

Svet

3/94

KOMPJUTERA

CENA 4 DINARA

KOMPJUTERSKE VODE: rubrika
za absolutne početnike

FOTO STRIP:
ROM i RAM
kupuju kompjuter

TEST DRIVE

TEST RUN

AMIGA

ATARI

IGRE

TEMA BROJA:
CD revolucija



YU ISSN 0352-5031



BJRM - 55 DEN
SLO - 150 SIT
R.S.A. - 11 R.

Broj 115, april 1994.
Cena 4 dinara

Glavni i odgovorni urednik:
Zoran Mošorinski

Uređuje redakcijski kolegijum:
Tihomir Stančević
Vojislav Gašić
Nenad Vasović
Emin Smajić

Goran Krsmanović
Vojislav Mihalović

Likovno-grafička oprema:
Branka Rakić,
Rina Marjanović

Ilustracije:
Predrag Milčević

Dopisnici:
mr Zorica Jelić (Francuska),
Aleksandar Petrović (Kanada)

Stručni saradnici:
Aleksandar Veljković, Đorđe
Vulović, Dušan Dimitrijević, Dušan
Dingarac, Bojan Zanoškar, Branko
Jeković, Relja Jović, Gradimir
Joksimović, Dušan Katilović,
Dalibor Lanik, Nebojša Lazović,
Josip Modli, Željko Novitović, Ivan
Obrovački, Vladimir Oravić,
Slobodan Popović, Samir Ribić,
Duško Savić, Nikola Stojanović,
Alexander Swanwick, Dušan
Stojićević, Dejan Sundenc,
Branislav Tomić, Ranko Tomić

Sekretar redakcije:
Nataša Uskoković

Tehnički saradnici:
Svetlana Dimitrijević
Srdan Bukvić

Telefoni redakcije:
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191, lokal 369
Fax: 322 0552

BBS: 322 9148 (14400 b/s, V42bis)
Alexander Swanwick (SysOp)

Pretpлата za našu zemlju:
tromesečna 10,80 dinara,
šestomesečna 21,60 dinara.
Uplata se vrši na žiro-račun broj:
40801-603-9-24875, uz obaveznu
naznaku: „Kompanija Politika”,
pretpлата na list „Svet kompjutera”.
Poslati uplatnicu i punu adresu.

Pretpлата za inostranstvo: šest
meseći: 10 USD, 20 DEM, 110 SEK,
80 FRF, 20 CHF. Vrši se preko firme
„Suhrberg Verlag AG”, Bernstr.-
West 64, CH-5034 Suhr, Schweiz.
Tel. +41 64 310 470 i 310 471, fax:
310 472. Uplata na:
Schweizerischer Bankverein,
CH5001 Aarau (Beim Bahnhof),
Schweiz. CHF konto: 40-829.575.0
DEM konto: 40-829-575-2

Telefon pretpлатne službe:
011/322 87 76.

Rukopise, crteže i fotografije ne
vraćamo

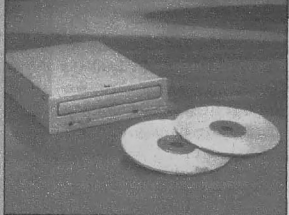
Izdaje i štampa
Kompanija Politika, d.o.o.
Beograd, Makedonska 31.

Generalni direktor
Hadži Dragan Antić
Predsednik Kompanije
dr Živorad Monović

Redakcijski računari umreženi su
preko 3COM EtherLink II mrežnih
kartića spojenih tankim Ethernet
kablom. Veći deo opreme za mrežu
„Sveta kompjutera” ustupilo je
preduzeće DIGIT iz Zemuna.

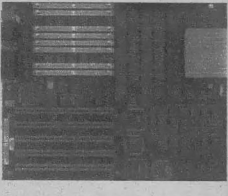
Longshine LCS-7260 i TEAC CD-50

Sve više proizvođača
suključuje se u CD-
ROM tržište. Novi je i
model Longshine LCS-
7260, inače potpuno
kompatibilan sa „Pana-
sonicovim” IDE konek-
torom. Drajv je standar-
dni *double-speed* sa
transferom od 300
KB/s i pristupom od
420 ms. Mesto mu je
u ekonomskoj
klasi. Na drugoj
strani je beskom-
promisni „TEAC”
sa modelom CD-50
- SCSI drajvom sa
transferom od 335
KB/s i pristupom od
265 ms. Cene ovih
„CD-rcedesa” su
420 dolara, 440 dolara (model sa *casddy* mehanizmom) i
490 (sa SCSI kontrolerom). (VG)



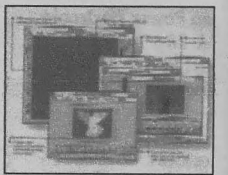
RISC-I Alpha Mainboard

Sveulski proizvođač SsangYong
Corp. nudi osnovnu ploču sa
DEC-ovim 21064 Alpha AXP pro-
cesorom na 150 MHz. Ploča podr-
žava šest ISA slotova ili tri ISA i tri
PCI i ima ugrađena dva serijska i
jedan paralelni port. Softverska
baza za ploču je, naravno, Win-
dows NT. (VG)



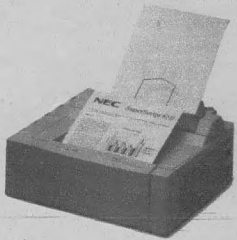
VideoStudio software

Poznat tajvanski proizvođač
grafičkog i video softvera „U-
Lead Systems” (*PhotoStyler*) ispro-
gramirao je video paket za usnama-
vanje (*video capturing*) sa sve zvu-
kom, editovanje i pravljenje specij-
jalnih efekata u video datotekama.
Ako po zahtevima i mogućnostima
bude barem sličan *PhotoStyleru*,
eto proizvoda koji će i ostalima slu-
žiti kao uzor. (VG)



NEC SuperScript 610

Novi NEC-ov štampač
nudi veću brzinu od
drugih laserskih štampa-
ča, naročito za prvu str-
anicu dokumenta. Naime,
uobičajeno je da program
za podršku printera (draj-
ver) prevodi dokument u
jezik štampača i da zatim
štampač to interpretira i
smešta tačke na papiru.
SuperScript koristi jezik
koji je znatno srodniji GDI-
ju, grafičkom „jeziku”
Windowsa, tako da prakti-
čno nema konverzije iz jezika u jezik. Inače, NEC Su-
perScript 610 je štampač sa pogonom koji omogućava
rezoluciju od 300 tpi, ali je tehnikom nazvanom *Sharp
Edge Technology* (sličnoj Hewlett-Packardovoj *Resolu-
tion Enhancement Technology*) postignuta dvostruko
veća prividna rezolucija. Cena štampača je ispod 500
funti. (TS)



CD Tower-7

Ako vam je jedan CD-ROM uređaj nedovoljan (recimo želite da preko mreže računara više korisnika ima pristup podacima na CD-u), uređaj pod nazivom CD Tower-7 omogućava upotrebu dva do sedam komada CD-ROM jedinica dvostruke brzine, što čini ukupni kapacitet od 4,2 GB. Drajvovima se pristupa istovremeno tako da su karakteristike pojedinačnih uređaja ujedno i karakteristike čitavog sistema - brzina prenosa 350 KB/s i prosečno vreme pristupa 200 ms. Cena sistema je od 2800 dolara naviše. (TS)

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 njima ne raspolažemo.

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

Mini Hard/Soft scena

● **Intel** je izbacio verziju 486 procesora sa tripliciranim internom frekvencijom i nazvao je 486DX4 (a ne DX3!?). Brzina ovog procesora opasno se približava Pentiumu, a Pentium na 100 MHz očekuje je tek u maju. U međuvremenu, IBM-ova podružnica Blue Micro najavljuje svoju verziju 486-ice sa strukturnom frekvencijom, po još nižoj ceni, a sve to zajedno značajno će uticati na cene slabijih procesora.

● **Aldus** (proizvođač programa PhotoStyler, PageMaker, FreeHand...) i **Adobe** (PhotoShop, Illustrator, Type Manager...) su se udružili! Ne treba ni isticati koliki značaj ovaj događaj ima za softversko tržište - uzimimo samo u obzir kombinaciju PageMaker - PhotoShop...

● **PowerPC** procesor se pojavio sa cenom od samo 500 dolara. (TS)

● **Sanyo** je počeo masovnu proizvodnju 1 MB memorija u januaru, a u maju 4 MB. Planira se početak proizvodnje 16 MB i 32 MB čipova tokom 1995.

● **Hitachi Cambridge Laboratories** ubrzano razvijaju me-

moriju čiji bi se bit kontrolisao stanjem jednog jedinog elektrona. Stvar je toliko sitna da bi se na prostoru sadašnjih memorijskih 1 MB čipova mogao smestiti kapacitet od oko 16 GB. Uredaj je proradio na -273°C (0°K), a najavljuje se skoriji uspeh i na sobnim temperaturama.

● **Toshiba, IBM i Siemens** privode kraju razvoj 256 MB DRAM-ova. Predviđa se da će dotični biti popularni u drugoj polovini dekae.

● **Hitachi i Texas Instruments** završili su razvoj 64 MB čipa. Prve isporuke očekuju se u januaru pod imenima obe firme.

● **Canon** najavljuje kvalitetan 3D softver koji radi na ovozemaljskom hardveru. Paket pod imenom *Kenderware* prodavače firma „Criterion Software“ koju je osnovao „Canon Research Europe“.

● **NEC, Toshiba i Sharp** snabdevaće „Nintendo“ 64-bitnim RISC procesorima. Tehnologija je „Mipsova“, a „Nintendo“ u saradnji sa „Silicon Graphicsom“ planira prodaju od osam miliona konzola godišnje.

● **Toshiba** će proizvoditi

500.000 4 MB DRAM-ova mesečno u novoizgrađenom malezijskom pogonu. Ovo je, ujedno, prvi slučaj da firme koje proizvode memorijske čipove u Ne-mačkoj i SAD otvore fabriku i u jugoistočnoj Aziji.

● **Samsung** namerava da ude među pet najvećih proizvođača hard diskova. Trenutna ponuda sastoji se od modela 125 MB, 178 MB, 250 MB i 356 MB. Do kraja godine očekuje se i model od 560 MB. Ko će od veći-lanstvene petorke (Quantum, Seagate, Conner Peripherals, Western Digital i Maxtor) ustupiti mesto Samsungu - još se ne zna.

● **Longshine** najavljuje prvi tajvanski DAT (*Digital Audio Tape* ili bolje DDT (*Digital Data Tape*)). Uredaje podržava format od 2 GB i firma do kraja godine planira prodaju 20.000 primeraka.

● **IBM** isporučuje nove VRAM-ove (dvoadresne grafičke DRAM-ove) od četiri megabita. VRAM-ovi imaju 8-bit block upisivanje za razliku od većine konkurentskih modela sa četvorobitnim paketom. (VG)



U OVOM BROJU

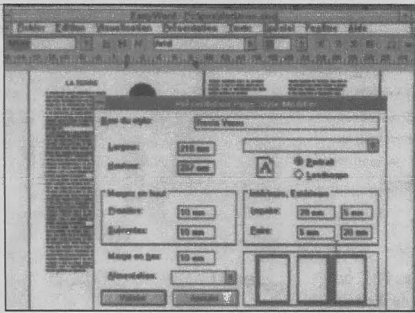
TEMA BROJA: CD revolucija
PC i CD: Vreme je za uključenje 7
CD softver: Blagodeti novog medija 9
Xplore 1 CD-ROM Pitera Gebrijela 12
Amiga i CD-ROM 14
CeDeTEKA 17
TEST DRIVE
HP Deskjet 310/550C 19
Prolink SoundPlus 20
AMD 486DX2 -50 Mhz Video Expert 21
Canon 5,25" floppy 22
Trident TVGA 9400CXI 22
Crni i beli miševi 22
Veliki IDE hard diskovi 23

TEST RUN
Idealist for Windows 23
Sanovnik 1.0 24
Distant Suns 25
McAfee SCAN 2.0 25
CIA World Fact Book 26
AMIGA SOFTMIX
Directory Opus 4 27
AmyBW 27
C Net Pro v3.0 28
AmigaGuide 29
MPrint 3.0 29
ATARI
Povratak Devpaka 30
DataLite v2.16 31
KOMPUTERSKE VODE U početku beše 33
FOTO-STRIP
ROM i RAM kupuju kompjuter 34
IZLOG 36
TEHNIKE
Pisanje uz pomoć računara (2) 36
I/O PORTA 38
KOMUNIKACIJE
Računarske mreže 40
BBS Politika i ProNET 41
SVET IGARA 55

Cat Box za Jaguara

EBP EasyWord

Tekst procesori su danas veoma razvijeni, ali su dostupni za upotrebu samo onima koji odlično poznaju takve programe. Svim početnicima softverska firma EBP pruža pomoć u softverskom paketu *EasyWord*. Ovaj program, naravno, nije na nivou nekog jačeg teksta procesora kao što su *Word Perfect* ili *MS Word for Windows*, ali je za početnike odlično rešenje. *EasyWord* pruža odličan pregled dokumenta, mogućnost ubacivanja slika, grafika i tabela u tekst i naravno, radi pod Windowsom. Košta 180 DEM. (MM)



Black Cat Design (dizajner kompjuterskih periferija i dodataka) i ICD su predstavili Cat Box - kompletan interfejs adapter za Atarijev 64-bitni sistem - Jaguar. Cat Box se priključuje direktno na AV/DSP Jaguarov port. Veličine je 6 x 1.5 x 1 inč i savršeno se uklapa u Jaguarovu liniju. Cat Box nudi veliki broj standardnih portova i to: S-Video, Composite Video, levi i desni audio izlaz, dvostruki izlaz za stereo slušalice. Analogni RGB Video, RS-232, ComLunx port i naravno DSP. Svi konektori su po industrijskom standardu (šta li bi bilo da je Sir Clive Sinclair dizajnirao ovo?) i tako i rade. Na RS-232 port je moguće priključiti modem, a ComLunx port omogućava povezivanje Jaguara i Lynx-a u mrežu zbog igara za više igrača ili eventualno zbog nekih drugih razloga.

Cat Box nije zatvoren sistem. Ima interni ekspanzioni konektor koji omogućava buduća proširenja. Za početak su predviđeni MIDI interfejs i interni modem. Cena ovog dodatka je samo 50 dolara. (BJ)

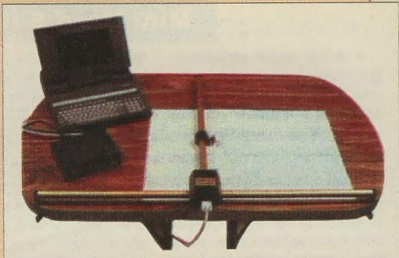
Loptice za trekbol

Firma Comp Aesthetics je objavila još jedan proizvod koji će vam ulepšati boravak uz računar. U pitanju su loptice za trekbol koje su rađene u raznim dezenima. Manji primerici ovih kugli su kompatibilni sa Macintosh PowerBook računarima. Veći primerici su kompatibilni sa *Kenigston, MicroSpeed i Curtis* trekbolima za Macintosh i PC. Izgled kuglica je različit i svaka od njih ima svoj naziv npr. Happy Face, Ying-Yang, Eye Ball... (MM)



Draftsman 100 portabl ploter

Ploter težak nešto preko dva kilograma koji, uz to, može da se sklopi i prenese na drugo mesto. Sa računarom se povezuje na klasičan način, koristi standardna HP-ova pera, a montira se na sto ili na zid. Brzina pokretanja pera je 9,5 inča u sekundi, a cena 1200 dolara. (TS)



dBase for Windows

Cena između 1000 i 1500 maraka za osnovnu i oko 2000 maraka za razvojnu verziju programa i pojava na tržištu između trećeg i četvrtog kvtrala 1994. je uglavnom sve što se sigurno zna o novonajavljenom „Borlandovom” proizvodu. Imajući u vidu da je preko 50 odsto svih baza podataka za PC pohranjeno u *dBase* formatu Borland se odlučio da na tržište iznese „pravi” *dBase* za Windows. Pri tome „Borland” energično ostaje na stanovištu da to neće predstavljati nikakvu konkurenciju njegovom proizvodu *Paradox* jer, u suštini, *dBase* nije neki napredan razvojni sistem već prosto treba da omogući korisnicima koji su navikli da rade u *dBase*u (i koji nemaju prevelike prohteve) da, ne izlazeći iz Windowsa, nastave svoj rad u programu u kome su navikli da rade. O tome svedoči i vrlo konzervativan izgled ekrana koji, u suštini, pruža samo ono što smo kod *dBase*a i u DOS-u videli. Naravno, promene u odnosu na prikazanu beta verziju su još uvek moguće. (VG)

PC Warehouse Virtuose Multimedia

Firma PC Warehouse prezentovala je svoj najnoviji multimedijalni računar. Iako nema izuzetne tehničke osobine, zbog obilja softvera koji nude ljudi iz PCW-a, predstavlja zanimljivu ponudu. Model *Virtuose Multimedia* ima



procesor 486 SX na 25 MHz, 4 MB RAM, hard disk mobile rack kapaciteta 120 MB, zvučnu karticu *Sound Blaster ASP 16*, mikrofon i

slušalice, floppy 3,5 inča, Panasonicov *double speed* CD ROM drajv, *low radiation* kolor monitor SVGA veličine 14-inča. Od softvera koji se dobija uz ovaj računar treba izdvojiti: MS DOS 6, MS Windows 3.1. Možda najvažniji softverski deo su CD verzije programa: *MS Works, MS Publisher, MS Money, Golf* i enciklopedija *MS Dinosaurs*. Cena ovog računara je 2900 DM. (MM)

Adaptec SlimSCSI

Novi Adaptecov proizvod je SCSI adapter namenjen notebook i PDA (ručnim) računarima sa slotom za PCMCIA kartice. Priključuje se vrlo jednostavno i omogućava povezivanje svih SCSI periferija, kao što su CD-ROM jedinice, štampači, skeneri, strimeri itd.

Uz uređaj dolazi i komplet softvera pod nazivom *SCSI-works*, za DOS i Windows, koji omogućava jednostavno dodeljivanje odgovarajućih drajvera za SCSI uređaje koji se priključe preko *SlimSCSI* interfejsa. (TS)





Mini Hard/Suoft scena

● **Cirrus Logic** nudi dva nova čipa - GD5429 i GD5434. Prvi je samo „pogrinovana“ verzija poznatog GD5428 dok je drugi potpuno novi 64-bitni GUI akcelerator namenjen prvenstveno PCI arhitektura.

● **UMC** odskora nudi čip koji objedinjuje SVGA GUI i IDE VLB Bus kontrolerske funkcije sa oznakom 85C418F-GP. Oznakom GP biće obeleženi svi „deep-green“ proizvodi „UMC-a“ koji imaju „veoma izražene power-management i energy-saving“ osobine (valjda se ne gase svaki čas). Uz čip idu odvojeni RAMDAC čipovi 70C178 (HiColor) i 70C188 (TrueColor). Agresivnom najavom od 170.000 čipova 418F mesečno „UMC“ staje ne

rep poslednjim dinosaurusima u grafičkom neakceleratorskom svetu - firmama „Trident“ i „OAK“. Novi je i čip 88C10-GP (akcelerator + IDE + sat + RAMDAC) za podršku PCI arhitekturi.

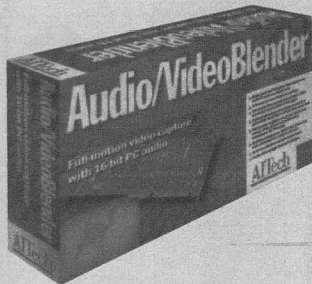
● **Macronix** takođe izlazi na tržište sa čipom MX86100 GUL, 64-bitni akcelerator za ISA i VLB arhitekture i, po rečima proizvođača, gotovo dostiže Cirrusov GD5434. U posebnim čipovima su RAMDAC (MX86491) i clock generator (MX8603).

● **Chronitel** nudi ultrabrz RAMDAC pod nazivom CH8598 ChronDAC. DAC u dve verzije radi na brzinama 100 i 135 MHz. Biće i viših rezolucija u True Coloru. (VG)

Audio/Video Blender

Firma „AITech“ nudi interesantnu karticu za kvalitetan audio/video capture - usmicanjav video sekvenci sa sve zvukom i u realnom vremenu. Display podržava 16 bita (64 Kboja), 15 bita (32 Kboje) i 8 bita (256 boja) i grebovanje NTSC i PAL signala. Istovremeno sa slikom snima se i 16-bitni zvuk sa jednog od dva zvučnika izvora (mikrofon ili line-in). Priložen softver snima u posebnom AITech formatu ali je moguća konverzija u uobičajene *Microsoft AVI* ili

Intel Indeo format. Ako već imate zvučnu karticu možete da se odlučite za jeftiniju varijantu (samo *Video Blender*). Pored ove dve kartice ista firma čitav niz *DTV* proizvoda koji uključuju audio/video enkodere i karticu sa integrisanim audio/video izlazom, kompresijom i *genlock/overlay* funkcijama. (VG)



3-D Arkade Video Game?

