prilikom završetka rada sa programom (Quit) ponekad prilikom Previewa fontova (uvid u izgled fonta prilikom odabira, opcija koju Page Stream nema) kada vam je stranica prepuna kompleksnih sadržaja koji su ispunili memoriju. Page Stream će se redovno zaglavljivati ukoliko fontove učitate sa disketa i slučajno pritisnete CANCEL kada vam zatreba neku od font-disketa, iako ni PPage nije "bagovan" u meri koja omogućuje normalan rad, ipak čete se u tom pogledu bezbednije osećati sa Streamom.

Oba programa veoma su bogata import drajverima i u stanju su da prepoznaju formate svih značajnijih tekst-procesora (čak i sa PC-ja), kao i sve relevantne formate vektorske i bitmap grafike (DR2D, Pro Druze Clip, TIFF, PCX, GIF, ...). Ipak, u tome PPage ima neznatnu prednost. Vrlo je neobično da prepoznaje standardne fajlove Art Expressiona (koji je izdala ista kuća kao i Stream), dok Stream zahteva da dotični fajlovi prvo budu konvertovani u DR2D format!

su u tom pogledu nešto postojaniji, dok jedino originalni CG fontovi zadržavaju maksimalnu preciznost. Ova pojava daleko manje dolazi od izražaja na laserskim štampačima može da se uoči ukoliko su korišćeni fontovi veličine manje od 10 (kritična veličina kod matricnih je oko 15). U ovom pogledu Pro Page je daleko manje isbirljiv i sve fontove, bez obzira na poreklo, štampa maksimalnim kvalitetom za uređaj koji posedujete, a možete da primetite i nešto bolju preciznost kod izuzetno malih slova (ispod 8) u odnosu na Stream (što opet varira od fonta do fonta).

Na laserskom štampaču otisak iz oba programa približno je isti (s tim što treba uzeti u obzir pomenuto pitanje fontova).

Kod 24-igličnih štampača vrlo je bitno da li imate neki novije generacije (sa rezolucijom 300 x 300) ili ne. Ukoliko imate, Page Stream za vas ima poseban drajver LQ 2550 koji će dati otisak koji je često bolji od otiska Pro Pagea (on koristi sistemski LQ drajver sa rezolucijom 300 x 180). U protivnom Pro Page otisak će biti nešto kvalitetniji od običnog Streamovog LQ drajvera.

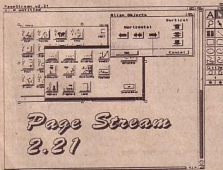
Devetoiglični štampači daju približno isti otisak iz oba programa što predstavlja poboljšanje u korist Pro Pagea 4.0 u odnosu na starije verzije.

#### Zaključak

Nadamo se da smo vam pomogli brojnim argumentima za i protiv oba programa. Autor članka i dalje koristi Page Stream "hotlinkovan" sa Page Linerom, iako je dosta eksperimentisao sa Pro Pageom. Možda iz navike, a možda i za to postoji razlog?

#### Stampa

Sve ocene do sada izrečene o ova dva programa svakako su manje značajne od pitanja kakav ćete konačno otisak dobiti kada posle puno rada pritisnete "print". Kvalitet otiska zavisi od toga da li koristite laserski, 24-iglični, 9-iglični ili neki drugi štampač. Ono što se može generalno reći za kvalitet štampe je da kod Page Streama to bitno zavisi od toga da li ste koristili fontove koji su konvertovani iz PC True Type formata, Adobe Type 1 ili originalne (nemodifikovane) CG fontove. Prvi su skloni da na mestima gde su slova tanja jednostavno "izgube" nit, drugi



# Prekidanje

Šta su to interapti? Čitajte i saznajte!

Piše BRANISLAV TOMIĆ

Svaki računar poseduje mehanizam za inkosvani interapt (engleski - prekidi). Interapt je kombinacija hardverskog uređaja koji u jednakim vremenskim intervalima daje određeni signal mikroprocesoru i programa koji se tom prilikom izvršava i obavlja stvari od opšteg značaja za rad računara.

Svaki put kada računar dobi impuls za interapt, računar zastane sa izvršavanjem trenutnog programa i pređe na interapt-program (interapt-rutinu), izvrši ga i nastavi sa prethodno započetim programom kao da se ništa nije dogodilo. Kako se u radu računara ne bi primetio nikakav zastoj, interapt-rutina mora da traje veoma kratko, samo delić sekunde. Neki put i ti delići mnogo znače, pa smo u tom slučaju primorani da "onesposobimo" interapt posebnom naredbom mikroprocesora (SEI). Naravno, postoji i instrukcija za "osposobljavanje" (CLI).

Evo prvog primera.

```
SEI
LDA #LO
STA $0314
LDA #HI
STA $0315
CLI
RTS
HILO INC $D020
JMP $A31
```

Komandom SEI zaustavlja mo interapt da bismo mogli da promenimo vektore. Vektori za interapt nalaze se na adresi \$314 i \$315 i tu smeštamo nili i viši bajt adrese gde se nalazi naša interapt rutina. Sve ovo važi ukoliko radimo pod standardnim ROM-om po imenu KERNAL, jer se inače interapt vektori nalaze na drugim adresama.

Rutina bi izgledala ovako:

```
SEI
LDA #SD
STA $0314
LDA #S10
```

```
STA $0315
CLI
RTS
```

Komandom CLI odmah se startuje interapt i naša rutina na 100D počinje da radi.

Dve nove instrukcije koje čine našu interapt rutinu veoma su jednostavne i biće vam odmah jasne. Instrukcija INC uvećava vrednost memorijske lokacije za jedan. Suprotna instrukcija DEC umanjuje sadržaj memorijske lokacije. U bežiku bi to bilo

```
POKE 53280,PEEK($3280)+1
jedino što vrednosti mogu biti samo od 0 do 255, odnosno 0 do $FF i idu ukrug rastući ili opadajući.
```

Instrukcija JMP odgovara instrukciji GOTO u bežiku. U našoj priči interapt-rutina se nastavlja tamo gde bi se inače izvršavala, odnosno od adrese \$EA31. Ukoliko pre startovanja programa proverite šta se nalazi na adresama \$314 i \$315 videćete da su tamo upravo vrednosti 31 i EA.

Možete i izlistati šta se nalazi od adrese \$A31 - to je standardna interapt rutina koja omogućava da kursor trepće, da se pokrene ili stane motor kasetofona i još neke stvari koje ste sigurno hiljadu puta ranije videli i koristili.

Za kraj, prekucajte rutinu koja sledi. Pre startovanja obavezno pritisnite RUN-/STOP i RESTORE da biste vektore vratili na staro. Ukoliko vam se to čini neeelegantnim, možete napraviti rutinu koja vraća vektore na \$A31.

```
L1
LDX #S00
LDA $D800,X
ADC #S01
STA $D800,X
LDA $D900,X
ADC #S01
STA $D900,X
INX
BNE L1
JMP $EA31
```

Ovu rutinu možete napisati i mnogo kraće, ali to ćemo ostaviti za neku drugu priliku. J

# Sigma v1.0

Najzad jednostavno i kvalitetno slaganje matematičkih formula

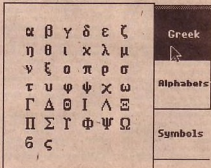
Slaganje teksta odavno je postalo lako i jednostavno. Gomila programa odlično se snalazi sa megabajtima teksta i slika različitih formata. Ali šta se dešava sa matematičkim formulama, ima li tu elegantnog rešenja? Rešenja ima i zove se SIGMA. Program je inače samo deo DTP paketa po imenu Le Redacteur.

Rezultat vašeg rada u Sigm

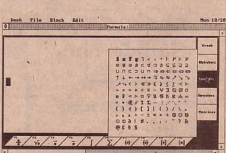
možete snimiti ili kao formulu koju ćete kasnije ponovo učitati i editovati, ili kao JMG sliku koja se lako importuje u neki DTP program (recimo Calamus).

Sigma podržava grčki alfabet (SLIKA 1), razne matematičke simbole (SLIKA 2), operatore (SLIKA 3) i matrice (SLIKA 4). Moguće je otkucati bilo kakvu formulu, a Sigma preuzima kompletnu kontrolu nad veličinama korena, integrala, suma i ostalih simbola. Vaše je

SLIKA 1



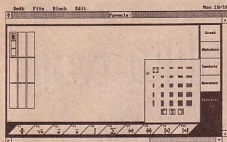
SLIKA 2





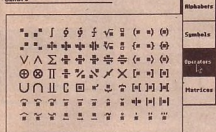
# Papillon

Zgodan program za crtanje i obradu slika



SLIKA 4

SLIKA 3



$$\int_{-3}^{-1} dx \int_{-\sqrt{9-x^2}}^{\sqrt{9-x^2}} f(x,y)dy + \int_{-2}^2 dx \int_{-\sqrt{1-x^2}}^{\sqrt{1-x^2}} f(x,y)dy = P$$

samo da kucate formulu a program radi sve ostalo. Jedino što program ne radi, a i nije predviđeno, jeste izračunavanje formula.

Sve funkcije programa možete pozvati i sa tastature, a raspored simbola i operatora dobijate pritiskom na 'Help'.

To je otprilike sve što vam je potrebno da znate o programu. Ostaje vam samo da probate da uradite neku formulu i da se uverite u jednostavnost korišćenja *Signe*. Pogledajte slike – one govore više od reči. ]

Branko JEKOVIĆ

## Kad će doći?

Ugovor vredan pola milijarde dolara za proizvodnju Jaguaru za Božićne praznike dobio je IBM, a prve mašine u Evropi mogu se očekivati tek posle januara sledeće godine. Cena za "golu" mašinu bez CD-ROM drajva i kartica biti će 200 dolara (3DO sistem košta 700 dolara). Verovatno će biti moguće priključiti Jaguaru na bilo koju mašinu sa brzom portom i iskoristiti njegovih 54 MIPS-a u razne svrhe. (DD)

**G**rafički program Papillon (Leptir) delo je nemačkih programera i izdala ga je firma „Application Systems Heidelberg“ koja je postala sinonim za odlične programe na Atari računarima.

Papillon radi pod GEM-om i podržava multitasking. Kompatibilan je sa celom serijom Atari računara uključujući i Falcona na kojem radi u 256 boja. Nažalost, true color rezolucije nisu podržane ali su autori najavili drajvere koji bi trebalo da podrže sve Falconove rezolucije kao i dodatne grafičke kartice.

### • File

U ovom meniju nalaze se

Fenomenalna mogućnost prilikom kopiranja bloka sa jedne slike na drugu sa različitim paletom jeste prilagodavanje paleti slike na koju se kopira. Tom prilikom mogu se izabrati i složenije funkcije, kao što je Floyd-Steinbergov algoritam za dithering ("peglanje piksela") u 256 boja.

### • Object

Objekat na ekranu iz ovog menija može da se fiksira i ručno. Mogu se ubaciti i X i Y koordinate, širina i visina objekta a sve to može da se izrazi u pikselima ili u centimetrima.

### • Block

Razne manipulacije iz ovog menija mogu da se vrše nad zadatim blokom. Invert (invertovanje), Outline (kontura), Reduce Thickness (uklanjanje



klasične Load/Save opcije kao i informacije o učitanim slikama, a postoji i mogućnost štampanja slike. Program ima ugrađene drajvere za Atari Laser, Epson laser, HP laser, Epson FX, Nec P6 i GDOS desktop drajver. Koje sve formate program učitava i snima možete videti na slici.

### • Edit

Ovaj meni sadrži sve standardne opcije za rad sa clipboardom (podržava i GEM clipboard) dakle Cut, Copy i Paste.

suviše krupnih kockica npr. 2 x 2 piksela), Mirror – horizontalno i vertikalno okretanje kao u ogledalu, Round (zaobljavanje svih oštih ivica kod objekata) i Graduated Fill (graduirano popunjavanje). Moguće je uraditi popunjavanje bojom koju se duž objekta menja u određenom rasponu, horizontalno, vertikalno, dijagonalno i kružno. Pri tom se mogu koristiti najbliže boje iz originalne palete ili Floyd-Steinbergova rutina.

Opcija Scale služi za skaliranje (povećavanje-smanjivanje) blokova. Parametri se takođe mogu uneti ručno i to u pikselima ili centimetrima, moguće je uneti i koordinate na kojima će se nacrtati blok. Rotirate je standardna opcija za rotiranje blokova do 360 stepeni.

#### ● Greyscale

Meni u kojem se podešavaju parametri za učitavanje kolor slika koje imaju veću paletu nego što je trenutna rezolucija. Podržane su opcije kao što su Floyd-Steinberg, Error Dif-

fusion, Halftone i Grey Pattern (4 x 4). Pri tom je moguće, procentualno, određivati nivo kontrasta, osvetljenja ili zatamnjivanja.

#### ● Settings

U ovom meniju podešavaju se razni parametri za Beziјerove krive, faktori zobljavanja ivica, erbraš, tekstualni mod koji ima mali editor sa mogućnošću poravnavanja ivica, GDOS font (Speedo GDOS kompatibilan), klasičan grid, paletni režim, kontrast i kolor-separacija.

Dušan DIMITRIJEVIĆ

Straight Fax v2.00

# Sliku tvoju ljubim

Ako ste ponosni vlasnik faks-modema ali ne znate kako da ga upotrebite, evo pravog programa za vas

Piše BRANKO JEKOVIĆ

U ovo doba ekspanzije računara i komunikacija, modem je postao sasvim uobičajena stvar kod većine korisnika. Sa pojavom faks-modema rešen je problem slanja i primanja poslovnih dokumenata i najzad je "kancelarija bez papira" postala stvarnost.

Zašto faks-modem a ne telefaks? Iz prostog razloga što faks-mašina predstavlja još jednu stvar više na stolu. Ipak, pravi razlog je što se kvalitet poslatog i primljenog faksa sa telefaks mašine ne može uporediti sa kvalitetom dokumenta poslanog faks-modemom. Zašto? Kada šalјete faks, otisak na papiru koji propuštate kroz aparat mora da bude dobar, aparat mora da ima dobar skener, veza mora da bude dobra, uređaj koji prima mora da bude dobar... da ne nabrajamo dalje. Sve u svemu, suviše parametara treba da se uklopi da bi na izlazu kvalitet bio zadovoljavajući.

Kod faks-modema svi se ovi problemi anuliraju. Dokument ide direktno iz predajnog u prijemni računar. Zahvaljujući raznim protokolima, u toku prenosa vrši se korekcija grešaka, tako da na kraju uvek dobijete tačno ono što je poslato, a to je i bio krajnji cilj. Još vam samo ostaje da pristigli faks odštampate na laserskom ili na matricnom štampaču i - to je to!

Straight FAX je jedan od novijih programa, ali definitivno nije najbolji. Ovde opisujemo



njeга zato što je izuzetno jednostavan za rukovanje i zato što vam za njegovo podešavanje ne treba ni 30 sekundi.

Postoji nekoliko važnih parametara koje treba podesiti. Za to služi meni Preferences. Najbitnije opcije su Conversio... gde je najbolje podesiti rezoluciju faksa na „Fine“ (fino) i skaliranje slika postaviti na automatsko (da se izbegne deformacija po dužini ili po širini). Ostaje vam još da u opciji Dialing... podesite impulsno biranje brojeva i uključite opciju Blind dialing.

Podešavanje se završava opcijom Modem... gde treba da odaberete tzv. klasu faksa (pročitajte u uputstvu za modem da li je Class 1 ili 2). Program podržava i stare Only Send/fax modeme koji su radili na 4800 i 9600 bita/sec. Obavezno postavite baud rate na onoliko koliko piše na modemu i uključite RTS-CTS u Flow Control opciji. U svakom trenutku imate na raspolaganju odličan help koji detaljno opisuje svaku opciju iz menija.

U poslednjoj opciji Receive FAX... postavite stazu (path) kako bi program znao gde treba da snimi pristigli faks, a možete namestiti i Auto Receive (automatski prijem) da bu-

## ATARI PROZOR

### Jaguar iznutra

- 64-bitna višeprocorska RISC arhitektura

- 106.4 MB/sec 64-bitni protok podataka

- 27 MIPS-a grafički procesor sa 4 KB internog SRAM-a

- Object procesor za video obradu

- 27 MIPS-a DSP (Digital Signal Processor) sa 8 KB internog SRAM-a za zvuk CD stereo kvaliteta

- Bliter koji radi mnoštvo logičkih operacija (npr. hardversko GPU-ovno senčenje)

- Motorola 68000 na 13,3 MHz kao glavni kontrolni procesor

- 32-bitna true color grafika 16 miliona boja NTSC ili PAL

- ROM kertridž (48 megabita)

- 16 megabita brze memorije (DRAM)

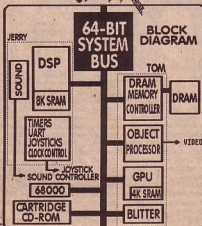
- opciono CD-ROM (double-speed) dravj

- ComLynx I/O za aplikacije koje zahtevaju mrežu

- Dva proširiva kontrolna porta koja podržavaju i digitalni i analogni interfejs

- Brzi sinhroni serijski port za veze sa modemima, kablovskim TV mrežama i ostalim brzim mrežama

JAGUAR



de uvek uključeno (Always Enabled) ili samo u određeno vreme (Selectively Enabled) – ovo drugo je odlična stvar jer tako sprečavate automatsko odzivanje modema u vreme kad ne očekujete faksove. Naravno, program omogućava i manualno primanje (prvo se glasno dogovorite, pa onda bez prekida veze počnete da primate faks).

Prilikom slanja faksa možete napraviti standardno zaglavje sa imenom svoje firme i brojem telefona. Kreiranje faksa je vrlo jednostavno. Možete slati IMG, DEGAS, GEM, PCX slike i ASCII ili T Worc tekstualne datoteke, kao i datoteke u J0X internom formatu programa.

S obzirom da je program veoma jednostavan i kratak, ne postoji mogućnost kreiranja dokumenta iz samog programa. Najjednostavniji način je da u Calamus S ili SL napravite dokument i da ga „odštampate“ na disk u IMG fajl. Nedostatak nekakvog „faks editora“ je i jedina zamerka ovom programu. Jedino je moguće iz programa startovati eksterni tekst editor (TUP, Tempus ili neki drugi) i u njemu otucate tekst koji treba da pošaljete.

Postoji još nekoliko sitnica koje olakšavaju rad. Već uobičajena stvar je ugrađeni telefonski imenik, ali je svakako interesantan rokovnik (Scheduler). Rokovnik omogućava da program automatski šalje određene dokumente na određene telefone bez vašeg prisustva. To je još jedna prednost faksa – moćema nad običnim telefaks aparatima, koji mogu da pošalju u određeno vreme samo jedan dokument na jedan broj telefona i to je sve.

Program vodi statistiku poslanih i primljenih dokumenata u toku dana, a takođe i poseban dnevnik (Log) u koji zapisuje koji dokumenti nisu poslani korektno, tako da imate uvid u sve što se dešavalo dok ste bili odsutni, a slali ste recimo cirkularno pismo na 50 telefonskih brojeva.

Ako imate faks-modem a niste znali kako da ga upotrebite, evo vam rešenja. Zahvaljujući autokonfigurisanju modema ovaj program je izuzetan za ljude koji ne vole da otkrivaju šta, gde, kako, zašto... A ako ipak imate afiniteta za otkrivanje novih stvari, za vas je prava stvar Tele Office, ali o tome drugi put.

Mail Doorovi

# Ulaz za poštu

BBS „Politika“ je Remote Access BBS sa najvećim izborom Mail Door programa kod nas. Pored MkQwk i JcQwk, od sada je na BBS-u i BlueWave

Piše ALEXANDER SWANWICK

**B**lueWave je veoma popularan program za pakovanje programa na inostranim RA BBS-ovima. Jedini je problem u tome što ne koristi standardni QWK format već svoj sopstveni. To znači da se ne mogu koristiti off-line readeri kao što su SLMR, OIX, MegaMail, RoboMail, AmigaReader i drugi. Za čitanje je predviđen BlueWave Reader koji ipak može da čita i QWK pakete i pravi REP odgovore (da nije toga niko ga ne bi koristio).

## BlueWave

Veliki izbor komandi je ono što BlueWave Mail Door razlikuje od drugih. Zanimljive su Keyword i Filter. Korističnjem Keyword možete „pokupiti“ poštu samo od osoba čija se imena nalaze Keyword listi, a filter radi obrnuto – možete napraviti spisak osoba ili tema koje vas ne interesuju. Još su moćnije komande u Download meniju koji omogućuju da izmenite strukturu poruka koje ćete primiti bez promena pointera poslednje pročitane poruke.

BlueWave Reader zauzima nešto više od 300 KB. Autori su se potrudili, a i mo-ali su, jer je samo dobar reader mogao da navede korisnike da pređu na specifičan format kojim BlueWave Mail Door pakuje poruke. Upravo zbog toga zadržana je i kompatibilnost sa „primitivnijim“ QWK standardom – retko ko bi držao BlueWave Reader samo zbog BBS-ova koji imaju ovaj door.

Lepo grafički uređen, BlueWave je prijetan za oko i spaja funkcionalnost i brzinu. Pri-

## Starosni presek korisnika BBS-a

STAROSNA GRUPA	BROJ
10 i ispod	12
11 do 13	44
14 do 16	193
17 do 19	294
20 do 23	341
24 do 27	352
28 do 31	297
32 do 39	376
40 do 49	199
50 i preko	115

sutne su sve opcije koje nalazimo i u drugim readerima tako da se na njima nećemo duže zadržavati.

Ako odgovarate na poštu koju je upakovao BW Mail Door na raspolaganju su vam neke dodatne prednosti. Imaćete informaciju o tipu poruka u trenutnoj konferenciji (za one koji ne znaju: konferencijom se naziva grupa poruka slične tematike); da li su samo privatne, privatne i javne, javne ili zahtevaju korišćenje pseudonima. BW Reader neće vam dogoviliti da pošaljete privatnu poruku u konferenciju gde su dozvoljene samo javne, kao što se redovno dešava programu MkQWK.

Način umetanja tagova (komentar) izuzetno je uređen. Možete odabrati da tagove ne koristite, da ih BW bira nasumično (možete da tražite da potvrdite izbor), da za svaku novu poruku sami ukucate no-

vi tag ili da ga jednostavno izaberete iz ponudene liste. Koristeći posebne kombinacije karaktera BW-a možete u tekst taga umetnuti ime osobe kojoj upućujete poruku.

## Statistike

Izbor od 15 statistika teško da ćete naći na nekom drugom BBS-u. Od top-lista korisnika koji su prvi po broju zvanja, upućenim porukama i poslanim i uzetim fajlovima, do toga kada je kome od korisnika rođendan. Tu je i lista najpopularnijih konferencija, presek korisnika po godinama i opšte informacije u BBS-u. Narodiće je popularan grafički zauzetaosti sistema, koji vam pomaže da izaberete za javljanje vreme u koje je BBS najmanje opterećen. Posebnom opcijom „Vi protiv svih“ učitaće se door program koji grafički prikazuje koliko vam treba da stignete najbolje u top-listama.



AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■ AMIGA ■



# AMIGA CENTAR

software & hardware

## AMIGA diler N° 1

☎ 011 / 190-124 i 101-372

### SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 5000 naslova, igara, uslužnih. **PROGRAMI KOJE VEĆ DUŽE IMAMO:**

Turican III (pac. 2D), Alfred Chicken Game (ark. 1D), **Blaster** (ark. Core Design 3D), **Space Hook** (pac. 3D), **Deep Core** (pac. 3D), **The Patrician** (strat. 3D), **Air Combat Patrol** (simul. 3D), **Wonder Dog** (C. Design 1D), **Burn Time** (pac. 4D), **Dog Fighter** (sim. 3D), **Micro Machine** (svo. trke 1D), **Qwak** (sak.art. 1D), **Lalhar Mathaus** (fad. 2D), i veliki broj **AGA** igara!

#### NAŠI NAJNOVIJI PROGRAMI:

Elite II (The Frontier, 1D), Alien III (pac. 3D), **Prime Mover** (motoriz. 2D), **Hired Guns** (FRP. 6D), **Thomas Tank Engine II** (pak.ark. 1D), **Rule of Engagement** (piv. 4D), **Jack the Ripper** (ark. 3D), **European Championship** (sport. 4D), **Gear Works** (leg. ark. 1D), **Noddi's Big Adventure** (3D), **Time Runner** (Spaceinv 1D)

#### NOVI USLUŽNI PROGRAMI:

HiSoft AGA Basic, Virus Workshop v 2.6, Micro Fax v 4.0, Video Tracker v 1.0, Update Coligori 24, Dos Control v 4.0, OctoMed v 5.00c, SAS C v 6.5, De Luxe Music Con. Sel 2, TS Morph, ASM One v 1.2

**Real 3D v 2.35 cracked**

Programe snimamo na vašim ili našim disketama provereine i 100% bez virusa!

Preko 1000 zadovoljnih korisnika sa garancija kvalitete, jeftine i brze usluge

	<b>DISKETE :</b>
	3.5" 2DD
	3.5" 2HD
	5.25" 2DD
	5.25" 2HD

Na zahtev šaljemo besplatan katalog

### KOMPIJUTERI

Amiga 500  
Amiga 500 plus  
Amiga 600  
Amiga 600HD  
Amiga 2000 (v 2.05)  
Amiga 1200  
Amiga 3000  
Amiga 4000

IZUZETNO POVOLJNE CENE

### HARDWARE / DODACI

MEMORIJA 512Kb 90 dem  
MEMORIJA 2Mb 320 dem  
MEMORIJA za 500 plus od 100 dem  
MEMORIJA za 600 150 dem  
SAMPLER—stereo 180 dem  
TV MODULATOR 80 dem  
MIDI INTERFACE 150 dem  
HARD DISK A590 plus 700 dem  
HARD DISK GVP 850 dem  
HARD DISK 220Mb 130 dem  
MIŠ GOLDFIN IMAGE 90 dem  
STREAMER 250MB 600 dem  
KOLOR MONITOR 1084S 800 dem  
HANDY SCANNER 400dpi/64 400 dem  
MODEM DL PRO 14400, kabl 750 dem

HARD DISK ZA A 500 MAKTOR 220Mb/11.5ms za samo 100 DEM

#### SKANDALOZNE CENE !!!

- \* Proširenje od 512 Kb od 90 dem
- 2Mb bez sata - 320 dem
- 2Mb sa satom. - 380 dem
- \* SUPRA MODEM 2400 300 dem
- \* DODATNI DISK 880KB/200 dem

Kod nas možete nabaviti najnoviji broj **AMIGA STYLE-a** I OSTALO ZA VAŠ KOMPIJUTER

### OSTALE PONUDE

Quick Shot II	25 dem
Quick Shot II Turbo	35 dem
Kempton Pro Black	40 dem
Kempton Special	50 dem
Kempton Blue Star	60 dem
Special Mini	50 dem
Blue Star Mini	60 dem
Super Star	60 dem
Mega Star	60 dem
Filter mrežasti	40 dem
Filter statični	65 dem
Mouse pad	30 dem
Kutija za 80 disketa	30 dem
Modem Supra 2456 FAX	500 dem
Supra H400 FAX	850 dem
US ROBOTICS H400	1000 dem
Genlock ED PAL	850 dem
Genlock ED YC	1100 dem
Genlock ED SIRIUS	2000 dem
Epson LX 400/800	490 dem
Epson LQ 100	600 dem
Canon RJ 305	650 dem
HP Laser Jet IV (600 dpi)	3500 dem

**SPECIJALNA PONUDA MESECA**

**AMIGA A 2000 Profi TV**

- \* Kick Start 2.05
- \* ESC set čipova
- \* 6Mb RAM—a
- \* Turbo karta 030 + Co.
- \* Octagon kontroler
- \* Hard disk 220mb (ili 130Mb) plus veliki izbor digitalizatora, genlock—a, video miksera i ostale profi video opreme

**IDEALNO ZA TV STANICE!** Komponente mogu i odvojeno i veliki izbor profesionalnih programa za animaciju i titlovanje

Troškove pakovanja i poštarine snosi kupac  
Sve reklamacije uvažavamo



RAD. DANOM OD 10—19<sup>h</sup>  
SUBOTOM OD 10 DO 14<sup>h</sup>

**AMIGA CENTAR**  
011/ 190-124  
101-372

**AMIGA CENTAR**  
NEDELJOM I PRAZNICIMA  
NE RADIMO



RAZMENJUJEM programe za Amigu. Kvalitetan izbor. 016/48-716, Leskovac.

ZRENJANIN Amiga soft i Najčestiji programi za Amigu. Tel:021/34-2388.

PRODAJEM AMIGU 500  
COMMODORE 64,  
MONITOR 1084 S,  
DISK 1541, ŠTAMPAČ  
TEL:011/150-165

MIDI interfejs za Amigu samo 50 DEM. Tel:021/302-998.

**ARTUR SOFT**  
**AMIGA** 4000 600  
3000 500+  
1200 500 SOFTWARE  
011/237-11-01

FRONTIER - ELITA 2	1D Micro Fax v4.0	2D
DENNIS #AGA#	2D HighSoft Basic #AGA#	2D
THEATRE OF DEATH	2D AGALAS v1.0	1D
ALIEN III	2D NComm 3.0	1D
When 2 Worlds War	2D Video Tracker v1.0	1D
Dynatrac #AGA#	2D Dot Control v4.0	1D
HIRED GUNS	6D Quarterback Tols v2.2	1D
	Scala Infachannel IC 400	14

Artiko Nebojša-Vojvode Stepe 251-11000 Beograd

### CENE MALIH OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otiskan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, C-64, Atari, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, sa kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

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

Novac treba uplatiti na NOVI Žiro račun:

**60801-603-4-24875**

sa naznakom "Kompanija Politika, mali oglas u Svetu kompjutera".

Cena malog oglasa do 10 reči - 2,5 DEM, svaka sledeća reč - 0,2 DEM.

Plaćanje u dinarskoj protivvrednosti po dnevnom kursu na dan uplate, uvećano za 7% poreza. Za visinu kursa, kao i informacije o oglasima

većim od navedenih, obratite se na telefon redakcije: **011/322-0552.**

1/2 (V) (95x275mm) 150 DEM	1/4 (95x135mm) 80 DEM	1/2 (H) (195x135mm) 150 DEM
1/8 (95x65mm) 40 DEM	1/16 (V) (45x65mm) 20 DEM	1/16 (H) (95x65mm) 20 DEM

**Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!**

**VELIKI POPUSTI**  
**amiga**  
PREKO 1000 KUPACA SU  
GARANTIRANA KVALITETA

Najbolji programi na svim tipovima disketa

011/138-209  
011/138-210

**GOG**  
SOFT  
Amiga 500

INTERCOMP-prodaja i otkup Amiga 1200, 500 i Epson printeri, diskete (prazne i osimljene); ostala oprema. Tel: 011/405-988, 478-836.

PERIODNI sistem elemenata - program za Amigu. Programi po porudžbini. Tel:4881-677.

# OPIMUM

## AMIGA

Veliki izbor programa i igara za A-500, A-500+, A-600 i A-1200

-Besplatan katalog  
-Diskete NONAME, BASF, TDK, SONY... na veliko i malo

## PC

Igre i uslužni programi za vase PC računare.

-Diskete 3.5" i 5.25 DD,HD NONAME, TDK, SONY, BASF... na veliko i malo

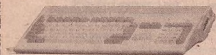
Otkup polovnih i neispravnih računara i prateće opreme  
**SERVIS**

BRZA, JEFTINA I POUZDANA USLUGA  
Omladinskih brigada 20/18  
11070 N.Beograd  
**Tel. 011/ 14-15-00**



AMIGA CENTAR ■ AMIGA CENTAR ■ AMIGA

# AMIGA 1200



Amiga A-1200 32bit 68ec020 2Mb RAM-a AA set cipova, modulator, AT BUS kontroler, opciono koprocesor, workbench 3.0 ..... 1100 dem

A 1200HD 40Mb .....	1450 dem
A 1200HD 62Mb .....	1600 dem
A 1200HD 84Mb .....	1750 dem
A 1200HD 120Mb .....	1900 dem

**Memorija:**

2Mb PCMCIA flash card .....	350 dem
4Mb PCMCIA flash card .....	550 dem
Memory board 4Mb 32-bit RAM .....	650 dem
Memory board 4Mb + koprocesor, clock ..	900 dem
Memory board 4Mb + 882/40 .....	950 dem
Memory board 8Mb + 882/40 .....	1200 dem

**Karte:**

GVP 1200 0/4Mb + koproc. + SCSI .....	1350 dem
GVP 1230 68ec030/40MHz/882/40MHz .....	1750 dem
MBX 1230 68ec030/50MHz/882/50,4Mb ..	1900 dem

**Monitori:**

Commodore 1084S .....	800 dem
Commodore 1942 .....	1300 dem
VT VGA .....	600 dem
VGA kabl adapter .....	50 dem

## software

Work Bench 3.1rel.40.35	Pinball Fantasies 2D
HI Soft Basic	Cardiann 2D
Maxon Paint	D Generation 2D
OctaMed v 5.00c	When Two Worlds War
Professional Page 4.1	Denis 2D
Pro Tracker 3.11	Oscar 2D
Pro Write 3.4	Civilization 4D
WordWorth v 2.0	Diggers 3D
Art Expression	Sim Life 4D
Directory Opus 4.11 Pro	War In The Gulf 3D
Real 3D v 2.36 (100%)	Overkill 2D

**AMIGA CENTAR**  
software & hardware

☎ 011 / 190-124, 101-372

ponedjeljak-petak 10-19h, subota 10-14h

AMIGA CENTAR ■ AMIGA CENTAR ■ AMIGA

# AMIGA FORT

SOFTWARE & HARDWARE

<b>AMIGE:</b>	<b>HARD DISKVOI:</b>	<b>OSTALO:</b>
A600	CONNER	MOUSE PAD
A600 HD 40 MB	SEAGATE	GENIUS MOUSE
A1200 HD 40 MB	WESTERN DIGITAL	MONITOR FILTER
A1200 HD 60 MB	40, 60, 80	EXTERNAL DRIVE
A1200 HD 80 MB	120, 200 MB	KUTIJE ZA DISKETE
A1200 HD 120 MB		
A1200 HD 200 MB		

**PALICE ZA IGRU:**  
KEMPSTON PRO  
QUICKJOY TOPSTAR  
QUICKSHOT TURBO



**MEMORIJE:**  
PCMCIA CARD 2MB  
PCMCIA CARD 4MB  
MEMORY BOARD 4MB

**IZBOR HITOVA:**

**IGRE**

- FINBALL FANTASIES (AGA)
- OVERDRIVE
- ALFRED CHICKEN
- DOGFIGHT
- COMBAT AIR PATROL
- SPACE HULK
- THE PATRICIAN
- BLASTAR
- CIVILIZATION (AGA)
- OSCAR (AGA)
- SOCCER h.h.
- OVERKILL
- TURRICAN III
- FORMULA 17 CHALLENGE



**USLUŽNI**

- BRILLIANCE V1.0
- EXCELLENCE V3.1 (AGA)
- RELO QUICK 1.5
- OCTASHED V4.0
- REAL 3D OBJECTS
- WORKBENCH V3.1 40.35

**DISKETE 3.5"**

MAXELL  
NONAME

# AMIGA FORT

Grčkoškolska 3 021/614-909  
21000 Novi Sad

# M&S Soft

## AMIGA

**VELIKI IZBOR PROGRAMA**  
**PROFESIONALNA USLUGA**  
**KVALITETNA I BRZA ISPORUKA**  
**TRAŽITE KATALOG**

ACTION REPLAY M&S ■ MEMORIJSKA PROŠIRENJA



5.25 HD

Najbolji izbor disketa  
Najpovoljnije cene  
Popusti na veće količine  
**GARANCIJA**



3.5 DD, 3.5 HD



Miša Nikolajević, III Bulevar 150/195, 11070 N.B.gd



011/146-744

# AMIGA SOFTWARE & HARDWARE

NOK  
 I-K  
 I-K



## PALICE ZA IGRU

COMPETITION PRO 5000  
 COMPETITION STAR BLUE  
 COMPETITION PRO MINI  
 QUICKJOY HYPERSTAR  
 QUICKJOY SUPERSTAR  
 QUICKJOY MEGASTAR  
 QUICKJOY TOPSTAR

## AMIGA 4000

AMIGA 4000  
 CPU 68040/25MHz  
 HD 120 Mb  
 6 Mb MEMORIJE

AMIGA 4000  
 CPU 68030/25 MHz  
 HD 80 Mb  
 4 Mb MEMORIJE

## MODEMI

US ROBOTICS  
 - 16800 BPS DUAL  
 - 21600 BPS DUAL TERBO

SUPRA 14400 FAX V32bis  
 ZYXEL 16800 V32bis

## OSTALA OPREMA

MONITORI  
 MEMORIJE za A500  
 EXTERNI DISK DRIVE  
 INTERNI DISK DRIVE  
 KUTIJE za DISKETE  
 CENTRONIKS KABEL  
 RS232 KABEL  
 PODLOGA ZA MISA  
 OPT. MEHANIČKI MIS  
 NULL MODEM KABEL

## AMIGA 1200

CPU 68020/14MHz  
 32 bit  
 2 Mb memorije  
 16.8 miliona boja

AMIGA 1200  
 AMIGA 1200 HD 40 Mb  
 AMIGA 1200 HD 80 Mb  
 AMIGA 1200 HD 120 Mb  
 AMIGA 1200 HD 200 Mb

## MEMORIJA:

PCMCIA 2 Mb CARD  
 PCMCIA 4 Mb CARD  
 MBX 1200z/68881/0 Mb  
 MBX 1200z/68881/4 Mb  
 MBX 1200z/68882/25 MHz  
 MBX 1200z/68882/50 MHz

## TURBO KARTICA

GVP1230  
 - 68030 / 4 / 40 MHz

## HARD DISKOVI 2.5"

SEAGATE 40 Mb  
 CONNER 80 Mb  
 CONNER 120 Mb  
 CONNER 200 Mb

## NOVOSTI OKTOBRA

HIRED GUNS (6D)  
 FRONTIER MOVER (2D)  
 FRONTIER (ELITE II) (2D)  
 GLOBAL OVERDOSE (3D)  
 BOB'S BAD DAY  
 NODDY'S BIG ADVENTURE (4D)  
 RULES OF ENGAGEMENT II (4D)  
 WORKS TEAM RALLY (1D)  
 LINKS FINAL (2D)  
 ALIEN III (2D)  
 WHEN TWO WORLDS WAR (2D)  
 THEATRE OF DEATH (2D)  
 AIR BUCKS V1.2 (2D)  
 DONKI (3D)  
 TOM LANDRY DELUXE (3D)  
 BLOB FINAL (1D)  
 SPACE JOB (4D)  
 URIDIUM II (2D)  
 APACHE (TEAM 17) (1D)  
 PREMIER MANAGER II (3D)  
 WONDERDOG 100% (2D)  
 MEAN ARENAS (2D)  
 BERLIN 1948 HD

IGRE ZA A1200

ALIEN BREED II (4D)  
 DIGGERS (4D)  
 OSCAR (3D)  
 KLONDIKE EXT. (3D)  
 GLOBAL DOMINATION (2D)  
 WHEN TWO WORLDS WAR (2D)  
 D/GENERATION (2D)

HARDWARE PROJECTS (2D)  
 TOOL MANAGER (1D)  
 VIDEOTRACKER V1.0 (10D)  
 VISIONAIRE V1.10 (2D)  
 CAN DO V2.55 AGA (3D)  
 AGALAB (1D)  
 BOOT X V5.23 (1D)  
 C NET V2.9 (2D)  
 OCTAMED V5.0c (1D)

## USKORO

SUPER LOGICKA IGRA  
**COLOR**

ARKADNA AVANTURA  
**KARADORDE**

PROGRAM ZA VIDEO KLUBOVE  
**V BASE V1.0**

NAJBOLJI PROGRAM  
 ZA MULTIMEDIJU  
**SCALA INFOCHANNEL IC400**

TEL. 011/154-836  
 D. Vukasovica 82/29  
 11077 N: BEOGRAD

Vremena su teška. Kompjuter je velika investicija, zato moramo dobro paziti šta, gde i po kojoj ceni kupujemo. Kod nas je poslednjih godinu dana nezasluzeno stvorena fama oko PC računara. Ovim putem želimo da Vam predstavimo računar koji je za mnogo manje para (više od 400 DEM) daje u toj klasi mnogo, mnogo više. Imamo čast da Vam predstavimo računar

# Amiga A 1200

ne propustite priliku

899 DEM

## PROCESSOR

Motorola 68020 koji radi na 14.32 MHz, 24 bitna adresa sabirnica i 32 bitna sabirnica podataka. Brzina 2.5 MPIS-a. Instrukcijski keš 256 bajta. Veliki broj operacija 3-4 puta brže nego A500, dok je sve ostalo najmanje 2 x brže!

## FPU

Opciono 6881/6882

## I/O PORTOVI

Centronics, RS232, 2 mi/dvojstik priključka, audio stereo izlaz RCA (8-bita, 50 KHz, 4 kanala - nema potrebe niti kakvom muzičkom karticom), video izlazi (RGB, VGA, kompozitni i RF - moguće je priključiti bilo koji Amigin ili VGA/STGA monitor, ili bilo koji TV), port za eksterni floppy, interni IDE hard disk AT BUS kontroler.

## ROM

512 KB, verzija Kick start - a u romu 3.0

## RAM

2 MB Chip memorije + opciono 8 MB fast memorije



ograničena količina

## DISKOVI

Ugrađen 3.5 inčni floppy disk, kapaciteta 880 KB pod Amiga DOS-om, 720 KB pod MS DOS-om. Opciono eksterni HD disk kapaciteta 1.5 MB pod Amiga DOS-om i 1.44 MB pod MS DOS-om. Opciono 2.5 inčni hard disk tipa AT BUS kapaciteta 40 - 200 MB i više.

## REZOLUCIJE I BOJE

Raspoloživa paleta 16.8 miliona boja, maksimalno 256.000 boja na ekranu, overscan, više grafičkih modova (AGA čip set), maksimalna rezolucija 1280\*1024 (DBL PAL interlace)

## SOFTVER

Amiga Vam omogućava vođenje poslovnih knjiga, radnji, video klubova, restorana - Moćnost pisanja i komponovanja muzike zahvaljujući stereo izlazu. Sa Amigom 1200 napravljeno je puno TV spotova, špica i maski (RTS, TV Politika, Palma -). A kad Vam sve ovo dosad možete ne igrati sa preko 5000 igara pisanih samo za Amigu 1200 (moguće je koristiti i veliki broj igara i sav osbiljni ulazni softver pisan za starije Amige)

O bezbeden:

★ servis i garancija od 12 meseci ★ softver (svaki mesec 200 novih programa)

Priznate deluje impresivno. Toliko stvari za samo 899 DEM. I još je možete priključiti na bilo koji TV ili monitor.

JEDINSTVENA PRILIKA - UŠTEDITE 400 DEM!

**Beosoft** Gospodara Vučića 162, 11000 Beograd  
 telefoni: (011) 421 - 355, 429 - 848

radno vreme svakog dana od 08 do 21 čas

# TAŠ

computers

Sva dodatna oprema:

- diskdrayvovi
- modulatori
- proširenja
- monitori
- joysticki
- moduli

Prodaja novih i korišćenih računara:

**AMIGA 500**

**AMIGA 600**

**AMIGA 1200**

**Commodore 64**

Otkup korišćenih, neispravnih, starijih, nekompletnih računara i opreme po garantovano najpovoljnijim cenama.

**Servisiranje Amiga, Commodore računara. Garancija!**

**011/491-392**

**011/339-165**

**COPY CLUB**

**-AMIGA 500/600/1200**

**011/347-288**

Naša snimljena disketa = 0.9 DEM

Dva snimanja na Vašu disketu = 0.2 DEM

Za članove 12 besplatnih snimanja svakoga dana (12x30)



**ADACOM**

386 sx/33	105 MB	2 MB	1,450
386 dx/40		4 MB	1,750
486 dx/33		4 MB	2,350
486 dx/50		4 MB	2,750
486 dx/50	VL Bus	4 MB	3,250

3M diskete 5,25" MD-2HD 25,-  
3M diskete 3,50" FD-2HD 35,-  
480,-  
Istampać EPSON LX-400/9 pin A4 1200,-  
Istampać EPSON LX-1050/9 pin A4 600,-  
Istampać EPSON LQ-100/24 pin A4 1200,-  
Istampać EPSON LQ-1070/24 pin A4 900,-  
Istampać OLYMPIA AEG + toner 1700,-  
Istampać HP IV + toner 3800,-  
traka za LX-1050 15,-  
traka za FX-1050 15,-  
toner za HP/III 200,-  
Misi Dextra Point DM-250 40,-  
Misi QM-6000, Genius 70,-  
sistem za HP/III 300,-  
Mobile rack za 3 1/2" hard disk 150,-  
Monitor filter stakleni 40,-  
Podloga za misi 10,-  
Skener GS-4500 300,-  
Dekojnik QUICK SHOT 40,-  
Graficka kartica ATI ULTRA 700,-  
Graficka kartica S3 Windows 400,-  
koprocessor 287-20 MHz IIT 100,-  
koprocessor 387-20 MHz INTEL 150,-  
koprocessor 387-40 MHz IIT 200,-  
fax/modem interni AMIGO 250,-  
fax/modem eksterni DISCOVERY 500,-  
modem interni CARDINAL 160,-  
modem eksterni DISCOVERY 380,-

STANDARD ZA KONFIGURACIJE

DOPLATA ZA

- hard disk CONNER 170 MB 17 ms
- flopi disk PANASONIC 5 1/4" 1.2 MB
- mini TOWER
- tastatura 101 taster

AT BUS:

- kombi kontroler (2S, 1P, 1G)
- TRIDENT 9000 512 kB
- SVGA monohromatski monitor

LOCAL BUS:

- 32 bit VL Bus
- IDE kombi kontroler (2S, 1P)
- Cirrus Logic 2 MB video kartica
- kolor monitor TOPFLY SVGA 14"

- 1 MB memory SIMM/SIPP 80,-
- TRIDENT SVGA 8900 1 MB 50,-
- OAK 087 1 MB 50,-
- TSENG ET4000 VESA 1 MB 50,-
- TSENG ET4000 enhanced 52k boja 250,-
- S3 windows akcelerator 300,-
- ATI ULTRA sa koprocessorom i miljem floppy disk 3 1/2" 1.44 MB 200,-
- hard disk MAXTOR 210 MB 13 ms 130,-
- hard disk QUANTUM 250 MB 13 ms 250,-
- hard disk SEAGATE 450 MB 10 ms 950,-
- hard disk QUANTUM 550 MB 13 ms 1250,-
- GALAXY IDE cache controller 400,-
- midit TOWER 200 W 30,-
- slim line 70,-
- kolor monitor TOPFLY 1024x768 450,-
- PHILIPS BRILLIANCE 7CM3209 600,-
- besprekino napajanje 550 VA 520,-
- besprekorno napajanje 1000 VA 1100,-

Tel: 629-233, 337-367, 344-492

Fax: 629-233, 629-672 Čika Ljubina 12



PC

PC programi, instalacija i obuka. Tel: 011/542-916.

POVOLJNA prodaja i razmena PC igara. Tel: 777-069.

PC igre, najpovoljnije i najbolje. Tel: 011/553-803 i 011/180-502.

**IGRE & PROGRAMI**  
**IBM**  
 011/155-154 DANE  
**POPUST: 1HD=0,3DM PLUS**  
**POKLON IGRE IZ TOP 10**

PRODAJEM povoljno PC XT na monitorom, mišem, disketama. Tel: 011/764-464.

PC & Atari - PC igre (0,1-1,6), programi (0,5-9), diskete 1,2 DEM. Tel: 011/191-730, Bogdan.

**PC MIX**  
*The best there is !!!*  
**Igre Programi**  
 (018)22-941 (018)69-239

MIDI adapter za Sound blaster samo 45 DEM. Tel: 021/392-998.

**KOMPIJTER CEPBIK**  
 ИМПУЛС ЕКСТРАМ  
 ТЕН 552-597  
 PC, C-64, откуш полове опреме: долазин код вас

BERZA PC računara i komponenti, otkup, servis, instalacija softvera. Besplatan dolazak. Tel: 011/4881-630 i 647-318.

**PC IGRE**  
 Najjeftinije-a najbolje!  
 Katalog - DZABE!  
 (011)  
**503-267 133-767**

POVOLJNO prodajem PC igre. Tel: 639-428.