Dva japanska giganta su rešila da naprave malo reda na tržištu video igara. Reč je o kompanijama Sanyo i Taito koje su se udružile i zajedno rade na projektu trodimenzionalnih arkanidnih video igara. Sanyo je odgovoran za hardver (40 inčni auto-stereoskopski LCD 3-D ekran koji ne zahteva specijalne naočare za 3-D utisak), Taito radi na softveru i ovih dana (početak Aprila) bi trebalo da počnu testovi u Japanu. Komercijalna prodaja se očekuje uskoro, a kad će doći i do nas - ne znamo. Sanyo ima ideju da ovaj sistem zaživi i kao kućni, ali to nije baš sigurno pošto je njihov status na tržištu video igara jako loš. (BJ)

PC Defender

Firma American Megatrends predstavila je antivirus paket pod nazivom *PC Defender*. Za ovaj antivirus se smatra da je najusavršeniji program ove klase koji je ikada napravljen. *PC Defender* štiti računar od „zaraze“ pre, posle ili nakon burovanja računara. Dobija se sa hardverskim dodatkom u vidu kartice *Boot Monitor Card* koja štiti računar od *boot virusa* kakvi su Michelangelo, Azusa, Stoned... Opcija *Activity Monitor* štiti kompjuter od virusa i tokom rada. *Anti Virus Maintenance Utility* vam dozvoljava da skenujete, odstranjete i zaštićujete fajlove od mogućih zaraza. (MM)

CaTTamaran, drugi put

Pre tri broja smo vam preneli nezvaničnu vest o novom ubrivaču za TT-a. Evo zvaničnih informacija.

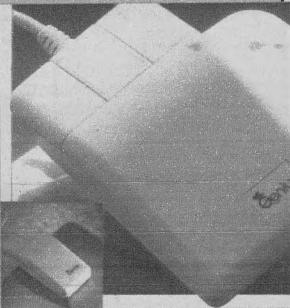
Veličina kartice je 1 x 2 inča. Instalacija je jednostavna ili kako se kaže „plug and play“. U svakom trenutku je moguće isključiti ubrivač i vratiti se na staro. Što se brzine tiče, testovi pokazuju povećanje brzine CPU-a u proseku od 50%! To će reći, da ako imate standardnog TT-a sa test indeksom 1.0 (bez aktiviranog NVDI-ja ili Quick TT-a), uz aktiviran CaTTamaran indeks raste na 1.3 ili čak na 1.6, što zavisi od vrste aplikacija, iskorišćenja procesora, koprocesora...

Evo malo brojki radi boljeg upoređivanja: Normalan TT: 559% je brži od standardnog ST-a sa TOS-om 1.4 TT+CaTTamaran: 724% brži od ST-a sa 1.4 TOS-om.

Ako pri tom imate instaliran NVDI drajver stvar se drastično menja - na bolje. CaTTamaran vaš procesor tera da radi na 48 MHz, i što je vrlo bitno radi na svim verzijama TT matičnih ploča (testiran je na 8 verzija). Cena je čak i za naše prilike sitnica - samo 100 dolara. Proizvođač: Cybercube Research Limited, 126 Grenadier Crescent, Thornhill L4J 7V7, Ontario, Canada. (BJ)

Genius HiMouse Lite & Slim-Lite

Optički miševi nisu naročita novost; proizvode se već godinama. Značajna informacija je da poznati tajvanski proizvođač miševa KYE (KUN YING Enterprise) pored čitave serije miševa u gami *Genius* proizvoda sada ima i optičke modele. Da poseđujemo, optički miševi nemaju pokretnih delova, ne pričaju se i, uopšte, teže otkazuju poslušnost a, što je najvažnije, veoma su precizni. Jedini uslov za uspešno korišćenje je da ih koristite na naročito podlozi jer samo na taj način je omogućeno optičko očitavanje položaja miša. *Genius HiMouse Lite* je model sa tri tastera i dolazi sa podlogom, drajerima na disketi, programom *ZSoft PC Paintbrush IV* i adapterom sa 25 na 9 pina. *Genius HiMouse Slim-Lite* (na manjoj slici) je Microsoft-kompatibilni model sa dva tastera, nešto manjih dimenzija. Uskoro ih očekujemo i na domaćem tržištu. (TS)

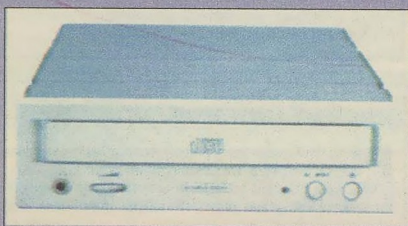


Novosti iz Aztecha

Nekoliko interesantnih noviteta stiže nam od poznatog proizvođača zvučne kartice *Sound Galaxy*. Tu je, pre svega, nova 16-bitna kartica nazvana *Sound Galaxy Nova 16*. Kartica je kompatibilna sa

MPEG dekompresiju koja će omogućiti reprodukciju 74 minuta full-motion videa sa 12 cm diska.

Od novih komponenti biće sačinjena i da nova MM kompleta nazvana *Voyager* i *Asteroid*. Oba kompleta sadrže karticu *NOVA 16* i *CD268-01A* dražev. Razlika je u tome što u *Voyager* dobi-



Sound Blaster MS Windows Sound System i *AdLib* standardima, sempleju stereo na 16 bita sa frekvencijom do 48 kHz. Podržava *Sound Blaster MIDI* i *Roland MPU 401 MIDI*, a 22-glasni sintisajzer može da se dogradi sa FM verzije na *WaveTable* tehnologiju (semplovi instrumenti). Uz karticu ide i shareware igra *DOOM* koja koristi sve prednosti naprednijih zvučnih kartica.

Novi proizvodi su i *CD A 268-01A* i *CD A 268-031A*, vrlo kviliterani CD-ROM uređaji koji sa „Aztečevim“ softverom *UltraCD cache utility* postizu transfer od preko 6,5 MB/s uz pristup brži od 60 ms. Podrazumeva se, naravno, čitanje svih savremenih formata uključujući i „Kodakov“ *Multisession Photo CD*. Interesantniji je, ipak, model *CD A 268-031A* koji možete da priključite na najobičniji HD IDE kontroler (kao disk D) pa tako ne morate da imate poseban kontroler ili zvučnu karticu sa odgovarajućim kontrolerom.

Za manje od 500 dolara moći ćete da nabavite i novotariju nazvanu *Aztech Explorer*. Stvar sadrži veoma brzi CD-ROM dražev, integrisanu 16-bitnu zvučnu karticu sa *WaveTable* sintisajzerom i, kao prilog, devet CD naslova. Uređaj je eksterni, lako se instalira i premašuje zahteve koje postavlja MPC II standard. Uzori se očekuju u aprilu, a masovna proizvodnja u junu do kada „Aztech“ najavljuje i opcionu karticu za

jate mikrofon i aktivne zvučnike (sa pojačalom) i sedam CD naslova, a u *Asteroid* samo slušalice i četiri CD-a. Cene su 400 i 500 dolara.

Ako pomenemo i „Aztečovo“ video rešenje zvano *Video Galaxy* koje sada možete da proširite *Teletext* opcijom možemo samo da žalimo što na našem tržištu jedan prodavac obiljnije ne nudi ove izuzetne proizvode. (VG)

Podloge za svakog

Firma Moustrak bavi se proizvodnjom egzotičnih podloga za miševe. Jedan od novih „modela“ je podloga za miša sa detaljima iz *Star Trek*. Cene podloga se kreću od 10 do 16 dolara. (MM)



DODATNA OPREMA ZA COMMODORE 64/128

COMMODORE 64 II
RESET TASTER
CENTRONICS KABEL
KABL TV - C-64/128
MIŠ ZA C-64
KUTLIJA ZA 100 disketa 5,25"
SENZORSKI DŽOJSTIK
ISPRAVLJAČ ZA DISK 1541 II
DISK DRIVE 1541 II ZA C-64
ISPRAVLJAČ ZA C-64
KASETOFON ZA C-64/128
RAZDELNIK
UDRUŽIVAK



AMIGA 1200, 1200HD, 600, 600HD, 500, 500+, 4000
računar godine, ugrađena je disk jedinica 3,5",
moćno priključenje na TV. Garancija 6 meseci.

**HARD DISKOVI
ZA AMIGU 1200 I 600
40, 80, 120 I 200 MB
NAJNIZIJE CENE!**

EPROM MODULI

u plastičnoj kutiji sa resetom koji resetuje sve programe. Jednostavno priključenje. 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

tornado DOS (ubran rad diska),
turbo 250, monitor 49152

! NOVO !

Otkup polovnih i
prodaja
repariranih računara

ZAMENA STARO
ZA NOVO

DODATNA OPREMA ZA AMIGU:

MONITOR 10845
DISK DRIVE
MEMORIJA 512 KB ZA A500
ISPRAVLJAČ
TV MODULATOR
CENTRONICS KABL
MIŠ, PODOGA
KUTLIJA ZA 80 disketa 3,5"
VEZNI PORT AMIGA
SMART KABL TV-AMIGA
TRACKBALL

INTRUDER
PYTHON
COMPETITION
PRO SPECIAL
QUICK SHOT II PLUS
QUICK SHOT TURBO
QUICK JOY
SUPERCHARGER
MAVERICK



COMPETITION PRO
sa mikroprekidačima



QUICK SHOT II
sa automatskim
pucajem



BLUE STAR
sa mikroprekidačima,
automatskim pucajem
i usporajem



QUICK GUN
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. 011/156-445, 158-265 i 641-155 lokal 528

Vreme je za uključenje

Da li da nabavite CD-ROM dražj odlučite dok još možete. Uskoro verovatno nećete moći da odlučujete - jednostavno ćete morati da ga imate. Pri tome ste u boljoj situaciji ako još niste nabavili CD-ROM jer je verovatno već zastareo, spor - sve u svemu nikakav

Prvi CD-ROM uređaji predstavljali su samo malo poboljšane audio CD plejere sa rešenim digitalnim prenosom podataka. Shodno tome njihove tehničke karakteristike bile su relativno skromne. Podsetimo se da audio CD mora da prenese dva zvučna kanala semplovana na 44,1 kHz u 16-bitnoj rezoluciji što predstavlja prenos od 176 sirovih kilobajta. Namerno naglašavam da se radi o sirovim kilobajtima jer podaci druge vrste sadrže i gomilu dodatnih informacija. Da li ste, na primer, znali da na bajt podataka na disketi ili hard disku imate još bajt dodatnih

znači da je na svakih 128 KB jedan bajt bio pogrešan. Za audio primene to je moglo da prođe jer se greška primećivala kao slabo čujno pucketanje što je, opet, moglo da se ublaži oversampling metodama (čitaj više puta - nađi srednju vrednost - i to je to). Kompijuterska netolerantnost prema greškama bila je uzrok znatno višoj ceni CD uređaja koji su bili namenjeni kompjuterima i koji su morali da imaju precizniju mehaniku.

Šarene knjige

Sve tehničke specifikacije koje treba da zadovoljava uređaj za muzičke CD-ove, kao i

godine nosili su ponosno nalepnicu sa oznakama da poštuju CD-XA (eXtended Architecture) standarde.

Vidi, bez kompjutera...

Sve se ovo, naravno, odnosi na CD-ROM uređaje namenjene PC-u, a ostali padobranici potrudili su se da "zakomplikuju stvari". „Philips“ je stvorio CD-I (CD Interactive) standard kao podvrstu igračke konzole na koju se samo priključuje pad sa kursorima i prekidačima za pucanje. Sprava nije predviđena za priključivanje na kompjuter ali omogućava interaktivno korišćenje pa je pogodna za tip igara kao što je na primer Critical Path koji se sastoji iz niza sekvenci čiji redosled zavisi od igračevih (prilično siromašnih) poteza. Sledeći običaje prethodnika „Philips“ je svu dokumentaciju smestio u „Green Book“.

Na ovaj standard oslanjaju se mnoga „nova“ rešenja. „Panasonic“ i „Matsushita“, na primer, primenjuju 3DO standard koji je u suštini nešto poboljšan CD-I. Takođe je malo poznato da je CD-TV (Commodore Dynamic Total vision), pa prema tome i Amiga CD32), takode modifikacija CD-I standarda. Zajedničko za sve ove standarde je što se interakcija sa korisnikom svodi na to da od pritiska na dugme zavisi samo koja će se od video sekvenci snimljenih na CD prikazati na ekranu.

„Orange Book“ donosi nove standarde koji se odnose na rekordabilne CD-ove. Kako se ova knjiga pojavila mnogo pre nego što su se dotični CD-ovi omasovili revidirana je i pre nego što je bilo ko počeo da je primenjuje. „Kodak“ je uveo nove propise koji se odnose prvenstveno na zapisivanje slike na CD. Uvedeni su pojmovi kao što je Multisession (više „traka“ sa podacima kojima može da se pristupa istovremeno pod uslovom da imate Multisession Drive ili, u prevodu, dražj sa bar dva lasera za čitanje).

I za kompjuter

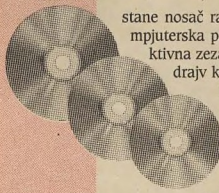
Proizvođači CD-ROM uređaja vrlo agresivnom politikom cena trude se da CD ipak po-



informacija. Tako je, zbog svega rečenog, CD-ROM kao memorijski medijum bio prilično spor.

Brzina prenosa, na primer, retko bi premašila 150 KB/s uz prosečan pristup podacima od oko 300 ms. Značajan korak u kompjuterizaciji CD-a predstavljalo je poboljšanje tehničkih karakteristika. Prvi CD uređaji (audio) imali su relativno uvećalu pojavu grešaka pri očitavanju podataka. Greška se, u proseku, javljala na svakih 106 bita, što

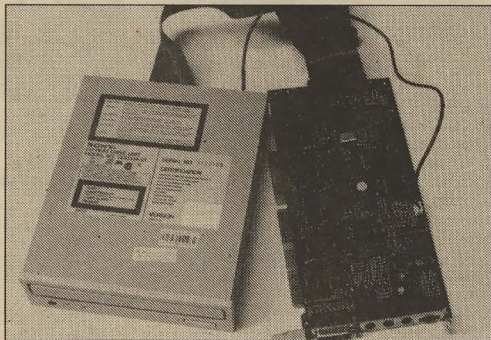
način zapisivanja podataka, pedantno su zapisane u dokumentu koji je nazvan „Red Book“. Rasprava je nastavljena u tom duhu pa su slične specifikacije za CD-ROM uređaje zapisane u sličnu knjigu koja je sada nazvana „Yellow Book“. Različite vrste podataka zahtevale su i podrobniji opis za njihovo snimanje na CD pa je CD-XA proširenje. „Žute knjige“ u kome su posebno opisani podaci za skladištenje zvuka, slike, animacije i „običnih“ podataka. Uređaji od pre otprilike pola



stane nosač raznovrsnih podataka i kompjuterska periferija, a ne puka interaktivna zezalica. Malo je verovatno da drajv koji kupite nema dvostruku brzinu prenosa (double-speed, oko 300 KB/s), da nije po CD-XA standardima i da ne podržava „Kodakov“ multisession rad. Ako baš uporno želite da uštedite kupujući neki od zastarelih modela brzo ćete ustanoviti da je razlika u ceni smešna (recimo 20-30 maraka) u odnosu na najnovije modele. Proizvođači očigledno žele da ohrabre kupce u kupovini najnovije tehnologije. Nekolicina proizvođača (Sony, Panasonic, Mitsumi, Philips...) krenula je na tržište sa velikim serijama pa su to, ujedno, i najčešći modeli koje možete da nađete na tržištu.

Na žalost, iako su se dogovorili o načinu zapisivanja podataka na CD nisu se dogovorili o hardveru, pa srećemo tri vrste različitih konektora. Da zabuna bude veća, sva tri konektora poštuju, u suštini, karakteristike IDE interfejsa, ali sa različitim rasporedom nožica i parametrima. Tako CD-ROM uređaj ne možete da priključite na HDD kontroler iako imate samo jedan hard disk. CD-ROM se priključuje na poseban kontroler ili (češći slučaj) na zvučnu karticu koja obično ima

CD-ROM jedinica sa zvučnom karticom koja ima ugrađen CD-ROM kontroler



bar jedan od tri najčešća konektora (Sony, Panasonic, Mitsumi). Neretko bolje kartice imaju sva tri konektora pa možete da dokupite bilo koji od drajvova.

Kako i šta kupiti

Verovatno najboljeboljni način za nabavku i instalaciju CD-ROM-a predstavlja kupovina kompleta koji se obično naziva „Multimedia Bundle“ i koji sadrži zvučnu karticu, CD-ROM uređaj, nekoliko CD naslova i nešto od galanterije (zvučnice, slušalice, mikrofon...). Komponente koje dobijate su obično dobro usklađene i nema problema sa instalacijom.

Ako ste već kupili zvučnu karticu (kao naš drug Goshka) koja ima Mitsumi konektor možete slobodno da dokupite bilo koji drajv sa

sopstvenim kontrolerom. Rešenje, u suštini, ima samo jednu malu manu. Naš pomenuti drug ima I/O karticu, grafičku karticu, zvučnu karticu, strimer i još nekolicinu sitnica koje bi, u dogledno vreme, mogle da spreče njegovu časnú nameru da nabavi Video Blaster. Računica je jasna - mnogo kartica uvek zauzima i mnogo slotova.

Treće rešenje je poSCSIvanje vašeg kompjutera. Jednostavno rešite da kupite SCSI kontroler, SCSI hard disk i SCSI CD-ROM. To vam otvara mogućnost za kupovinu još ponekog SCSI uređaja kao što je skener, DAT... Uz pomoć T.M.Comp.-a instalirali smo SCSI kombinaciju uz pomoć nekoliko SCSI kontrolera i dobili zaista dobre rezultate. Ovakve kombinacije ubedljivo najbrže rade iako test programi ne pokazuju uvek najveću brzinu. Malu prepreku mogla bi da predstavlja nešto komplikovanija instalacija koju bi trebalo



poverti nekom iskusnijem. Ako to sami radite pročitajte najpre pasus o terminatorima na kraju SCSI kablova.

IDE ili ne ide

Mnogo je verovatnije da ćete, ipak, kupiti neki od uobičajenih IDE uređaja. Nakon hardverske instalacije sledi učitavanje softvera

koji se sastoji od device drajvera koji se ubacuje u CONFIG.SYS i predstavlja sponu DOS-a sa hardverom CD-ROM-a. Drugi deo softvera je Microsoftov MSCDEX.EXE koji se ubacuje u AUTOEXEC.BAT i pomoću koga DOS prepoznaje CD-ROM kao jedan od diskova sistema.

Iako je uvek priložen instalacioni program koji sreduje ove datoteke obično se javlja problem oko verzije MSCDEX-a koja je priložena uz CD uređaj. Može lako da se desi da imate instaliran DOS 6.2 (kod nas je to bar jeftino), a da ste kupili CD-ROM uz koga je priložen MSCDEX za DOS 6.0. Pored neprijatne poruke „Incorrect DOS version“ problem je obično i u tome što nigde u priručnicima ne piše šta treba da uradite. Evo rešenja. Jednostavno iskopirajte MSCDEX.EXE iz DOS

direktorijuma na mesto odakle ga poziva AUTOEXEC.BAT.

Da bi sve radilo kako treba može se „pročakati“ još nekoliko sitnica. Na primer, u MSCDEX-u dodajte poneki buffer da bi komunikacija tekla brže (parametar /M:xx) i prebacite ih u višu memoriju (/E). Ukoliko je moguće prebacite transfer na neki od slobodnih DMA kanala (najčešće DMA 3) jer je to jedini način da vam slika i ton kod novijih igara budu sinhronizovani (sve se podešava u CONFIG.SYS-u). Čitajte uputstva: u njima obično ima dovoljno informacija.

Uz sveca i tropar

Šta sa ostalim komponentama? Može se desiti da vam igrice deluju sporo iako ste kupili „najnoviji“ CD-ROM uređaj. Možda je vreme da vidite ostatak sistema. Neke igre instaliraju Video for Windows drajvere kojima pregledate video (.AVI) datoteke. Ako imate stariju VGA karticu vrlo je verovatno da neće moći da „ispucava“ 24 slike u sekundi. Ako dodamo da nova verzija VFW 1.1 radi sa većim „ekranom“ može da se desi da vidite tek svaku treću ili četvrtu sliku.

Slična situacija može da vas zadesi ako baš hoćete da igrate igre čije su animacije snimljene u MPEG ili JPEG formatu. Radi se o specifičnim formatima koji imaju veliki stepen kompresije pa na CD može da se smesti više slika i animacija. Međutim, da bi kompjuter dovoljno brzo radio sa ovim formatima mora da bude opremljen karticom koja ima hardversku dekompresiju ili, ako nemate takvu karticu, morate da imate jak procesor sa mnogo memorije koji bi sam obavljao dekompresiju podnošivim brzinom uz sve ostale poslove koje treba da obavlja.