628-495 HD  
**IGRE PROGRAMI**  
**SoftClub**  
 True Type fontovi 011/40-94-165  
 True Type ТРАЧЕ ТИПЕ  
 Latince / Респондзе True Type

VRHUNSKA KONFIGURACIJA  
**IZUZETNO POVOLJNO**  
 486 DX 50 BKTOWER 8MB  
 525 MB CLAYTUM 16- 16" EIZO MONITOR  
 1 MB ET 4000 3 FLOPIJA  
 CORDLES MOUSE  
 TASTATURA  
 PRINTED HD 850 C  
 SVI MOGUĆI PROGRAMI  
 446-0716 Miroslav Zecović

**OGNJASOFT**  
**PC IGRE**  
 Dragon Ognjevic - Najnovije Igre  
 Bulevar Lenjina 27/5 - Profesionalna usluga  
 11070 Novi Beograd - Zastita od VIRUSA  
 kod hotela HYATT - Povoljne cene  
 - Besplatan katalog  
**011/141-752**  
 od 12 do 20 casova svakog dana

**Diler Soft**

Micrografix Design\_r 4.0 - 12 HD = 15 DEM  
 Picture Publish\_r 4.0 - 4HD = 10 DEM  
 Word For Windo\_s 6.0 - 15 HD = 15 DEM  
 Page Mak\_r 5.0 - 5 HD = 10 DEM  
 Quattro P\_o\_ 5.0 Win - 6 HD = 10 DEM  
 MS Visual BAS\_C 3.0 Pro. - 9HD = 15 DEM  
 MS Visual C P\_o\_ - 22 HD = 15 DEM  
 CorelDR\_WI 4.0 - 12 HD = 15 DEM  
 Adobe Photo Sh\_p 2.5 - 4 HD = 10 DEM  
 3D Stud\_o + Efekti - 8 + 4 HD = 10 + 5 DEM  
 3D Stud\_o 3.0 - uskoro!

DISKETE: MAXELL (male 1.44) 1 disketa = 3,5 DEM  
 NASHUA 1 kučija 10 disketa = 35 DEM  
 TDK 5 kučija 50 disketa = 165 DEM

KAO (velika 1,2) 1 disketa = 2 DEM  
 1 kučija = 11 disketa = 20 DEM  
 5 kučija = 55 disketa = 90 DEM

Nešame diskete (1.44) - 2.0 DEM; preko sto disketa 1.5 DEM po disketu.

IGRE - najnovije i najbolje!!! Sve sa TOP 10 PC novembra!!!  
 Mi smo i dalje korak ispred !!! Kod nas možete nabaviti igre koje će tek zauzeti svoje mesto na TOP 10 PC sledećeg meseca.  
 Prvi smo imali ELITE 2: FRONTIER HD...  
 Smanjenje jedne igre 3 DEM, smanjenje pet igara (bez obzira na dužinu) 10 DEM.

**011/172-234**

NO KONVENIŠNI GAMES !!  
 NO VIRUSES !!  
 IBM PC /286 /386 /486  
**S&S DESIGN**  
 Tel: 024/31-906  
 SOFTWARE & HARDWARE  
 NARODNI TRŽIŠTE I AVIATOR  
 Najveći izbor CD-ROM ploča na balkanu !!  
 - Celo 1000 naslova !! -  
 Kontakt adresa:  
 S&S DESIGN Cara Lazara 32.  
 24000 SUBOTICA  
 By the way: WE HATE AMIGA !!





# PC Magic Club

Veliki izbor najnovijih igara i programa za PC.

Izrada i štampa svih vrsta oglasa i kataloga na laseru.  
011/653-300

011/3225-975

Viktor & Pavle Farčić  
Takovska 1  
11000 Beograd

# PlayLand

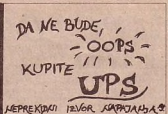
PC/XT/AT

## SOFTWARE/HARDWARE

**SOFTWARE:**  
**NAJNOVIJE IGRE I PROGRAMI**

MARIO IS MISSING  
SPACE ACE  
DISCOVERY OF AMERICA  
MIRAGE  
X - WING II  
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL  
BLOOD STONE  
WING COMMANDER 3

**HARDWARE:**  
AdLib, Sound Blaster, Diskete...  
**PO NAJPOVOLJNIJIM CENAMA**  
demonstracija igara  
**021-399-777**  
Novi Sad, Partizanskih baza 17



**The Smart UPS Series**

SMART UPS 400VA AP 4001	1.140
SMART UPS 600VA AP 6001	1.400
SMART UPS 900VA AP 9001	2.480
SMART UPS 1250VA AP 12501	3.650
SMART UPS 2000VA AP 20001	5.450
BACK UPS 250VA BK 2501	570
BACK UPS 400VA BK 4001	660
BACK UPS 600VA BK 6001	960
BACK UPS 900VA BK 9001	1.440
BACK UPS 1250VA BK 12501	1.920

Nudimo i 386, 486, SX i DX konfiguracije, ATHANA diskete, magnetne trake i strimerne STAR matrice štampače, POS printere i prateću opremu.  
**Zvati za informacije.**

# NIKOM

TELEFON:  
011/ 624 - 429  
011/ 406 - 461  
FAX:  
011/ 610 - 181

Sve cene su u DM

**STAR LASER PRINTERS**

- LS-44 II LASER PRINTER  
4 pages per standard 1MB up to 5MB, resolution: 300x300 dpi 2320 emulation: HP laserjet II, HPGL/2
- LS-44 POSTSCRIPT LASER PRINTER  
4 pages per standard 1MB up to 5MB, resolution: 300x300 dpi emulation: HP laserjet II, HPGL/2
- LS-44 III LASER PRINTER  
4 pages per standard 1MB up to 5MB, resolution: 600x300 dpi 2570 emulation: HP laserjet III, HPGL/2
- II LASER PRINTER  
8 pages per standard 1MB up to 5MB, resolution: 300x300 dpi 3690 emulation: HP laserjet III, EPSON LX-800, IBM proprietary
- LS-45 EX LASER PRINTER  
3 pages per standard 1MB up to 7MB, resolution: 300x300 dpi 2730 RISC processor, emulation: HP III, HPGL/2
- LS-45 TT POSTSCRIPT LASER PRINTER  
5 pages per standard 2MB up to 8MB, resolution: 300x300 dpi 3320 RISC processor, emulation: HP III, HPGL/2
- STARJET SJ-4000JET PRINTER  
A4 resolution: 360x360 dpi economy: 166 cps at 20 cpi high qual: 166 cps at 20 cpi 720

Nalazimo se  
u Nemanjinoj 4  
100 m od Železničke stanice

**Computer** **Dream**

Radno vreme  
radnim danom 8 - 20  
subotom 8 - 15

**386 SX/33 (2 MB).....1350 DM**  
**386 DX/40.....1640 DM**  
**486 DX/33.....2250 DM**  
**486 DX/50 VL Bus...2450 DM**  
**486 DX/66 VL Bus...2600 DM**

**Komponente:**  
Hard disk, 170 MB..... 370 DM  
Hard disk, 250 MB..... 470 DM  
Hard disk, 340 MB..... 600 DM  
Fax/Modem MNP5..... 210 DM  
Cirrus VGA (16,7 miliona boja)..... 160 DM  
Cirrus Vesa LB (16,7 miliona boja)..... 220 DM  
SIMM memorije 1M/4M..... 85 DM / 340 DM  
Koprocessor 387/40..... 150 DM  
Epson LX 400..... 430 DM  
Epson LQ 570..... 790 DM  
HP 4L..... 1800 DM  
Miš..... 30 DM  
Podloga za miša..... 10 DM  
Džojstik Quickshot Warrior 5..... 40 DM  
Sound Blaster 2.0 komp. kartica..... 150 DM  
Stakleni filter za monitor..... 40 DM

Svaka konfiguracija sadrži:  
Hard Disk 170 MB (za 386SX - 85 MB),  
4 MB RAM-a, SVGA Video karticu 512 KB,  
Mini Tower, Tastaturu 101, Flopi disk 5.25",  
Super VGA mono monitor, I/O kontroler.  
Poklon miš i monitorski držač papira.

Doplate:  
Hard disk, 250 MB..... 100 DM  
SVGA kolor monitor..... 300 DM  
Flopi 3.5"..... 100 DM  
Video kartica 1 MB..... 50 DM

COMPUTER DREAM, Nemanjina 4, Beograd,  
tel. 011/156-445 i 641-155 lokal 528

## PC/XT/AT/386

Igre & Programi & Oprema  
Sada sve to na jednom mestu!

### Igre & Programi:

- Smerne igre na jednoj HD disketi 67DM
- Sve igre u rasponu cena od 0,5 do 8DM (i apsolutno novi!)
- Programi (i rasponu cena od 2 do 15DM (i apsolutno novi!))
- Garantujemo da ste 100% sigurni od virusa
- Prvinox reklamacije (vrijednost)
- Besplatni katalog na preko 1200 igara
- Možete naručiti igre unapred!



Proverite zašto  
nas svi cenite!

### Oprema:

**386SX konfiguracije**      Vec od **1185 DM**  
**386DX konfiguracije**      Vec od **1425 DM**  
**486 konfiguracije**      Vec od **1575 DM**  
**Mouse + Pad**      **35 DM**  
**Quantum 170Mb HDE**      **380 DM**

Prilikom narudžbe konfiguracije isporučujemo podatke za instalaciju i konfiguraciju. 486DX/386DX/386DX  
prijemne karte, komponente periferične, kontrolerki razljudi, diskovi, št.  
Za opširnije informacije poslati dopis ili nazovite telefon!

Milenković Ivan, Durrmitorska 2, 11000 Beograd



Software (011) 656-727 14-206  
Hardware (011) 322-6110 09-164  
(011) 657-834 09-184

# M&S Soft PC

- \* VELIKI IZBOR NAJNOVIJIH IGARA  
I USLUŽNIH PROGRAMA
- \* PROFESIONALNA USLUGA
- \* KVALITETNA I BRZA ISPORUKA
- \* TRAŽITE KATALOG



5.25 HD



3.5 DD, 3.5 HD

Najbolji izbor disketa  
Najpovoljnije cene  
Popust na veće količine  
GARANCIJA



Miša Nikolajević, III Bulevar 130/193, 11070 N.Bgd



011/146-744

# T.M. COMP

od ponedjeljka do petka 9-17h.  
subotom 9-12h.

direktan: 011/3227-136

centrala: 011/3221-433 lok 277,279



Beograd - Makedonska 25/II soba 21

<b>386DX/40/128 KB Cache</b>	▶▶▶▶▶	<b>1650 DEM</b>
<b>486DX/33/256 KB Cache (VLB)</b>	▶▶▶▶▶	<b>2350 DEM</b>
<b>486DX/40/256 KB Cache (VLB)</b>	▶▶▶▶▶	<b>2400 DEM</b>
<b>486DX/66/256 KB Cache (VLB)</b>	▶▶▶▶▶	<b>2680 DEM</b>

UZ SVAKU KONFIGURACIJU POKLON GENIUS MIŠ SA PODNOŽJEM!

NAŠA PONUDA SADRŽI: HARD DISK 130MB SEAGATE, RAM 4MB 70ns, TASTATURA MINI TOWER 220W, SUPER I/O KONTROLER, SUPER VGA HiColor 512KB, SUPER VGA MONO MONITOR I FLOPI DISK DRAJV 5,25"

INSTALIRAMO: Windows 3.1 sa YU fontovima, Word za Windows 2.0A, COREL 4.0, 40 MB igara, Norton Utilities 7.0, Virus - Scan & Clean...

DOPLATE:

COLOR SVGA .....	300 DEM
HDD 40Mb (MINUS).....	100 DEM
HDD 170MB (IBM) .....	30 DEM
HDD 340MB .....	350 DEM
FLOPI 3.5".....	110 DEM
VGA OAK87,65000 BOJA,	
HI COLOR 1MB .....	50 DEM
HDD 260 MB .....	180 DEM
VGA Cirrus	
16,7 miliona boja .....	80 DEM

## Snimanje animacija

6\* Snimamo vaše animacije (u 256 boja) i telope (statične slike) u True Coloru (16,8 miliona boja) na vaše VHS kasete uz pomoć visokokvalitetnog VGA to PAL konvertera i Cirrus True Color kartice u rezolucijama 320 x 200 i 640 x 480.

6\*6\* Za animacije primamo formate .FLI i .FLC iz Animatora i 3D Studio i .ANM iz DeLuxe Paint Animatora.

6\*6\*6\* Statične slike primamo u formatima: .PCX, .BMP, .TIF, .GIF, .TGA, .MSP, .JIF, .LBM, .JPG...

6\*6\*6\* Mogućnost visokoprofesionalnog snimanja animacija (True Color PAL 768 x 576) na Beta uređajima.

## T.M. komponente

Hard disk 130Mb .....	360 DEM
Hard disk 170Mb (IBM).....	390 DEM
Hard disk 260Mb .....	530 DEM
Hard disk 340Mb .....	700 DEM
Ploča 386/40/128k .....	260 DEM
NOVELL KARTA .....	120 DEM
S3, VESA LB 1MB .....	300 DEM
(16.7mil boja, proširiva 2MB)	
Cirrus (16.7 mil boja) .....	160 DEM
Cirrus, VESA LB 1 MB .....	220 DEM
(16.7mil boja, proširiva 2MB)	

FAX MODEM 24/96 .....	230 DEM
(v42bis, v42, MNP-5 hardverski)	
FAX/MODEM .....	600 DEM
14.400, ext, V32, MNP5	
VESA LB I/O KARTA .....	120 DEM
(ubrzava disk min. 50%)	
CACHE KONTROLER .....	250 DEM
(max. 16 MB, do 4 HD drajva)	
387/40 KOPROCESOR .....	140 DEM
FUJITSU DL4600 (printer).....	3100 DEM
FUJITSU DL5800 (printer).....	3700 DEM

DIGI PEN TABLA (DIGITAJZER) - 400 DEM, TRACKBALL (JOŠ NEVIDENO SA VELIKOM KUGLOM) - 120 DEM, RIBONI ZA ŠTAMPAČE FUJITSU, DISKETE 5.25HD/3,5 - 20/30 DEM, STRIMER KASETE - 60 DEM, 18 KOLOR PUNJENJA ZA HP 500C - 380 DEM, IBM DISK 170 MB, QUANTUM 170 MB, CORDLESS (bežični) MIŠEVI

Poklanjamo igre u radio emisiji  
Svet kompjutera utorkom od 23 - 24h

Commodore

COMMODORE 16,116,4 - Najveći izbor igara. Katalog besplatan. Tel:030/33-941.

# Transcom

## C64 & Amiga software team

Za katalog (sa preko 5000 naslova) treba poslati 1DM (u dinarima), a ukoliko ste stari kupac dovoljno je da nas pozovete i ostavite vašu adresu, katalog će vam biti isporučen istog dana naravno besplatno! Telefon za informacije: (024) 21-557 od 14-18 i 23-585 od 12-20h

**COMMODORE 64:** -Kasetni originali (dva originala na jednoj kaseti) su .....5DM  
-Kasetni MEGA MIX KOMPLET (kasetna C-90 koja sadrži 60-80 razbijenih igara ili 3 kompleta).....5DM  
-Disketne igre (najmanja porudžbina su dve diskete tj.4d snimanje i dve prazne 5.25 diskete).....5DM  
-Uslužne diskete (najmanje dve diskete).....10DM

**COMMODORE HARDWARE:** Najmoćniji moduli TCOM POWER v7.2 i v8.0 po ceni od 70 i 80DM oba modula su od 64kB, rade za disk i za kasetofon. Prospekt modula se nalazi u **MEGA KATALOGU.**

**AMIGA 500 i 1200:** - Sve najnovije igre i stari mega hitovi (legende), većina je sa ugrađenim trenerom (besmrtnost) što jedino kod nas možete dobiti. Takođe sve igre iz ovog broja Sveta komputera su iz našeg izvora. Najmanja porudžbina su pet disketa (10DM). Rok isporuke je 5 do 7 dana. Vaše porudžbine i novac šaljite na našu adresu: **G. Dušana 5 - 24000 Subotica**

**BUMERANG** soft vrši prodaju starih snimljenih disketa 1-0,7 DM; praznih kasetna 0,8 DM. Kasetnih kompleta 2-1,3 DM Commodore 64 II + disk 1541 II, kao i ostale opreme. Tel: 011/8223-786.

Atari

**PRODAJEM** Atari 520 ST prokiren, Floppy, 2 joystick, štampač Seiko, literatura, diskete sa programima, Scart kabele. 900 DEM. Tel:815-312.

# Atari ST

Igre i uslužni programi

**011 / 466 - 895**

ul. Arsenije Buljina 23, Beograd, 11000 Beograd

**Najnoviji programi za Atari ST/TT/Falcon 0306/Atari Portfolio**

Samo kod nas najnovije igre: **DOG FIGHT, CIVILIZATION, B-17 BOMBER, REACH FOR THE SKY, FIREHAWK.** Sveudržimo sita soft naslovi!

Uslužni: **PURE C, STRIX, TELE OFFICE, soft CALAMUS II, GERMAN 2 ENG. ATARI PORTFOLIO** preko 40 naslova za najmanji PC računar na izvan!

UL. TOPIČEVSKA 11, BEOGRAD

011/466-895

011/466-895

## KRUŠEVAC SOFT C-64/128

Sve stare i najnovije igre na našim i vašim kasetama i disketama.

Potražite besplatan katalog. Tel. 037/31-395 NON-STOP

**PO OBIČAJU najefitnije igre za Atari ST u Klubu 24.**

Tel: 657-814, Vuk.

**PRODAJEM** Atari 1040 ST FM, monitor 5M 124, novo. Tel:011/405-988.

PC & Atari. Najveći izbor ST programa + najefitnije! Tel:011/191-730, Bogdan.

UL. TOPIČEVSKA 11, BEOGRAD

011/466-895

011/466-895

Allo - Allo COMMODORE 64/128 Allo - Allo

**MI SMO UVEK ZA KORAK ISPRED SVIH**

Allo-Allo Vam nudi čak 4 varijante da kupite kasete

### 1. IZNAJMLJIVANJE

Ako ste već jednom kod nas kupovali kasetu možete je menjati za drugu kasetu (po Vašem izboru i na neograničeno vreme) po ceni jednog iznajmljivanja.

### 2. MENJANJE

Ako posedujete više naših kaseti možete ih menjati za kasete u klubu bez "plaćanja". Odnos je 1 : 3. Kasete moraju biti očuvane!

### 3. POPUST

Ako plaćate u devizama a kupujete tri i više kaseti imate popust. "3 kasete za 10 DM" Na veće količine poseban popust.

### 4. PO DOGOVORU

Za sve ostale mogućnosti koje nisu obuhvaćene ovom ponudom moguć je poseban dogovor. Za naručivanje preko pošte telefon je 011/34-00-41.

**PRVE TRI VARIJANTE SU MOGUĆE SAMO U KLUBU**

**POSEDUJEMO PREKO "200" RAZLIČITIH KASNETNIH KOMPLETA**

## DISKETNE IGRE ZA C-64/128

UBEDLJIVO NAJVEĆI I NAJBOLJI IZBOR IGARA KAO I NEPRERASTANI PRILIV NOVIH IGARA

**HARDWER:** Kod nas možete kupiti različite tipove komputera kao i komponente za Commodore 64: EPROM MODULI, DISKOVI, KASETOFONI... informacije isključivo u klubu.

Allo-Allo, HALA PIONIR, Čaril Čaplina 39 Beograd (011) 34-00-41

**LAKI SOFT** - pojedinačni programi za C-64 na kaseti. Veliki izbor programa. Povoljne cene. Naš moto je brzina i kvalitete. Tražite besplatan katalog. Boris i Sasa. Tel:011/497-811.

**B - S soft** - veliki izbor starih i novih kasetnih i disk programa i igara. Najjeftinije cene! Tel. 011/602-193

**NAJKVALITETNIJE**, najnovije, najjeftinije igrice za vaš Commodore 64/128. 80 igrica + poldin igrice, samo 3 DEM (u dinarima) !! Tel:030/61-363.

**SUPERSOFT** vam nudi za C 64/128 najbolje pojedinačne igre + najnovije kasetne komplete i originalne. Super povoljno !! Tel:011/501-816.

**RIBONI ⇔ LASER KASETE U RECIKLAŽA "BOLECO" N. BGD, SREM. ODREDA 14/20**  
TEL: 011/674-242, FAX: 011/459-557

**Capco**  
TEA: 23 72 834  
FAX: 54 57 68

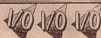


NAJPOVOLJNIJE  
STOLOVI ZA RAČUNARE, PISAČE  
ISPORUKA I MONTAŽA OJAMX

**KUPUJEM AMIGU 500 ILI COMMODORE 64 SA OPREMOM**  
TEL.011/150-165

**VEHUSKA KONFIGURACIJA IZUZE INO DOVOLINO**  
APPLE II MACINTOSH POWERBOOK 140 40 MB DISK QUANTUM PRINTED-5 INCH WRITER SUGRA FAX MODEM 14.400 BPS SVINOGUGLERODPANI  
446-0716 Miroslav Zovarić





Uređuje EMIN SMAJIC



#### Pomoć

Pročitao sam pismo Vladimira Prepeca iz prošlog broja. Imam odgovor na njegovo pitanje.

Kada izađete iz tekst-ovora (Commodore + G) i kada naručite ono što želite, pritisnite Commodore-P i sledi uputstvo. Da bi odobrio dravec, sa Printfor diskete učitaj program Setup, startuj ga i odgovori na pitanje konsultujući uputstvo za printer. Tu je i program CFOX pomoću koga možeš da kreiraš fontove. Međutim to je previše opširno i ako Vladimir hoće mogu da mu ustupim uputstvo. Moja adresa je:

Dušan Grujić  
Šumadijski 65/20  
12000 Požarevac

#### Poštovani...

Prvo bih hteo da vas zamolim da objavite moj broj telefona (023/20-189) radi gospodina Ivanić Ferenc sa Palica.

On je u jednom od prethodnih brojeva tražio uputstvo na nemačkom za Red Sector Demo-maker, koje sam ja u međuvremenu nabavio. Ako mi još treba, neka me zove.

Ja bih vas lično molio za šenu spajanja hard-diska kojeg sam jeftino kupio (AT-BUS, 65 MB, 3,5 inča) na Amigu 1200. Ako nemate tu šenu, molim vas da objavite barem raspored kontakata na AT-BUS-u u AT200 i raspored kontakata na hard disku.

Tomislav Nikolić  
Sombor

Mišlim da će ti gospodin Ferenc biti zahvalan.

Ne treba ti nikakav raspored kontakata jer je on standardan, tj. treba ti kabl-adaptir 3.5" na 2.5" za AT BUS hard diskove koji se ne pravi već se kupuje gotov. Ali ako nisi siguran u svoje mogućnosti, prepusti to nekom ko bolje zna. ↓

#### Vlasnik & vlasnik

Ja sam vlasnik ST-a (1040) i zajedno sam i vlasnik Kluba 24. Imam nekakvo pitanje i problema:

1. Zašto igre za ST ne stižu često kao za druge kompjutere (Amiga, PC i C-64)?

2. Šta je sa igrom TV SPORTS BASKETBALL?

3. Gde se u Beogradu prodaje hardver za ST i može li nje-ma slične?

4. Koji virus killer pruža sto-postotnu zaštitu, a da pritom nikad ne briše igre?

Vuk Uskoković  
Beograd

1. Razlog je manje-više poznat zbog ne baš velike popularnosti računara (bez lutnje). Proizvođači ih manje prave u verziji za Atari ili to rade sa kašnjenjem.

Postoji i drugi, bitniji razlog - igre koje se kod nas "vrte" isključivo su piratske, znači da neko treba da ih nabavi (napo-lju) i "razbije", pa da ih neko dopremi (na ova ili ona nači-n) do naših krajeva, a zatim i da ih ponudi putem oglasa (pod uslovom da mu se to is-plati). Očigledno da neka kar-ka u tom lancu nedostaje.

2. Igra TV SPORTST BASKETBALL postoji za Atari već dosta vremena, ali je original-na verzija izgleda dobro zašti-ćena i niko je još nije "razbio". Čak je i kod YU pirata dolazila, ali ništa. Ko hoće da igra bas-ket na Atariju, još uvek može da kupi original (ako mu je to, neka uteha).

3. Sve što si naveo trenutno se može naći samo u "domaćoj radinosti".

4. Virus killer koji ti možemo preporučiti je UVK (Ultimate Virus Killer), ali nema potrebe da ga stavljaš na disketu sa ig-rom. Naime, većina igara startuje se iz but-sektora, a pri-likom instaliranja virus killera on se briše pa igra više ne radi. Dakle, posle igranja na kratko ugasi računar i možeš biti mi-ran. ↓

#### Lemmings ili Gremlins?!

Vlasnik sam Amiga 500 v.1.3 sa 0,5 MB RAM-a. U poslednje vreme delaraju mi se čudne stvari sa kompjuterom. Kada učitam neku igru, npr. LEM-MINGS, sve normalno radi, ali posle dužeg igranja, kada resetujem kompjuter i hoću ponovo da učitam istu igru, na ek-ranu se pojavi ona kobna poru-ka "Software Failure". Neke igre u početku se normalno učitavaju i odjednom stanu bez ikakve poruke na ekranu. Kod mog druga sve se učittaa bez problema iako i on ima 0,5 MB memorije.

1. Šta se dešava sa mojim kompjuterom?

2. Da li je možda pokvaren upravljač?

3. Da li se na proširenje od 1 MB može još dograditi i MB da bih imao 2 MB?

Mario Kozina  
Indija

1. Ako kod tvog druga na istom računaru sve (pod istim uslovi-ma) radi a kod tebe ne, onda nešto nije u redu (ali smo pa-metni!).

2. Ovakve simptome daje neispravna memorija, ali ništa se određeno ne može reći dok se računar detaljno ne pregleda u servisu.

3. Ne, ali možeš da kupiš me-morijsko proširenje sa dva me-gabajta na pločici (stavlja se na isto mesto gde i proširenje od 0,5 MB) pa da imaš ukupno 2,5 MB. ↓



#### FUJITEC, hmm?

Imam PC AT286 na koji je pri-ključno FUJITECH-ov monoh-romatski monitor model No-T-1428. Interesuje me:

- Kakav je, po vašem mišlje-nju, kvalitet onog monitora?

- Na njega je već priključe-na Hercules grafička kartica. Vrio sam zainteresovan da li je zamenski VGA karticom. Da li je to moguće?

- U čemu se ogleda kvalitet jedne VGA kartice?

- Koji mi VGA karticu vi preporučujete i koliko košta?

- Ukoliko je priključenje VGA kartice na pomenuti mo-nitor nemoguće, postoji li bilo šta što mogu da učinim da bih osposobio moj monitor da "prima" VGA programe.

Ivan  
Beograd

## DEŽURNI TELEFON

Sredom,  
od 11 do 15 sati,  
kraj telefona:  
011/322 05 52  
(direktni)

011/322 41 91  
lokal 369

dežuraju naši  
stručni saradnici.  
Pitanje možete  
ostaviti i na  
BBS-u Politika.

Monitor je, kao i kartica – herkules i tu nema šta više da se kaže. Da bi se na tvom računaru videla VGA grafika, neophodno je da i monitor i kartica budu VGA. Moraćete, dakle, da zamenite i monitor. Što se VGA kartice tiče, kroz rubriku TEST DRIVE "provozali" smo dosta kartica raznih "boja i dezena" pa ne bi bilo loše da pročitaš prošle brojeve i nađeš "šta ti svu drago".

### Mastiljara

Pre petnaestak dana postao sam srećni vlasnik jedne 486-100. Naučio sam neke osnovne stvari o korišćenju kompjutera, ali mi nešto još uvek nije jasno.

Ljudi iz firme XXXXXX su mi (pošto sam kod njih kupio kompjuter) preporučili štampač Canon BubbleJet 10. Međutim, čitao sam da su ink-jet štampači skupi u pogledu potrošnog materijala (kaseta sa mastilom) pa sam se odlučio za 24-iglični Citizen Swift-2. Kasnije mi je drug rekao da ink-jet štampači ne prave buku i da daju bolji otisak, tako da sam sada u nedoumici: koji je štampač od ova dva bolji?

Druga stvar koje me čudi jeste nedostatak game porta na posadnici računara, iako u dokumentaciji stoji da I/O karta u računaru poseduje taj priključak. Šta je uzrok "nestanka" ovog porta i da li je za njegovu ugradnju neophodna upotreba lemilo?

U broju 100 (januar '93.) u članku o muzičkoj kartici Music Fantasy objavili ste da ona, za razliku od drugih muzičkih kartica, nema port za džojstik, MIDI interfejs... Da li to znači da ostale muzičke kartice (npr. Sound Blaster, Adlib...) imaju taj priključak?

Miroslav Milanović  
Nogotin

Mastilo za ink-jet je po pravilu skuplje i malo traže, međutim, otisak je kod ove vrste štampača bolji nego kod 24-pinca, a i tiši je. Ipak, ako imate nameru da štampate više od 10 strana dnevno, isplativije ti je da nabavite 24-pinca.

Verovatno je greškom ugrađena I/O kartica bez game porta. Obrati se XXXXXX i vidi šta se po tom pitanju može uraditi.

Sound Blaster i novije verzije Adlib kartice imaju sve priključke koje si pomenuo.

### Ogledalce, ogledalce

Pošto želim da kupim "Notebook", postavio bih vam nekoliko pitanja:

1. Koji je najbolji za programe?

2. Koliko košta u Beču?

3. Ako ga možete prikazati i opisati.

Goran  
Bajmok

Tvoja pitanja su nezahvalna. Kao da si pitao, recimo, koji je PC najbolji! Notebook računara ima raznih vrsta, modela i raznih konfiguracija. Pošto nisi naveo za kakvu si upotrebu kompjutera zainteresovan, odgovorimo opiso: ako hoćeš da radiš u DOS-u možeš i 286, ali ako ti se Windows mota po glavi, bez 386 DX neće moći.



### ...i život mu nije lak!

Menjam kompjutere već 7 godina. Uskoro kupujem PC i muči me sledeće:

1. Šta je skener?
2. Šta je koprocesor?
3. Navedite mi tip i cenu nekog jeftinog UPS-a.
4. Koji je štampač bolji: Epson LX800 ili Cannon BJ10ex?
5. Koji mi kontroler treba za HD 250 MB Quantum 13 ms i koliko košta?
6. Imam džojstik Quickjoy SV128 Megaboard. Da li on može da se preradi za PC? Ako je odgovor pozitivan, koliko košta "preradivanje"?

Željko

Ako imaš para da menjaš kompjutere sedam godina, onda ti svakako neće teško pasti da kupiš jednom mesečno i "Svet kompjutera" gde sve to piše.

### Konzola svima

Hteo bih da zamolim redakciju da napiše nešto o konzolama Sega, Nintenda, Atari.

1. Koje su najbolje i najrasprostranjenije?

2. Koje su tehnički najzavrsnije i sa najviše softvera?

Nebojša Vasilić  
Mladenovc

O konzolama smo pisali s vremena na vreme, ali malo. Međutim i to je mnogo s obzirom na koliko ljudi ih ima. Kod nas su konzole manje popularne nego na zapadu pa im stoga pokla-

njam manje pažnje. O novoj konzoli koja se nedavno pojavila pročitaj opširan tekst u ovom broju.

### Ime mi je ...

1. Koja konzola ima bolju grafiku: Sega ili Nintendo?

2. Postoji li nekoliko vrsta Sega konzole i Nintendo i koja je najbolja?

3. Da li se u Srbiji mogu naći igre za Sega ili Nintendo konzolu i po kolikim cenama?

4. Koja Amiga ima najbolju grafiku.

Na osnovu pitanja recite mi koju konzolu da kupim (Segu ili Nintendo)?

Ivan  
Beograd

Na osnovu tvojih pitanja reklo bi se da gajiš velike iluzije u pogledu konzola. Jaako je nezgodno i skupo imati konzolu. Prvo nema konzola, onda nema ko da ti nabavi igre, a pošto su igre isključivo originalni (na karticama su), ako ih neko i dobavlja cena im je veća veća nego cena same konzole. Mani se čorava posla!

Najbolju grafiku od serijskih modela imaju A1200 i A4000, a svaki od profi-modela može se dodatno opremiti sa 24-bitnom grafičkom karticom čiji je kvalitet mnogo bolji.

### Vesa i Isa

Zanima me koliko povećanje brzine, u odnosu na "obične", donose akceleratorne grafičke kartice za PC-e kada su u pitanju igre (pre svega mislim na simulacije letenja i vožnje, s obzirom na upotrebu vektorske grafike) i da li postoji značajna razlika između VESA LB i ISA varijanti akceleratora (takođe kod navedenih tipova igara)?

Interesuje me u kojoj meri monohromatski monitori omogućavaju igranje: da li se pojedini detalji zbog nedostatka boja gube u tolikoj meri da konture, pokazivače itd. nije moguće videti?

Darko  
Beograd

Prisustvo akceleratorne grafičke kartice našalost nije primetno u aplikacijama koje im se preko posebnih drajvera ne obračunaju. U tu kategoriju spadaju i igre, što znači da nećeš dobiti nikakvo povećanje brzine ukoliko igra nema drajver za tu karticu. Značajnih razli-

ka između VLB i ISA varijanti, kada su igre u pitanju, nema.

Da li će se boje videti zavisi od toga koja se kombinacija boja koristi. Ako se autor igre trudi da na bitnim detaljima koristi kontrastne boje neće biti nikakvih problema sa vidljivošću na monohromatskom monitoru.



### A Atari?

1. Da li za Atari računare postoji neki program za animaciju u klasi programa Imagine za Amigu?

2. Šta konkretno može da se radi i igra na Atari Falconu povezanom na SVGA monitor?

3. U poslednjih nekoliko brojeva pisali ste da firma Commodore loše posuje. Kakva je onda situacija sa firmom "Atari"?

4. Da li arhitektura Falcona dozvoljava brzi procesor MC68030 ili je ograničena na 16 MHz?

5. Kada će se u pojaviti rubrike "Atari PD kutak" i "Hard/Soft Atari"?

6. Koja je cena SCSI kontrolera za hard disk?

7. Da li možete da obavite iemu prepravke monitora SM124 za rad u sve tri rezolucije?

Radin Jovan  
Beograd

1. Ima i boljih: Chroma Studio 24, In Shape (bar tako terdi autor ovog odgovora – prim. ur.).

2. Sve.

3. Atari nije u gubicima i postuje odlično, pa se očekuje ogromna zarada posle izlaska Jaguara.

4. Falcon ima direct-processor slot i moguće je priključiti bilo koji procesor na kartici, koji "preuzima" mašinu: 68030, 68040, Intel.

5. Za PD kutak nismo sigurni, a vesti iz Atari sveta možeš da pročitaš već u ovom broju.

6. Cena SCSI kontrolera za STTT modele je 150 DEM. Ako imaš Falcon ne treba ti kontroler za SCSI diskove.

7. Da, ako podate dobijemo od nekoga ko je to već uradio.

D. Dimitrijević



# Brothers Company

Electronic & Computer Technology

BG, Vojkovičeva 32 ☎ 011/346-783 Fax.334-685

## Specijalna ponuda

### Konfiguracije

#### 386 SX / 33 MHz

AMD 386 SX 33 MHz  
RAM 2 Mb  
HD "WD Caviar" 85 Mb, 16 ms  
FDD 5,25", 1.2 Mb, "Teac"  
SVGA karta 512k  
Mesa SVGA monitor 14"  
Minitower kućište  
Tastatura 102 tastera, YU "Chicony"  
2 serijska, paralelni i game port

1380 bod.

#### 386 DX / 40 MHz

AMD 386 DX 40 MHz  
RAM 4 Mb  
HD "Maxtor" 120 Mb, 15 ms  
FDD 5,25" (1.2), 3,5" (1.44), "Teac"  
SVGA karta 1 Mb  
Mesa SVGA monitor 14"  
Minitower kućište  
Tastatura 102 tastera, YU "Chicony"  
2 serijska, paralelni i game port

1800 bod.

#### 486 DX / 33 MHz

Intel 486 DX 33 MHz  
RAM 4 Mb  
HD "Maxtor" 213 Mb, 15 ms  
FDD 5,25" (1.2), 3,5" (1.44), "Teac"  
SVGA karta 1 Mb  
SVGA color monitor 14"  
Minitower kućište  
Tastatura 102 tastera, YU "Chicony"  
2 serijska, paralelni i game port

3200 bod.

#### 486 DX2 / 66 MHz

Intel 486 DX2 66 MHz Lokal Bus  
RAM 4 Mb  
HD "WD Caviar" 170 Mb, 14 ms AT LB  
FDD 5,25" (1.2), 3,5" (1.44), "Teac"  
SVGA 2Mb Lokal Bus  
SVGA color monitor 14"  
Minitower kućište  
Tastatura 102 tastera, YU "Chicony"  
2 serijska, paralelni i game port

3800 bod.



HD "NEC" 104 Mb  
HD "Maxtor" 125 Mb  
SVGA Trident 8900 1Mb, 1024 x 768 / 256c  
SVGA Cirrus Logic Win Accelerator, 1280 x 1024, 16 Mc  
RAM SIMM 1 Mb / 4 Mb  
Minitower/bigtower kućište  
Superserver kućište  
Kolor monitor 14"  
Floppy disk 3,5" 1.44 Mb, "Teac"  
Kolor Scanner AC-256K  
Fax/modem 9600/2400 MNPS interni

### Doplate

50 bod.  
100 bod.  
40 bod.  
70 bod.  
130/480 bod.  
110/150 bod.  
310 bod.  
370 bod.  
125 bod.  
680 bod.  
200 bod.

Vrednost boda vezana je za vrednost DEM  
Beograd, septembar 1993

# POZOVITE: 346-783

IGROMETAR	TIP IGRE	GRAFIKA ZVUK PRIMAMLJIVOST SPEC. KATEGORIJA	OPISANA VERZIJA 0.00	KOMENTAR



Pucačke igre



Platformске igre



Lavirintске igre



Logičke igre



Sportske i društvene igre



Borilačke igre



Istraživačke igre



Strateške igre



Avanture



Arkadne avanture



Simulacije vožnje



Auto-moto simulacije



Menadžerska simulacije



Simulacije stvaranja



Svemirske simulacije



0.00-6.00



6.25-7.00



7.25-8.00



8.25-9.00



9.25-10.0

Ocene i sve ostale podatke za igrometar daju autori tekstova. Verzije za razne kompjutere mogu se razlikovati po načinu igranja, komandama sa tastature, memorijskim zahtevima i drugim faktorima. Zato simbol kompjutera označava *opisanu verziju*, koju je igrao autor teksta. To, naravno, *ne znači* da opisana igra postoji samo za taj kompjuter, mada ima i takvih slučajeva. U haotičnom stanju našeg tržišta teško je prikupiti pouzdane informacije o svim raspoloživim verzijama igre i zato su takvi podaci zostavljeni.

Karikature koje komentarišu igre zavise od prosečne ocene igre. Kategorije od kojih se formira konačna ocena uslovljene su performansama kompjutera:

- **grafika**: podrazumeva ne samo dopadljivost ekrana, već i uspešnost animacije, kao i dizajn cele igre;

- **zvučnik**: odnosi se na muziku (melodija, aranžman) i zvučne efekte (količina, kvalitet);

- **primamljivost**: uključuje i zanimljivost igre, izvođenje, interakciju između igrača i igre;

**specijalne kategorije:**

- **atmosfera** – uopštena kategorija koja se odnosi na arkadne igre (pucačke, platformске, lavirintске, istraživačke, borilačke, sportske, auto-moto i svemirske simulacije);

- **scenarij** – odnosi se na avanture i arkadne avanture, gde je kvalitet zapleta primaran za kvalitet igre;

- **realnost** – ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i istorijskim strategijama.



ZX Spectrum



Commodore 64



Amiga



Atari ST



PC

# Svet IGARA

## U OVOM BROJU:

• Treći nastavak Lotus Esprit Turbo Challenge polako, ali sigurno potikuje svog prethodnika sa Game Top 25 (str. 54-55.)

• Korisni saveti za igranje čekaju vas u rubrici "Šta dalje?" (str. 56-57.)



The Lost Vikings

• Najnoviji hitovi! - The Lost Vikings, Privateer, Yo! Joe!, One Step Beyond, Eternam... čekaju vas na stranicama 59-67.



Privateer

• Mesečnik posvećen igrama stiže nam iz Slovenije. Šta tamo piše, saznajte od Gorana Krstanovića "Smederevca" (str. 67.)

• Aleksandar "new month - new car" Petrović pozabavio se najavijenim igrama za Amigu CD32 - "Biće, biće" (str. 68-72.)

• O filmovima na CD-u i neobičnim džojsticima čitajte u "Bonus levelu" (str. 75.)

Uređuje **GORAN KRSMANOVIĆ**

Do 22. oktobra primili smo 146 kupona. Među njima bilo je 39% vlasnika C64, 16% vlasnika Amige, 30% vlasnika PC kompatibilaca, 10% vlasnika Atarija i 5% vlasnika Spectruma.

Dobitnici igara u ovom broju:

**Commodore 64**

**Transcom** (Sobotica, Cara Dušana 3 ulaz II, tel. 024/21-557) poklanja pet puta po dva originala po izboru dobitnika:

- Saša Španović, Dušana Radovića 18, 25000 Sombor
- Janko Bejičić, Blok Save Kovačevića 2, 21460 Vrbas
- Aleksandar Rančić, Uroša Predića 2/12, 18000 Niš
- Slavisa Belić, Branimira Čosića 42, 21000 Novi Sad
- Aleksandar Žujić, Čelebića 2/19, 11193 Beograd

**Amiga**

**Kontiki Software & Hardware** (Novi Beograd, Dušana Vukasovića 62/29, tel. 011/154-836) poklanja pet puta po tri diskete sa programima po želji dobitnika:

- Nikola Tomić, Sindelićeva 11/8, 14000 Valjevo
- Ivan Ilić, Ljilje Nešića 25, 19000 Zaječar
- Marjan Randelović, Svetosavska 3/14, 12000 Pošarevac
- Jovan Apostolović, Slobodana Sekulića 16, 31000 Užice

● Dejan Pavković, Branika Mijškovića 77/18, 18000 Niš

**Copy Club** (Beograd, Strahinjčića Bana 77, tel. 011/347-388) poklanja trojici dobitnika po pet disketa sa igrama po želji dobitnika:

- Petar Marković, Franje Kluzi 13, 19216 Bijelo Polje
- Svetislav Tobolar, Prvomajska 11/1, 35000 Jagodina
- Dragan Noćevski, Bul. Oslobođenja 20, 21000 Novi Sad

**Atari**

**Octopus** (Beograd, Siniše Stankovića 16/2, tel. 011/512-170) poklanja trojici dobitnika po dve igre (snimanje):

- Dušan Mladenović, Cankareva 5/39, 37000 Kruševac
- Stevan Car, Santićeva 26, 16000 Niš
- Vladimir Dunić, Tirševa 13, 12320 Žagubica

**PC**

**Diler Soft** (Novi Beograd, Dušana Vukasovića 74/31, tel. 011/172-234) poklanja petorici dobitnika po 2 igre (snimanje) po izboru iz Top 10 PC novembra:

- Nenad Guberinić, Jug Bogdanova 4/5, 37000 Kruševac
- Bojan Tasić, Kumarska 35, 11080 Zemun
- Dejan Stojanović, 4. juli 20, 17500 Vranje
- Miloš Janjić, Kamenička 3, 14000 Valjevo
- Nenad Čurčić, Sokolska 17, 11000 Beograd

Čestitamo srećnim dobitnicima (koji za preuzimanje nagrada treba da se jave direktno sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25, na donju adresu.



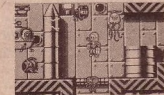
NOBBY THE AARDVARK



FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL



THEATRE OF DEATH



DONKI



ETERNAM



ATARI ST/STX/TT/Falco  
**OCTOPUS**

**Copy Club**  
Amiga



commodore 64/128

**KONTIKI**  
software & hardware

Na ovom kuponu napišite žetko, stampernim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i nazive firmi koje su ih proizvele.

br.	Naziv igre	Firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Ime i prezime: \_\_\_\_\_  
Adresa: \_\_\_\_\_  
Imam \_\_\_\_\_ godina. Imam kompjuter \_\_\_\_\_

**SVET  
KOMPJUTERA**  
(Game Top 25)

**Makedonska 31  
11000 Beograd**



# TOP LISTE

TOP 10 C64		TOP 10 AMIGA 500			TOP 10 PC		
Naziv	format	Naziv	MB	disk	Naziv	kart.	disk
1. SLEEPWALKER	2D4K	1. HIRED GUNS	da	8D	1. PRIVATEER	V	8HD
2. SCEPTRE OF BAGHDAD	2D4K	2. ELITE 2: FRONTIER	da	1D	2. THE LOST VIKINGS	V	1HD
3. WRATH OF THE DEMON	1D9K	3. THEATRE OF DEATH	da	2D	3. LANDS OF LORE	V	10HD
4. NOBBY THE AARDVARK	2D7K	4. PRIME MOVER	da	2D	4. GOALI	V	1HD
5. MEGA STAR FORCE	1D1K	5. WHEN TWO WORLDS WAR	da	2D	5. ETERNAM	V	4HD
6. LETHAL WEAPON	1D10K	6. BEAST LORD	da	2D	6. BETRAYAL AT KRONDOR	V	7HD
7. TROLLS	1D4K	7. BOB'S BAD DAY	da	2D	7. FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL	V	3HD
8. HÖGAR THE HORRIBLE	2D8K	8. DONKI	da	3D	8. MARTIAN DREAMS	V	3HD
9. McDONALDLAND	1D9K	9. RULES OF ENGAGEMENT 2	da	3D	9. TROLLS	V	1HD
10. PSYCHIC CHAOS	1D4K	10. ALIEN <sup>2</sup>	da	2D	10. PANG	V	1HD

Top 10 je mesečna lista aktualnih igara za najrasprostranjenije kompjutere na domaćem tržištu. Formira se na osnovu informacija dobijenih od domaćih preprodavaca, stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije.

GAME TOP 25											
TP	PP	NP	Naziv igre i firme		TG	MG	verzija				
1.	○	1.	1.	ELITE - Acornsoft	1210	44	ZX	C64	ST	A	PC
2.	○	2.	2.	CREATURES 2 - Thalamus	994	28		C64			
3.	○	3.	3.	PIRATES! - MicroProse	927	30	ZX	C64	ST	A	PC
4.	○	4.	3.	CREATURES - Thalamus	875	38		C64	ST	A	
5.	○	5.	3.	TETRIS - Academy Soft	774	23	ZX	C64	ST	A	PC
6.	○	6.	8.	GOLDEN AXE - Sega	774	35	ZX	C64	ST	A	PC
7.	○	7.	7.	BUBBLE BOBBLE - Taito	541	15	ZX	C64	ST	A	PC
8.	○	8.	8.	RICK DANGEROUS - Firebird	516	27	ZX	C64	ST	A	PC
9.	○	9.	4.	PINBALL DREAMS - The Silents	436	14			ST	A	PC
10.	○	10.	1.	LEMMINGS - Psygnosis	434	20	ZX	C64	ST	A	PC
11.	○	11.	2.	TV SPORTS: BASKETBALL - Cinemaware	423	23			ST	A	PC
12.	○	12.	6.	KICK OFF 2 - Anco Software	408	26	ZX	C64	ST	A	PC
13.	○	13.	3.	P.P. HAMMER - Traveling Bits	390	10	ZX	C64	ST	A	PC
14.	○	14.	7.	DEFENDER OF THE CROWN - Cinemaware	377	21	ZX	C64	ST	A	PC
15.	▲	16.	5.	NORTH AND SOUTH - Infogame	375	13	ZX	C64	ST	A	PC
16.	▼	15.	11.	DIPLOMACY - Avalon Games	367	18	ZX	C64			A
17.	○	17.	17.	SENSIBLE SOCCER - Sensible Software	360	25			ST	A	PC
18.	○	18.	18.	FORMULA ONE GRAND PRIX - Microprose	333	33	ZX	C64	ST	A	PC
19.	○	19.	7.	HUDSON HAWK - Ocean	304	13		C64	ST	A	
20.	○	20.	9.	WWF WRESTLEMANIA - Ocean	289	20		C64	ST	A	PC
21.	▲	23.	21.	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3 - Magnetic Fields	284	45			ST	A	PC
22.	▼	21.	14.	SUPREMACY - Melbourne House	270	15		C64	ST	A	PC
23.	▲	24.	23.	CIVILIZATION - Microprose	269	32			ST	A	PC
24.	▼	22.	8.	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2 - Magnetic Fields	259	11			ST	A	PC
25.	○	25.	25.	X-WING - Lucas Arts	257	31					PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u proteklom mesecu.