Osvrtno se ponovo na propisane MPC preporuke. Da bi se kompjuter nazvao multimedijalnim mora da ima double-speed CD-ROM drajv, zvučnu karticu sa osmibitnim samplerom na barem 11 kHz i FM sintisajzerom sa bar 9 glasova, grafičku karticu koja prikazuje 640 x 480 u HiColor režimu (32 000 boja), 386 DX procesor sa 4 MB RAM-a i hard disk od bar 170 MB. Ovakva konfiguracija morala bi da vam omogući nesmetano uživanje u CD izdanjima, bar za sada. Svako dodatno poboljšanje korisno je već sada.

Voja GAŠIĆ

Blagodeti novog medija

CD-ROM je trenutno glavni hit u svetu. Prednosti koje omogućuje, pre svega smeštanje velike količine podataka i brz i efikasan pristup istima, dale su softverskim kompanijama podsticaj za razne ambiciozne projekte

Prvo su na red došle razne enciklopedije, atlasi, kuvari, medicinski priručnici, rečnici i slične glasovne knjižurne koje skupljaju grašinu po policama. Potom su se proizvođači softvera okrenuli nešto jednostavnijim zbirkama pa je tako u saradnji sa „The Sporting Newsom“ pokrenuta serija multimedijalnih CD-ROM izdanja o najpopularnijim sportovima.

The Sporting News Pro Basketball Guide drugi je po redu naslov iz te serije (prvi je, naravno, bio o najvažnijoj sporednoj stvari na svetu - fudbalu). Pored gomile statističkih podataka o prvenstvima i rezultatima, tu su biografije svakog igrača NBA lige, „istoričari“ klubova i ti-

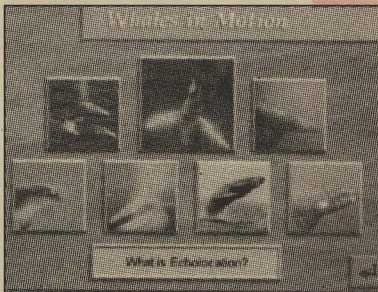
željenu lokaciju i uživate u 45-minutnoj projekciji podvodnog sveta, lukavo smeštenoj u okvir podvodne maske, kako bi utisak bio realniji. Oni željni podvodnih avantura mogu se čak dati i u potragu za potonulim blagom.

A ako vas od svih stanara morskih dubina najviše interesuju kitovi, *In the Company of Whales* („U društvu kitova“) provedete prijatne trenutke. Program sadrži komentar naratora, kolekciju video i audio snimaka, fotografija i tekstova renomiranih stručnjaka iz ove oblasti. Sa pojedincima od njih pravljeni su čak i video intervjui koje takođe možete pogledati kroz zanimljiv pitanje-odgovor dijalog. Ako vas zanima šta je ekološkija, kroz ovaj program ćete možda konačno saznati kako kitovi koriste sonarne signale za komunikaciju (ljudbavni zov kita grbavca svakako će ostaviti utisak). A za „kitofile“ tu su i najdetaljniji podaci o evoluciji kitova, čulima, migracionim šemama, pa čak i intimnosti kao, recimo, da li kitu smrdi iz usta? (*Da.*)

Ako vas potraga za potonulim blagom iz *Ocean Below* ne zaintrigira dovoljno, *Titanic* će to svakako uraditi. U pitanju je CD-I izdanje, dakle interaktivni dokumentarac koji se bavi istraživanjima Dr Roberta Balarda, najupornijeg tragača za olupinom „Titanika“. Glas naratora koji vas vodi kroz film pripada Patriku Sjuartu iz serije „Star Trek: The Next Generation“. Disk sadrži više od 2500 slika, skica i fotografija, 25 minuta MPEG video snimka i muziku iz tog perioda. Uz vaše vodstvo, „Titanik“ možda ne bi potonuo.

U slučaju da želite radikalne promene u desktopu svog Windowsa, a imate

para na banjanje, *CD-Blaster* je prava stvar. Ovaj CD-ROM sadrži gomilu vrlo zabavnih i neobičnih zvukova, glasova, digitalizovanih slika, crteža, karikatura, video snimaka,

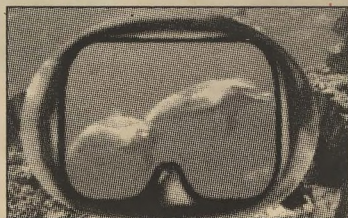


In the Company of Whales

zvučnih ikona, screen savera, različitih oblika kurzora, i mnogo drugih lodorija koje možete pridružiti kroz Control Panel i stvoriti potpuno nov Windows.

Za decu i detinjaste

Pre nekoliko dana naš glavni urednik žalio se kako mu njegova kćerica Ivana traži novu lutku, četvrtu po redu, iz serije raznobojnih krznenih lutkica. *Ako nastaviš tim tempom, vajkao se dotični, upropastiće me, jer postoji desetak takvih lutkica, sve u različitim bojama. Ko ti je za to kriv, odgovori mu Gaša zvani „Kanal“, ja sam svog Vladu od malih nogu navikao na kompjuter i takvih problema nemam - samo očas promenim paletu i svi srećni i zadovoljni.* Za najmlađi uzrast koji je odgajan slično Gašinom Vladi, „Broderbund Software“ ima seriju šarenih bajki na CD-ROM-u. To je, u stvari, edukativni softver, a poslednje izdanje je čuvena priča o trci zeca i kornjače (*The Tortoise and the Hare*). Dok teče priča i glas naratora, isti tekst je ispisan na ekranu i svaka izgovorena reč se podvlači, kako bi deca naučila engleski. Klikanjem na bilo koji lik na ekranu dobijaju se odgovarajući podaci o stvarnim osobinama određene životinje ili biljke. Naravno,



Ocean Below

rečnik, atlas, kuvar, medicinski priručnik, rečnici i slične glasovne knjižurne koje skupljaju grašinu po policama. Potom su se proizvođači softvera okrenuli nešto jednostavnijim zbirkama pa je tako u saradnji sa „The Sporting Newsom“ pokrenuta serija multimedijalnih CD-ROM izdanja o najpopularnijim sportovima.

Čuti i plivaj

Kada je već reč o takvom informativnom softveru, posebna pažnja pridata je podvodnim istraživanjima i događanjima. Trenutno postoji više aktuelnih naslova koji se bave morskim temama. *Ocean Below* vodi vas na 17 podvodnih lokacija u 5 vodenih regiona na našoj planeti. Pre obilaska možete se informisati o opremi koja se koristi za podvodna istraživanja. Na odgovarajućem ekranu dobićete, klikanjem na pojedine delove opreme, iscrpne podatke o funkciji predmeta i načinu njegove upotrebe. Potom izaberete

sve je praćeno živahnim veselim melodijama i ispunjeno ljupkim duhovitostima kako bi deci pažnja bila zaokupljena događajima na monitoru.

A „Beleške jedne Ane“ u CD-ROM verziji zvale bi se *Hawaii High: The Mystery of the Tiki*. To je prvo u seriji izdanja pravljenih specijalno za devojčice i to mladice tinejdžerke.

Kreator je Tina Robins, umešnica koja je svoje prste umešala u legendarnu Barbiku. Ovde je stvorila interaktivnu avanturicu sa strip-ski dizajniranim likovima, u kojoj glavna junakinja Dženifer upada u potragu za blagom skrivenim na Havajima. Da bi potencijalna igratičica kojoj je ovaj CD-ROM namenjen rešila misteriju zajedno sa svojom kompjuterskom drugaricom Dženifer, moraće da odgleda seriju fantastično urađenih animacija edukativnog karaktera. Primarni cilj ovih animacija je upoznavanje sa geografijom i istorijom Havajima, a usput se saopštavaju i podaci bitni za dalji tok igre.

Može li sve sa papira na ekran?

Kad spomenusmo reč strip... iz nepoznatog razloga, mali ljudi u belim mantilima naučili su da na kompjuterske monitore prebace sve što im padne na pamet. Zaključili su da bi stripovi mnogo bolje izgledali na ekranu, pa je tako proizvedena serija CD-ROM-ova sa super-herojima u glavnoj ulozi. Prva izdanja su *Prime, Freez i Hardcase*, pa će se u zavisnosti od reakcije tržišta nastaviti sa takvom praksom. Uz malo sreće, ovaj poduhvat bi trebalo da doživi finansijski krah (*prim. N.Y.*). Jajoglavi su pogrešno shvatili suštinu stripa, očigledno ne pohađajući redovno nastavu kod Bogađana Tirmanića i misle da je dovoljno poslagati na ekranu šarene sličice i stvar će „hodati“. Suština kompjutera kao medija je u interakciji konzumenta i događaja pred njegovim očima, a stripove treba ostaviti na starom, dobrom papiru koji čak ne mora biti ni naročito kvaliteta (to stripu čak daje i onaj karakteristični šmek koji ga čini osobenim medijem).

No, ostavimo se stripova i vratimo se takozvanoj „obiljnoj“ literaturi i njenom sudretu sa CD-ROM-om. *Bronte Sisters i Like the Dickens* su neki od naslova koji se bave savranim delima književnih klasika. *Bronte Sisters* sadrži, pored „Orkanskih visova“, „Džejn Ejr“ i ostalih dela i brojne skice, crte-

že i naravno iscrpne biografije i manje poznate informacije o životu i radu Emili i njenih sestara. *Like the Dickens* su multimedijalno suočava sa ulicama Londona 19. veka. Sem sveobuhvatnog opusa Čarlsa Dikensa, dakle romana, poema, članaka, kratkih priča, pozorišnih komada, tu je i pozamašan rečnik obiljnija i manje poznatih termina viktorijske Engleske. Takođe su tu i video snimci karakterističnih scena iz pozorišnih postavki najpoznatijih Dikensovih romana, kao „Oliver Twist“, „David Koperfeld“ ili „Veliko iščekivanje“.

Bubice sa „Bubama“

Upotreba CD-a u video industriji još uvek je u svojoj ranoj fazi. Svega nekoliko filmova je za sada prebačeno na CD-: „Top Gun“, „Fatal Attraction“, „The Hunt for Red October“, „Black Rain“, „Apocalypse Now“, „The Firm“, „Indecent Proposal“... Koja je tehnološka prednost CD-a u odnosu na kasetu ne treba ni spominjati. U sadržajnom smislu, prednost čemo najjednostavnije objasniti analizom ponude u CD-ROM izdanju *A Hard Day's Night*, klasičnog filma legendarnih Bitlsa. Disk sadrži podatke koji prate filmsku radnju na

7:59 pm



CD-Blaster

other one in 1944. The hare couldn't understand how the slow-moving tortoise could accomplish anything.



The Tortoise and the Hare

nov, jedinstven način. Na primer, možete po želji čitati originalni dijalog koji se pojavljuje ispod filmske slike, što je veoma korisno kod klasično nerazumljivog engleskog naglasaka liverpulske četvorke. Čak je ubačena i neka vrsta igre pitanica i odgovora: „Šta je Ringo upravo rekao?“, ili „Zašto se u ovoj sceni ne pojavljuju sva četvorica Bitlsa?“, ili „Koja je još filmove pored ovog režirao Ričard Lester?“. Sledeća korisna stvarčica je obeležavanje određene scene filma i mogućnost njenog zaista trenutnog pozivanja u bilo kom trenutku (za razliku od memorije na kasetnim video rekorderima,

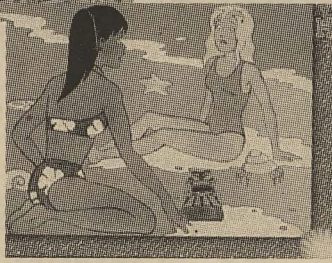
gde je ipak potrebno sačekati premotavanje trake). Postoje bar dva člana naše Redakcije čija omiljena scena iz filma „Ime ruže“ počnje u 46. minutu i svršava se u 48. Naravno, u ovakvoj koncepciji filma na CD-u tu su još i standardno zanimljivi tračevi, anegdote iz rada na filmu, biografije glavnih glumaca i režisera... Pored besprekorno dobre reprodukcije zvuka, propratni materijal CD-ROM izdanja ovakvog filma premašuje mogućnosti standardnih kućnih video rekordera.

Zbirka za filmofile

Rekli smo da je u početku CD-ROM najširniju primenu našao kao „sabitri centar“ velike količine podataka o određenim temama. Multimedijalna *Cinemania* predstavlja možda najatraktivniju od takvih zbirki, posebno izdanje za '94. godinu. Pre svega tu su, naravno, biografije znamenitih ljudi iz istorije filmske umetnosti. Zatim, trenutni pregled filmovegije po nekoliko različitih kategorija - režiseri, glumci, žanrovi, dobici Oscara i slično. Zanimljivo za filmske poslenike može biti i to što se mislilo čak i na takve detalje kao što su različiti naslovi rimejk filmova. Traženjem filma „Switching channels“ dobićete podatke i o prethodnicima - „His Girl Friday“ i „Front Page“. Karakteristični inserti iz legendarnih filmova (do duše, maksimalne dužine 20 minuta) šokaćete vas od duela Darta Vejdera i Luka Skajvofera laserskim mačevima do „Rick's Caffe American“ gde „Sem to svira ponovo...“ Nizvučna komponenta nije zaboravljena - na poznatije filmske teme od „Džemsa Bonda“ do Morikoneovih majstorskih kreacija ispunice sva vaša očekivanja spram kvaliteta zvučne kartice.

Cinemania nije jedini filmski vodič (ili filmska enciklopedija, kako vam drago). Zaista impozantna masa sličnih izdanja (ali daleko slabijeg kvaliteta) zadovoljiće veliki broj filmofila. Neka od tih izdanja, kao recimo *Movie Select*, preporučuje vam filmove na osnovu par osnovnih kriterijuma koje im date i to na začudujuće inteligentan način. Ako izaberete, recimo, žanr naučne fantastike i kao dva omiljena filma navedete, na primer, „Ratove zvezda“ i „Bliske susrete treće vrste“, kao preporuku dobićete „Zvezdane staze“ što svakako sadrži mnogo više zajedničkih podžanrovskih odrednica sa pomenutim filmovima nego, recimo, „Totalni opozit“ koji takođe ulazi u domen naučne fantastike.

„Postojeće igre i postojaće filmovi. I postojaće igre za koje će vam se činiti kao da sami



Hawaii High: The Mystery of the Tiki

učestvujete u sopstvenom filmu. Na pragu smo nove ere zabave." Ovo su reči Đždžđa Lu-kasa, režisera CD-ROM igre *Rebel Assault*. Dobro ste pročitali - gospodin Lu-kasa režirao je video igru. A njegov kompanjon, Steven 7 Oskara

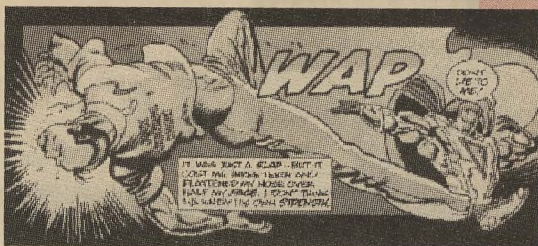
Spilberg dobio je odličan scenario, "The Dog" i čitajući ga shvatio da bi to možda bio poseban film, ali bi svakako bila fenomenalna CD-ROM igra. Shvaćeno - učinjeno. I Steven Spilberg se pozabavio režiranjem igre.

Nije ni čudo da se film-ski stvaraoci okreću ka

Cinema

kompjuterskoj industriji. Filmska industrija je ekspanzivno video igara izgubila svoje najbolje mušterije - uzrast od 13 do 25 godina. Tržište video igara postiglo je u 1993. godini zaradu od sedam milijardi dolara, što uveliko prevazilazi „bednih“ pet i po milijardi dolara od bioskopskih ulaznica. Svaka hit igra može da zaradi više od petsto miliona dolara što je cifra kojoj mogu da konkurisu samo „E.T.“ ili „Park iz doba jure“.

Pojava CD-ROM-a pruža veće izražajne mogućnosti svim filmadžijskim profesijama u stvaranju interaktivnog filma/ igre. Kvalitet grafike pre svega značajno menja mišljenje filmskih poslenika o kompjuterskim igrama, jer to više nisu mali zbrbljani sprajtovi koji lete po ekranu, već prilično uspešno digitalizovane scene snimljene prethodno filmskom tehnikom. Zvuk je, takođe, napredovao od psihodeličnog blobotanja do savršeno simpljovanih melodija, govora i šumova (dakle, osnovnih komponenti



Prime

filmskog zvuka). Zato stanovnici holivudskog Bulevara sunmaka polako okreću glave ka Silikonskoj dolini. Režiseri, producenti, snimatelji, montažeri, scenografi, kostimografi, scenaristi, kaskaderi, čak i glumačka imena kao Omar Šarif i Margot Kider, uključuju se u proizvodnju CD-ROM softvera, pre svega igara.

Kad Holivud umeša prste

Sherlock Holmes: Consulting Detective jedna je od prvih interaktivnih CD-ROM igara. Princip igre je prilično jednostavan. Na ekranu se odvija animacija - digitalizacija filmske scene u kojoj Šerlok Holms razgovara sa osobamaumešanim u slučaj koji istražuje. Na osnovu detaljke koje čuje u razgovoru igrač treba da upotrebi dedukciju u rešavanju misterije i tako uspešno okonča igru. Sve scene snimane su sa živim glumcima, obrađene i potom ubačene u program. Ista firma, „Viacom New Media“, izbacila je upravo na tržište igre *Dracula Unleashed*, koja se igra na isti način. Za igru je

Rebel Assault

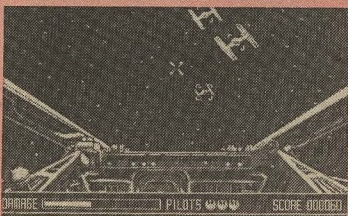
A long time ago in a galaxy far, far away...

U toku je građanski rat. Pobunjenički svemirski brodovi istrenirani u skrivenoj bazi izborili su prvu pobjedu protiv Galaktičke Imperije kojom čelničnom pesnicom komanduje Dan Vejder. Međutim Imperija je daleko od poraza i mnogi mladi piloti pridružuju se pobunjenicima u nadi da će zajedno osloboditi galaksiju.

Svi koji su gledali čuvene „Ratove zvezda“ neprevaziđenog Đždžđa Lu-kasa, ili bar igrali u kompjuterskom svetu ne manje poznati *X-Wing*, prepoznali su uvodne reči špice pomenutih remek-dela.

Rebel Assault je još jedan uspešan pokušaj da se obradi poznata tema građanskog rata u galaksiji, ovoga puta koristeći dalji napredak tehnologije, CD-ROM. Na nešto više od 420 MB smeštena je pucačica koja na najbolji mogući način iskorišćava grafičku i zvučnu mogućnosti CD-ROM drajvoja i zvučnih kartica.

Nalazite se u ulozu mladog pilota, početnika (Rookie) koji ima zadatak da ispuni petnaest misija (od trening letova kroz kanyonje i ruševine do konkretnih akcija kao što je napad na Star Destroyer) i doživiti



uništenje Zvezde Smrti. Prisutna su četiri načina igranja: pogled iz letelice kojom upravljate (najčešće X-Wing), pogled iznad letelice (bombardovanje), klasičan pogled iz letelice (kao u *X-Wing*u) i pogled iz ljudskog lika u borbama na zemlji. U svim slučajevima koristi se samo džojstik (ili miš u težoj varijanti) i eventualno "Space" za pauzu. Prelaskom nivoa (misija) dobijate šifre, tako da nakon gubitka svih životova ne morate igrati od početka.

Rebel Assault radi pod DOS-om i na hard disku zauzima samo 536 bajtova (veoma pohvalno). Mali poklon za kraj su šifre: Falcon, Anoa, Yuzzem, Brigia i Greedo. (GK)



Like the Dickens

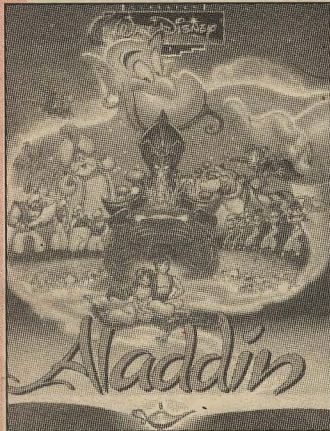
angažovano 43 profesionalna glumca, urađena je scenografija viktorijanske Engleske, kostimi, a čak je iznajmljen i pravi kuk koji je toliko pitom da su morali da ga pošalju na „prevaspitavanje“.

Angažovanje tolike mašinerije za izradu originalnih CD-ROM igara možda izgleda impresivno. Međutim, novitet u spajanju filmske i igračke industrije je da se još pri snimanju potencijalnog filmskog hita uveliko razmišlja o CD-ROM verziji, pa se u tu svrhu dosnivavaju posebne scene. Tako su Silver Stalone i Vesli Snaips proveli još dva



dana na snimanju dodatnih scena specijalno za CD-ROM verziju igre *Demolition Man* po istoimenom filmu. Isto je važno i za rad na filmu „Kosač 2“ - tri nedelje ekstra snimanja za „jajoglave gnjavatore“ koji će praviti igru. Posebna pikantija je *Alladin*, u kojem će biti dodatnih scena crtanih specijalno za video igru, ali radenih kao i ceo film, dakle ne na kompjuteru.

Rad na interaktivnoj CD-ROM igri zahteva daleko više truda i vremena nego snimanje igranog filma. U filmu glumac treba da po scenariju izvrši samo jednu određenu akciju. Za video igru glumac mora da odigra više



varijanti jedne iste scene - ako igrač postupi ispravno, ili ako pogreši, ili učini pravu stvar ali u pogrešnom trenutku. Tako su rađene igre *Critical Path* i *Mad Dog McCree*. Da ne pričamo o tome kako tipičan holivudski scenario sadrži u proseku oko 25 000 reči, dok scenario za interaktivnu CD-ROM igru prevazilazi 75 000 reči. Softverski gigant „Interplay“ udružilo se sa čuvenim „Paramountom“ za izradu CD-ROM verzije igre *Star Trek: 25th Anniversary* i angažovali su glumce iz originalne postave samo za snimanje dijaloga koji je pridodat nacrtanim likovima. Kada su dobili scenario, Vilijem Šatner (kapetan Kirk) i Leonard Nimoy (Spok) graknuli su uglas: „Gospode; pa ovde ima teksta za tri filma!“.

Do sada smo imali gramofonske ploče, kasetofonske audio kasete, nekoliko vrsta kompjuterskih disketa, mnoštvo različitih video kaset (profesionalnih i amaterskih)... Ujedinjenje formata koje sa sobom donosi CD verovatno će obezbediti jedinstveni multimedijalni uređaj koji će postati sastavni deo domaćinstva u vremenu koji je pred nama.

Enad VASOVIĆ

CD revolucija

Audio, video i...

Vlasnici Macintosha i CD-ROM drajva, fanovi Pitera Gejbrjela pripremite se! Imaćete prilike da uživate u radovima ovog izvrsnog umetnika na jedan nov način...

Kao što se i očekivalo, oblasti primene interaktivnog medija kao što je CD-ROM su mnogobrojne. Parče ove multimedijalne torte pripalo je i muzičkom tržištu. Od muzičke i lične biografije Beethovena, pa sve do tzv. „Sample CD-ROM“-ova (npr. „Zero-G Datafile 1-4“) na kojima se nalaze banke različitih zvukova spremnih za „skidanje“ od strane muzičkih producenata i Dj-eva. Bilo je samo pitanje vremena kada će početi da se pojavljuje nova vrsta „albuma“ na CD-ROM diskovima. Upravo prvi veći poduhvat iz ove oblasti predstavlja „Xplora 1 CD-ROM“ poznatog Britanskog pop muzičara Pitera Gejbrjela (Peter Gabriel). „Xplora 1 CD-ROM“ predstavlja pokušaj da se u velikoj ustaljenoj komunikaciji muzičar-slušalac unese nova dimenzija.

Xplora 1 CD-ROM

U Engleskoj pokrajini Wiltshire, okružena pašnjacima, kravama i obližnjom železničkom prugom, nalazi se stara zgrada u kojoj su smešteni Real World Studios (u daljem tekstu RWS) čiji je osnivač Piter Gejbrjel. RWS predstavlja jedinstvenu visokotehnološku kreativnu sredinu koja je sedište Gabrielove muzičke i video imperije. Ovaj centar se takođe bavi nizom kreativnih aktivnosti. U tim prostorijama su snimala i mnoga velika imena kao što su pop sastavi New Order i Happy Mondays. Tu se takođe nalazi i poznata organizacija Womad (World of Music and Dance) koja se bavi etno muzikom.

Piter Gejbrjel je oduvek bio veliki ljubitelj nove tehnologije, jedan je od prvih ljudi koji su koristili sampler (za znatilježne, bio je to *Fairlight CMI*), još u drugoj polovini 70-tih. Od tada je kroz njegove ruke prošao čitav asortiman raznih hard-disk recording sistema; čak je i sam dizajnirao jedan od njih u saradnji sa BBC-jem. Jasno je da je bilo neminovno da se Gabriel zagreje za takav način informacija kao što je CD-ROM kada se pojavio krajem 80-tih. Rezultat njegovog interesovanja je „Xplora 1 CD-ROM“, koji predstavlja prvi proizvod iz planirane serije interaktivnih proizvoda.

„Xplora 1 CD-ROM“ predstavlja veliki projekat u kome je učestvovalo preko 50 umetnika iz celog sveta. Pre svega, tu su audio i video klipovi sa zadnjeg albuma, prikazane scene i tehnike samog pravljenja videa. Gabriel je na disk stavio i deset sasvim novih radova iz oblasti savremene umetnosti. Tu su i



intervju sa umetnicima koji su radili na projektu, Gabrielovo objašnjenje o tome šta mu znači njegov rad, njegova diskografija, katalog RWS proizvoda, razni intervjui sa umetnicima RWS-a i drugima. Tu je i „Vodič kroz etno instrumente“. U njemu vam može biti prikazan način na koji se svira na njima, a ukoliko baš želite, možete i sami svirati ključni mišer po njima! Pruža vam se čak i mogućnost da izaberete instrumente koje želite i da ih čujete kako zvuče zajedno. Specijalitet na disku predstavlja tzv. remiks-strana gde se možete do mile volje baviti remiksovanjem Gabrielovih pesama na 4-kanalnom automatizovanom remiks plutu.

Sve u svemu, ovaj CD-ROM predstavlja jednu vrstu zabavnog interaktivnog dokumentarca, s time da je izbor uvek na korisniku. On će jednostavno da klikne na ono što ga zanima na ekranu i pojavice se, recimo, umetnik koji će pričati o dotičnoj temi. Da ce-li stvar ne bi izgledala isušive ozbiljno, dodato je nekoliko igrice, kao što je i „On Going Puzzle“ gde vam se, ukoliko skupite dovoljno stvari sa različitih delova diska, ostavlja poklon na hard disku! Tu su i iznenađenja među kojima je i „Psihodelična ljubavna bomba“ (!?). To je neka vrsta prijatne multimedije koju su autori vešto smislili radi opuštanja atmosfere.

Koliko tačno „Xplora 1 CD-ROM“ može da pruži zabave? Sve zavisi koliko, u stvari, želite vremena da provedete. Da bi, recimo, odgledali sav video (uzimajući da od svake informacije možete trenutno doći) trebalo bi vam oko 103 min. Da bi se odslušao ceo au-



dio treba još jedan sat. Vreme koje možete provesti praveći miksove isključivo zavisi od korisnika.

Tržište

Ali, zašto bi se za ovaj disk intereso-

vali ljudi koji nisu zagriženi fanovi Pitera Gejbrlija? Mike Large, izvršni producent, tim povodom kaže: „Ideja koja leži iza celog projekta jeste ta da svako voli da istražuje. Tako da će, iako možda nije u pitanju omiljena muzika ili video, svako biti zainteresovan da vidi šta i kako Piter i ostali umetnici stvaraju“.

Jedna od zanimljivijih stvari na disku jeste remiks sekcija gde imate priliku da remiksujete pesmu „Digging in the Dirt“ sa zadnjeg albuma „Us“. Iz tehničkih razloga može se raditi samo sa 4 trake uz 8-bitni mono kvalitet zvuka. U svakom slučaju može se provesti puno vremena igrajući se sa ovim jednostavnim automatizovanim mikserom pokušavajući da se izvuče nešto.

Da li je ovaj disk preteča nove vrste albuma i da li će ovo rezultovati potpunom remiksabilnim albumima? Gejbrli odgovara: „Nisam baš siguran da će stvari otići toliko daleko. Ali sam siguran da će ljudi moći da se udube u stvar. Veoma sam srećan zbog ideje da ljudi mogu da miksuju moje pesme, ali smatram da mnogi umetnici ne bi bili spremni da se otvore slušau do te mere“.

Ograničenja

Najveći problem predstavljaju ograničenja trenutne tehnologije. Nema sumnje da je Xplora 1 CD-ROM sjajan poduhvat ali očigledno je da jedan ovakav projekt uveliko dotiće limite dostupne tehnologije. Ukoliko očekujete TV kvalitet slike, bićete razočarani. Zbog kompresije video signala, najkvalitetnije video sekvence na disku imaju četiri puta sporiju brzinu obnavljanja slike nego TV. Neke od slika nemaju dovoljno dobru rezoluciju pa izgledaju grubo. Takođe postoje problemi sa audio-video sinhronizacijom jer Appleov „QuickTime“ video-klip plejer daje prioritet audio signalu, pa se ponekad dešava da slika malo kasni za onim što dolazi iz zvučnika.

Budućnost

Sledeći Gejbrlijev projekt, „Xplora 2 CD-ROM“, biće raden sa materijalom već spomenute organizacije Womad. Womad je deo

edukativne fondacije i „Xplora 2 CD-ROM“ će biti kombinacija interaktivnog, edukativnog i zabavnog. Moći će da se koristi kako u školama tako i kod kuće. Posebna pažnja obratiće se nivou interaktivnosti. Korisniku se mora omogućiti da svojoj imaginaciji pruži slobodu, a to će se verovatno dogoditi za par godina, kad tehnologija bude dostigla

zultat saradnje između „cyber-thrash“ benda Nine Inch Nails i engleskih multimedij-skih gurua „Electronic Sound and Pictures“. Dok se za „Xplora 1 CD-ROM“ može reći da je šarmantan, prijatan i fin, CD-ROM benda Nine Inch Nails će vas napasti sa neverovatno hi-tech strašću. Kada mu pristupite, vaš hardver će ispuštati bolne piskove i iri-



određeni nivo. Kada grafika bude bila dovoljno dobra da nam može pružiti utisak da na ekranu vidimo i istražujemo stvari koje izgledaju realno, interaktivna multimedija

tantne zvuke. Sistem će padati, a po hard disku će se razmiliti virusi! Korisnički interfejs je user-friendly koliko i Tasmanijski davo. Na disku se, prevideni od strane cenzora,



STEAM

Stand back! Said stand back!
What are those eggs doing sniffing at my feet
They're on to something, picking up,
Ficking up this heat
This heat, gives me steam and how
you feel can make it real
Real as anything you've seen
Get a life with this dreamer's dream

You know your culture from your trash
You know your plastic from your cash
When I lose sight of the track
You know the way back
But I know you
You know your stripper from your
piglet

među svim tim megabajtama podataka nalaze i cenzurisane video sekvence! Njih ne možete sami puštati već će se same pojaviti inicirane random. Da li ovo znači da će CD-

ROM biti prvi „censor-proof“ medij? Je li ovo zaista početak novog trenda u muzičkoj industriji i da li ćemo za neku godinu CD-ROM-ove kupovati isto kao ploče ili kasete? Nadajmo se da će tako i biti, ali samo će vreme dati pravi odgovor. Do tada, ukoliko posedujete odgovarajuću Mac konfiguraciju, a pri tom volite da provedete nedeljno popodne istražujući svet umetnosti, možete da odvojite 40 funti, koliko „Xplora 1 CD“ košta.

Je li ovo zaista početak novog trenda u muzičkoj industriji i da li ćemo za neku godinu CD-ROM-ove kupovati isto kao ploče ili kasete? Nadajmo se da će tako i biti, ali samo će vreme dati pravi odgovor. Do tada, ukoliko posedujete odgovarajuću Mac konfiguraciju, a pri tom volite da provedete nedeljno popodne istražujući svet umetnosti, možete da odvojite 40 funti, koliko „Xplora 1 CD“ košta.

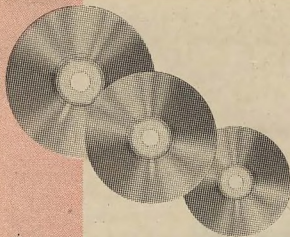
ROM biti prvi „censor-proof“ medij?

Je li ovo zaista početak novog trenda u muzičkoj industriji i da li ćemo za neku godinu CD-ROM-ove kupovati isto kao ploče ili kasete? Nadajmo se da će tako i biti, ali samo će vreme dati pravi odgovor. Do tada, ukoliko posedujete odgovarajuću Mac konfiguraciju, a pri tom volite da provedete nedeljno popodne istražujući svet umetnosti, možete da odvojite 40 funti, koliko „Xplora 1 CD“ košta.

Dušan INDIĆ

Amiga i CD ROM

CD ROM je pustio korene na svim kompjuterskim tržištima. Ni Amigini softveraši nisu ostali po strani i u poslednjih godinu dana cela stvar oko CD ROM-a je znatno uznapredovala



Američka organizacija „Optical Publishing Association“ pretpostavlja da je do sada u USA instalirano oko šest miliona CD ROM-ova. A ako se na to doda i oko milion i po samostalnih CD ROM uređaja cifra je vrlo impozantna. Ova količina CD ROM jedinica pokrenula je i proizvođače softvera da uzmu udela u deljenju ovog slatkog kolača.

Da bi dodali CD na vaš sistem. morate znati odgovore na neka pitanja. Gde možete da ugradite CD ROM? Da li je vaš hard disk kontroler kompatibilan sa CD ROM-om. I kada birate konkretnu komponentu morate znati koliko para smete da potrošite.

Život i priključenja

Uključivanje CD ROM-a u standardnu Amiga konfiguraciju nije težak zadatak. Kao prvo treba vam SCSI interfejs, u neke Amigje je serijski ugrađen (A3000) a na ostale modele može lako da se doda. Sledeće što vam treba je parče softvera kojim će te CD ROM učiniti vidljivim u Amiga sistemu. I na kraju, potreban vam je CD ROM drajv.

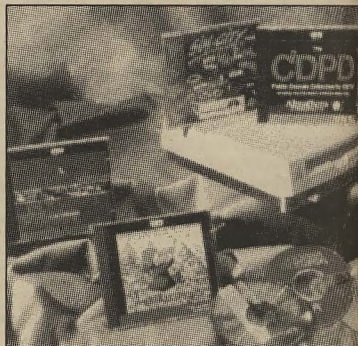
Kakav CD drajv će krasiti vaš sistem zavisi od količine novca koji možete da potrošite. Najbitniji faktor koji utiče na cenu CD ROM-a je brzina. Kao parametri brzine postoje brzina pristupa i brzina transfera. Brzina pristupa (koliko brzo mehanizam pomera

nese sa drajva na kompjuter. Do skora je ta brzina bila 150 KB u sekundi, ali novi drajvovi postižu duplo veći transfer (*double speed*). Nažalost, Commodoreov A570 CD ROM drajv spada u prvu kategoriju.

Osim brzine CD ROM drajvove krase i ostale ne manje važne karakteristike. CD ROM XA standard predstavlja mogućnost multiskinga unutar samog drajva. Ovo praktično znači da drajv može da svira muziku i prenosi podatke u isto vreme. Multisession je karakteristika koja krasí nove CD ROM sisteme koji mogu da pišu. Ovi drajvovi mogu da upisuju fajlove na diskove za snimanje a ovi će kasnije biti čitljivi na bilo kom CD ROM sistemu.

Software

Najkritičnija deonica u CD trci je softverski drajver za CD koji će vaše hardversko čedo povezati sa operativnim sistemom i učiniti ga vidljivim vašoj prijateljski. CD ROM kompatibilnost nije bila implementirana u ranije verzije Amiginog OS-a. Trenutno raspoloživi drajverji su delo firmi „Xetec“, Canadian Prototype Replicas (CDROM-FS) i „Asimware Innovations“ (AsimCDFs). Ovi drajverji povezuju CD ROM sa Amiginim sistemom čineći ga vidljivim sistemu kao bilo koji hard disk. Commodore je definisao protokol pod imenom „SCSI direct“ za slanje specijalnih komandi uređajima kao što su teljповi (strimeri) i CD ROM drajvovi. Ako vaš hard disk kontroler podržava „SCSI direct“ onda je verovatno kompatibilan sa



riščenjem standarda ISO-9660. Drajver za CD ROM prevodi ISO-9660 fajl sistem u AmigADOS fajl sistem (ako vas buni High Sierra CD-ROM format, nema mesta brizi to je rana verzija ISO-9660 formata, i podržavaju ga svi drajverji).

Skoro svi CD ROM-ovi na svetu podržavaju ISO-9660 format. Ako disk treba da bude čitljiv na IBM PC, treba povesti računa o dužini imena fajlova (ime od osam karaktera, tačka, ekstenzija od tri karaktera). ISO-9660 dozvoljava da dužina imena fajla bude kao u AmigADOS-u, sem što sva slova treba da budu velika. Ovakav disk lepo radi na Amigi, Macu, i Unix baziranim mašinama. CDTV, takođe, koristi produžena imena fajlova. Neki Macintoshevi diskovi koriste minimalni ISO-9660 format i Macintoshev Hierarchical File System (HFS) i time disk čine nečitljivim na PC-u, ali Amigi to uopšte ne smeta. Naravno, možete koristiti samo fajlove razumljive Amigi jer Macintoshevi programi neće raditi na Amigi bez emulatora, ali sa emulatorom (A-Max, Emplant) neće biti problema.

Svi CD-ROM-ovi imaju isti kapacitet, ali variraju im brzina i cene. Kao i kod hard diska možete kupiti sve u paketu spremno da radi ili da sami odaberete komponente, odgovarajući softver i uživajte u delu svojih ruku. Na tržištu se mogu naći eksterni i interni modeli. Naprimen, *Chinon CDX-431* uz kod pride dobijate i par diskova sa PD programima.

Veterani i CD

Ako imate neproširenu Amigu 500 sa minimalnom jedinim megabajtom CHIP memorije, rešenje je vrlo prosto. Možete nabaviti Com-



glavu sa mesta na mesto) i ona je drastično manja nego brzina pristupa kod hard diska i kod brzih CD ROM drajvova iznosi 200 milisekundi. Brzina transfera predstavlja broj kilobajta koji u sekundi može da se pre-

CD drajverima. Ukoliko vam kontroler to ne podržava, biće potrebna nadgradnja softvera ili ROM-a.

CD ROM sadrži fajlove i direktorijume kao i hard disk, sem fajlova koji su snimljeni ko-



modofoev A570 CDTV adapter. Osim CD ROM-a u ovom uređaju ima mesta za još dva MB memorije i za 2.5" SCSI hard disk. Ako vam ova varijanta ne odgovara možete razmisлити o kupovini eksternog CD ROM drajva od nekog drugog proizvođača. Ukoliko imate SCSI kontroler za hard disk možete na njega priključiti CD ROM jer na svakom SCSI kontroleru postoji konektor za eksterne uređaje.

CD ROM-ova, tako da nauštrb ostalih uređaja vlasnici ovih modela mogu da uživaju u korišćenju jeftinijih hard diskova za PC. AmigaDOS na tim mašinama ima drajvere za pristupanje IDE uređajima.

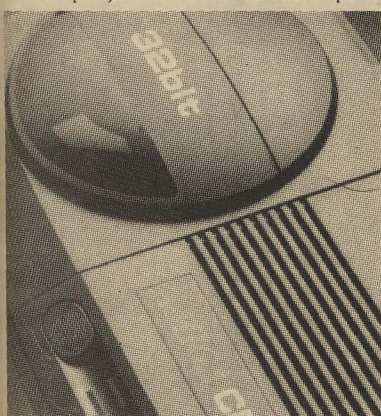
Naravno, moguće je dodati SCSI i na A1200 i na A4000. Vlasnici Amiga 1200 mogu da biraju između A1200 SCSI/RAM + firme „Great Valley Products”, Twelve Gauge firme „CSA”, „ICD-ovog” Vepera i „Expansion Systems-ovog” Dataflyer 1200. Svaki od navedenih uređaja nudi SCSI interfejs u kombinaciji sa još nekim proširenjem.

Za Amiga 4000 Commodore je predstavio AA091, to je ZORO III kartica sa eksternom brzim SCSI-2 i SCSI Fast interfejsom koji postiže transfer od 10 MB u sekundi. Kartica košta 380 dolara, a nije ni čudo

Drive	K/sec	access (ms)	XA	MU
CBM A570	153	500	N	N
Chinon CD-435	150	350	N	N
Chinon CD-535	300	280	R	Y
NEC CDR-73	210	320	C	N
NEC CDR-74-1	210	280	C	Y
Pioneer DRM-604x	600	350	C	Y
Sony CDU-561	300	280	C	Y
Telx DM-3024	300	265	R	N
Texel DM-3028	335	240	R	Y
Toshiba 301B	150	320	C	N
Toshiba 3401B	300	200	C	Y

N = Ne; R = XA ready (delimično kompatibilan); C = XA compliant (potpuno kompatibilan)

je” i štošta sa drugih komputera. Što se CD ROM-ova tiče najviše će vam odgovarati Macintoshes. Sigurno ćete se zapitati zašto ne bi mogao neki CD ROM za PC da se doda na vašu Amigu, jer njih ima na svakom koraku a i jeftiniji su. Nažalost, ovi CD drajvovi ne



je. A ovo će, naravno, funkcionisati na svakom modelu Amige.