Game Top je stalna top lista koju svakodnevno menjaju čitaoci stavljanjem glasova za najomiljenije igre. Predstavlja pregled najboljih igara od kako se kompjuter masovno koristi kod nas. Game Top 25 predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE											
26.	FLASHBACK	242	34.	COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL	184	42.	DUNE				110
27.	LEMMINGS 2	241	35.	WING COMMANDER	159	43.	ALIEN BREED				108
28.	PINBALL FANTASIES	231	36.	F-16 COMBAT PILOT	159	44.	THE LAST NINJA 3				105
29.	ANOTHER WORLD	224	37.	BATTLE ISLE	138	45.	SHADOW OF THE BEAST 2				105
30.	LASER SQUAD	211	38.	SECRET OF THE MONKEY ISLAND	134	46.	THE CHAOS ENGINE				104
31.	HISTORY LINE 1914-1918	206	39.	WING COMMANDER 2	133	47.	F-15 STRIKE EAGLE 2				99
32.	STREET FIGHTER 2	198	40.	BODY BLOWS	124	48.	PRINCE OF PERSIA 2				95
33.	GRAND PRIX CIRCUIT	193	41.	MOONSTONE	117	49.	ZOO!				90

Ispod crte je lista igara najbližih plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status tih igara.

# Lord i Oven pitaju...

Ova rubrika oduvek je obilovala duhovitim pseudonimima

**A**kisuk odgovara Veleri Miljanović za **PRINCE OF PERSIA 2 \* PC \*** Kada udeš na ekran sa četiri svoje kopije, potrebno je da ubiješ tri, četvrta će nestati. Pomeraj „svog“ princa levo-desno i on će početi da gubi energiju da bi se na kraju pretvorio u plamenu siluetu. Pritisikom na taster „Ctrl“ imaš mogućnost bacanja jedne vatrene kugle kojom moraš pogoditi lažnog princa, Jaffara. Kreni na ekran gore i pojuri „laznjaka“. Uspedan pogodak donosi završetak igre. Ukoliko se koristiš šifra **PRINCE MAKINIT** moguće je sa „Shift-T“ dopunjavati broj plamenih kugli.

**M**ilko Chipi-Chips poslao je između ostalog i dva saveta za **FLASHBACK \* A \*** Na poslednjem nivou (planeta Morph) ne ostavljaš receptor na lokaciji 22 već ga ponesi i ostavi ispred punjača na lokaciji 25. Sada idi do „zelenog“, pritisni prekidač i teleportuj se (na ovaj način te „zeleni“ neće srediti). Nakon toga idi do lokacije 24, čučni na donjoj platformi i napravi kolut u provalju. Dok budeš padao drži pritisnutu pucanje i uhvatićeš se za malu platformu između lokacija 22 i 23. Pusti se i prizemlićeš se bez problema. Drugi savet: Receptor ostavi na lokaciji 42. Idi na lokaciju 41, stani na korak od de-

zintegracionih zraka i napravi kolut. Proći ćeš kroz zrake bez ozleda (ova caka važi i za 27. lokaciju). Nakon toga aktiviraj atomski punjač i teleportuj se. Čemu služi Exploding Mouse? **LEANDER \*** Ako uzmeš Tempest Blade (crni rečkavi mač) za drži pucanje (bez čučnja) i sačekaj da se energija „napuni“. Hodaj levo-desno i pusti pucanje. Pretvoriće se u crni vrtlog. Ako uzmeš Lion Blade, istim postupkom privlačeš neko čudovište koje uništava sve na ekranu. **THE ADVENTURES OF MOKTAR \*** Šifre za prvih pet nivou sa: 1. 6752, 2. 2845, 3. 3550, 4. 1015, 5. 9822. Koje su ostale šifre? Ispravka odgovora koji je dao Chvaky za **SHADOW OF THE BEAST \*** Tačna šifra za besmrtnost glasi **PLEASE DADDY DRAW THIS FOR ME.**

**Z**oran The Best odgovara Masteru From Dred za **MANIAC MANSION \*** „Kola pališ zutim ključem koji se nalazi na najvišem spratu sasvim levo u poslednjoj sobi. Pre paljenja kola istim ključem otključaj gepek i alatom koji nađeš popravi telefon. Predmet koji se nalazi na polici pored kola iskoristi za popravku tuša u kupatilu. Pusti vodu na tušu i mumija će se pomeriti, a ti ćeš moći da vidiš bakičin broj telefona. Ččinu sobu pretraži tako što ćeš jednom od likova zadati

da zazvoni na vrata, a za to vreme na brzinu uzmi hrčka i „Card Key“ koji se nalazi ispod hrčka.

**B**ojan Trifunović odgovara Jinu i Jangu za **DUNE \* PC \*** Na početku postoje tri sela. Za jedno ćeš morati da konsultuješ Dankana i on će ti dati tačnu lokaciju. Za ostala dva pitaj Fremene. Ohidi sve pećine i jedan od njih će ti pomoći. Odgovor za **Amigo Skopje za DARK SEED \* A \*** Štap treba da baciš zveri da bi mogao da prođe dalje. Driku sekire treba da spojiš sa kamenom koji se nalazi u vinskome podrumu da bi dobio sekiru. Ispod kamena će se takođe nalaziti kijučevi od kola. Da bi upalio kola, u rezervoar treba da sipaš rakiju. Što se tiče groba (kapela na groblju), može se otvoriti. Potrebno je da pritisneš tri dugmeta koja se nalaze pored i iznad vrata. U kapeli ćeš u jednom od čupova naći ključ za otvaranje sata (mada sat možeš otvoriti i rukavicama). Pitanje za **DUNE 2 \* A \*** Kako preći sedmi nivo, tj. kako se odbraniti od Ornithoptera? **WEEN \*** Kako preći ekran iz tajnog prolaza koji se nalazi u kućici na ostrvu? Bojan ima i primedbu na objašnjenje za **KGB \* iz SK 9/93.** Naime, ma kako odgovorio na pitanja komandanta on te pošalje u Sibir. Kako to prevažiti?



## ŠTA DALJE?

**F**akir je za DOGFIGHT \* PC \* spremio spisak raspoloživih komandi, sa tastatur

'A' - izbor objekta,  
'B' - vađanje kočnice,  
'C' - chaff,  
'F' - flares,  
'G' - ločkovci,  
'P' - pauza,  
'R' - opseg radara,  
'S' - pogled iz kabine sa komandnom tablom,  
'T' - izbor mete,  
'W' - kočnice,  
'Z' - flaps.

'Enter' - promena oružja,  
'F1' - normalni pogled,  
'F2' - komandna tabla,  
'F3' - taktički pogled,  
'F4' - inverzni taktički pogled,  
'F5' - pogled sa oružjem,  
'F6' - pogled desno,  
'F7' - pogled levo,  
'F8' - pogled unazad,  
'F9' - mapa,  
'F10' - pogled spolja,  
'Insert' - rotacija nalevo,  
'Delete' - rotacija nadesno,  
'Page Dn' - rotacija nadole,  
'Page Up' - rotacija nagore,

'/' - okret levo/desno,  
'+' - potisak motora,  
'+' (num. tastatura) - zum +/ -

paliti biljku. Međutim, kada se to uradi, ništa se ne dešava. Kako upoteže za vršiti igru? Pitanje za SPELLBOUND DIZZY \* Kako osloboditi Dylana? BMX KIDS \* Kako se izvode Wheelie i Stunt?

**M**ilost Todorović odgovara Ognjenu Toholju za LUCENCE TO KILL \* C64 \* Poslednji nivo se najlakše prelazi na sledeći način. Uništi prvi džip na koji naiđe i skreni sa puta (zastavi se). Dobićeš poruku da si uništio Sančeta i prekinuo njegovu trgovinu drogom. Ovo teško uspeva iz prvog, pa probaj nekoliko puta. Odgovor IBM-u za BART SIMPSONS VS SPACE MUTANTS \* Cilj petog nivoa je da sakupiš sve Power Rods (kvadrati koji flešuju) i da ih vratiš u reaktor. Do reaktora se dolazi liftom, tako što se spustiš „ravno do dna“. Broj preostalih šipki istaknut je u donjem delu ekrana. Pitanje za AZTEC TOMB \* Cemu služe mač i riba? Gde se nalazi mapa? U SK 96/92 piše da treba dva puta za-

paliti biljku. Međutim, kada se to uradi, ništa se ne dešava. Kako upoteže za vršiti igru? Pitanje za SPELLBOUND DIZZY \* Kako osloboditi Dylana? BMX KIDS \* Kako se izvode Wheelie i Stunt?

**M**IKIŠIKI odgovara Codename Arceur za HACKER \* C64 \* Postoje četiri sigurnosne šifre: 1. AUSTRALIA, 2. HIDRAULIC, 3. MAGMA LTD i 4. nadi sam. Istom čoveku odgovor za FIGHTER PILOT \* Raketa-ma ne može da pucaš, jer ne postoji u igri (postoji samo top koji se aktivira na 'C'). Pitanje za TOM & JERRY \* Da li se može poseti kupljeni sir? DALEY THOMPSON'S SUPERTEST \* Kako se u disciplini skisokkova dočekati „na noge“?

**C**hoibi odgovara Vladimiru Szadniciju za SHADOW OF THE BEAST \* ZX \* Pre nego što izađe iz podzemlja moraš pokupiti ključ, energiju i vatru. Vatru dobijaš tako što desetak puta udariš kuglu koju drži neko nefinansi-

no stvorena, koje s vremena na vreme bljuje vatru. Moraš da paziš da ne postie toga ne izgubiš jednu jedinicu energije jer ćeš ostati bez vatre. Nakon toga id desno do mašine koja se nalazi pored merdevina. Udi u nju, a nakon toga se dva puta popni uz merdevine i idi desno do zrnja. Zrnja moraš pogoditi dvadesetak puta i „biće bivš“.

**B**ucmasti Anđelić poslao je odgovor čoveku koji se potpisuje kao Amigo Skopje za igru DARK SED \* A \* Grob umrle osebe možeš otkopati pomoću lopate koja se nalazi u mračnom svetu (paralelni svet, prim. ur.) na mestu na kom je groblje. U grobu ćeš naći nekoliko stranica iz dnevnika nestalog gazde. Odgovor Bojanu

**K**onferencija „Šta dalje?“ na SBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'S', 'Svet komputera', a zatim 'S' ulazak u konferenciju „Šta dalje?“. Se 'C' čitaš poruku, se 'S' šalješ svoju bilo kome, a se 'G' šalješ poruku moderatoru konferencije Goranu Kramanoviću (biranjem odve opcije automatski odgovarav objavljujete svoje poruke u redovnom broju „Sveta komputera“.

**V**uk Dragović pita za RETURN OF PHANTOM \* PC \* Kako se prelozi reka u tavrinitu ispod opera?

**S**ikal 2 pita za RINGS OF MEDUSA 2 \* Kako se snima pozicija?

**N**enad Nikolić pita za KGB \* PC \* Šta tačno treba uraditi posle izlaska iz akadrijske Chapter 2? Fai informacija o vremenu kada kasete treba da budu prikupljene. Da li se prethodno treba sastati sa nekim ispred zgrade Department 77?

**U**re pita za INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS \* Kako izaći The Lost Palto Uziel iz Ochestra kada je prazan?

**K**angaroo pita za WHEEN \* Kako izaći iz zatvora u koji te smestili Kraar?

**T**rifunoviću za LURE OF THE TEMPTRESS \* Pošle povratka iz zmajevce pećine idi na gradski trg kod Ewanove radnje. Sačekaj da Skrol ude u radnju i kroz prozor praprti zanimljivu konverzaciju koja će uslediti. Kada Skrol napusti radnju ti udi i razgovaraj sa Ewanom. Odgovor Magie Vuksonu za istu igru. Da li dobio novu bocu odnesi navi drugulj ktrmarići. Neli. Od nje ćeš dobiti bocu punu tečnosti. Odnesi je kovaču Luthernu. On će je popiti i vratiti je. Tu bocu napuni tečnošću u čarobnjakovoj kući i popij je. Pretvorićeš se u Seleu. Idi do gradske bolnice i oslobodi devojku.

**I**vann Isaković - Dr. No dopunjava Vladu i Goleta koji su odgovorili Kreimiru Krumbiču za DUNU 2 \* PC \* Uz „normalnu“ verziju igre se ne dobija DUNE2TRN.EXE, a i to nije jedini fajl u „ Cheat“ kompletu. Postoji i fajl DUNE2MNY.EXE koji omogućava neograničen broj kredita, a mogu se pomoću vrlo važne opcije Edit vršiti zanimljive prepravke fajla SCENARIO.PAK.

**D**ebeli Kostur odgovara MIKIŠIKIju za CAPTAIN BLOOD \* C64 \* Najverovatnije imaš disketnu verziju snimljenu na kasetu. Na kasetu nisu snimljeni fajlovi sa vanzemaljcima koji se sa diskete naknadno učitavaju i tu je problem. DANCE OF VAMPIRE \* Šta dalje kada baštovana i grobara ispitaš o ritualima?

**L**ord i Oven iz Bosanskog Aleksandrova pitaju za Q TANK BUSTER \* C64 \* Kako preći avion na prvom nivou igre? BATMAN (THE MOVIE) \* Šta još treba uraditi na prvom nivou nakon što se ubije Džoker da bi se prešlo na sledeći?

**M**olimo saradnike Rubrike da u svojim piplama obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovoraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka proveru Kompileciju „Svetu igara“ 7, 8 i 10, kako se ne bi periodično ponavljala jedna te ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poljedini kopiraju napisu svoje ime. Neprikladne objavljivanja piema. Hvala.

**Svet komputera (ŠTA DALJE?) Makedonska 31 11000 Beograd**

**B**ole From Jagodina poslao je POKE-ove za GREEN BERET \* C64 \* Prvi je za besko- načan broj života i glasi POKE 0900.44, a drugi je za besko- načnu municiju i glasi POKE 7355.44.

**M**arke Isalović pita za TUSKER \* C64 \* Kako u šumi kod velikog čuđovišta baciti kiseliku? THE LAST NINJA 2 \* Kako proći crnog pantera?

**I**zvesni Dr. Pain pita za FLASHBACK \* PC \* Kako ubaciti ispravnu karticu u pobesneli kompjuter (Reaktor) na drugom nivou u četvrtom zadatku? Da li se to radi kod terminala ili negde drugde?

**I**zvesni Ljubisa pita za SPIRIT OF EXCALIBUR \* Kako se pobeduje div u drugoj misli?

**V**ladi iz Beograda pita za MANIAC MISSION \* C64 \* Kako skloniti daske sa prozora i da li se stepenice u biblioteci mogu popraviti?

**D**imitrije iz Beograda pita za ZOO \* PC \* Kako preći nivo 2.2?

**L**ast PC Hero pita za OH NO! MORE LEMMINGS \* PC \* Kako se prelazi nivo Doty Dimple za status Crazy?

**D**avor Lazlić pita za MINER 2049'ER \* C64 \* Kako se prelazi šesti nivo?

**V**ladimir Pilić pita za STAR TREK 25' ANNIVERSARY \* PC \* Kako se u prvoj misli otvara kapija (Gate) u planini?

**C**vetlio Vujković - Z/JVC pita za THE VINDICATOR \* ZX \* Čemu služe slova i strelice koje sakupljaš? RAMBO 3 \* Kako se otključavaju govorna vrata?

## PRIVATEER



Posle sjajnih igara tipa Wing Commander i X-Wing, pojavio se „Originalni“ Privateer. Igra neodoljivo podsjeća na Wing Commander (imalo čudno i obično da ih je ista firma pravila), ali isto tako može se svrstati u naslednike legendarne Elite.

Animacija na početku uvodi vas u radnju igre. Tako saznajete da junak kojeg vodite kroz igru i nije baš novčano obezbeđen. On pokušava da svojim malim teretnim brodom, slabo naoružanim, popravi finansijsko stanje trajući se za perifernim delovima Troy sistema.

Pre nego se upustite u igru, pruža vam se šansa da podesite igru svojim željama. Kretnje u igri možete vršiti pomoću miša, tastature ili džojstika. Isto tako možete isključiti muziku i zvukove efekta. Postoji mogućnost izbora trener verzije, u kojoj ste ograničeni na samo jednu misiju.

Kormilo u ruke preuzimate u mašinskoj stanici gde imate dosta opcija koje su presudne za razvoj igre. U mogućnosti ste da sa početnih 2000 kredita opremite brod, napunite ga robom za trgovinu i izaberete neki zadatak, kao i da se obratite svom ličnom kompjuteru (pristikom na tastere Ctrl-C). Opcije koje pruža lični kompjuter omogućuju vam da učitate/snimite poziciju, vidite svoj status, podatke o misiji koju trenutno rešavate i novcu kojim raspolazete. Opremanje broda ili kupovina boljeg obavija se u prostoriji označenoj

kao Ship Dealer. Kada pristupite u tu prostoriju videte ste tri broda (Centurion, Orion i Galaxy), koje takođe možete kupiti. Tu se vrši i opravka broda ili kupovina boljeg naoružanja (raznih lasera, topova, raketa ili štitova) i nekih datakata nepoehodnih za rešavanje misija, kao što su map sektora i sistema.

Kada obavite tehničke stvari možete se pozabaviti robom kojom ćete trgovati. Nju kupujete u prostoriji sa oznakom Commodity Exchange. Na kraju, pošto kredita nikad dosta, verovatno ćete uzeti i neku od misija koje stoje na raspolaganju. Zadatai su praktično najbolji način da se zaradi dovoljna količina novca za uspešni završetak igre. Prve misije morateće uzimati sa Misison kompjutera, koji ih baš i ne naplaćuje kako bi trebalo; kasnije, kada zaradite određenu svotu kredita, možete se učlaniti u neki od esnafsa. Prvi je trgovачki esnaf koji vam nudi najpovoljnije rute za trgovinu (sa najvećim profitom), dok je esnaf najmanjima mesto gde se najbolje plaćaju lovi na ušene. Posle obavljene priprema otkupujete se u svemir.

Brod kojim letite baš i nije neki komforan lovac prve klase već trećerazredni transporter, ali neka vas to ne obeshrabruje. Glavni nedostatak mu je mali vizuelni prostor u kojem pratite borbu. Komande kojima upravljate brodom skoro su identične onima u Wing Commanderu, s tim da ima i

noviteta. Glavni novitet je opcija za vizuelni kontakt sa objektom-metom (taster "F"), sa mogućnošću da ga možete sumirati (taster "Z"). Prilikom na taster "N" ulazite na ekran sa preglednom mapom sektora i mapom sistema. Tasterima "Alt-X" izlazite iz igre.

Na početku brod je opremljen jedinim laserom, torpednim lancernom (sa pet torpeda) i relativno slabim štitom. Stoga je potrebno neprijatelju prilaziti vrlo oprezno. Sama strategija završavanja misije ili borbe zavisi od naoružanja i tipa broda. Misije u principu nisu teške, međutim na početku treba puno vremena da bi se

naviklo na mogućnosti broda i izgled ekrana.

Zahvaljujući našem GLOD uredniku Zoranu Molodinskom, možete povećati količinu kredita. Učitate svoju snimljenu poziciju u neki od editora i promenite, po želji, vrednosti na heksadecimalnim adresama 0307 i 0308.

Grafički, igra nema nikakvih zametki, dok je zvucna podloga mnogo bolja nego u Wing Commanderu. Privateer ima šanse da zauzme mesto koje je dugo držala igra Elite, tako da će verovatno u nekom od narednih brojova biti i opširniji opis ove zanimljive igre.

Željko NOVITVIĆ

## Yo! Joe!



Naš stari poznak „Hudson soft“ iznenadio nas je još jednom dobrom igrom. Ovoga puta u pitanju je nova wave arkanoid-lavirintska igra visokih kvaliteta, delo programera nama nepoznate grupe „Scipio“.

Priča je više nego klasična: dva omanja i „napumpana“ klinca, Džo i Net, gledajuć televizijski program (prenos sednice Skupštine Srbije) zaključili su da je na ovom svetu isušile naslija i štetočina, te da neko tim badavadžinama mora da stavi malo soli na rep. Nisu trčili ni sekunde već su iz istih stopa zaštrili pете i svoje simpatične pank frizurice i krenuli u nemilosrdnu bitku sa zlotvorima širom kugle zemaljske. Na putu im, u šest zanimljivih i uzbuđujućih nivoa, stoje pet velikih zlotvora i svaki je stružnjak za krvoproliće.

Ko zna kako i zašto, ali eto ih u Transilvaniji, prosperitetnoj rumunskoj pokrajini sa deficitom zalihna krvi i bezbrojnim volejbalnim zamkovima. Na pragu jednog takvog zdanja čekaju dva iskušena u vidu šišmisa, vampira, kvozdernih ribetina, skeleta koji iskaču niotкуда i drugih zamlaka koje tamo obitavaju. Međutim, kao daleko veći problem javljaju se bezbrojne rupe i ponori na lišjem dnu sa šiljci, lavirint hodnika i podzemnih prostorija natopljenih vođom i neizbežna Glavonje, tj. čuvari koje treba propisno izbatinati dok ne odustanu od svoje namere da vas isekaaju na komedice. Prvi od njih na kojeg ćete naići je kostur u „Puma“ trenerci sa nožem ala Conan,

koji izgleda strašnije nego što to zaista i jeste. Počalite mu par „oktetila“ i na miru posmatrajte hemijsku reakciju u kojoj nastaju ugljen-dioksid i voda (produkti sagorevanja organskih supstanci). Ni drugi hibridni manijak nije mnogo opasniji. U pitanju je debeleki sa indubijom likovom na glavi koji sa svojim cirka 160 kg žive vage skakuće i potresa čitav zamak iz temelja. Treći Glavonja je vrhovni vampir u finom odelu, sa još finijim blasierom i on nije protivnik za potenjevanje.

Posle obavljenoj posla u domovini grofa Drakule, čekava vas avantura nešto dalje, u zemlji faraona na obali Nila. Pred našim junacima je dinovska piramida sa svojim brojnim zamkama i lavirintima u kojima se, doduše, ne možete izgubiti i da hoćete. Ovdje će vam život zagorčavati kobno, ljigavi tres koji padaju sa plafona, eksplozivne naprave, munjice i sijalet drugih ameta. Ozbiljniji problemi počinju od susreta sa prvim Glavonjom na letecem cilimu za čije savetovanje je najbolja tehnika „UIBP“ (udri i beži). Drugi razmatka je egipatsko božanstvo sa ljudskim telom i glavom ptice, a vrhunski problem je egipatski sivi bik Apis, kojem je napametnije graditi izdaleka jer su mu rogovni prilično ostri.

Treći deo svog putovanja započinjete u dubini mračne džungle Meksika, a nastavljate u astečkom hramu prema kome su sva dosadašnja iskušenja delija igra. Indijanci, stenbuge sa plafona koje vas





razmažu po podlozi (što doprinosi nitrifikaciji zemljišta) i omanji roboti sa imponozantnim arsenalom oružja samo su mali dio „neprijateljnosti“ koje će vas snaći. Puzavci su posebno polomiti neku statusu ili nično, ne bi li se otvorio skriveni prolaz na podu. Prvi čuvar je neka majmunolika napast sa nepresušnim izvorom bombi kojima vas zaliva. Drugi, ujedno i poslednji ovdašnji krvok, jeste nabildovani celavac čijem bi krolou i Tajson posa-vidio, ali je iznenadjuće neotporan na dejstvo motorne testere koju vi sasvim slučajno imate u arsenalu.

Kina, zemlja mandarina i velikih prirodnih lepota, sledeća je karika u lancu vaše mislije. Od neprijatelja koji su vam na raspolaganju izdvojićemo zlokobne pušcarine, kineske nišnašice, većiva koja izleću noktuda i zmajevke koji, istini za volju ne bjuju vatra, ali znaju sasvim pristojno da unakaze. Prvi tvrdi momak, majstor kung-fua, sa zadovoljstvom će vam demonstrirati neke scene poznate iz filmova sa Džeki Čenom. Glavni Glavo-nya je budistički idol sa dva para ruku koje itekako znaju da rade.

Peti, najkratkii deo, odvija se u vagonu metroa u pokretu, i cilj je probiti se pored gomile drogiranih Skinheadsa do izlaza iz metroa.

Poslednji deo velike avanture predstavlja romantičnu letnju Bronksom u sime sate. Svi napasnici su manje-više po-

znati, a od živih njih najgori su mašina na pokretnoj trači koja će vas lišiti života pre nego i pritisnete pucanje na svom džojstiku i vrhovni keš svih zlotvora – gas koji upravlja robotom veličine manjeg Transa-saura i gađa vas čime stigne.

Na kraju, kada je komšiluk očišćen od kojekakvog dubre-za, kao zaslužena nagrada na-še junake čeka luda noć sa Sejlom i Rozalijom (ko su doti-čne persone nije nam pozna- to, a nije ni bitno).

Između svaka dva nivoa nalaze se bonus-nivoi u kojima treba, leteci na ledima velike plućirine, da skupljate meda-ljone i izbegavate ili napucavate smetala koja defliraju ekranom. Ovi nivoi uzdani su u formi multiravnanke hori- zontal-skok pucanine (shvatili ste valja poslednjih par reči!). Upravljanje likom (ili likovima ako igraju dva igrača) vršite džojstikom. Udarci iz skoka iz- vode se sa gore + pucanje, a na udaljene platforme skačete sa gore + smer kretanja, pri čemu džojstik držite u tom položaju sve dok se lik ne popne, tačnije, ne urverne na platfor- mu.