Vlasnici Amige 2000 mogu da instaliraju interni CD ROM na mestu za 5.25" drajv. A ako vam neki drugi uređaj zauzima to mesto, premestite ga, jer pored tolikog kućišta greota je nabavljati eksterni CD ROM drajv i ta varijanta je nešto skuplja. Naravno, podrazumeva se da imate SCSI kontroler u svojoj Amigi 2000.

Amiga 3000 ima serijski ugrađen SCSI kontroler (a i hard disk), tako da ste tu u startu u plusu, ali ste sa prostorom u minusu, tj u Amigi 3000 nema mesta za 5.25" uređaj tako da je jedino rešenje eksterna varijanta.

CD ROM za nove Amige

Amiga 600 ima standardni PCMCIA (Personal Computer Memory Card International Association) slot. PCMCIA je vrlo zastupljena na drugim platformama, a posebno na laptop računarima. Ovo otvara vrata ka jeftinijim periferijama za te druge računare, ali bez softvera PCMCIA slot je neupotrebljiv. Tako da ima par firmi koje prave PCMCIA SCSI adaptere za PC. I pored toga što sa stane elektroničke kartica potpuno funkcioniše i na A600, sve dok dotična firma ne izbacii drajvere za Amigu, ovakva kartica će funkcionisati samo kao čep tj. popunjavaće PCMCIA slot. A1200 i A4000 koriste IDE (AT BUS) standard za priključivanje hard diska a nema IDE

korišćenju ove kartice treba imati na umu par sitnica. Prvo, zbog бага u ZORO III DMA interfejsu koji se potkrao još u vreme Amiga 3000, sve Amige 4000 proizvedene pre jula 1993, moraća da se nadgrade da bi mogle da koriste A4091. Sledeća, ne tako tragična, pojednostojnost je to što AmigaDOS-ov IDE drajver nosi ime SCSI.device zbog softverske kompatibilnosti. E, pa, kada na vašu Amigu 4000 dodate A4091 pravi skaci, drajver će sistemu biti poznat kao 2nd.scsi.device. Ovo sem kupca zbunjuje i CD ROM softver kome ćete morati naglasiti da koristii 2nd.scsi.device.

Kod Amige 1200 i njenih SCSI interfejsa taj problem ne postoji jer je svaka firma svoj divjavs nazvala prema proizvodu npr. gvpscsi.device, tako da je dovoljno odabrati dotični uređaj i naložiti softveru da ignoriše sistemski scsi.device

Promena hardvera
Ako već duže imate Amigu duže vreme sigurno ste navikli da na vašu Amigu „pasu-

Amiga CD 32

CD je njeno srednje ime

Nova Amiga koja se ušetala na igračku scenu apriori sadrži CD ROM. Ova mašina je protresla tržište konzola, ali uz par dodataka može da se uključi aktivno i među „normalne” računare opremljene CD ROM-om.

Amiga CD32 ima 2MB

CHIP rama, motorolu

68EC020, sve u sve-

mu Amiga 1200

bez tastature,

ali ovom prilikom

pozabavićemo se

samo CD-om. U

Amigi CD32

ugrađena je

double-speed

CD-ROM jedinica,

mašina je

kompatibilna sa

CDTV i sa CMB

A570. Na sve ovo

dodata je MPEG stan-

dardna full-motion video

kartica tako da uz nju

CD32 može da pušta standardne VideoCD diske.

Kada (i ako) kupite

Amiga CD32 svi vaš

CD problemi su

rešeni imate ugrađen

hardver i spreman

softver. Po izbavi-

civanju mašine na

tržište stigli je dosta

CD softvera, to su

mahom igre i par

multimedijalnih

ostvarenja. A ukoliko

nabavite i FMV

karticu možete da

gledate i brojna

Video CD izdanja

(koja će te možda

negde nabaviti).



koriste SCSI već neke nestandardne interfejse, koji se mogu naći na većini zvučnih kartica za PC (npr. Creative Labs SoundBlaster Pro). Tako da vam ukoliko ste se odlučili jna kupovinu ne preostaje ništa drugo do da vešto zaobilazeći PC CD ROM drajvere dodate od nekog SCSI komada. Da bismo vam olakšali ovaj posao evo table (SCSI) diska koji rade sa vašom Amigom i njihovih najbitnijih karakteristika.

Emin SMAJIC

386 DX-40MHz		VLB 486 DX-40MHz		VLB 486 DX-50MHz	
RAM 2Mb, 128Kb KEŠ FD 1.44 Mb HD 170 Mb 12ms SVGA 512Kb 14" SVGA MONO MONITOR MINI TOWER, TASTATURA		RAM 4Mb, 256Kb KEŠ FD 1.2Mb + 1.44Mb HD 250 Mb 12ms 32 bit VL BUS IDE 32 bit VL BUS SVGA 1Mb WDC33 14" SVGA COLOR MONITOR MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ		RAM 4Mb, 256Kb KEŠ FD 1.2Mb + 1.44Mb HD 250 Mb 12ms 32 bit VL BUS IDE 32 bit VL BUS SVGA 1Mb WDC33 14" SVGA COLOR MONITOR MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ	
1590		2990		3200	
DISKOVİ	HARD DISK 170 Mb 12ms WD, IBM				440 DEM
	HARD DISK 250 Mb 12ms WD, CONNER				490 DEM
KARTICE	HARD DISK 340 Mb 12ms WD, CONNER				590 DEM
	HARD DISK 420 Mb 12ms WD, CONNER				690 DEM
SVGA	HARD DISK 540 Mb 9ms SCSI, QUANTUM				990 DEM
	HARD DISK 1240 Mb 9ms SCSI, QUANTUM				2090 DEM
RAZNO	FD 1.2Mb / FD 1.44Mb				120 / 90 DEM
	16 bit IDE / 32 bit VL BUS IDE				50 / 90 DEM
PRINTERI	32 bit VL BUS IDE - 4Mb KEŠ				690 DEM
	32 bit VL BUS SCSI / 128 Kb KEŠ SCSI VL BUS MASTER				300 / 450 DEM
PLOČE	ETHERNET 16 bit NE 2000				120 DEM
	FAX MODEM ROCKWELL - MNP5 HARD. + V42 bis / 14400 BODA				180 / 350 DEM
PLOČE	SOUND BLASTER 16bit STEREO, ZVUCNICI, SLUŠALICE, MIC.				290 DEM
	SVGA 14" MONITOR 1024x768 MONO / COLOR				300 / 650 DEM
PLOČE	SVGA 17" COLOR MONITOR 1280x1024 RAVAN EKRAN LOW RAD.				2150 DEM
	TRIDENT 512Kb				90 DEM
PLOČE	CIRRUS 5422 - 512Kb / 1Mb				130 / 170 DEM
	32 bit VL BUS WESTERN DIGITAL WDC-33 - 1Mb				190 DEM
PLOČE	32 bit VL BUS S3 - 1Mb				290 DEM
	386 DX-40 MHz, 128Kb KEŠ				240 DEM
PLOČE	VL BUS 486 DX-40 MHz, 256Kb KEŠ				750 DEM
	VL BUS 486 DX-50 MHz, 256Kb KEŠ				990 DEM
PLOČE	VL BUS 486 DX2-66 MHz, 256Kb KEŠ				1090 DEM
	VL BUS PENTIUM 60 MHz, 256Kb KEŠ				1990 DEM
PLOČE	VL BUS PENTIUM 60 MHz, 512Kb KEŠ, 64 bit ARHITEKTURA				2290 DEM
	LASER HP IV L 300x300				1850 DEM
PLOČE	LASER HP IV 600x600 / RAM 4Mb				3350 / 400 DEM
	A4 EPSON LQ 100 / LQ 570 - 24 PINA				580 / 880 DEM
PLOČE	A3 EPSON FX 1170 / LQ 1070 - 24 PINA				1190 / 1290 DEM
	MEMORIJE SIMM 1Mb / 4Mb				80 / 340 DEM
PLOČE	MATEMATIČKI KOPROCESOR 387DX-40MHz				100 DEM
	CD ROM - DOUBLE SPEED				450 DEM
PLOČE	PROFESIONALNA TASTATURA / ALPS SA KLIKOM				70 / 100 DEM
	MIŠ - MICROSOFT KOMPATIBILAN				40 DEM
PLOČE	STREAMER CONNER 250 Mb SA TRAKOM				490 DEM
	SKANER GENIUS GS 4500A - 400 DPI				250 DEM
VLB 486DX2-66MHz		VLB PENTIUM 60MHz		VLB PENTIUM 60MHz	
RAM 4Mb, 256Kb KEŠ FD 1.2 Mb+1.44 Mb HD 250 Mb 12ms 32bit VL BUS IDE 32bit VL BUS SVGA 1Mb WDC33 14" SVGA COLOR MONITOR MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ		RAM 4Mb, 256Kb KEŠ FD 1.2 Mb+1.44 Mb HD 250 Mb 12ms 32bit VL BUS IDE 32bit VL BUS SVGA 1Mb WDC33 14" SVGA COLOR MONITOR MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ		RAM 8Mb-64 bit, 512Kb KEŠ FD 1.2 Mb+1.44 Mb HD 250 Mb 12ms 32bit VL BUS IDE 32bit VL BUS SVGA 1Mb WDC33 14" SVGA COLOR MONITOR MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ	
3300		4200		4900	

PENTIUM

ISPORUKA ODMAH

GARANCIJA 12 MESECI

ŽIRO RAČUN: 40815-601-7-64787

RADNO VREME 9h-17h

TEL: 011/332-607
FAX: 011/345-126

PREDUZEĆE
ŠUTLIĆ
&
MIKRO DIZAJN

11000 BEOGRAD
Kosovska 32, I sprat
MAJ 94.

SYRACUSE LANGUAGE SYSTEM

Jedna od najznačajnijih prednosti CD diska kao medija za smeštanje podataka je njihov veliki kapacitet (oko 640 MB). Tu pogodnost iskoristila je firma „Syracuse“ i objavila specifičan kurs učenja engleskog jezika kroz igru.



SYRACUSE LANGUAGE SYSTEMS

Kurs je namenjen početnicima i to prvenstveno deci. Kroz jednostavne igre brojki slova, boja, oblika, lako je moguće naučiti osnovne pojmove i steći solidan (za početnike) fond reči.

Syracuse Language System radi pod Windows operativnim siste-

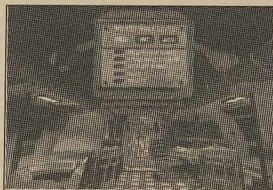
mom i neupotrebljiv je bez zvučne kartice. To i nije neka mana, jer sumnjamo da ima vlasnika CD-ROM drajva bez bar najjeftinije zvučne kartice. (GK)



Nakon mnogo ratova celokupnim svemirom zavladao je mir. Iznemada, posada jednog broda na izvršenju redovnog zadatka doživljava nesreću. Ustanovljeno je da je smrt izazvao neki novi virus. Vi ste poslati da prešetnete brod koji lebdi svemirom i saznate što više o virusu.

IRON HELIX

Približili ste se brodu i poslali sondu u unutrašnjost. Da li je nepoznat virus delo nekog novog neprijatelja? Da li je moguće napraviti lek? Sve ovo otkrićete ukoliko budete startovali najnoviju igru u izdanju firme „Spectrum HoloByte“.



Iron Helix radi isključivo pod Windows operativnim sistemom i pored 570 MB koliko zauzima na CD-u (jedan od popunjeniji) biće vam potrebno i 16 MB na hard disku. (GK)

MAYO CLINIC FAMILY HEALTH BOOK

Family Health Book CD (proizvod firme „Interactive Ventures Incorporated“)

je slikovita medicinska enciklopedija za koju nije potrebno isprazniti „pola metra“ prostora na polici za knjige, ali zato morate imati minimum 386SX sa 4 MB RAM-a, SVGA grafičku karticu, Windows, CD-ROM drajv i najmanje 3 MB slobodnog prostora na hard disku. Ako su zadovoljeni svi navedeni „minimumi“ softverske i hardverske prirode i instaliranje programa preko u najboljem redu, možete da započnete „prelistavanje“ CD medicinske enciklopedije. Aktiviranjem Mayo Help ekrana pojavice se pošuži spisak grupisanih pojmova iz svih oblasti medicine. Odabiranjem željenog pojma iz grupe ponuđenih oblasti (sistema organa, substrukture organa, patoloških procesa, lečenja bolesti ili čak sociopsiholoških problema) na ekranu se prikaze odgovarajuća slika(e) uz kraći ili duži tekst (sasvim razumljiv i bez suvoparnih latinskih izraza). Dakle, Family Health Book, da ne bude zabune, nije namenjen stručnjacima iz oblasti medicine, ali može da posluži kao slikovit i jednostavan priručnik potreban svakome. (BR)



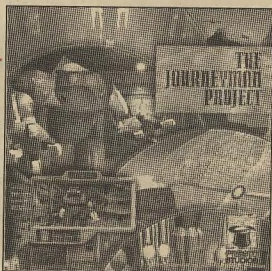
MICROCOSM

Godina 2051. planeta Bodor, Bator Sistem. Dve velike korporacije bore se za prevlast nad planetom. Novom tehnologijom u predsednika jedne korporacije ubačen je robot koji se kreće njegovim krvotokom. Krajnji cilj robota je da zagospodari mozgom predsednika i utiče na njegove ključne odluke. Srećom, robot je na vreme otkriven i odlučeno je da se pokuša sa neisprobanom tehnikom umanjnja. I gle čuda, izbor je pao na vas. Operacija umanjnja je uspešla i vi krećete. Na nesreću, robot nije jedini protivnik na kojeg ćete naići. Ceo odbrambeni mehanizam organizma reagovaće na novo strano telo u sebi - vas. Ovu pucačinu uradio je remonirani „Psygnosis“, a distribuirala je „Sony“. Microcosm zauzima 327 MB na CD-u i 11 MB na hard disku. (GK)



THE JOURNEYMAN PROJECT

Putovanje kroz vreme, davnjašnji čovekov san, još jednom je upotrebljeno za okosnicu nove impresivne igre programerskog tima „Presto Studios“. Utvrdivši da vremeplov može postati opasno oružje u pogrešnim rukama, uprava grada Caldorie, centra kosmičkih zbivanja 2318. godine, donela je sledeću odluku: uništiti se svi postojeći vremeplovi osim jednog, Pegasusa; formirati se jedinica garde za zaštitu poslednjeg postojećeg vremeplova, takozvana Temporal Protectorate. Vaš zadatak, kao člana ovog elitnog tima, jeste da obezbedite vremenski kontinuitet i ne dozvolite istorijske poremećaje. Da biste to i ostvarili, pored CD-a The Journeyman Project, treba vam minimum 386DX-33 sa 4 MB RAM-a, SVGA karticom i Windows 3.1 operativnim sistemom. Ne instalira se ništa na hard. Sound Blaster kompatibilna kartica je neophodna, a double speed CD-ROM drajv je preporučljiv. (NV)



Rubriku realizujemo na osnovu kompaktnog disk izdanja i CD-ROM jedinice iz cedeteke „T. M. Comp“ (Makedonska 25, Beograd, tel. 3227-136)

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
Vranje - tel. 017/32-770 i 22-760

TM 3DX-40 STD

AMD 40 MHz 386DX processor
4 MB RAM, 128 K Cache
5,25" floppy disk
212 MB West.Digital HDD
SVGA OAK 087, 512 K
Windows Accelerator
14" SVGA Color monitor
Mini tower 200 W
Tastatura 101 US
Genius LC mouse sa podnožjem

Dem 2060

TM 4DX-40 STD

AMD 40 MHz 486DX processor
4MB RAM, 256 K Cache
VLB I/O kontroler
5,25" floppy disk
212 MB West.Digital HDD
SVGA OAK 087, 512 K
Windows Accelerator
14" SVGA Color monitor
Mini tower 200 W
Chicony US/YU Tastatura
Genius LC mouse sa podnožjem

Dem 2620

TM 4DX-40 PRO

AMD 40 MHz 486DX processor
4MB RAM, 256 K Cache
5,25" floppy disk
340MB West.Digital HDD
CIRRUS Logic VLB 5428
16.7MIL boja/1MB (2MB)
VLB I/O kontroler
14" SVGA Color monitor
Mini tower 200 W
Tastatura 101 US
Genius LC mouse sa podnožjem

Dem 2900

TM 4DX2-66 PRO

AMD 66 MHz 486DX2
8 MB RAM, 256 K Cache
5,25" floppy disk
340 MB West. Digital HDD
CIRRUS Logic VLB 5428
16.7MIL boja/1MB (2MB)
VLB I/O kontroler
14" SVGA Color monitor
Mini tower 200 W
Tastatura 101 US
Genius LC mouse sa podnožjem

Dem 3650

TM 4DX-40 MEDIAPRO

Konfiguracija kao 4DX-40 PRO
+ Sound Blaster 16 Pro (original)

3200

TM 4DX2-66 MEDIAPRO

Konfiguracija kao 4DX2-66 PRO
+ Sound Blaster 16 Pro (original)
+ Panasonic CD-ROM drive
Double speed

4450

Trenutno najbrže 66-ice u gradu
(Norton SYSINFO 7.0 144),
22.400.000 Winmarka.
Poklon - hladnjak sa ventilatorom!

Dodatna oprema:

- | | |
|---|-------------|
| 1. SIMM 1 MB/4 MB | zvati |
| 2. HD SIMM 4 MB/8 MB | zvati |
| 3. FLOPY 3.5"/5.25" | 100/120 DEM |
| 4. DIGITAJZER TABLA | 350 DEM |
| 5. DALJINSKI UPRAVLJAČ ZA PC | 200 DEM |
| 6. GENIUS MOUSE + PAD | 50 DEM |
| 7. SOUND BLASTER 16 | 450 DEM |
| 8. SOUND BLASTER 16 ASP | 550 DEM |
| 9. SOUND BLASTER 16 ASP SCSI 2 | 750 DEM |
| 10. WAVE BLASTER (1 MB) | zvati |
| 11. Panasonic Double-speed CD-ROM | 600 DEM |
| 12. Sony SCSI 2 Double-speed CD-ROM | zvati |
| 13. VLB SUPER I/O (Longshine) | 80 DEM |
| 14. ISA CACHE LONGSHINE KONTROLER | 300 DEM |
| 15. VLB CACHE LONGSHINE KONTROLER | 500 DEM |
| 16. CIRRUS 5428, 16.7 M, 1 MB (2 MB) | 250 DEM |
| 17. NE 2100 (40% BRŽA OD NE 2000) | 130 DEM |
| 18. HP LASER JET 4L | 1900 DEM |
| 19. EPSON LQ 100 | zvati |
| 20. EPSON LQ 570 Plus | 900 DEM |
| 21. HDD SCSI 2, 1.2 GB, 256 KB Cache + SCSI ADAPTEC 1542C | 2500 DEM |
| 22. HDD 212 MB/270 MB WD | zvati |
| 23. HDD 340 MB/540 MB WD | zvati |
| 24. 486 DX/40 MHz VLB | zvati |
| 25. 486 DX2/66 MHz VLB | zvati |
| 26. COLLER - VENTILATOR | 50 DEM |
| 27. Koprocesor 387/40 | 100 DEM |

KOMPONENTE



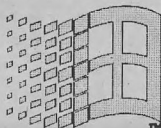
Snimio Nebojša BABIĆ

Izdavanje CD diskova za PC

Sve cene su bez poreza na promet

Softver uz svaku konfiguraciju:

MS dos 6.2
Windows for Workgroups 3.11
Corel Draw 4.0
Word for Windows 6.0
Norton Utilities 7.0
60 MB Igarā
Scan, Clean, ...



SOFTVER

Najnovije verzije poznatih komercijalnih programa!

Uputstva za najpopularnije pakete!

Veliki izbor starih i novih igara za DOS i WINDOWS!

Softver za zvučne kartice - biblioteke WAV-ova!

Sve ostalo za ugodan rad...

Ponuda meseca:

Fax/modem/voice mail - 300 DEM

Pentium 60 MHz PCI
+ S3 PCI + IDE PCI
+ 8 MB HD SIMM - zvati

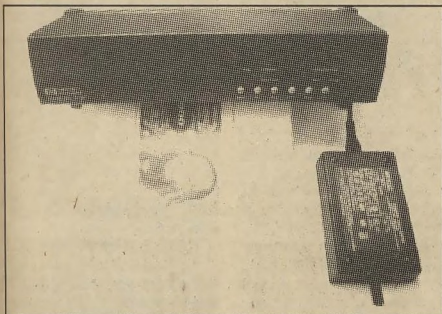


HP Deskjet 310/550C

Jeftina zamena za laser, pa još u koloru

U poslednje vreme u svetu su sve popularniji inkjet štampači, koji sa upola nižom cenom od laserskih i tek nešto slabijim performansama predstavljaju idealno rešenje za sve, one kojima je potreban vrhunski otisak, ali ne štampaju toliko da bi im se laserski štampač isplatio. Dva ta-

3,4 kg. Životni vek mu se procenjuje na preko 20.000 otisaka, što je čak i u profesionalnoj upotrebi priličan broj. Model 550C je znatno robustniji i posedća na manji laserski štampač. Dimenzije su mu 443 x 206 x 389 mm. Skoro je duplo teži (6,6 kg) te je isključivo namenjen za stacionarnu upotrebu.



kva modela najpoznatijeg svetskog proizvođača profesionalnih štampača (Hewlett-Packard) stigli su i do nas.

Moramo da priznamo da nam je, što smo se bolje upoznavali sa ova dva modela, sve manje bilo jasno koja je suštinska razlika između njih (sem potpuno različitog dizajna i različitih dimenzija). Model 310 je mali (310 x 65 x 146 mm), tako da ga možemo nazvati portabl. Tu kvalifikaciju podupire i činjenica da ga je moguće koristiti i sa baterijskim napajanjem. Težak je samo 2 kg, odnosno sa kasetom za papir

Tehničke karakteristike su im približno iste, pa ćemo ih navesti zborno. Pri štampanju u tekstualnom režimu mogu se porediti sa najbržim matritičnim štampačima: u *letter quality* modu oba izbacuju 167 karaktera u sekundi, dok u *draft* model 310 daje 330(t), a model 550C 240 znak/s. Brzina štampanja grafičke drastično zavisi od toga da li radite u crno-belom ili kolor modu: u najvišem kvalitetu crno-belog otiska oba modela izbacuju po 2 stranice u minuti, dok će najviši kvalitet kolor otiska zahtevat i čak 7 minuta za svaku

stranicu. Veličina bafera je 48 KB kod modela 310, a 80 KB kod 550C.

Ukoliko pretežno radite u tekstualnom modu, stoji vam na raspolaganju 6 fontova sa 84 različite veličine. Korisnici Windowsa kao dodatak imaju na raspolaganju još 13 ugrađenih vektorskih fontova (model 550C, za 310 nemamo podataka).

Buka koju proizvode prilikom štampanja je umerena - 45 odnosno 49 decibela. Diskretan zvuk u odnosu na matritične štampače.

Tako dolazimo do najvažnijeg - kako konkretno izgleda konačni proizvod? Nakon svega što smo kroz njih propustili i uvida u neke gotove primere i kataloge koji su štampani na njima, moramo priznati da se takvog štampanog materijala nijedna ozbiljna firma ne bi stidela. To naročito važi za crno-bele stranice, za koje čak i izvežbano oko teško može da ustanovi da nisu izašle iz laserskog štampača. S obzirom da je rezolucija štampe od 75 do 300 tpi (jednaka većini lasera) i da tehnologija „pljukalica“ koja se ovde koristi daje dovoljno jak kontrast, lišen neželjenih linija matritičnih štampača, ovakav rezultat ne iznenađuje.

Otisci u boji deluju uverljivo od većine kolor ilustracija u časopisima koji trenutno izlaze kod nas. Nemaju tu oštrinu i kontrast kao crno-beli, ali još uvek poseduju visok stupanj foto-realizma, sa zadovoljavajuće čistim i transparentnim tonovima. S obzirom da sve boje nastaju mešanjem osnovnih 16, zadrživlje koliko su neki prelazi prirodni, bez ikakvih mrlja kakve se mogu sresti kod matritičnih kolor-štampača.

Štampači poseduju jedan kertridž za crno-belu, a drugi za kolor štampu, tako da vam to omogućuje krajnje ekonomičan rad, koji će vam sigurno efikasno štedeti mnogo skuplje pakovanje kolor mastila.

Malo buke, mala potrošnja, malo prostora, brza i besprekorna štampa, najbolji kolor koji možete dobiti na granici amaterske i profi upotrebe, veliko ime koje obezbeđuje adekvatne drajvere u svakom programu i na svakom kompjuteru koji koriste, odlična vrednost za dati novac... Treba li više argumenata da se ozbiljno razmisli o HP Deskjetu 310 ili 550C?

Aleksandar VELJKOVIĆ

Proizvode smo pozajmili iz firme **Micro Anima**

Prolink SoundPlus

Vrlo kvalitetna i prilično jeftina zvučna kartica

Zatrpali smo gomilom jeftinih, ali slabih zvučnih kartica za igranje, i prava je retkost naći nešto sa čim bi moglo profesionalno da se radi. Kartica koju predstavljamo, *SoundPlus* firme „Prolink“, upravo je predstavnik te kvalitetnije grupe. Pošto je ovo kartica iste klase kao i *Sound Blaster Pro 16* (u daljem tekstu SB), dozvolićemo sebi poredenje mogućnosti ovih dvaju kartica (jer smo prethodnu već testirali).

Iako je spakovana u poveću veliku kutiju, kartica je prilično mala (poludužinska). Na njoj se nalaze svi standardni konektori (dva ulaza, jedan izlaz i port za dožestik). Kartica nema SCSI port na koji se obično priključuje CD-ROM drajv, ali ima posebne konektore za najpopularnije tipove IDE CD-ROM drajvova (Sony, Panasonic, Mitsumi) kakvi se danas najčešće i kupuju.

U paketu se, za razliku od SB-a, ne dobija CD enciklopedija, ni

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

Računarske komponente koje prikazujemo na ovim stranicama instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji: T. M. Comp 486DX2, 256K cache, 8 MB RAM, HDD WD Caviar 360, HDD WD Caviar 200, Longshine VLB cache controller sa 4 MB RAM-a, FDD 1,2 MB, FDD 1,44 MB, Cirrus VLB SVGA, kolor monitor 14 inča. Zahvaljujemo se firmi T. M. Comp na pomoći u realizaciji ove rubrike.

Ko radi iaj i greši. Kod grafičko-kontrolerske kartice WD90C33+, opisane u prošlom broju, nismo primetili pričezne drajvere za True Color modove čak i u rezoluciji 800 x 600 (sa 2 MB RAM-a). Izvjavamo se firmi "Sutlic & Micro Design" i našim čitaocima koji su ostali uskrađeni za značajnu informaciju.

gomila priručnika, već samo jedno, jednostavno pisano i vrlo razumljivo uputstvo. Međutim, dobićete posebnu kutiju koja u sebi sadrži dva zvučnika od po 4W, mali reporterski mikrofoni (koji se može zakačiti i za reвер odela) i dve minijaturne slušalice. Firma „Prolink“ je očigledno išla na to da korisnik odmah ima sve što mu je potrebno da počne sa radom.

Tehničke mogućnosti kartice su vrlo slične SB-u, mada ima nekih stvari koje SB nema - 16-bitno digitalizovanje u stereo tehnici do 44,1 kHz, petokanalni mikser, automatska kompresija i dekompresija smplova i 16-bitni A/D i D/A (analogno-digitalni i digitalno-analogni) konvertor. Sve u svemu, ovakve karakteristike daju izuzetno profesionalan kvalitet snimka, veoma veran originalu (CD kvalitet).

Pored kompatibilnosti sa *Sound Blasterom*, *SoundPlus* može da radi i kao *Microsoft Windows Sound System* što nije zanemarljivo ako želite da se bavite pre-

poznavanjem glasa i glasovnim zadavanjem komandi računaru. Nažalost, nismo imali originalni softver WSS-a da bi proverili da li kartica radi baš sa *Microsoft*-ovim programima za izdavanje govornih naredbi.

Softver se dobija na dve 3,5-inčne diskete i pravljen je isklju-

za računarem. Naime, „Prolink“ je očigledno računao na to da će profesionalni korisnici za obradu smplova i muzike nabaviti i profesionalan softver, pa su u paket ubacili uglavnom one programe koji su opšte korisni.

Audio Recorder je mali program za obradu i snimanje sem-

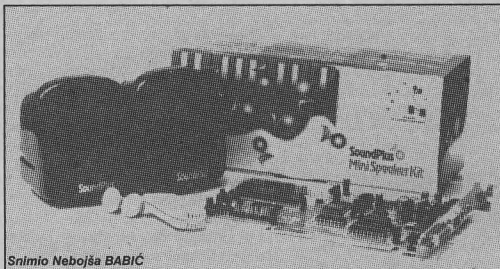
Extended Recorder namenjen je direktnom snimanju smplova na hard disk (ukoliko, zbog svoje veličine, ne mogu da stanu u memoriju).

Ostali programi su tu čisto kao razonoda. *Talking Calculator* je kalkulator koji govori rezultat. *Clock* sat koji može da kaže koliko je sati (poput telefonske službe 95). *Chime* simulira starinski sat sa kukavicom koji se aktivira na 15, 30 ili 60 minuta, a *Timer* program koji odbrojava određeno vreme pre nego što alarmira korisnika. Na kraju, tu je i *Reminder*, najkorisniji od ovih programčića, koji može da, u zadato vreme, podseti zvukom korisnika da nešto treba uraditi.

SoundPlus je veoma profesionalno uradena kartica koja može komotno da zadovolji i one koji se profesionalno bave zvukom. Po ceni (280 DEM) pristupačna je i ambicioznijim igračima, dok bi po mogućnostima mogla komotno da radi u nekom studiju ili radio-stanici.

Slobodan POPOVIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme Šutić & Mikro dizajn



Snimio Nebojša BABIĆ

čivo za MS Windows, tako da DOS korisnici ovog puta ostaju kratkih rukava (ukoliko takvih danas uopšte ima). Pored standardnih Wave i MIDI Map drajvera dobija se i gomila sitnih programa koji su izuzetno primamljivi i koji će umnogome olakšati korisnikov ukupan rad

plova koji nije loš, ali nema ni neke impresivne mogućnosti, a po izgledu najviše podseća na originalni *Sound Recorder* iz Windowsa. *Volume Control*, *Mixer* i *Recording Control* su tri programa koja predstavljaju klasičan mikser, ali podeljen na više programa zbog brzine upotrebe.

mega

Tel: 412-779, 421-993

Bulevar Revolucije 316

PC 486DX2/50 VLB

RAM 4 MB

HDD 212 MB VLB

FDD 1.44 MB

Cirrus logic 5428 VLB

SVGA color

Cena 2930.

Doplata za Color 300 DEM

Uz svaki računar

miš i držač papira

na poklon!!!

PC 486DX/40 VLB

RAM 4 MB

HDD 212 MB VLB

FDD 1.44 MB

Cirrus logic 5428 VLB

SVGA mono

Cena 2399.

PC 486DLC/40 VLB

RAM 4 MB

HDD 212 MB

FDD 1.44 MB

SVGA mono

Cena 2150.

Ako želite 486LC/40 VLB

a imate

doplata

286/16-20

340 DEM

386/16-33

310 DEM

Vaše stare ploče menjamo novim

garancija 12 meseci.

Komponente:

HDD 212 MB	460.-	SVGA 512 Kb	85.-	MB 486DX2/50 VLB	910.-
HDD 250 MB	500.-	SVGA Cirrus Logic VLB	240.-	MB 486DX/40 VLB	790.-
HDD 340 MB	600.-	AT BUS 32 bit LB	70.-	MB 486DLC/40	340.-
FDD 1.44 MB	95.-	AT BUS	35.-	CD SONY + SB16	850.-
FDD 1.2 MB	120.-	MOUSE+ PAD	30.-	SIMM 1 Mb	80.-

za dilere poseban popust!!!



AMD 486DX2 - 50 MHz

Brza i pouzdana ploča na 50 MHz

Mnogo smo ploča do sada pretresli i spisak obuhvata 486-ice na 25, 33, 40, 50, 66 MHz ali prvi put se srećemo sa DX2 procesorom na 50 MHz. Da podsetimo, DX2 procesori interno rade na duploj frekvenciji pa je prava brzina ove ploče 25 MHz uključujući prisutni VL Bus. Ostatak logike na ploči je sve prisutniji OPTI 495SLC - čipset koji nije najlakši za podešavanje, ali zato može lepo da se podesi jer postoje džemperzi za razne stvarčiće.

Moramo da priznamo još uvek prisutnu malu skepsu prema DX modelima na 50 MHz i DX2 na 66 MHz. Prvi mogu da

kompjuter gori je od lošeg kompjutera; najgora varijanta je ako je kompjuter nepodesiv.

Lepa strana ove ploče je, za današnje pojmove, prilično niska radna frekvencija od 25 MHz na kojoj su izvodljive razne vratolomije sa smanjivanjem stanja čekanja, povećavanjem brzina na sabirnicama i ubrzavanjem keša. Pri konzervativnom setovanju (Autoconfig = Enabled) ploča radi samo desetak procenata brže od uobičajenih DX/40 mašina.

Međutim, nakon čekanja i „produžavanja dizni“ na raznim mestima ploča je prilično remašila dvadesetpostotnu razliku koju bi morala da ima u odnosu na pomenutu „četrdeseticu“. Upozoravamo vas da mnogo veći broj opcija koji vam dopušta „niska“ brzina ploče, pored očiglednih dostupnih poboljšanja, može da vas odvuce i na potpuno drugu stranu - na bitku vašeg kompjutera sa 286-icama.

U svakom slučaju, lepo je u kompjuteru imati nešto brzo i pouzdano. Ako kao aktuelnu cenu DX/40 usvojimo 750 DEM, a za DX2/66 1100, onda cena od 890 DEM nije preterano visoka i predstavlja pravo tržišno merilo ove ploče. Sigurno je da dobijate pouzdanu i lako podesivu ploču. Preporučljive namene su DTP, grafika i animacija mada bi se, verujemo, ploče snašla i kao server u ne previše ambicioznim manjim i srednjim mrežama.

Voja GAŠIĆ

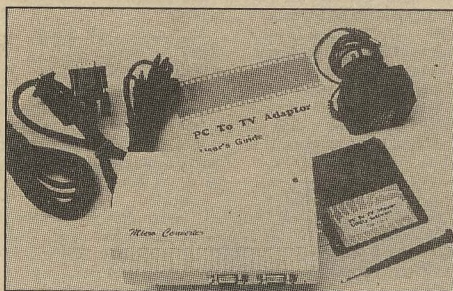
Proizvod smo pozajmili iz firme
MEGA

sem drajvera za pokretanje, ne zahteva nikakav specijalan softver već je u svrhe prezentacije ili nekog drugog vida reklamiranja moguće koristiti bilo koji postojeći softver, odnosno softver sa kojim radite i bez konvertera.

Uređaj je eksterni, odnosno, nalazi se u zasebnom kućištu i poseduje -sopstvenom napajanje.

9000, Tseng Labs ET4000) omogućavaju i rezolucije od 640 x 480 u svim dostupnim paletama (256 boja, Hi-color, True-color) i 800 x 600 (do 256 boja).

Što se simultanog prikazivanja (TV i monitor istovremeno) tiče podržava sve standardne VGA i RGB monitore. Harvderski zahtevi *Video Expert* su jako



Snimio Nebojša BABIĆ

Na njemu se nalaze sledeći konektori: konektor za napajanje, kompozitni video konektor, S-VHS konektor, mali potenciometar za podešavanje osvetljenja ekrana, LE dioda - signalizator napajanja, priključak za dovod signala sa VGA kartice, priključak za VHS (opciono) za simultano prikazivanje na TV-u i monitoru, priključak za RGB monitor (takođe za simultano prikazivanje).

U *Video Expert* paketu se nalaze i sledeće komponente: ispravljač, kompozitni video kabl i S-VHS video kabl za povezivanje konvertora sa TV-om, VGA kabl za povezivanje konvertora i VGA kartice na PC-u, disketa sa softverom, kratko uputstvo za upotrebu i mali odvijać za stina podešavanja.

Na disketi se nalazi program za testiranje kvaliteta slike, podešavanje boja i oštrenje slike u svim standardnim VGA rezolucijama, a takođe i rezidentni drajveri koji omogućavaju rad u NTSC i PAL sistemu pod DOS-om i Windowsom. Maksimalna rezolucija koju *Video Expert* može da prenese na TV zavisi, naravno, od VGA kartice kojom je opremljen vaš računar. Sa bilo kojom VGA karticom moguće je prikazati sve standardne modove, dok jače kartice (Cyrrus CL-GL6410, Trident TVGA8900C i TVGA

mali - radiće na bilo kom AT/XT kompatibilnom računaru sa jednim flopijem, 640 KB memorije i VGA karticom.

Sve u svemu, *Video Expert* predstavlja najefitnije (mada ne baš i najbolje) rešenje ako vam je cilj da svoje ili tuđe reklame prikazujete na TV prijemniku ili snimate na VHS rikorderu, a možda će se ovaj uređaj dopasti i nekoj novopećenoj televiziji...

Haris SMAJIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme
T. M. Comp

GM COMPUTERS

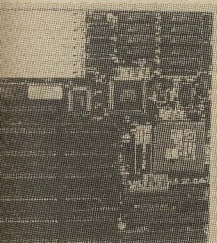
PC386sx40.....	1330
PC386dx40.....	1400
PC486dlc40.....	1530
PC486dx40.....	1930
PC486dx50/66.2310	

Konfiguracije: HDD 130, FDD 3.5",
VGA Mono, DeskTop, 1Mb Ram

Komponente:

Mouse (click).....	30
Fax/modem soft.96/24.....	160
Fax/modem hard.96/24.....	190
Fax/modem ext.hard.96/24.300	
Monitor filter staklo.....	40
Joystick za PC.....	50
Diskete 3.5 i 5.25.....	od 1.2
Ethemet NE2000/16bit.....	110
Streamer JUMBO250.....	500
Epson LX100, 9 pin.....	410
Epson LX400, 9 pin.....	430
Epson LQ100, 24 pin.....	540
Epson LQ510+24 pin.....	830

Za ostalo POZOVITE!
tel/fax:011/4893716



Snimio Nebojša BABIĆ

prave probleme sa VLB karticama koje ne rade na tim frekvencijama (na našem tržištu još uvek ih ima dovoljno). Druge se ponekad teško bude, a kad se probeude kod sitnog podešavanja, grupni problemi su česti. Pored toga videli smo poveliki broj ovakvih „profesionalnih sistema“ koji su se, po brzini, opasno tukli sa 286-icama. Nepodešen

Video Expert

Slika sa računara na TV ekranu ili video rikorderu

Vreme u kome su prezentacija kompjuterom i kompjuterske animacije dostigle punu ekspanziju na svim poljima marketinga verovatno je uticalo na to da se na tržištu pojave adapteri i kartice slične *Video Expertu*.

Video Expert je adapter-konverter koji video signal kompjuterske VGA kartice menja u NTSC ili PAL televizijski signal i na taj način omogućava da se grafika generisana kompjuterom pošalje na TV ekran ili snimi na VHS rikorder. Konverter,

Canon 5,25" floppy

Velika disk jedinica „na dugme“

U vreme kad većina vlasnika PC računara stavlja kao prvi drajv 3,5-inčnu disk jedinicu (kao na svim normalnim računarima), iz firme „Canon“ stiže 5,25-inčne dule sa aktiviranjem na dugme.

Drajv izgleda kao 3,5-inčni, ali nekako nisam mogao da se otmem utisku da stoji naopako. Disketa se ubacuje u drajv na uobičajeni način, ali mora da se gurne sve dok se ne čuje „klik“.

Radoznalac: „Jao vidi kakav flopi! Mogu da probam?“

Ja: „Ajde ako moraš“

Radoznalac: „U... što je do-bra fora!“

Radoznalac: „Je li, a pošto je flopi?“

Ja: „Pa, k'o i običan.“

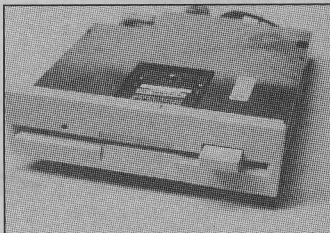
Radoznalac: „Nemoj da...“

I tako svaki put kad neko opazi drajv. Posle šestog puta palo mi je napamet da bi valjalo otkupiti ceo kontigent drajvova i prodavati ih kao posrednji modni krik.

Inače, drajv se fino ponaša, diskete lepo ulaze i lako se zabravljaju. Kod izbacivanja moguće su razne varijante i intenziteti pritiska na dugme. Najefektivnija varijanta je pritisak palcem i translacija palca nagore, potom sledi „blong“ i disketa vam je u grlu. Prilikom formatiranja sve ide glatko, čak se ni „800“ nije bunio. Za desetak dana, koliko je drajv krasio jedno kućište, izuzetno je porastao transfer preko 5,25-inčnih disketa. Pa ako već kupujete veliki flopi, imajte u vidu da postoji i ovaj model.

Emin SMAJČIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme
T. M. Comp



Snimio Nebojša BABIĆ

Posle klika pritisnite dugme sa gornje desne strane i disketa je spremna za čitanje i pisanje.