O oružju na koje nazivate u toku igre, a bez kojeg ne biste opstali, zaista je potrebno reći koju reč više. Na raspolaganju su vam:

pušcarina – u početku jedino sredstvo samoodbrane, ne preterano efikasno, ali potrebno; Mototuljev koktel – bočica za zapaljivom tečnošću koja,

kada se razbije, zapali veliku površinu i koristi se za ubija- nje protivnika kada su druga oružja neupotrebljiva (recimo kada treba da naskočite na platformu kojom se šetka neki protivnik, a ne možete ga po- goditi nečim drugim);

nunčanke – drveno kinesko oruđe za preradu pirinača, vre- menom pretvoreno u ubitačno oružje majstora borilačkih veština sa Otknave. Koristi se sa zemlje, tj. nije moguće nji- ma u skoku udariti protivnika; motorna testera – jedan od vaših najbajših „argumenata“. Koristi se i sa zemlje i u skoku i veoma je efikasna;

šipka – savitljiva čelična šip- ka, slična gumenom pendreku. Idealno i moćno oružje za blis- ku borbu, ali kada ga imate u posedu ne možete primeniti pomenuto veranje uz ivicu platformi (isto važi i za testere);

žuriken – metalne zvezdice koje bacate na daljinu – možda najefikasnije oružje, ali na žalost potrošno (kao i „kokteli“ i testera za koje je, da bi radila, potrebno ulje koje obnavljate skupljajući kantice na koje po- trešno nalazite).

Izbor oružja vrši se sa dale + pucanje. Svi neophodni po- dati o broju života, količini energije, broju bodova i tre-

nutnom oružju koje nosite na- laze se u donjem delu ekrana. Pregledni su i ne ometaju igra- nje. Grafika je veoma lepa i ša- rema, a naročito dobro su os- mišljeni i animirani krupni ka- rikaturalni sprajtovi. Skrol ek- rana odvija se u sv četiri, od- nosno osam strana, veoma glatko bez i najmanjih zastaj- kivanja, usporavanja ili drugih neželjenih efekata. Zvuk je ve- oma kvalitetan. Melodije su prijatne i uvek dosledno prate atmosferu, a zvukni efekti su perfektni, mada ne preterano zastupljeni u toku igre (kvali- tet nastrb kvantitete). Muzi- ku u toku igre možete uključiti ili isključiti pritiskom na taster 'M'. Pazuju aktivirate sa 'P', a sa 'Esc' prekidate igre.

Vol'Joef zauzima dve diskete, zahteva počinjanje i prepun je dahovitih detalja. Na primer, na prvom nivou u kupatilu mo- žete se istuširati, iako time ni- šta ne dobijate niti gubite. U toku igre skupljajte sve na šta nalazite jer na taj način pove- ćavate skor, obnavljate živote, energiju i oružja.

Graditelj: JOKSIMOVIĆ  
Dušan KATILOVIĆ

Igre za Amigu 500 igrali smo  
ljubaznošću firme Transcom

## One Step Beyond

Prežderavanje visokoprote- inskim čipom sa aromom uzeglog sira može da ima ka- tastrofalne posledice po zdravl- je pasa. Da je to istina, uverio se i Kolin Kadi (Colin Curry), deputat „Quaver“ čipsova. Zato je „Ocean“ pribegao po- moći u obilju igre One Step Beyond u kojoj čet Kolina iz- vući iz neprika bolje no (jedn- na agencija za promet nekretn- nina.

One Step Beyond, iako pro- pisan za nastavak igre Pas- hoser, nema sa njim puno za- jedničkog, sem da su obe vese- le mozgalice. Po mišljenju mnogih, One Step Beyond je kvalitetnije ostvarenje i tuče Pushover na svim poljima. Cilj u igri jeste da se na svakom ni- vu, skakanjem po svim polji- ma, ista „zatvorite“. Poslednje polje na koje morate da stane- te je po izgledu isto kao i ono sa kojeg ste pošli. Reč je o žu- tom polju – Quaveru. Naravno, nisu sva polja po kojima ska-

žete ista. Funkcije polja mo- žete videti ako u toku igre pritis- nete taster 'P'.

Igra se džojstikom. Koman- de su sledeće:

levo/desno = skok ulivo/

udeno za jedno polje;

levo/desno + pucanje = skok

ulivo/udeno za dva polja;

dole = propadanje na jedno

polje ispod (moguće na većini polja);

dole + levo/desno = propada- nje na jedno levo/desno polje

ispod;

dole + levo/desno + pucanje = propadanje za nivo levo/

desno;

gore + levo/desno = skok go- re levo/desno za jedan nivo;

gore + levo/desno + pucanje = skok gore levo/desno za dva nivoa.

Tokom skakanja morate ob- ratiti pažnju na to da Kolin ne može da preživi pad sa velike visine. Pri padu sa manje vi- sine, on će se samo na kratko





ošamuti. A za svaki nivo imate limitirano vreme koje smete i da prekracite, ali u tom slučaju nećete moći da pređete na sledeći nivo. Za svaki nivo koji završite, dobijate jedan novčić (Token) koji možete iskoristiti uvek kada nešto "zabavljate" na nekom nivou. Novčić u stvari služi da vas vrati jedan potez unazad. Za svaki nivo postoji

šifra, koju možete unositi pre početka nivoa.

*One Step Beyond* je verovatno najuspešnije "Oceanovo" ostvarenje ove godine i zaslužuje punu pažnju i brdo hvale. Zauzima svaga dve diskete i, za divno čudo, ne uništava živce dugotrajnim učitavanjem nivoa.

Dušan KATIOVIĆ

## The Lost Vikings



Iz firme "Interplay" dobili smo jednu lepu logičku platformsku igru, koja zavrjeduje vašu pažnju. Na samom početku prisustvujemo sceni pristanja vikinga od svojih porodiča pre polaska u osvajanje, a to je i trenutak kada upoznajemo naše junake. Da se ne bismo mučili sa njihovim tuđnim imenima, zvaćemo ih po njihovim karakteristikama.

Prvi je crvenobrati, koji može da skače i razbija zidove. Škockovi se izvode tasterom 'Enter', a za razbijanje zida potreban je zalet i brzi dvostruki pritisak na taster 'D'. Drugi viking ima mač i strele, kojima ubija protivnike. Mač koristi pritisakom na 'Enter', a strele odapinje sa 'D'. Treći viking je

debeljuka koji nosi štit i brani drugu dvojicu od raznih neprijatelja, plamenih ljudi, vatre itd. Štit može da drži ispred sebe ili na glavi, a promenu vrši 'Enter' tasterom. Kada mu je štit na glavi može da se spušta sa neke veće visine, gde će mu štit poslužiti kao padobran; ili da pomogne skakaču da se više odabac.

Svakiog vikinga vodite pojedinačno, a prelazak sa jednog na drugog vrši se pomoću tastera 'Ctrl' ili 'Ins'. Usput nailazite na razne ljude koji vam mogu pomoći da rešite neki problem, pa pažljivo saslušajte šta imaju da kažu. Pomoć vam daju i znakovi pitanja i crvene tačke, a odgovore dobijate pritisakom na taster 'D', 'E', ili 'S'.

U donjem delu ekrana imate sliku svakog vikinga sa trenutnim stanjem njegove energije, a to su tri male crvene kuglice. Za promenu predmeta, sa 'Tab' udite u prozor nekog vikinga, i kursorima menjajte predmete po svom izboru; ako želite da predmet prebacite drugom vikingu, pritisnite 'F' i kursoriskim tasterima vršite promenu predmeta po likovima; zatim sa 'Tab' izadite i tasterom 'E' upotrebite izabrani predmet.

Igra je podeljena u nekoliko svetova. Prvi lavirint je u buđućnosti sa puno mehanika, u drugom se krećete kroz pećine, treći je Egipat...

Za kraj, šifre za nivoe:

- 1) STRT,
- 2) GRIT,
- 3) TLPT, 4) GRND, 5) LLM0,
- 6) FLAT, 7) TRSS, 8) PRHS,
- 9) CVRN, 10) BBLS,
- 11) VLNC, 12) QCKS,
- 13) PHRO, 14) CHRO,
- 15) SFEK, 16) JMNN,
- 17) TTRS, 18) TLYE,
- 19) PLNG, 20) BTRY,
- 21) JNKR, 22) CBLT,
- 23) HOPP, 24) SMRT,
- 25) VTR, 26) NPLS,
- 27) WKYY, 28) CMB0,
- 29) BLL, 30) TRDR,
- 31) FNMT, 32) WHLR,
- 33) TRPD, 34) TFFF,
- 35) RGT, 36) 4RND,
- 37) MSTR.

Zita BOGDANOVIĆ

## Nippon Safes Inc.



Novi program italijanske softverske grupe "Dyna-byte", najavljen je u našem časopisu pre nekoliko brojeva kao jedna vrlo neobična igra; pokazala se zaista kao takva. U pitanju je P&C avantura izdruženo dobar scenarija i solidnih tehničkih potencijala koji, uz to, odiše i velikom dozom humora i predstavlja garant dobre zabave za duže vreme.

Igra pravi sudbinu tri lika koji, na prvi pogled, nemaju nikakve veze jedan sa drugim. Međutim, kako igra napreduje, to se njihove sudbine sve više prepliću i to zahvaljujući misterioznom starcu koji ih angažuje da obavje jedan „pošten posloj“ za njega. A zašto je dotični taj zainteresovan baš za njih troje, ostaje da покаže dalji razvoj događaja.

Sa likovima se upoznajete tako što na početku igre pritisnete levo dugme miša i tako startujete uvodni deo u kojem i sami učestvujete. Uvod, u stvari, služi kao vrlo efekatan način za upoznavanje sa principima igranja, opcijama i samim zapletom ove odlične igre.

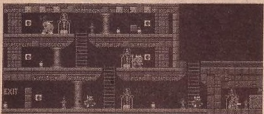
Šesti sati u tokijskoj kanalizaciji, neposredno ispod Nacionalne banke. Grobnu tišinu remeti samo kлокotanje vode i kretanje jedne neugledne, mrsive prilike sa naočarima koja nešto sprema. Dotični momčić ste vi, odnosno Dag Mac (Doug Mac), stručnjak za sefove (tj. njihovo namerno otvaranje), uzeo specijalovak za upotrebu eksploziva, a spremete se da opljačkate banku. Na putu do basnoslovnog bo-

gatstva vam je samo par cm celika, ali šta je to za jednog genija?

Dodite do kutije sa alatom na desnoj strani ekrana, otvorite je i odajte umrte plastični eksploziv i daljinski upravljač. Eksploziv stavite u otvor na zidu sefa i sklonite se u desni deo ekrana. Aktivirajte daljinski i zaglušujuće eksplozija će prokričiti put do love (lepa reč i gvozdena vrata otvara).

Ali, ovaj! Umesto brda lova, iz sefa ispada gomila pandura sa pozlaćenim batinama u rukama kojima mlataraju usmoko smeđakajući se cinično. Znači, sledećih par desetina meseci naš mali pametnjaković provešće s one strane rešetaka u tokijskom zatvoru.

Drugi junak desne priče je Dino Fadoli (Dino Fagioli), nekadašnji bokser italijanskog porekla i pitelje pameti, zahvaljujući koji ima problema sa zaposlenjem. Jednom prilikom, izazvši iz trojnovskog centra gde je poslednji put „popio nogu“, susreće se sa tajanstvenom mračnom figurom koja pokušava da otvori vrata prelepog trkačkog automobila. Videvši da dotični gospodina ima problema sa ostvarenjem svoje namere, kao svaki dobar skaut Dino mu ponudi svoju pomoć. Ali tek što se latio kvake, vrata ispadnuše iz ležlita, čovek u crnom nestade bez traga, a jezivo glasno alarm iz automobila pada da urla. Što momentalno privuče drovce u mračni, koji bez razmišljanja pokupite sirotin, ni krivog ni dužnog boksera. A put ih nosi gde drugde, do u zatvor.





Trećeg junaka, odnosno junakinju po imenu Don i Fatima (Donna Fattina) upoznajemo na posredan način. U ulozu gore pomenutog starca imate za cilj da uđete u otmeni bar „Hot Sushi“ u kome dotična Dona nastupa. Pokušajte li odmah da uđete, napumpani dvometarski izbacivač će vas „uljudno“ ispratiti do izlaza uz objašnjenje da ne želi u tako finom lokalu propalce poput vas. Dakle treba se malo udesiti, odnosno nabaviti negde kravatu.

U levom delu ekrana pojavio će se čovečuljak koji će otvori ti svoju tegzu na kojoj ima raznih stvari, a među njima je i fina (100% sintetička) kravata. Kravatu nećete moći odmah da kupite, već morate učiniti sledeće: ponudite mu svoju amajliju u zamenu za gume nog miša kojeg prodaje za 200 jena. Zatim mu tog miša ponudite u zamenu za kravatu, što će on prihvatiti, tako da sada možete ući u lokal.

U baru popričate sa barmenom od koga možete dobiti neke informacije o naša dva prethodna poznanika i o Doni Fatima. Tek što ste pitali za nju, svetla se gase, a na scenu obasjanu reflektorom izlazi jedna ženska osoba zanosnih oblina koja počinje da igra u ritmu muzike, a vi saznajete da je baš ona ta koju tražite. Taman kada je naumila da počne svoj „bottle show“ (šta dotična radnja predstavlja nama nije jasno, ali bitno je da je zakonom zabranjena), iza scene se pojavljuju momci u plavom i odvede je „via buvara“, gde se pridružuje ostalim protagonistima igre.

Nakon ovog uvodnog dela, počinje i sama igra tako što se stavljaše u kožu jednog od tri opisana lika koji pre vremena izlazi iz zatvora. Sve što znate je da tip koji je platio kauciju za uslovno puštanje ima za vas jedan primamljiv posilic. O čemu je reč, saznate u „Hot Sushiju“, gde vas misteriozni čovek nestrpljivo očekuje.

Celokupna kontrola nad likom obavlja se putem miša i četiri funkcije koje pozivate desnim dugmetom. To su (slevo nadesno):

– otvaranje ili zatvaranje predmeta. Ova funkcija se primenjuje na predmete kao što su kutije, ormarići i sl.

– detaljnije zagledanje predmeta. Ovim dolazite do nekih korisnih informacija o objektima, a koristi se i prilikom čitanja natpisa, znakova i drugih poruka.

– uzimanje predmeta koji se automatski smeštaju u inventar koji se nalazi u produžetku ovih opcija.

– razgovaranje sa drugim likovima u igri. Ovim, verovatno najznačajnijom opcijom, obavljate većinu radnji u igri, jer je prvenstveno bazirana na komunikaciji među likovima. Primenom ove opcije možete i telefonirati, ako je to izvodljivo.

Da li su određene funkcije primenljive na neke objekte zna se po tome da li se, pri primeni funkcije, pojavi ime objekta na ekranu ili ne. Na primer ako upotrebite opciju za otvaranje na kutiju sa alatom, pojaviće se natpis „Toolbox“, što znači da je izvršenje radnje moguće.

Grafika, animacija i zvuk su sasvim pristojni, a prisutni su i mnogi zanimljivi efekti kao što je, na primer, postepeno pretvaranje statične crno-bele slike u obojenu. Igra obiluje i humorom, a naročito su duhoviti dijaloz između likova.

Program zauzima pet DD disketa (oko 4.4 MB), što, za avanture i nije tako velik broj i zahteva proširene memorije na 1 MB.

Gradimir JOKSIMOVIC

## El-Fish The Electronic Aquarium



Zahvaljujući kući „Maxis Software“, kompjuterski korisnici su pravili i osmišljivali gradove (Sim City), oblikovali i razvijali čitave planete (Sim Earth), putovali u unutrašnjost mravlje kolonije (Sim Ant) i stvarali neobične životne oblike (Sim Life). Sada iz „Maxisa“ dolazi igra El-Fish: The Electronic Aquarium koja vam omogućava da dizajnirate i vodite sopstveni akvarijum pun raznobojnih i egzotičnih tropskih riba ulovljenih širom sveta, ili stvorenih rajejenjem i evolucijom. U El-Fishu nema pobednika, gubitnika ili poena. Izazov i zabava dolaze direktno iz vaše mašte.

Pošto dizajnirate svoj akvarijum, uzgajate ribe da biste dobili najrazličitije vrste, ubacite ih u akvarijum i celu tu skalarniju osposobite za pokretanje. Potinite da dekorirate akvarijum stavljanjem novih objekata u njega: podloga (48 tipova), biljke (42 vrste), korale, minijature zamkove, kamenje i ostale statične i animirane objekte. Dalje, izaberete različite vrste riba koje

biste stavili u akvarijum. Kretanje riba je vrlo realno, zahvaljujući 256 frezovima koje program pravi za animaciju svake ribe. Ove ribe mogu da putuju svuda po akvarijumu, uključujući i za, iznad ili ispod objekata koje ste postavili.

Kada ste dizajnirali akvarijum i uzgajali ribe iz svojih snova, ceo proces pravljenja akvarijuma je gotov i ostaje vam da se zalivate u foteļu i gledate kako ribe plivaju, uz slušanje kompjuterski generisane muzike. Iako je El-Fish kompatibilan sa nekoliko popularnih muzičkih kartica, ipak nedostaju neki karakteristični akvarijumski zvuci. Svu mehurčica koji izlaze na površinu ili, npr. rad filtera.

Minimalna konfiguracija kompjutera za ovu igru je 386/25 MHz, 4 MB RAM-a, 10 MB hard diska, VGA ili SVGA grafička kartica. Da biste slušali muziku morate da imate Sound Blaster, Adlib, Covox, Roland ili 100% kompatibilnu karticu.

Miloš ĐURĐEVIĆ



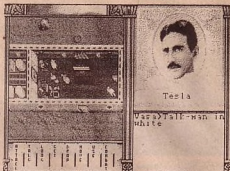
## Martian Dreams



Godine 1893., negde u Koloradu, u svojoj tajnoj laboratoriji Nikola Tesla je sa par naučnika viktorijanske ere napravio mašinu za putovanje kroz vreme. Njome prebacuje kolega iz budućnosti i njegov prijatelja u svoje doba. Razlog ovog putovanja kroz vreme je projekt ispaljivanja rakete-metla, iz velikog topa (takođe Teslinog pronalaska), na Mars. Testi je potrebna pomoć u pronalaženju njegovih prijatelja koji su pre godinu dana, rađeći na sličnom projektu, nestali. Lansiranje je trebalo da se izvede na čikaškoj Svetskoj izložbi (koja je

stvarno održana, naravno bez Teslinog topa). Međutim, desila se mala nezgoda – neko je upalio fitilj pre vremena i raketa je zajedno sa naučnicima odletela na Mars.

Na scenu stupate vi, prijatelj dr Spektora kojeg je Tesla transportovao iz udobne budućnosti u prošlost, a potom i na Mars. Tu ste se našli zajedno sa Teslom, Teslinim kolegom Bladom, prijateljicom Neli Blaj, psihanalitičarem Sigmondom Freudom i šerifom Petom Garetom (čovjek koji je ubio Bili Kida, kao što znaju svi poklonici „Young Guns“ filmova). Cilj je vrlo jednostavan,



pomoci kolegama da iskoriste svoje sposobnosti i mozgove kako bi spasi nestale naučnike, a potom se vratiti na Zemlju.

Igru započnete u utrobi rakete i pod kontrolom imate troje članova posade (pored sebe, još doktora Spektora i Neli Blaj). Svakog od njih možete koristiti zasebno ili u grupi, pritiskom na tastere '1-3' ili 'V'. Za početak, možete popričati sa svakim od članova posade, praktično istražiti svoje mogućnosti i situaciju u kojoj se nalazite.

Ekran u kojem se igra odvija podijeljen je na četiri dela. Najveći deo rezervisan je za igru, dok se na ostala tri nalaze ikonice i podaci vezani za likove. Deo sa ikonama prikazan je kao red prekidača, a pored svakog od njih stoji opis funkcije koju vrši. Svakom od tih funkcija možete je pozvati preko tastature (pritičkanjem početnih slova komandi) i miša (u zavisnosti kako ste igru konfigurisali).

U gornjem desnom prozoru, na koji prelazite tastierom

'Tab', su podaci o liku koji vodite, kao i ikonice pomoću kojih vidite inventar svakog od njih. Predmete koje oni poseduju vrlo jednostavno možete koristiti. Prvo postavite kursor na predmet a potom pritisnete 'Enter' (ili pucanje), što će rezultovati da se predmet nađe u rukama lika koji vodite. Sve što je dalje potrebno uraditi jeste okrenuti se prema objektu ili osobi na kojoj isabrani predmet želite upotrebiti i pritisnete 'U' (Use). Tako se koriste i predmeti koje ne možete pokupiti (kutije, vrata ...).

Donji desni ugao predviđen je za poruke koje vam kompjuter šalje tokom igre. U tom delu možete, prilikom razgovora, postaviti pitanje nekom od saputnika. Cilj razgovora je dobiti neinformacija kao i razmena predmeta sa ostalim putnicima.

Vrlo originalnu ideju nove „Originove“ avansure prati lepa grafika i zanimljiva muzika. Jedini nedostatak je malo komplikovaniji način igranja i nepreglednost.

Željko NOVOTVIĆ

# Svet RADIO KOMPJUTERA

Svakog utorka od 22 do 24 časa na

Radio "Politici" 105.2 MHz

očekuje vas emisija posvećena kompjuterima koju priprema redakcija našeg časopisa.

Za sve informacije o oglašavanju u emisiji obratite se redakciji "Sveta kompjutera" na telefon: 011/3220-552

U svakoj emisiji naši sponzori

T.M. Comp. - Makedonska 25/II (za PC)

Artur Soft - Vojvode Stepe 251 (Amiga) poklanjaju najnovije igre.

U toku emisije možete

da se javljate na telefone:



011/3224-202

011/3221-458

## CYBERZERC



uloži ste poremećeno čoveka, koji je taj status stekao javivši se volonterски na ovaj zadatak čiji je cilj nemoguće – zauzimanje svemirskog broda koji se nalazi u rukama ružnih i odvratnih alijana. Poslednja slanka spasa za koju se u mislima hvatate jeste da ste sigurno odlično nauružani. Ali, ovaj Osim lasera

koji, ruku na srce i nije tako loš, nemate skoro ništa drugo. Međutim, „baj ne bjez oružja...“ Ukoliko igrate sinhrono sa prijateljem, broj arca u junaka je time udvostručen.

Veći, gorši deo ekrana ostavljen je za samu igru, dok se u donjem delu nalaze podaci neophodni za praćenje igre: skor, broj bombi (aktiviraju se dužim držanjem pucanja), pre-



stavlja MCGA mod koji je dosta brži od SVGA, ali je grafička nešto kockastija.

Igra počinje desetominutnim uvodom - animiranim pričom o starom Staufu, čoveku koji je dospao na dno života, nagonjenom da ubija za beznačajne stvari. Bio je čovek bez budućnosti, sve dok se jednog dana nije prikazala pred njim neka natprirodna sila koja mu je naložila da počne da pravi razne vrste igrački i zagonetki za decu obližnjeg grada. Glas o majstoru Staufu i njegovim delima brzo se širio, a sa njim je raslo i Staufovo bogatstvo. Ono mu je omogućilo da na brdu iznad grada izgradi sablasni zamak, koji je postao još strašniji kada su deca iz grada počela da umiru na jeziv način...

Istovremeno, u zamak je stiglo šest posetilaca, spremnih da u njemu provedu noć i pokušaju da reše sve njegove zagonetke. Osome koji u tome uspe otvaraju se najveća životna želja i otačje živ... ostali posetioći otače zauvek unutar zidina zamka Stauf. Gostiju je šest, a da bi igra životom počela potreban je i sedmi. Pogadajte identitet...

Sam način igre je dosta jednostavan. Zamak je pun zatvorenih vrata iza kojih su sobe. Svaka soba sadrži neku zagonetku koju treba rešiti. Nagrada za rešavanje je obično aktiviranje video-sekvence u nekoj od soba. Zagonetke u igri variraju od lakših (za čije rešenje će trebati dva do tri pokušaja) pa sve do onih teških za koje će vam trebati pomoć sa

strane. Pomoć je data u vidu Clue Books koji se nalazi u biblioteci (koja i sama sadrži zagonetku). U njoj možete videti sve, od cilja poslednje zagonetke koju ste pokušali da rešite, pa do samog objašnjenja kako da istu rešite. Ona vas može takođe i transportovati do te zagonetke čime se štedi mnogo vremena. Kako idete dalje zagonetke su sve teže i teže pa će razotkrivanje misterije Zamka Stauf potrajati dugo. Jedina nagrada i prava motivacija da istrajete u istraživanju je susretanje da ste rešenjem jedne zagonetke negde u zamku aktivirali novu video-sekvencu. I tako od zagonetke do zagonetke...