Ljudi koji su prolazili pored mašine na koju je bio instaliran „top“, nisu propuštali priliku „da samo pipnu“, ako je dozvoljeno, naravno. Zanimljiv je i detalj koji je pratilo „pipanje“:

Trident TVGA 9400CXI

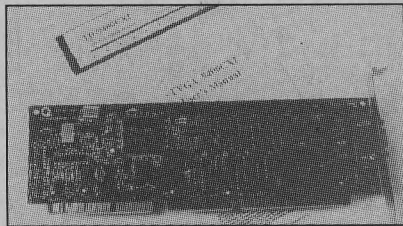
Nova VLB grafička kartica ekonomske klase

Kada se neko tako dugo održava na kompjuterskom tržištu kao firma „Trident Microsystems“ onda za to mora da postoje opravdani razlozi. Zaista, niske cene, visok nivo kompatibilnosti i podesivosti i redovno snabdevanje svežim drajverima učinili su da kartice iz serija 9000 i 8900 postanu sastavni deo uobičajenih konfiguracija, iako baš nisu spadali šampione brzine.

Medutim, najviše što se iz tih ISA kartica moglo izvući bio je podnošljivo brz (ili spor) HiColor iako je zabeleženo par pokušaja da se prave i modeli sa True Co-

lor RAMDAC-om. Normalno je što je „Trident“ zagazio i u VLB tržište, čudi nas samo da je na naše tržište stigao sa zakašnjenjem od čitavih godinu dana. Tako je pred nama kartica sa novim, naravno akceleratorskim, čipom 9400 CXI.

Očigledna je „cirusovska“ koncepcija pa kartica, pored „all-in-one“ čipa ima samo 1 MB DRAM-a (sa podnožjima za još jedan) i ROM-ove sa BIOS-om. U samom čipu smešten je i takt-generator i RAMDAC. Takt-generator omogućava dosta širok izbor frekvencija što znači prilično dobro prilagođavanje monitoru i a-



Snimio Nebojša BABIĆ

ko za ostvarenje tih mogućnosti morate da dopustite instaliranje TVGCART.SYS drajvera u CONFIG.SYS. Iako je drajver mali nije morao da bude ni toliki (bajt po bajt...). RAMDAC omogućava HiColor do rezolucije 800 x 600 i True Color u modu 640 x 480. Instaliranje 2 MB RAM-a donosi samo rezoluciju 1280 x 1024, ali ne i 1024 HiColor što i nije poželjnije za preporuku.

Instalacija je jednostavna iako na ploči postoji par džampera. Nepravilnim setovanjem ne možete da „umrtvite“ karticu jedino što, možda, nećete izvući maksimum (mala VLB brzina ili interlace). Svi drajveri i programi nalaze se na jednoj disketi i instalacija je prilično lagana ako izuzmete činjenicu da „Trident“ nije isporučio sve ekranske fontove za sve modove Windowsa

pa morate da imate spremne instalacione Windows diskete. Svi drajveri koje smo probali su pristojnog kvaliteta i ne rade nepredviđene radnje.

Odmeravajući kvalitet i cenu dolazimo do zaključka da se za ista radi o rang u aktuelnih VLB Cirrusa uz poneku prednost i manu na svakoj strani. Trident na primer nema zgodan programčić za bezbolno menjanje modova u Windowsu niti akceleratorne drajvere za True Color mod ali ima blagu brzinsku prednost u svim ostalim modovima. Sa cenom nižom od Cirrusa ova kartica bi uskoro mogla da preuzme i značajniji deo domaćeg VLB tržišta.

Voja GAŠIĆ

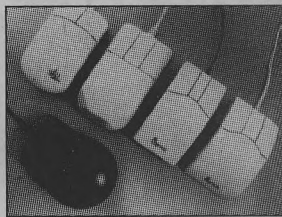
Proizvod smo pozajmili iz firme
MEGA

Crni i beli miševi...

...za svačiji džep

Većina kupaca kompjutera smatra da je bar miš deo opreme na kome se može uštedeti. To je tačno ukoliko će vaš računar biti korišćen kao nešto što vlasnik komšijske firme nema, kao pisača mašina ili skupa video igra koju je već mali tražio za rođen dan. Ipak, nadamo se da većina vlasnika svoj kompjuter koristi i u kreativnije svrhe. Njima je i namenjen ovaj prikaz.

Mouse. Kakav maštovit naziv za miša. I sve ostalo je takvo. Lagana siva plastika, limena pločica sa natpisom „Made In Taiwan“ sa donje strane i... umalo da pomenem disketu sa pratećim softverom koja se pomnije na kutiji, ali je nigde nema. U stvari, pomnije se samo softver, a ne i disketa (pa tu prestaje i čuđenje). Miš je na testu radio i sa



softverom koji je zatekao na kompjuteru. Nije da nije, ali dokle bi ne znam. Pravi test bio bi na tek na nekoj redakcijskoj mašini sa celodnevnim radnim vremenom, samo da je prilike. Mouse ima tri tastera i rezoluciju 100 - 1600 tačaka po inču. Cena 30 dinara. Za „golog“ miša mnogo.

Win Mouse je iste klase kao i prethodnik. Tasteri su nešto bolji (klikovi) i ima ih dva. Softver se dobija na „maloj“ disketi, a rezolucija je 300 - 3000 DPI. Cena 70 dinara.

Genius Mouse Too je Mercedes među miševima. Paket sadrži dve knjžice (Mouse Too User's Manual i Dr Genius User's Manual), prospekt sa ostalim proizvodima firme (miševi, trek-bolovi, skeneri, grafičke table,...), disketu sa softverom, dvadesetopinski adapter, plastično postolje za odlaganje miša i kvalitetan maus-pek. Genius Mouse Too je doživio pravo testiranje u

redakcijskim uslovima i prema prikupljenim podacima izraženo je snažno protivljenje verovatno nasilnom razdvajanju od trenutnog korisnika (ipak, čeka se odluka GLOD-a). Cena 100 dinara. Toplo preporučujemo.

Goran KRSMANOVIĆ

Proizvode smo pozajmili iz firme
Amiga Centar

Veliki IDE hard diskovi

Ako mislite da je vreme za povećanje kapaciteta...

Svaki korisnik računara u određenom trenutku dođe do zaključka (ili je, u gorem slučaju, toga bio svestan već prilikom kupovine) da je kapacitet hard diska u njegovom meziniku premali. Ako uzmemo da su već neko vreme diskovi od oko 200 MB "prava mera" za jače mašine i rad sa Windows programima, izgleda da već treba razmišljati o koraku preko 300 ili 500 MB. Naravno, SCSI diskovi donose i veći skok ali, uz kontroler, čine pozamašnu investiciju.

Dakle, u grupi diskova kapaciteta oko 340 i 520 MB predstavljam nekoliko modela koji su nam odmah šaka ovih dana: od manjih *Conner CFA340A*, *Quantum ProDrive LPS 340* i *Western Digital Caviar 340*, a od većih *Conner CFA540A*, *Quantum ProDrive LPS510A*, *Seagate ST-3550A* i *WD Caviar 2540*.

Slično situaciji sa Seagateovim modelom *ST3655A* iz prošlog broja, u oceni diskova moraćemo da se zadržimo na podacima koje daje test-programi (*Coretest*, *PC Benchmark* i sl.) obzirom da je tih nekoliko podataka o brzini diska jedino što se može reći „na prvi pogled“. Uzgred, *Seagate ST3655A* predstavlja klasu za sebe i u većini operacija „sije“ sve pomenute modele za bar desetak procenata.

Kad dođemo do konkretnih cifara dolazimo do nekoliko zanimljivih zaključaka. Ako bismo, prema gruboj oceni zasnovanoj na rezultatima testova, navedene diskove poredali od sporijeg

ka bržem, redosled bi bio sledeći: *Seagate*, *Quantum*, *WD Caviar*... sa razlikama od 2-10%. Kao vrlo prijatno iznenađenje, ma šta o tome misli ovašnji serveri računara, na čelo liste izbija *Conner*, naročito kada je u pitanju veći model. Za neke operacije *Connerov* disk premašuje i taj famozni *Seagate ST3655A*. Naravno, brinski testovi pokazuju i neke specifičnosti pojedinih modela. Tako se za *Caviar* može reći da je u *Connera* podjednako uspešan za Windows (koji, ako slabo stojite sa RAM-om, stalno nešto „džara“ po disku) i slične potrebe za čestim upisivanjem manjih blokova na raznim mestima na disku.

Većini ovašnjih korisnika za odluku je ipak značajnija razlika u ceni nego nekoliko procenata razlike u brzini. Ako kupujete samo disk vredni okrenuti nekoliko telefona i naći povoljniju cenu od prosečnih 600 ili 1000 DEM za modele od preko 300 ili preko 500 MB.

Tihomir STANČIĆ

Proizvode smo pozajmili iz firme
GAMA electronics i Computer
Dream

Idealist for Windows

Idealna baza podataka?

U novogodišnjem broju engleskog PC Magazina, za najbolju bazu podataka u 1993. godini proglašen je program *Idealist for Windows*. Pošto ga do tada nismo učili, odlučili smo da ga nabavimo i njegov prikaz se sada nalazi pred vama.

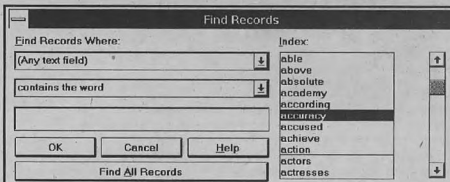
Idealist je program za manipulisanje bazama podataka. Najčešće se upotrebljava za rad sa informacijama u obliku tekstova, a naročito je pogodan za podatke koje je teško smestiti u slogove fiksne strukture.

Verovatno već pogodate da program ne radi sa relacionim bazama. U relacionim bazama podaci su organizovani u tabele, odnosno po redovima i kolonama. U svakoj koloni se nalaze podaci iste vrste (iz istog domena). U matematičkoj teoriji ovakve strukture (uređene n-torke) nazivaju se „relacije“ pa se i baze podataka organizovane na taj način zovu „relacione baze podataka“. Prednosti takve organizacije su veća brzina, manja potrošnja memorije, lakše održavanje... Nažalost, postoje i određene mane. Nekada je podatke teško tako čvrsto strukturirati (slovi moraju biti unapred zadate strukture, polja mogu imati samo unapred zadatu dužinu) i upotreba baze je komplikovaniја...

može smestiti maksimalno 64000 znakova. U relacionim bazama problem polja promenljive dužine rešava se povećanjem dužine polja ili upotrebom *Memo* polja. U prvom rešenju određeni deo rezervisanog prostora se nepotrebno gubi. U drugom rešenju u relacionoj bazi podataka se čuvaju samo adrese podataka koji se po pravilu smeštaju u neku spoljašnju datoteku. Prostor se ne troši uludo, ali se gube neke mogućnosti: na primer, obično tekst u memo poljima nije moguće pretraživati, potrebno je više vremena da mu se pristupi itd. Konceptija koja je primenjena u *Idealistu* predstavlja prelazno rešenje. Polja i slovi su fleksibilnije organizovani, a postoje novi alati kojima se postizu željene performanse.

Kada korisnik kreira neki slog ili polje, *Idealist* podatke o tome snima u posebnu biblioteku tako da je moguće koristiti isto polje ili slog u različitim bazama.

Indeksiranje i pretraživanje: Korisnici koji su radili sa relacionim bazama podataka poznaju termin *indeksiranje*. Reč je o tome da korisnik može unapred da proceni po kojem polju u bazi će se obično vršiti pretraživanje sadržaja i da naredi programu da unapred pripremi redosled slovoa prema tom polju. Potom se pretraživanje (i mnoge druge



U *Idealist for Windows* autori su pokušali da prevaziđu ta ograničenja. U jednoj bazi podataka mogu se čuvati slovi sa različitim strukturom - ne moraju imati ista polja. *Idealist* je fleksibilniji od uobičajenih baza podataka i po tome što dozvoljava upotrebu polja promenljive dužine. Dužina polja se ne mora predvideti pre kreiranja baze već se u polje mogu unositi podaci proizvoljne dužine. Postoji samo jedno ograničenje - u polje se

operacije) obavlja većom brzinom i korisnik može da slogu pristupi navodeći samo vrednost određenog polja.

Idealist zbog drugačijeg koncepta ne funkcioniše na taj način. Sve što se upiše u bazu se odmah (automatski) interno indeksira pa korisnik može brzo (i bez pripremnih radnji) da pretraži sadržaj određenog ili svih polja. Kada korisnik zada komandu da se pronade pr. određena reč, *Idealist* ne mora da pretraži

čitavu bazu da bi je pronašao. Sve reči su već zabeležene u indeksu pa se prelazak na prvi primerak reči obavlja gotovo trenutno. Za prelazak na ostale primerke dovoljno je pritisnuti odgovarajuću kombinaciju tastera i *Idealist* će gotovo trenutno reagovati.

Mogu se vršiti i složeniji upiti. Slika prikazuje dijalog okvir *Find Records* koji se koristi za pronalaženje slogova željenog sadržaja. U prvom combo-boxu se bira tip indeksa (npr. ime nekog polja, „Any text field“, „Any number field“...), u drugom odgovarajući operator („is equal to“, „is not equal to“, „contains the word“, „contains a word like“, „is empty“...), a trećem polju se upisuje traženi sadržaj. Traženi podatak se može i izabrati iz liste *Index*.

Kada program pronađe odgovarajuće slogove, mogu se zadati novi ili dodatni kriterijumi za proširivanje i sužavanje liste odgovarajućih slogova.

Tipovi polja: U *Idealistu* postoji jedanaest tipova polja, od

8388604 do 8388604. Veći brojevi se moraju beležiti u tekstualna polja, ali onda nisu pogodni za računanje. Naravno, namena ove baze nije čuvanje numeričkih već takstualnih podataka, ali autori su mogli malo više da se potrudu.

Paket: Jedna od najboljih osobina paketa je to što se isporučuje na jednoj disketi i zauzima nešto više od jednog megabajta na disku. U paketu se nalazi i uputstvo od 280 strana u kojem je na pravi način prikazano kako se program koristi.

Verzija koja smo dobili zahteva 80386 procesor, hard disk sa najmanje 5 MB slobodnog prostora, *Windows 3.1* i 4 MB RAM-a. Postoje i verzije za DOS i *Windows NT*.

Namena: U *Idealistu* nije moguće kreirati specijalizovane aplikacije za rad sa bazama podataka, ali pošto je korisnički interfejs jednostavan i intuitivno razumljiv, ova mogućnost mnogo ne nedostaje. Uostalom, suština baze podataka nije u programu već samim podacima. Interesantnija

je mogućnost da se kreirani podaci isporučuju (prodaju) drugim korisnicima na upotrebu. Paket sadrži i verziju programa kojom se podaci mogu samo pregledati i pretraživati pa je pogodna baš za distribuiranje podataka.

Paket je prvenstveno namenjen

korisnicima koji ne pretenduju da budu profesionalci u oblasti dizajna baza podataka, a imaju potrebu za pravljenjem nekih evidencija i dovoljno vremena i volje da se time pozabave. I profesionalci mogu naći mnogo oblasti u kojima je *Idealist* zgodniji za upotrebu od relacionalnih baza podataka. Zbog malog prostora koji zauzima na hard disku i jednostavne upotrebe preporučujemo da će biti stalno prisutan na mnogim računarnima.

Dejan ŠUNDERIĆ

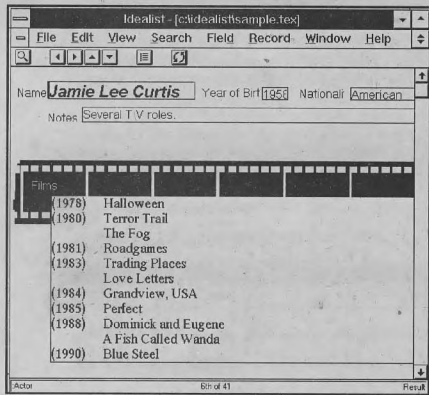
Sanovnik 1.0

„San je drugi život“
(Nerval)

Sve više je časopisa i knjiga koji se pojavljuju u kompjuterskoj (elektronskoj) formi. Za one koji bi želeli da protumače svoje snove predstavljamo program *Sanovnik 1.0*.

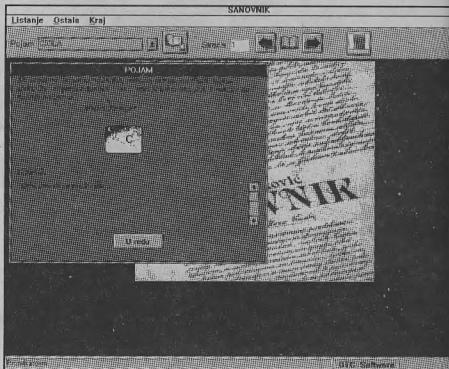
Posle tri izdanja knjige „Sanovnik“ Nikole Ivkovića, koja je vrlo dobro prihvaćena, četvrto izdanje ove knjige izdali su domaći autori za korisnike PC računara. Programsku podršku namenjenu specijalno za ove potrebe uradila je kompanija OTC Computers koja

opciju *Pojam* gde se upisuje simbol koji vam interesuje i na ekranu će se posle startovanja ikone sa knjigom pojaviti detaljno tumačenje. Na primer, ako ste sanjali avion (pošto već posedujete kompjuter) vrlo brzo se pojavljuju tumačenja: leteti u njemu - predstoji vam pomenja i rasulo; ako avion baca bombe - očekuje žalosne vesti itd. Pošto vam se o tumačenje neće dopasti predite na meni listanje i otvorite padajući meni za prelazak na prvu, prethodnu, sledeću ili poslednju stranicu.



jednostavnih za čuvanje celih i realnih brojeva, do složenijih kao što su npr. računska, grafička i tekstualna. Postoji veliki broj funkcija i odgovarajući mehanizmi za proveru ispravnosti podataka, odnosno zadavanje formata podataka koji se unose. U bazu podataka se mogu uneti i crteži. *Idealist* podržava sledeće grafičke formate: BMP, DMIB, WMF, PCX, MAC i TIF.

Idealist ima i jednu veliku manu. Polja tipa *Number* i *Currency* su ograničena na interval od -83500.99 do 83500.99, a polja tipa *Integer* na interval od -



je deo međunarodne grupacije OTC Group sa sedištem na Tajvanu. Program i podaci smešteni su na jednu disketu kapaciteta 1,2 MB, a za njegovu instalaciju i upotrebu potrebno je elementarno poznavanje *Windowsa*. Program je pisan u *Visual Basicu* i koristi prednosti *Windows* okruženja. Jednostavan je za rukovanje, a komande se mogu izdavati mišem ili preko tastature. Grafički je sasvim korektno urađen. Sa predgovorom i sadržajem, stilizovanim početnim slovima i poznatim izrekama o snovima, korisnik sve to vizuelno doživljava kao da ima knjigu u rukama.

Bazu podataka čini 4000 različitih pojmova u snova poređanih abecednim redom. Za brzo pronalaženje treba koristiti

Kompletan vizuelni efekat imaćete prelaskom na meni ostalo, birajući zvezdice koje će rasute po slobodnom delu ekrana treperiti u raznim bojama (pod uslovom da imate lokalni monitor). Za završetak rada sa programom koristite ikonu sa vratima ili *Kraj* iz menija.

Nesumnjivo, ovaj program vam omogućava da na najbrži i najjednostavniji način otkrijete svet snova. Sanjajte: kajsije, grm, čekić, češalj... a ne: dugu, policiju, testeru, novac... a zašto, sanjate ako koristite program *Sanovnik 1.0*. I upamtite: „Sve što čovek želi - mora najpre da odsanja“ (Gete).

Detaljnije informacije o programu možete dobiti na telefon: 011/600-920.

Nataša USKOKOVIĆ

Distant Suns

Mnogo više od mape zvezdanog neba

U vremenu u kome živimo svaki program koji nije namenjen najširem krugu korisnika pravi je luksuz. *Distant Suns* će sigurno obradovati sve astronome i ljubitelje noćnog neba, jer im konačno pruža priliku da i njihov PC postane kompetentan saradnik u praćenju svih vrsta nebeskih tela i pojava.

Ovo je prvi put da je jedan ambicioznije zamišljen program iz astronomije dospelo i na naše PC tržište. *Distant Suns* je proizvod kalifornijske firme „Virtual Reality Laboratories“, a verzija za koju smo imali prilike da se sretujemo nosi oznaku 2.0b za Windows. Proizvod je relativno svež (19.5.93.) tako da ima značajan broj poboljšanja u odnosu na ranije verzije ovog programa koje su videne na drugim kompjuterima.

Čemu sve služi *Distant Suns*? Osnovna namena, na koju se svi programski alati nadoveštavaju, jeste veran prikaz nebeske sfere sa bilo koje tačke na Zemlji ili u sunčevom sistemu. Od preostal-

When and where? sa *Set* menija, pri čemu ćete morati da znate tačne koordinate, s obzirom da u spisku od par stotina unapred definisanih lokacija nas nema (za Beograd - 44.50N, 20.30E, letnje vreme = -2). Kada to učinite, odmah možete *Quickview* opcijama da usmerite svoj „teleskop“ ka željenoj strani sveta i uporedite sadržaj ekrana i neba koje vidite sa svog prozora. Na raspolaganju vam je veliki broj opcija kojima možete podšavati količinu informacija vidljivih na ekranu: možete odrediti koje će koordinate linije biti vidljive (ekliptika, nebeski ekvator, horizont, indikator visine, itd.), da li će biti prikazane vezne linije između zvezda u sazvežđima, koliko će zvezda biti vidljivo (samo sjajnije ili sve), kao i mogućnost prikaza nebeskih tela koja nisu vidljiva golim okom - galaksija, maglina, kvazara, pulsara, itd. (po NGC i Messier katalozima). Moguće je odrediti i koje će sve oznake biti vidljive na nebu, pa preglednost ekrana prilagodite

navigaciju kroz nebo i jednostavno menjanje mnogih parametara.

Kretanje nebom je vrlo jednostavno - imate 3 slajdera kojima možete menjati azimut, visinu i širinu vidnog polja. Alternativa je dupli klik levog tastera miša, koji centrira nebo na odabranoj lokaciji. Razvlačenjem pravouglaonika uz držanje pritisnutog tastera možete da zumirate neki segment neba. Duplim klikom desnog tastera nad nekim objektom dobijate *Object info*, koji vam daje sve raspoložive brojanice i opisne podatke o tom nebeskom telu, uz umanjenu sliku i mogućnost da odgedate sve slajdove vezane za taj objekat koji postoje u internoj datoteci.

Više je načina za brzo pronalaženje nebeskih tela, bilo da je reč o sazvežđima, planetama, zvezdama ili NGC odn. Messier objektima: možete ih tražiti po imenima ili kataloškim oznakama, a članove sunčevog sistema i direktno sa *Quick Aim* menija. Takođe je rešeno i pitanje prividnog kretanja nebeske sfere, odnosno rotacije Zemlje.

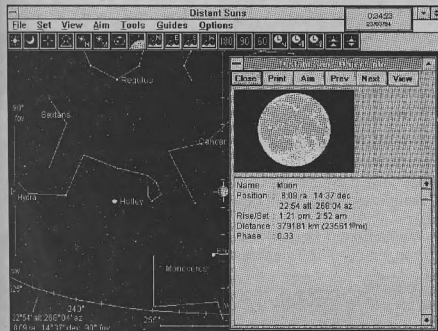
Distant Suns je odličan način da se zainteresujete za astronomiju, a ukoliko to već jeste, nezaobilazan pratilac svakog ozbiljnijeg bavljenja nebom, sa teleskopom ili bez njega. A uz to još jedna potvrda da kompjuter može biti i nešto više od obrade teksta, poštanskih terminala ili poslovnih grafikona.

tako da se celokupno kretanje neba prati u odnosu na njega.

Mapa Meseca predstavlja preciznu sliku njegove površine sa indikatorima koji definišu osnovne geografske (odn. „lunografske“) pojmove na njemu, kao i pozicije svih letelica koje su do sada na njega sletale. Efemeride su table koje sadrže dnevne položaje, udaljenost (u slučaju Meseca i fazu) i ostale parametre pojedinih nebeskih tela u toku zadatog vremenskog perioda. Tabela Mesecevih faza predstavlja grafički prikaz istih tokom cele tekuće godine, uz digitalizovanu sliku Meseca kakav je u trenutku posmatranja. Jedan od najkorisnijih alata je opcija *Whats Up?* sa *Tools* menija koja daje tabelu Sunca, planeta i Meseca u kojoj su prikazana vremena izlaska i zalaska svakog objekta u aktuelnom danu, trenutna pozicija, udaljenost i prividna veličina. Ispod table je najava narednog meteorskog pljuska sa naznakama trajanja, intenziteta, i nekim istorijskim podacima vezanim za njega.

Distant Suns je odličan način da se zainteresujete za astronomiju, a ukoliko to već jeste, nezaobilazan pratilac svakog ozbiljnijeg bavljenja nebom, sa teleskopom ili bez njega. A uz to još jedna potvrda da kompjuter može biti i nešto više od obrade teksta, poštanskih terminala ili poslovnih grafikona.

Aleksandar VELJKOVIĆ



ih alata na raspolaganju vam je izračunavanje efemerida, lunarne mape, lunarne faze, pozicije planeta, vremena izlaska i zalaska nebeskih tela sunčevog sistema i spisak trenutno vidljivih sa pozicijama, kao i najave najkorisnijih meteorskih pljusakova.

Prvo što treba da učinite kada dobijete program jeste da odredite stajnu tačku komandom

sopstvenim zahtevima. Tako, recimo, možete odlučiti da budu ispisana samo imena sazvežđa, a mogu tu biti i imena poznatijih zvezda, planeta, mogu se postaviti i brojanice oznake magnituda ili drugih parametara koji odgovaraju pojedinim zvezdama. Pre nego što počnete bilo šta da radite savetujem vam da uključite *Tool Bar*, čijih će vam 20 ikona biti od velike koristi za

McAfee SCAN 2.0

Jedan od najpopularnijih antivirus programa u svetu doživio je novo izdanje. Test verzija obećava

Dugo godina u svetu se vodi softverski rat za prevlast na tržištu između firmi koje izdaju antivirusne programe. Sa jedne strane su velike firme sa komercijalnim programima poput CPAV-a (*Central Point AntiVirus*) i NAV-a (*Symantecov Norton AntiVirus*). Sa druge strane tu su manje firme i programeri koji izdaju Shareware programe kojih ima toliko da im se ne zna broja. Između njih se vodi pravi mali rat da dokažu da je računar pouzdan samo ako imate baš njihov antivirusni program. Prednost prvih je velika

medijska reklama, ali zato drugi češće izdaju nove verzije do kojih se lako dolazi posredstvom računarskih mreža i BBS-ova.

Naše tržište je stereotipno - *Scan*, *Scan* i samo *Scan* koji zajedno sa programom *Clean* predstavlja najpopularniju antiljeriju za borbu protiv elektronskih štetoina (prava imena ovih programa firme „McAfee“ su *VirusScan* i *Clean-Up*, ali ih tako retko ko zove). Odatle je u našu računarsku terminologiju uslo fraza „skeneriti disk od virusa“.

Za to vreme, dok se kod nas upotrebljavao samo taj program, u svetu su razvijani brži i bolji

antivirus programi od kojih je do nas došao i stekao pažnje samo F-PROT.

Na sreću korisnika, posebno vlasnika starih i sporih PC-a kod kojih je brzina kojom Scan pretražuje memoriju računara od različitih virusa davala nov smisao pojmu večnosti, firma McAfee uvidela je da mora da ide u korak sa konkurencijom i izdala novi *Scan 2.0*, pisan potpuno od početka. Novi program je trenutno u fazi testiranja (Alpha verzija) i ima par bagova i mogućnosti koje još nisu implementirane (npr. konačno uklanjanje virusa) ali će ubrzo stići i prava verzija.

Poboljšanja su na prvi pogled uočljiva. SCAN.EXE prvo proveri integritet svog koda od mogućih virusa koji bi se „nakačili“ na njega. Definicije virusa od sada se čuvaju u zasebnim datcima SCAN.DAT i NAMES.DAT. Tendencija kod novijih antivirus programa je da se rutina sa otklanjanje virusa integriše u jedan program zajedno sa rutinom za detekciju. Tako je i McAfee odlučio da se definicije za uklanjanje virusa sada nalaze u dateteci CLEAN.DAT (koja nije distribuirana u test verziji

Scana), a ne u posebnom programu *Clean*.

Prijatno iznenađenje je ubrzano pretraživanje memorije od različitih virusa koje sada po difoltu ide do 1088 KB. Po slobodnoj proceni vreme potrebno za skeniranje istog broja fajlova kraće je kod novog Scana u odnosu na stari za oko 30% (isto važi za korišćenje FAST sviča za brže skeniranje pri čemu se preskače unutarnje skeniranje EXE fajlova koji su propušteni kroz kompresore izvršnih fajlova).

Nažalost, novi *Scan* nema mogućnost analize fajlova u potrazi za delom koda svojstvenim virusima (npr. pozivanje BIOS interrapa za formatiranje diska) poput *F-PROT-a* (barem nema test verzija). Pošto većina sličnih programa i nema tu mogućnost ne možemo to uzeti kao veliki nedostatak. Alfa test verzija takođe nema veliki broj svičeva koje poseduje stara verzija, ali očekujemo da će sve biti prisutne u konačnoj verziji.

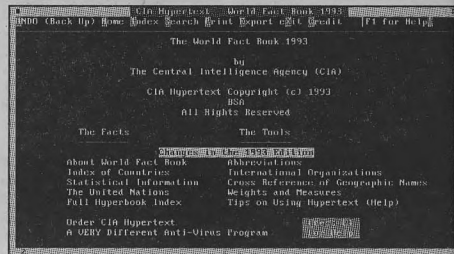
Nije teško zaključiti da će *Scan* i dalje ostati jedan od najpopularnijih programa te vrste u svetu i kod nas.

Alexander SWANWICK

moriju tako da ne zauzima program u osnovno.

Kada pokrenete program naći ćete se u standardnom Hypertext okruženju. Tasterom 'Tab' (ili 'Space') i 'Shift-Tab' ('Backspace'), 'šetaete' se preko pojmo-va obeleženih žutom bojom i pristikom na 'Enter' ulazite u pod-

manji deo baze. Tu možemo saznati kada su osnovane, šta rade i koji su članovi organizacija Ujedinjenih nacija (Savet bezbednosti, UNICEF, UNHCR, UNESCO), zatim razne grupe (Dvojice, Trojice, Petorice, 33, 77), Evropske organizacije kao i razne druge.



meni. Za vraćanje u prethodni izlazak iz programa već 'U' ili 'Alt-U' (*Undo*). Sve to možete obaviti još brže ako koristite miša.

Gornja statusna linija između ostalog sadrži indeks pojmo-va, pretragu zadataog i *Export*, odnosno snimanje sadržaja ekrana u tekstualni fajl.

Podatke možemo podeliti na sledeće celine.

Indeks zemalja kome se pristupa iz glavnog menija. U spisku su 177 zemalja članica Ujedinjenih nacija (bez Jugoslavije), 11 zemalja koje nisu članice (među njima Srbija i Crna Gora kao i Makedonija), kao i veći broj teritorija koje su kolonije zemalja Zapada. Sveukupno 246 zemalja i teritorija. Za svaku zemlju prisutni su podaci o geografiji, stanovništvu, vladi, ekonomiji, komunikacijama, odbrani i vojsci.

Medunarodne organizacije i grupe, njih oko 180 zauzimaju

Statističke informacije su zbirni presek podataka poput populacije, mortaliteta, broja pisemnih... nacionalnih praznika svih zemalja sveta.

Između ostalog tu su tabele za konverziju mera i jedinica, kao i poseban indeks organizacija i akcija UN-a (među kojima začu- dno nema NIPROFOR-a).

Nama najzanimljivije je da vidimo šta CIA misli o nama. Kada odaberemo Srbiju i Crnu Goru (kao Jugoslavija nismo priznati), tek tada shvatamo da su informacije ipak pomalo „bajate“. Kod nas su se predsednici vlada i savezne države relativno često menjali, tako da pod stavkom *Vlada* čitamo imena Dobrice Čosića, Branislava Kostića, Milana Panića i Aleksandra Mitrovića, političara iz 1992. godine. Tu su imena lidera vodećih partija: Slobodana Miloševića (kako piše, „Partije bivših komunisti“), Vojislava Šešelja i Vuka Draskovića. Prisutni su podaci o državljanu i društvenom uredenju, nacionalnim praznicima, danu nezavisnosti, pravnom sistemu, i drugi. Što se tiče ekonomije tu je opširnija priča o ekonomskim aspektima raspada stare Jugoslavije i uticajima na Srbiju i Crnu Goru, kao i podaci o industriji i poljoprivrednim dobrima koje proizvodimo.

Bez obzira na „(ne)svežinu“ nekih informacija, ova baza će kod nas naći primenu. Povešići od računarski opismenjenih novinara (za sada još rariteta) do zaljubljenika u politiku i geografiju.

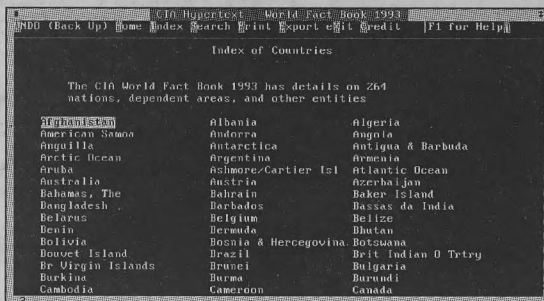
Alexander SWANWICK

CIA World Fact Book

Izdanje za 1993. u elektronskom obliku

Kada čujemo reč CIA prvo što pomislimo su špijunski trileri, moćni u skupim odelima koji obavljaju najrazličitije zadatke u filmovima i na terenu. Ali, nisu svi poslovi tako uzbudljivi - postoje i čisto administrativni poslovi kao što je klasifikacija prikupljenih podataka o svim zemljama koje CIA prikuplja uz saradnju sa drugim vladinim agencijama. Ti podaci se zatim oblikuju u formu pogodnu za korišćenje od strane raznih državnih institucija. Takvi podaci nisu tajne prirode i publikuju se u godišnjim izdanjima knjige „World Fact Book“ ili u elektronskom izdanju, kao *Hypertext* baza.

Instalacija je veoma jednostavna i svodi se na pokretanje beč (*batch*) fajla koji spaja četiri odvojene Hypertext baze u jednu. Za smeštanje baze morate se odrediti dva megabajta prostora na vašem hard disku i sto kilobajta radne memorije. Program se može pokrenuti kao rezidentan i smestiti u visoku me-





Directory Opus 4

Najjači program za rad sa diskom u novom izdanju

Directory Opus jedan je od retkih programa u čiji razvoj se toliko ulaže. „Inovativnosti“ prati sa poboljšanja Workbencha 2 i 3.0, redovno izdaje nove verzije programa Džonatan Potera (Jonathan Pote). Tako smo dolazimo i do verzije 4.11 koja koristi pogodnosti AGA čip seta i Workbencha 3.X.

Prvi upečatljiv momenat kod Opusa 4.11 je novi, bolji, bogatiji konfiguracioni modul. Njime je moguće podesiti gotovo sve što se može zamisliti. Počnimo od izgleda ekrana. Možete birati bilo koji font koji vam Workbench 3.0 može prikazati (preko diskfont i bullet library), a može biti do 11 različitih na ekranu. Ukupan broj boja može biti 256, a mogu se odrediti boje za 16 različitih kategorija na glavnom ekranu (za tekst, klicaže, geđeže, statusnu liniju itd.), plus boje za menije requestere itd. Dalje možete podesiti izgled, veličinu i raspored strelica za skrolovanje druge opšte stvari. Opus može da radi u bilo kom grafičkom režimu koji je moguć na AGA mašinama, a najbolje je to što može da klonira WB ekran, tako da je rad u Productivity i DBLPAL VGA modovima još jedna važna karakteristika. Tako FMaster ne možete koristiti u VGA modovima bez skrin patchera koji to omogućava, dok je to Dopusom predviđeno. Pri promeni fontova ili rezolucije, Dopus se automatski prilagođava novoj veličini, omogućavajući najpregledniji izgled ekrana.

Važna opšta Dopusova osobina je mogućnost dodavanja neograničenog broja komandi koje korisnik definiše. Komande se mogu dodavati u menije, ili u kontrolnom panelu gde se mogu formirati tzv. „banke“ komandi. Banka se sastoji od dve table (za levo i desno dugme miša) sa 7x6 polja. U svakom polju se može postaviti korisnička komanda sastavljena iz jedne ili više po-komandi. Po-komande mogu biti ugrađene Dopusove komande, zatim CLI ili Workbench komande i na kraju batch ili Arexx skripte. Sem imena komande često je potrebno postaviti i argumente (kod CLI komandi), a oni

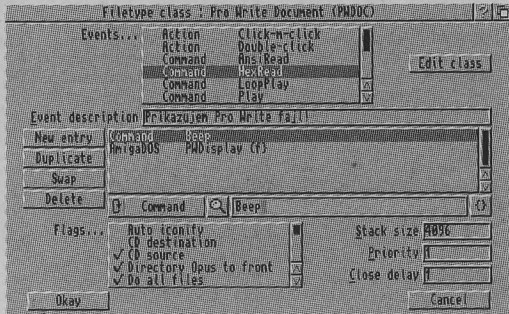
se navode u viticastim zagradama (klik na viticaste zagrade daje vam sve moguće argumente koje Dopus može da prosledi komandi). Uz svaku komandu idu i flegovi koji nalažu Dopusu da preduzme specijalne aktivnosti pri izvršavanju samo te komande. Aktivnosti bi bile ikonifikacija, otvaranje output prozora, ponovno skeniranje direktorijuma po izvršenju komande, CD na izvorni ili određeni direktorijum itd. Uz komande idu i podaci o veličini magacinske memorije koju je potrebno rezervisati, prioriteta komande i vremenu posle koga se zatvara prozor (da biste stigli da pročitate rezultat operacije). Svakoj komandi možete dodeliti i hotkey, tj. taster ili kombinaciju tastera koja pokreće komandu.

U Workbenchu 3.0 sistemski je podržano dodavanje novih tipova podataka (DEVS:DataTypes), što je slučaj i kod Dopus-a. Tako je u DataTypes meniju moguće definisati dodatne tipove podataka poput arhiva (Arj, Zip, DMS), objekata (Imagine objekti), tekstova (ProWrite fajlovi) itd. Možete „naučiti“ Dopus da prepoznaje određene tipove podataka i da na osnovu tipa preuzima određene aktivnosti. Tako kada dva puta kliknete na LHA arhivu, Dopus će je izlistati u novom prozoru. Potrebno je u konfiguraciji izabrati DataTypes i potom u padajućem meniju Classes izabrati „New...“ i pritisnuti taster „v“ kojim se pokreće FileViewer. Potom u rikvesteru izaberete fajl čiju klasu (vrstu) želite da Dopus prepozna (recimo ProWrite tekstualni fajl). U prozoru će se prikazati hexsa/ASCII sadržaj učitanoj fajla. Potrebno je uvertiti koji je deo fajla zajednički za sve fajlove ove klase, a to je najlakše ako uporedite više istih fajlova i gledate dokle seže zajednički deo. Onda kliknete na početak i da se pored reči Position prikaže broj i na kraj zajedničkog dela, da se pored reči Offset pojavi drugi broj. Možete da odredite i koje

ime fajla odgovara datoj klasi podataka (recimo *.DOC*). Poželjno je da unesete ime klase podataka (u našem primeru „Pro Write Document“) i skraćenicu (koje će se označavati („PWDOC“)). Pošto podesite klasu, vraćate se u prethodni meni odakle birate opciju New i izaberete jednu od malo pre definisanih klasa za koju sada određujete akciju koja će sprovesti nad fajlovima koji joj pripadaju. U novom prozoru potrebno je izabrati kada će se izvršiti aktivnost

Icon, Print), a Dopus biblioteka je porasla. Sada modul za rad sa diskom formira i pozadinski u novom formatu (FFS+Directory Caching). Icon modul prikazuje i prepoznaje ikone sa više od 4 uobičajene boje, opet u stilu WB3.X.

Što se prikazivanja slika tiče došlo je do radikalnih poboljšanja u ovoj seriji. Tako ukoliko uključite opciju koja pri prikazivanju slika otvara najbolji mogući skrin, tako da se problem prikazivanja slika na VGA moni-



nad fajlom pripadajuće klase (kad kliknete na fajl, ili pri čitanju ili prikazivanju fajla itd.). Sledeća stvar koju trebate da unesete je opis akcije, tj. tekst koji će se prikazati u statusnoj liniji tokom izvršavanja akcije („Prikazujem Pro Write fajl“). Na kraju ostaje vam da definišete komande, kao što smo opisali i da nove klase snimite iz menija Classes (u fajl DirectoryOpus.CLA).

Primitna su i poboljšanja u ostalim Dopus modulima (Disk,

torima pomoću ove opcije uspešno rešava. Dok nismo uključili ovu opciju za prikazivanje slika sa Amige 500 u rezolucijama 320 x 256 i 640 x 256 Dopus je otvorao PAL ekran, pa bi se onda slika na VGA monitoru totalno deformisala. Sada u ovakvim slučajevima otvara Productivity skrin rezolucije 640 x 200 ili 640 x 400 i bez problema prikazuje slike. Ako imate Workbench 3.1 Opus će iskoristiti prednosti novog video drajvera.

Nikola Stojanović

AmyBW

Najbolji program za čitanje elektronske pošte

Konačno se pojavio kvalitetan, brz i jednostavan program za čitanje BlueWave paketa. Opisali smo znatan broj programa ove vrste za sve računarske platforme, ali pošto su modemska komunikacija oblast koja se neprestano razvija, javlja se potreba da vam izademo u susret sa novim programima ove vrste. Pojavio AmyBW-a na našim prostorima prethodili su Amiga Reader (QWK), Q-