Uprkos problemima i potrebi čestog animiranja pozicije, THE 7TH GUEST je igra nekako vredna vaše pažnje. Pored toga što poseduje izvanrednu grafiku čiji je kvalitet vrlo sličan filmu u fantastičnu sablasnu muziku koja vas prati na svakom koraku, igra ima i dosta dobar zaplet, mnoštvo horor efekata i mnogo, mnogo izazovnih zagonetki koje će igraču duže vreme držati kraj ekrana. Cena joj je nepristupačna za naše uslove (oko 70 funti), ali ako vam novac pored svega ne predstavlja veću prepreku, obavezno potražite ovo CD-Rom izdanje.

Ovaj izvanredni projekat proizvod je budućnosti, ali i sadašnjosti, jer sa stalnim napretkom hardvera uskoro će ovakve igre postati naša svakodnevica. Multimedia je konačno stigla a ime joj je THE 7TH GUEST.

Dejan SAŠIĆ

ostalo vreme, broj raspoloživih mapa (aktiviraju se lasterom "Space") i municije. Neprijatelji koje ćete susretati su vrlo "raspućani", ali ih je moguće srediti, s obzirom da se uglavnom kreću ustaljenim putanjama. Naročito vruće postaje ako se duže zadržite na jednom mestu, tj. lokaciji: inođa se kugla koja ne može ubiti, već samo pobediti od nje. Iza nekih ubije-

nih neprijatelja ostaju dodaci - mape i bombe. Uglavnom, potrebni su dobri refleksi i brza misao, ali i dobro snalaženje u lavirintu lokacija. Iz jedne u drugu lokaciju prelazi se uz pomoć vrata žute boje sa crnim prugama.

Cyberzork zauzima dve diskete, a ljubitelji pucačina biće oduševljeni.

Dušan KATILOVIĆ

## 7TH GUEST

IGROMETAR		ALTERNATIVNA PROJEKTOVANJE IZUMI I INOVACIJE PROMET I PROMET IZUMI I INOVACIJE PROMET I PROMET	9.00		

Novi "Virginov" projekat, CD horor spektakl, izuzetno je zahtevan u pogledu hardvera (minimum 486-DX i neka od bržih SVGA kartica),

a podržava SVGA i MCGA mod. Ukoliko je vaš multimedijalni sistem slabiji od 486DX-40Mhz, igranje u SVGA grafičkom okruženju biće pravo mučenje. Jedino rešenje pred-



# Micro Machines

IGROMETAR	TIP IGRE	GRAFIKA	2	OPISJE ZA	5.50	TIP IGRE
		ZVUK	2			
		PRAMJENJIVOST	2			
		RAZNOBRANOST	2			
		TEHNIČKA	2			
		OPISJE ZA	2			

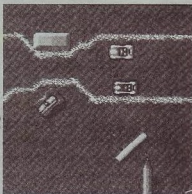
Časne starine među igračkama sigurno se sećaju igre pod nazivom Super Sprint. Izgleda da u nekad slavnom, a danas jadnom „Comdemasteru“ nisu imali većih potencijala, pa su napravili i bučno najavljivali konverziju igre sa „Nintendo“ konzole sa sličnom (čitačajtom) idejom. Reč je o trkama igračka, pri čemu je pogled na „igrallte“ preuzet iz miljea svakodnevnice, iz ptičje perspektive. Tako se čamčićima igra u kadi, bagijama na stolu izmazanom od čoručka, sportskim automobilcima na radnom stolu itd. Postoji devet „disciplina“.

Igra vodi jedan ili dva igrača. Ako igrate sami, možete odabrati igru „jedan na jedan“

(Head to Head) ili Challenge (četiri takmičara). Na početku igre raspolažete sa tri života. Pobjednik trke je onaj takmičar koji uspe da četiri puta pobegne protivniku van ekrana i time osvaja četiri bonusa (head to head) ili onaj koji prvi stigne na cilj, prečavši određeni broj krugova (challenge). To nije nimalo lako postići na višim nivoima jer staze postaju prezahtevne, a inercija vozila „ubija“.

U SK 9/93, u rubrici „Biće, biće“, iznesena je dilema da li će se igrači, videvši ovu igru, oduševiti ili baciti pod voz. Dileme više nema. Pogledajte igrometar.

Đušan KATILOVIĆ



# Eternam

IGROMETAR	TIP IGRE	GRAFIKA	2	OPISJE ZA	8.50	TIP IGRE
		ZVUK	2			
		PRAMJENJIVOST	2			
		RAZNOBRANOST	2			
		TEHNIČKA	2			
		OPISJE ZA	2			

Nova „Infogramesova“ naventura šalje vas u blisku budućnost, negde oko 2815. godine. U to vreme ljudi su smislili vrlo atraktivan način za odmaranje. Ostrvsku planotu Eternam preuredili su za od-

mor ljudi i to tako što su na svakom od ostrva planete sagradili reprodukcije zemaljskih pejzaža iz raznih perioda njene istorije. Da se gosti Eternamje ne bi dosadivali, na pustoj planoti stvorene su čitave kolo-



nije sintetizovanih bića – od ljudi, pa do najslabijih životinja.

Vi u priču ulazite kroz lik mladog Don Jonza koji je izabrao da se vrati u srednji vek, a kako bi se što više uživao u to doba, uplatio je paket aranžman koji obuhvata jedan mali zadatak. Konkretno, treba spasti lepu devojkicu iz ruku zlog sinteloida.

Ekrana je podeljen na dva dela. U većem delu se odvija igra, a u manjem delu se nalazi šest ikonica čijom upotrebom Don izvršava vaše naloge. Preko ikonica postićete da on pokupi ili iskoristi neku stvar na koju naiđe, osmotri prostor oko sebe ili priča sa nekim od likova koji susretne. Poslednje dve ikone služe za inventar i sni-

manje pozicije. Igru je najlakše igrati preko tastature, tako da pomoću kursorskih tastera pokrećete Dona, tasterom „Space“ pucate, pritisikom na „Tab“ prelazite na ikonice koje aktivirate „Enter“ tasterom. Takođe, funkcije ikonica možete pozvati i preko tastature – „T“, „U“, „L“, „S“, „T“ i „D“.

Igra je prepuna komičnih scena i komentara, pa se najbolje zasladiti kadra se nadete, ispred zahuktalog voza usred srednjevekovnog zamka, ili se slučajno uključite u utikač za struju. Prijatna muzika (na Sound Blasteru) i lepa grafika doprinose da u igri uživata. Jedino što vam je još potrebno jeste igra i 5.5 MB memorije na hard disku.

Željko NOVITOVIC

# Project X Special Edition 93

IGROMETAR	TIP IGRE	GRAFIKA	2	OPISJE ZA	9.25	TIP IGRE
		ZVUK	2			
		PRAMJENJIVOST	2			
		RAZNOBRANOST	2			
		TEHNIČKA	2			
		OPISJE ZA	2			

Igra Project X, jedan od prvih hitova koji su proslavili „Team 17“, doživela je svoju drugu reinkarnaciju. Za one sa slabijom memorijom da podsetimo da je u pitanju urrebesna horizontalnaškroljuća džojstikokolomzaka, tj. pucačina Scramble tipa koja je, zajedno sa „Pryoginstovom“ Agony postavila nove standarde u izradi tog tipa pucačkih igara.

Težište celokupnog programa je na perfektnim tehničkim karakteristikama, kakve odlikuju samo najbolje demo programe. Grafika je zaista nešto od čega zastaje dah i zbog čega ćete često pauzirati igranje da biste se divili predviđeno nacrtanim pejzajmima. Skrovi ekrana je izuzetno gladak, a animacija besprekorna,

čak i kada na ekranu ima preko tridesetak sprajtova (3. Muzika, zvučni efekti i digitalizovane partije govora kojih ima u izobilju, dižu kosu na glavi i ostavljaju bez reči i najzastevnije igrare.

Nakon učitavanja pojavljuje se meni u kojem je moguće birati igru za jednog ili dva igrača, polazni nivo (prvi, drugi ili treći), a moguće je i preko Options podmenija izabrati jednu od tri ponudene verzije koje se međusobno razlikuju po brzini i snućekajuju. Brzina i arsenal su veoma bitni za uspešno tamanjenje neprijateljskih sprajtova, tako da toplotu preporučujemo srednju letilicu koja je idealni kompromis između dva faktora.

Zaplet je klasican i sastoji se u tamanjenju neprijateljske





vanzemaljske civilizacije za koju bi se, s obzirom na količinu zločtora koje treba razbućati, moglo reći da pati od prenasilenosti. Ta „nenasitna, mroljubiva, humana i poučna“ misija odvija se kroz pet nivoa, koji predstavljaju pojedine delove vašeg putovanja kroz svemir, pri čemu svaki deo, ima svoj dekor i spektakl agresivnih napasti koje žele da vas pretvore u oblak dima.

Pre svakog nivoa prikazuju se divne tridesetdvojbodne slike sveta koji vas očekuje (kao u Agony), a posle drugog nivoa

mogu sprežiti za tih čas („ostali samo digniči...“).

Treći deo vas smešta u usijanu utrobu planete čijim ste se plinovima divili (sve dok niste prvi put zaginuli), a u znak dobrodošlice saletu vas jata vatrenih plitirina i niz drugih monstruma.

Četvrti nivo je zaista nešto specijalno. Letite čas vazduhom, čas ronite pod vodom u kojoj vas, pored raznozličnih agresora, očekuju i druge neprilike kao što je, recimo, otežano kretanje i kontrola nad letilicom (ovo je naročito izraženo



slede i specijalni bonus nivoi u kojima možete ovojiti dodatne živote.

Prvi nivo odigrava se u beskrajnim prostanstvima svemira. Dok tamanite gamad, u pozadini prolaze predivne planete i zvezde. Nivo nije preterano težak, a Glavonja na kraju nivoa jedini je žilaviji protivnik.

U drugom delu krećete se nepozredno iznad površine planete čiju populaciju treba svesti na minimum. U pozadini su predivni snežni vrhovi, a dodatnu poteškoću ovde predstavljaju jonske oluje koje vas

pri prelazu iz vodene u vazdušnu sredinu).

Peti, poslednji deo, vodi vas u samu bazu vanzemaljskog terostističkog pokreta, gde će se odigrati finalni obračun sa naizgled jednim brodićem koji je, međutim, veoma pokretan i gotovo neranjiv. Ali šta je to za jednog svemirskog asa-mesara.

Project X Special Edition 93 staje na tri diskete i zahteva bar 1 MB radne memorije, ali vredi ga izvršiti u kolekciju (ako se u ova vremena iko bavi kolekcionarstvom).

Gradimir JOKSIMOVIC

## Wing Commander Academy



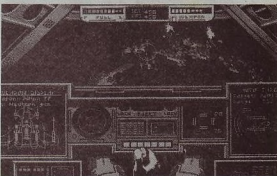
Vekovni rat između Zemljana i Kilrathianaca još uvek traje u svom najokrutnijem obliku. Gubici na obe strane su ogromni. Zemljani čine jedan od pokušaja da ishod rata okrenu u svoju korist i zato otvaraju Akademiju za pilote TCN-a (Terran Confederation Navy). Cilj je što bolje obučiti mlade pilote lovaca kako bi u borbama prošli iz što manje gubitaka.

Osnovu Akademije predstavlja kompjuter simulator, na kojem mladi kadeti mogu oseliti žar prave borbe. Prva stvar u simulatoru je podesiti ga tako da što bolje odgovara vašim komandama. Tu možete postići konfigurisanjem simulatora u opciji Configure, koja vam je na raspolaganju na glavnom ekranu. Sledeći korak (u principu nije obavezan) je kreiranje misije koja će biti simulirana. U tom delu postoji bezbroj kombinacija, od izbora letelice do izbora pilota pod čijim imenom ćete leteti i prepreka u misiji (asteroidi, mine

sija, a ako ih završite postajete jedan od elitnih pilota TCN-a.

Posle podešavanja parametara misije krećete u borbu čiji je glavni cilj ostati živ. Radi lakšeg snalaženja potrebno da se znaju i neke komande koje simuliranom brodu šalje preko tastature. Evo tastera kojima održavate kontrolu nad brodom:

'C' - komunikacija;  
'D' - procena štete;  
'G' - izbor topova;  
'I' - target lock;  
'P' - pauza;  
'T' - izbor mete;  
'W' - izbor raketa;  
'\*F' - rotacija broda;  
'\*F+' - brzina broda;  
'Space' - pucanje iz topova;  
'←' - gašenje motora;  
'Tab' - hiperpogon;  
'Enter' - ispaljivanje raketa;  
'F1' - pogled napred;  
'F2' - pogled levo;  
'F3' - pogled desno;  
'F4' - pogled nazad (pogled ko-pilota);  
numerička tastatura - pogledi iz raznih perspektiva.



itd.) koje će otežavati vaše poduhvate. Moguć je čak i izbor upravljanja kilrathianskim brodom, što omogućava da upoznate mogućnosti neprijatelja.

Jedna od opcija simulatora je da se oprobate i u nekoj od kompjuterski generisanih mi-

gru se u principu ne razlikuje puno od prethodna dva dela, ali može uvek biti zanimljiva zbog ogromnog broja kombinacija koje su vam date na raspolaganje. Na kraju, neka Sila bude s vama (da li je to iz ove priče)?

Zeljko NOVITOVIC

KRAJEM DECEMBRA  
I NA VAŠEM KIOSKU

# Svet IGARA

# 12

# International Open Golf Championship AGA HD



**D**a ne mora svaka Amigina igra za nastavcima AGA, pa još i HD, da bude pojam savršenstva, dokaz je ekspeditivno pristigla nova „Oceano“ simulacija golfa o kojoj ste pre samo par brojeva imali prilike da čitate u rubrici „Bite, bite – Amiga“.

Dojeđili ste kući i jedva dočekali da se završi instalacija sa 4 diskete koliko zauzima program, u međuvremenu zamisljajući nešto poput PC-ovog Laser Pro golfa (visoka rezolucija, 256 boja), i posle nekih pola sata neverice i dvoumljenja (da nije negde možda došlo do greške prilikom instalacije) ponovo se vratili do-

brom, starom Nick Faldu. Pa šta je to što vas je toliko odbilo?

Od očekivanog sarenila došli ste samo sjajna brda u pozadini, u svim mogućim nijansama zelene i plave, odnosno boje peska ukoliko igrate Nevada. Očekivana trava koja zaista izgleda kao trava je izostala: raster koji bi trebalo da dočara gusti i svetl otkos daleko više podseća na praistorijski golf Mean 18 iz 1986., a njegova sposobnost da verno interpretira reljef toliko je „dobra“, da su autori programa morali da vam ponude alternativnu koordinatnu mrežu, ne biste li ukapirali gde je brdo, a gde

dol. Rastinja i objekata u pejzažu ima manje nego što bi se očekivalo, u čijem kvalitetu zastojate i za Nick Faldoom i za PGA Golfom. Ne možemo se oteti utisku da sve rupe izgledaju nekako identično.

Autori su se, istina, potrudili da imishe sve moguće i nemoguće poglede (kamera sa strane, praćenje lopte, spređa, otpozadi...), ali je brzine animacije toga tako smešna, da se dotičnim imenom (animacija) uopšte i ne može nazvati – pre bi se moglo opisati kao re-

danje statičnih kadrova za zadržkom od pola sekunde. Kada se na sve ovo dodaju neverovatno spore operacije sa hard diskom tokom igre (koje stvaraju utisak da je igrate sa diskete) brzo ćete pozeleti da zaobaravite na ovaj program.

International Open Championship Golf je sjajna uteha vlasnicima Amigracki 500 – ne moraju toliko da jadikuju što nemaju 1200; Nick Faldo Golf je bar isti na obe.

Aleksander VELJKOVIĆ



# COMBAT AIR PATROL



**N**ova simulacija letenja u izdavanju „Prygnosis“ svakako obećava da postane veliki hit. Nema neke tehnološke novine u poređenju sa dosadašnjim Amiginim simulacijama, poznati elementi su besprekorno osmišljeni i sklopljeni.

Radeći se (sudeći po mapli) događa u Zalivu Nalazite se na američkom nosaču aviona i za bombardovanje Sadamovih postrojenja vam stoje na raspolaganju F-14 i F-18. Imate na raspolaganju veliki broj raznovrsnih misija, kao što su

rušenje mostova, fabrika, polapanje brodova, presretanje MiGova, itd.

Realističnost simulacije i brzina animacije elementi su koji najviše impresioniraju u izradi ovog programa. Grafika je precizna, mada bi mogla biti malo bogatija detaljima objekata na kopnu. Imate uverljivo realno smenjivanje dana i noći, tu su Sunce, Mesec i zvezde, ima čak i oblaka. Noćno letenje na nosač daje do sada neviđen ugođaj: u mrklom mraku vidite samo svetla instrumenata u kabini, nejasne obrise no-

sača, zelena svetla kontura, piste i betajuje crveno svetlo koje pokazuje pravak. Ako je i svuda oko vas mrak, verovatno ćete dobiti i halucinacije u vidu mirisa mora. Efekat prolećanja aviona pored vas, koji daje taster „F3“, potpuno će vam dočarati nadzvučnu brzinu. Sem njega, na raspolaganju vam je više pogleda od bilo kog programa do sada, naročito je efektivno rešen način osvrtnjanja u kabini – imate pun krug od 360°.

Slično kao u Gunship 2000 ili Birds of Prey treba da koordinisate aktivnosti sa ostalim letelicama iz formacije, mada bez nekog detaljnijeg uputstva način komunikacije ostaje prilično nejasan.

Sve u svemu, prvi pogled na Combat Air Patrol govori da ima dobre izgleda da u srcima ljubitelja simulacija zaseni sve programe koji predstavljaju merila vrednosti: Birds of Prey kada je u pitanju realističnost performansi letelice i ambijen-

ta, Interceptor po brzini animacije, a Fighter Bomber po osmišljenosti misija.

Aleksander VELJKOVIĆ

## Komande sa tastature:

- A' – letka (za kočenje na nosaču)
- B' – kočnica
- C' – mapa
- D' – stalni trap (točkovi)
- E' – svetlo na istu za noćno letenje
- L' – katapultiranje sa nosača
- P' – pezu
- R' – domni radar
- V' – infracrveni displej
- SWH-W' (Z') – ubrzanje/usporenje protoka vremena
- X' – pogled na drugu letelicu u vazduhu
- Y' – procenat snage motora (do 100%)
- Z' – radar (podale za linu korekcionu pravca)
- 1' – 2' – određivanje funkcije prog. odnosno drugog ekrana
- 3' – 4' – osvrtnice levo/desno
- 4' – pogled na cilj
- 5' – pogled iz kabine
- 6' – spolni pogled 1
- 7' – pogled u krilicama letu
- 8' – pogled iz zadnjice
- 9' – spolni pogled 2
- 0' – pogled sa nosača
- Alt/Amiga' – pečenje/gašenje motora
- Ctrl' – promena družje
- Help/Def' – farsaž +/- (preko 100%)
- Tab' – promena vrste HUD displeja (vazdušni ciljevi, zemaljski ciljevi, N.S.)
- Numerička tastatura:
  - 1-9' – smerosni pogleda
  - Enter' – prebacivanje spolja/iznutra
  - 4' – 7' – podizanje/spuštanje perspektive
  - 7' – 8' – zumiranje pogleda



# Megazin

Kako to rade Slovenci

**D**elom Balkana koji je obuhvatala „prošla“ Jugoslavija, godinama su vladala tri kompjuterska časopisa: „Moj mikro“, „Računari“ i naša malenkost, „Svet kompjutera“. Svi znamo šta se nakon toga desilo, ali mali broj ljudi je upoznat sa trenutnim dešavanjima „s one strane grane“. Nedavno smo vas informisali o hrvatskom izdanju časopisa „Byte“, a sada u Hrvatskoj, prema našim saznanjima, izlaze još dva časopisa. Ovom prilikom pružamo vam mogućnost da saznate nešto više o novom kompjuterskom časopisu posvećenom igrama – „Megazin“, čiji se prvi broj pojavio na slovenačkom području.

U Sloveniji trenutno izlazi čak šest časopisa koji obrađuju teme vezane za kompjutere. Nulti broj „Megazina“, svojevrsna najava novog časopisa, sadržavao je i obrazloženje za pokretanje takvog lista. Njegov urednik, **Boštjan Troha**, izneo je niz zanimljivih argumenata, kao što su podaci da je industrija kompjuterskih igara prošle godine donela veći profit nego svi holivudski filmovi zajedno, da su likovi kompjuterskih igara (Mario Bros) popularniji od Miki Mausea, da je „Nintendo“ ostvario veći profit od firmi „Toyota“ i „Nissan“...

„Megazin“ predstavlja neku vrstu specijalnog, ali redov-

nog, mesečnog izdanja časopisa „Monitor“ i prvi je takve vrste u Sloveniji. Nulti broj je štampan u tiražu od 80 000 primeraka, u formatu postera i u njemu su budućim čitaocima predstavljani članovi redakcije i nabelni sadržaj lista. Prvi (redovan) broj „Megazina“ izašao je krajem septembra i mi smo, zahvaljujući uredniku Boštjanu Trohi, imali prilike da ga pročitamo. Užitek je držati časopis i vratiti se, bar u mislima, u vreme konvertibilnog dinara kada su bar korice „Sveta kompjutera“ bile na nivou unutrašnjih stranica „Megazina“ (nije baš sve u papiru – tešimo se mi).

Časopis je štampan na 32 stranice (pola pun kolor, pola dvobojno) i najvećim delom bavi se temama vezanim za igre. I ovde se primećuje razlika u odnosu na naše prostore, jer su u Sloveniji rasprostranjeniji „jači“ kompjuteri: Amiga, Atari, PC i konzole, dok se C64 i ZX Spectrum ne pominju. Pored velikog broja opisa najnovijih igara, koji zahvataju najveći deo broja (dobar deo igara se poklapa sa onima objavljenim na stranicama „Sveta kompjutera“), „Megazin“ ima i zanimljive rubrike kao što su: Kick Off 2, Formula 1 Grand Prix i X-Wing), caka iz igara, neka vrsta ukrštenih reči, najave novih igara... Pored toga, prvi



broj donosi vesti o novoj Amigi CD32, Atari Jaguaru, programima *Final Copy II* v2.722, *Signum III*, *Brilliance*, specijalnu najavu budućeg velikog hita firme „Ocean“ *Jurassic Park*, veliki tekst o tome „Kako preživeti u igri X-Wing“, rubriku o tome koji kompjuter kupiti (za razliku od naših prostora gde se ljudi obično dvoume između A1200 i PC-a, u Sloveniji je dvoumljenje ne relaciji Amiga vs Atari).

Prvi broj „Megazina“ na nas je ostavio izuzetno povoljan utisak. Tekstovi su vrlo aktuelni i dobro pisani, a grafički dizajn lista i kvalitet papira su na svetskom nivou. Ukoliko se na bilo koji način dokopate Slovenije, za „Megazin“ ćete morati da izdvojite 195 tolar (za poređenje, ili ako niste znali, „Svet kompjutera“ se prodaje i u Sloveniji po ceni od 150 tolar).

Goran KRSMANOVIC

Svet  
**IGARA**  
**12**

Prijem tekstova i oglasa  
do 3. decembra 1993.  
U prodaji krajem decembra.

BBS Politika  
0-24h  
011/3229-148



Svet  
**RADIO**  
**KOMPJUTERA**

Svakog utorka od 22 (23) do 24 časa  
na Radio „Politika“ 105.2 MHz  
očekuje vas emisija posvećena kompjuterima  
koju priprema redakcija našeg časopisa.

U toku emisije možete da se javljate  
na telefone: 3224-202 i 3221-458



Kuća „Commodore“ napravila je novu mašinu, Amiga CD32, ali kao i obično nista nije uradila na softverskom planu. Umesto da poučeni na greškama CDTV-a, koji je definitivno propao, urade nešto, ljudi iz „Commodorea“ su ponovo izbacili revolucionaran proizvod, ali sa samo dva osrednja programa (DIGGERS i PINBALL FANTASIES). Dakle, sudbina CD32 je potpuno u rukama programera nezavisnih softverskih firmi. Zato u ovom broju rubriku „Biće, biće – Amiga“ proširujemo najavljanim igrama za CD32.

**Akira („Ice“)** – Konverzija stripakog junaka koji se pojavio čak i na filmu. Odlične digitalizovane animacije u pauci nivoa.

**Alfred Chicken („Mindscape“)** – Unapređeni grafički, zvuk i razni drugi detalji.

**Alien Breed 2 („Team 17“)** – Daleko veći i kompleksniji od prvog dela i disketnog nastavka.

**Amiga CD Football („PlatSoft“)** – Planirana da se pojavi na CDTV-iju, ova igra nikada nije ugledala svetlost dana. Nadamo se da se to neće ponoviti i sa CD32 verzijom, jer poseduje „prave“ TV komentatore koji brbljaju tokom utakmica, digitalizovanu grafiku i zvuk, a programeri su delom iz ekipe koja je radila „Cinewareov“ TV Sports Football.

**Battle Storm („Titus“)** – Stara, poluprosječna pucačina koja će, nadamo se, biti daleko unapređena za CD.

**Body Blows („Team 17“)** – Sa 600 MB slobodnog disk prostora, programeri će ubaciti još mnogo novih likova, kao i digitalizovanu grafiku i zvuk.

**Biosphere („Electronic Arts“)** – Ovo je nova verzija Star Earth. Potrebno je „oživeti“ mrtvu planetu raznim geološko-biološkim i ostalim eksperimentima. Biće utrošeno 600 MB na stvarne karakteristike živih bića, ali i neke izmišljene. Tako

će, recimo, biti moguće ukrštati pitbul terijera i Tiranosaurus Rexa.

**Case Of The Cautious Condor („Tiger Media“)** – Ova predviđena igra sa CDTV bi trebalo da ima popravljenu grafiku, zbog novog AA grafičkog čipa koji razlikuje CD32 od CDTV.

**The Chaos Engine („Renegade“)** – Veće, melodičnije i šarenije.

**Civilization („MicroProse“)** – Bog u glavnoj ulozi, na 600Mb.

**Defender Of The Crown 2 („Sachs Entertainment“)** – Strategija. Za sada smo bez drugih informacija.

**Dracula („Psygnosis“)** – Ovo bi mogla da bude jedna od igara koje bi proslavile Amiga CD32. Bazirana je na istoimenom filmskom hitu, a kvalitet i veličina ove avanture su ogromni.

**Dune („Virgin“)** – Ovo neće biti samo CD verzija originalne igre, već prva u nizu novih Dune igara za CD, različitih od dosadašnjih verzija.

**Fantastic Voyage („Centaur“)** – Radnja je skoro identična „Psygnosisovom“ Microcosmu, ali izgleda da spada u nižu kategoriju.

**Jurassic Park („Ocean“)** – Postoji velika verovatnoća da će se kupovinom CD32 dobiti i besplatan CD sa ovom igrom. Ukoliko bude vrhunskog kvali-



teta, kao što deluje u razvojnoj verziji, ovo bi moglo da bude vrlo bitno za prodaju mašine. Jer, milioni „Nintendo“ i „Sega“ konzola prodati su zahvaljujući besplatnim igrama uz konzolu (Mario Bros i Sonic the Hedgehog).

**The Legacy („MicroProse“)** – Konverzija PC hita, koji bi, logično, trebalo da na Amigi bude bar četiri puta bolji.

**Lemmings („MicroProse“)** – Ukoliko CD32 bude hit, ovo će biti potpuno nova igra. U suprotnom, na CD će biti ubačene doterane sve tri disketne verzije.

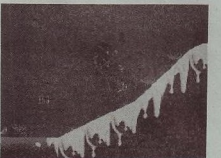


mor, jer će se igra pojaviti u prodaji oko Nove godine.

**Mortal Combat („Acclaim“)** – Konverzija sa automata koja bi po prvi put trebalo da doneše pravi kvalitet luna-park igre u domove.

**Nick Faldo's Golf („Grandslam“)** – Odlučna verzija biće unapređena živom animacijom Nika Falda, sa još mnogo dodatnih terena.

**Oscar („Flair“)** – Nezvanični nastavak Trölska bi trebalo izaći da se pojavi i u našminkanoj CD verziji.



vatno samo prekopirana disketna verzija.

**Sim City („Maxis“)** – Nije još sigurno da li će ovo biti samo proširena stara verzija, ili potpuno nova, zvana Sim City 2000.

**Sleepwalker („Ocean“)** – Ekstra nivoi.

**Soccer Kid („Krisalis“)** – CD verzija će imati dodatnu državu, Brazil, koja je iz nekih razloga morala da bude izbačena sa disketne verzije.

**Superfrog („Team 17“)** – Doteran platformski hit.

**Syndicate („Electronic Arts“)** – Najkrvavija igra na Amigi biće prenetna na CD sa poboljšanim zvukom (krici, vapaji, lomljenje kostiju, cvrčanje kože po stole eksplozije Molotovljevog koktela...)

**Uridium 2 („Renegade“)** – Verovatno ništa novo.

**Zool („Gremlin“)** – Nindža iz n-te dimenzije pojavio se u proširenom prvom delu, a možda kasnije i u nastavku.



**Lilil Divil („Gremlin“)** – Ovo smo najavili još u prošloj deцени za CDTV, ali je u međuvremenu napravljen za konkurentski CD-I. Konačno bi trebalo da se pojavi Amiga CD verzija koja će, naravno, biti neuporedivo bolja.

**Lotus Esprit Turbo Trilogy („Gremlin“)** – Sve je jasno.

**Microcosm („Pygnosis“)** – Programeri na ovom projektu rade već godinama i uskoro bi trebalo da ođu na zasluženi od-

**Prehistorik („Titus“)** – Zašto je „Titus“ izabrao baš ovu igru, pored toliko boljih u svojoj kolekciji?

**Project X („Team 17“)** – Eventualno će biti dodatnih nivoa i bolje muzike.

**Robocod („Millenium“)** – Takođe.

**Sensible Soccer („Renegade“)** – Zvuk, zvuk i zvuk. Pojavio se početkom sledeće godine.

**Silly Putty („System 3“)** – Vero-



Priprema NENAD VASOVIĆ

## Mighty Final Fight

Imajući u vidu igru pod nazivom Final Fight i jezive face sa kojima smo se tamo tabali, verovatno očekujete da u Mighty Final Fightu sve bude još opasnije, izazovnije i surovije.

Pa, što se ovog poslednjeg tiče, prevarili ste se. Likovi Mighty Final Fighta su dvojica ljupkih dečaka koji sa bezgraničnom smirenošću mlate sve badavađije koji im se nacrtaju na putu.



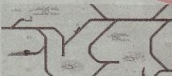
## Nigel Mansell's World Championship



Zonačno i za C64 stiče igra koja nam pruža priliku da se uživimo u ulogu Najdžela Mensela, šampiona Formule 1. Mašina urla, gumne škrpe, očajnički stežete volan (džojstik) i vešto prolećete kroz krivine, trudite se da vas drski oponenti ne izguraju sa staze, već obrnuto... džojstik krecka, lomí se od čeljenog stiska, bolid gubi brzinu, ostajete u prašini koju podižu protivnička vozila... kah, kah... više sreće, kah, kah... sledeći put...

## Thomas The Tank Engine 2

Izgleda da je, i pored svoje komplikovanosti, mozgalica Thomas The Tank Engine bila dovoljno interesantna za igrače, jer se priprema nastavak. Naravno, biće to još zamršeniji nivoi, sa više pruga, knkurentskih lokomotiva, otežavajućih faktora u vidu nedostatka šina, ograda, kameeja na pruzi, i svega drugog što pakosna programerska mašta može da smisli da innervira igrača.



Olimpijska igra sa dabrovima, koja je prošla prilično dobro na Amigi, priprema se i za Commodore 64, kompjuter u izumiranju. Dakle, zec Zloćko, vođa suparničkog benda,

oteo je devojkicu našeg heroja, dabra-muzikanta. Tu počinje potraga, u kojoj naš junak mora da se suoči sa gomilom dosadnih smetajućih objekata čije su aspiracije prema njego-

vom životu prilično ozbiljne. No, ljubav ne zna za prepreke, tako da će dabar pre ili kasnije (zavisno od veštine igrača) doći do svoje drage.



## Beavers



## Surf Ninja Kids



Nova borilačka igra „Flair Nsoftware“ zasnovana je na istoimenom filmu ekipe „New Line Cinema“, koja je odgovorna i za „Ninja Turtles“ serijal. Dakle, reč je o dva brata koji su se preselili iz svoje postojbine – ostrva u Južnokineskom moru, u sunčanu Kaliforniju.

Međutim, jedan od njih, Dioni MekKvin (tipično kinesko ime, zar ne!), u stvari je naslednik prestola na pomenutom ostrvu. Naravno, snage haosa i bezumlja protivne se njegovom ustoličenju, što je već dovoljno za filmsku priču a time i za igru.

## Lamborghini American Challenge

Da li biste hteli da se smestite Da volan Lamborhina Diabla i zapraštate nekih šezdesetak američkih drumova? Onda je ovo prava igra za vas. Na prvi pogled, to je još jedna kopija Lotus Esprit Turbo Challenge, koja zahteva od igrača i umešnost u finansijskim vodama. Možete, naime, namestiti dodatnu opremu svom ljubimcu,

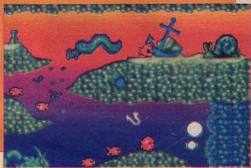
ukoliko imate para. Pare dobijate uspešnim završetkom trke sa 20 konkurenata i još uspešnijim izbegavanjem policijskih patrola. Izbegavanje policijskih patrola prilično je teško bez dodatne opreme. Za dodatnu opremu potrebne su vam pare. Pare dobijate... („Ne dirajte moje krugove“, Arhimedove su poslednje reči...)



## Gulp

Izraz „Gulp“ u stripovima lobično predstavlja onomatopuju gutanja knede u neprijatnoj situaciji. U Gulpu je reč o gutanju većih količina vode, pošto se nivo morske površine na planeti Zemlji naglo podiže i preći da potopi ono malo kopna koje smo do sada naseļavali. Međutim, spasilački tim od 20 ribica hrabro nam kreće u

potop. One mogu da menjaju svoju formu i uzimaju oblike čekića, burgija, bombi (?!... što nas sve veooma podseća na Lemmingse. Ima oko 50 nivoa, sa šest osnovnih tema: podvodne pećine, luda laboratorija, prodavnica igraćaka i sportske opreme, grad budućnosti, kuhinja mutanata i podzemna pećina puna uljeza



## Kingmaker



Originalni Kingmaker spada u takozvane boardgame - igre na tabli, tj. stolu. Kada je napravljen pre 20 godina, prodat je u preko 100 000 primeraka. Razlog što nije doživio veliku popularnost van granica Velike Britanije, kao recimo Risk ili Monopoly, leži možda u činjenici da se bavi Ratom Ruža, što je ipak najinteresantnije samo izričancima. Međutim, kompjuterske igre bave se najrazličitijim razdobljima istorije celokupnog ljudskog roda i popularne su među svim korisnicima. Zato će, možda, kompjuterska verzija Kingmakera bolje proći, pošto su sve dosadne operacije date kompjuteru u zadatak, pa igračima ostaje samo da uživaju i - igraju.

Originalni Kingmaker spada u takozvane boardgame - igre na tabli, tj. stolu. Kada je napravljen pre 20 godina, prodat je u preko 100 000 primeraka. Razlog što nije doživio veliku popularnost van granica Velike Britanije, kao recimo Risk ili Monopoly, leži možda u činjenici da se bavi Ratom Ruža, što je ipak najinteresantnije samo izričancima. Međutim, kompjuterske igre bave se najrazličitijim razdobljima istorije celokupnog ljudskog roda i popularne su među svim korisnicima. Zato će, možda, kompjuterska verzija Kingmakera bolje proći, pošto su sve dosadne operacije date kompjuteru u zadatak, pa igračima ostaje samo da uživaju i - igraju.

## TIE Fighter

Malo je igara koje su izazvale toliko oduševljenje i ljubav na prvi pogled kao X-Wing. Pored fenomenalnih avantura *Secret Of The Monkey Island* i *Day Of The Tentacle*, „Lucas Arts” je postavio novi standard i za svemirske simulacije, za korak nadmašivši dotadašnjeg favorita *Wing Commander* firme „Origin”. Najnoviji proizvod Lukaseve radionice igara zove se *TIE Fighter*. Svi koji su

gledali serijal „Ratovi zvezda” i/ili igrali X-Wing, znaju šta je *TIE Fighter*. Za one koji ne znaju (ukoliko takvih uopšte ima), u pitanju je jedan od tri tipa malih borbenih letelice Imperije i to upravo ona koja vam je, dok ste se igrali dobrih dečaka – boraca protiv Imperije, zadavala najviše problema. Uloge se menjaju i sada je vaš šef Dart Vejder lično. ┘



## Pacific Strike

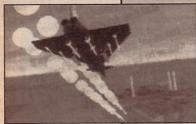


Jedna od firmi koja ne štedi i naše hard-diskove je i „Origin”. Svi koji su imali mogućnosti (45 MB) da izvrše punu instalaciju *Strike Commander*, nisu zažalili. Da je igra izuzetne vrednosti kazuje i podatak da je to jedina „neavantura” koja je u stranim časopisima preskočila ocenu 90%. I kako to obično biva, uspeh se eksplatiše. Nova igra po oprobanoj receptu zove se *Pacific*

*Strike*. Radnja je u odnosu na prethodnu pomenena sedesetak godina unazad, što će reći u vreme Drugog svetskog rata. Ne tako davno, „Sierra” je tržištu ponudila *Aces Of The Pacific*, igru koja obrađuje isti vremenski period i isto područje. Ukoliko *Pacific Strike* bude bar na nivou *Strike Commander*, „konkurent” će vrlo brzo pasti u zaborav. ┘

## TFX

„Origin” nema nameru da Nodustane od trke firmi za što boljom simulacijom letenja. U saradnji sa firmom „D.I.D.” (*F-29 Retaliator*, *Epic*) vrše se završni radovi na izradi najnovijeg proizvoda pod nazivom *TFX (Tactical Fighter Experiment)*. Jedino što smo uspeali da saznamo je da će vam igra omogućiti da se oprobate kao piloti moćnih F22, F117-C... Koliko će to biti tehnički i sadržajno dobro, uverićemo se za koji mesec. ┘



## Subwar 2050

Nešto drugačije od većine prikaza na ovoj strani, dolazi nam iz firme „MicroProse”. Zašto malo drugačije? Zato što je u pitanju simulacija čija se radnja odvija u morskim dubinama. Iz naslova (koji nam je za sada pored priložene sličice jedini izvor informacije) takođe se može zaključiti i da je radnja smeštena u budućnost i da se vodi nekačav podmornički rat. Iskreno rečeno, da igru ne radi „MicroProse” ne bismo je ni uvrstili u ovu rubriku. ┘



## Burning Rubber

Pred nama će se uskoro naći i još jedna „arkadna simulacija” vožnje automobila. Ono što je ističe u odnosu na druge slične igre, recimo od *Lotus Esprit Turbo Challenge* serije, jeste činjenica da ćete se ovde naći za volanom „klasičnih” automobila tipa golf, ford fiesta i sličnih. Svoje vozačke sposobnosti moći ćete da pokažete na stazama Evrope i SAD-a, a igru radi „Ocean”. ┘



**Computer****Dream****DODATNA OPREMA ZA  
COMMODORE 64/128****EPSON MODULI**

u plastičnoj kutiji sa resetom koji  
resetuje sve programe. Jednostavno  
priklučenje. Garancija 6 meseci

**MODUL 1**

turbo 250, turbo 2002,  
štelovanje glave kasetofona

**MODUL 2**

duplikator, turbo 250, disk fast load,  
copy 202, štelovanje glave kasetofona

**MODUL 3**

simons basic, turbo 250,  
štelovanje glave kasetofona

**MODUL 4**

romado DOS (ubrzani rad diska),  
turbo 250, monitor 49152

**RESET TASTER****CENTRONICS KABL ZA C-64/128****CENTRONICS PROGRAM****MONITORSKI KABL ZA****C-128 40960 kol.****KABL TV - C-64/128****MIS ZA C-64****KUTIJE ZA 100 disketa 5,25"****SENZORSKI DŽOJSTIK****ISPRAVLJAČ ZA DISK 1541 II****DISK DRAJV 1541 II ZA C-64****KASETOFON ZA C-64/128**

**UDRUŽIVAČ**  
za istovremenu vezu  
C-64-TV-ANTENA

**RAZDELNIK**  
direktno kopiranje  
sa 6 režima rada,  
piezo ton



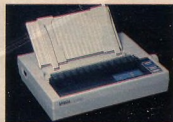
**COMPUTER DREAM**  
se nalazi u Nemanjinoj 4  
(100 m od železničke stanice)



**AMIGA 1200, 1200HD, 600, 600HD, 500, 500+**  
računar godine, ugrađena je disk jedinica 3.5"  
moguća priključenje na TV. Garancija 6 meseci

**COMMODORE 64 II**

najprodavaniji kućni računar. Idealan za početnike.  
Privlačan je i u mnogim školama kao nastavno sredstvo.  
Garancija 6 meseci

**ŠTAMPAČI EPSON**

**LX-400, LQ-570, LQ-100  
HP IV L**



*Radno vreme:*  
radnim danima 8-20  
subotom 8-15

**DODATNA OPREMA  
ZA AMIGU:****MONITOR 1084S****DISK DRIVE****MEMORIJA 512 KB****ISPRAVLJAČ****TV MODULATOR****MIS****CENTRONICS KABL****PODLOGA ZA MIŠA****KUTIJA ZA 100 disketa 3,5"****VEZNI PORT AMIGA****SKART KABL TV-AMIGA****HARD DISKOVI****ZA AMIGU 1200 I 600****40, 60, 80, 120 I 200 MB****NAJNIŽE CENE U ZEMLJI!****QUICK SHOT II**

sa automatskim  
pucanjem

**QUICK JOY II**

sa automatskim  
pucanjem

**BLUE STAR**

sa mikroprekidačima  
automatskim pucanjem  
i usporijanjem

**QUICK GUN**

sa  
mikroprekidačima

**COMPETITION**

PRO  
sa mikroprekidačima

**DISKETE**

5.25 DS DD no name, BASF

5.25 DS HD no name, BASF

3.5 DS DD no name, BASF, SONY

3.5 DS HD no name, TDK, BASF

**COMPUTER DREAM, Nemanjina 4, Beograd, tel.011/641-155/lok.528 i 156-445**



**TRIM d.o.o.**

Preduzeće za proizvodnju, trgovinu, usluge i obrazovanje  
Kajmakčičanska 42, BGD Tel: 421 203 Fax: 419 967  
Jurija Gagarina 151, NiG Tel: 155 294 Fax: 155 294  
13. oktobra 40, UMKA Tel: 867 063

Radno vreme: od 10:00 do 19:00  
Svi robu dajemo na čekove, a veće porudžbine mogu i na rate  
**ZA OBRAZOVANJE I ZABAVU NUDI:**



**NOVO!**  
Kompjuter sa najpopularnijom igrom:  
**"TETRIS" - od 25 do 55 DEM**

**Reset modul**  
Za čišćenje nekompjutera

**Modul 1**  
Turbo 250, Turbo 2002  
Podizanje glave kasetofona

**Modul 2**  
Duplikator, Turbo 250  
Disk Print Load Copy 202  
Podizanje glave kasetofona

**Modul 3**  
Sivona BASIC, Turbo 250  
Podizanje glave kasetofona

**Modul 4**  
Tornado DES, il (benzjenje disk)  
Monitor 49152, Turbo 250

**Vežni port Amiga**  
Zajedno mis i 2 joysticka

**Centroniks:**  
Amiga I PC  
C-64 I C-128

**Udruzinac**  
Kompjuter-TV zvezdica

**Razdelnik C 64/128**  
Direktno kopiranje sa kasetofona  
ili razdelnik, tor

**Kablovi:**  
C64/128-TV  
Monitor Amiga  
SCART Amiga  
Monitor C-64  
Monitor C-128 RGB  
40/80 kolona

**Diskete:**  
5,25" DD 1HD  
3,5" DD 1HD

**Kutije za diskete**  
Za 50, 60, 80 i 100 disketa

**Ribon trake**

SERVIS SA ORIGINALNI  
KOMponentama  
po najpovoljnijim cenama!



**KONZOLE ZA IGRU:**  
Atari od 70 do 90 DEM

**OTKUPI I ZAMENA POLOVNIH  
ISPRAVNIH I NEISPRAVNIH  
KOMPJUTERA  
I PRATECE OPREME**

**Amiga 1200**  
**Amiga 500**  
**Amiga 600**  
**Amiga 600 HD**  
RF modulator  
Disk 3,5" Ex In  
Mts Amiga  
Proširenje sa satom  
Pokrivač za Amiga  
**Printer MPS 1230**  
**Monitor 1084S**

**Commodore 64**  
**Commodore 64 G**  
**Commodore 128**  
Disk 5,25"  
Kasetofon  
Joystick I  
Joystick II  
Joystick Com. Pro.  
Joystick Com. Pro. Blue Star  
**Senzorski joystick**  
Nepogrejni, 8 putarica, pucanje, LED  
**Ispravljac C-64**  
**Ispravljac disk 5,25"**  
Mts C-64  
Podloge za misa

**RASPRODAJA**  
**KOMPJUTERA I OPREME:**  
**Commodore 64** 120 do 200 DEM  
**Commodore 128** 150 do 250 DEM  
**Amiga 500** 350 do 550 DEM

Software TRIM nudi igre za:  
**COMMODORE C64/C128**  
**AMIGA kompjutere**





**Syndicate  
data-disk**

Veliki hit sa Amige treba da dobije i tzv. data-disk. Međutim, umesto da samo ubace još par nivoa, momci iz „Bulfroga“ su se svojski potrudili i promenili i samo izvođenje. Recimo, tu je par novih oružja, zatim mogućnost preuzavanja agenata i najvažnija novina – povezivanje do osam Amiga za suludu borbu sa svojim prijateljima.

**MPEG na Amigi  
CD32**

ZA skraćenicu MPEG krije se internacionalni standard za kompresovanje video signala. Na opšte iznenađenje, MPEG dodatak za Amigu CD32 bi trebalo da bude u prodaji dok ovde čitate. Najvažnija stvar vezana

za kompresiju slike jeste da će se u skoroj budućnosti filmovi snimati na obične kompaktni diskoze, pa će CD32 sa MPEG hardverom predstavljati laserski video-plejer. Cena hardverskog dodatka biće oko 150 funti.

**Intruder 1 i  
Flightgrip 1**

Novi džojstik legendarne firme „Quickshot“ napravljen je isključivo za simulacije helikoptera. Igre drugog žanra bilo bi stvarno nezgodno igrati sa palicom koja je praktično savijena za 90°. Postoje je prilično veliko, a sa leve strane se nalaze dve manje klizne palice, kao u helikopterima. Na *Intruderu* one služe za podešavanje brzine automatske paljbe. Taster za pucanje postoji samo na vrhu palice i, verovali ili ne, prekriven je prozirnim plastičnim poklopcem koga treba otvoriti nagore da bi se pristupilo tasteru. Dakle, realnost celog džojstika je na visokom nivou. Interesantno, i kvalitet je izuzetan jer je palica vrlo čvrsta i stabilna. Jedina mana *Intrudera* je što služi samo za helikopterske igre, pa ako niste baš neki ljubitelj, možete mirne duše sebi da uštedite 28 funti.



ovog neobičnog dodatka neodoljivo podseća na volan motocikla. Kursori su na veoma nezgodnom mestu – na sredini palice, malo pomereni ulevo, što bi, navodno, trebalo da bude pogodno za kontrolu levim palcem. Glavni taster za pucanje nalazi se na desnoj strani i zamišljeno je da se pritiska desnim palcem. Na desnoj dršci sa prednje strane nalazi se još jedan mali taster za pucanje za koji valjda ni autorima nije jasno kako treba koristiti. Međutim, ni tu nije kraj. Jer, možda ovaj džojstik i simpatično izgleda, ali toliko je mali da je skoro neupotrebljiv za igrače starije od 10-12 godina. Sve u svemu, *Flightgrip 1* je veliki promašaj, pa čak i po niskoj ceni od 19 funti.

Baš koliko je *Intruder 1* dobar džojstik, *Flightgrip* je loš. Pre svega, to nije džojstik nego kursorski tasteri, po principu Nintendo konzola. Da je postojao standardno, ocena bi bila prelazna, međutim oblik





KOMPJUTERSKA  
ANIMACIJA

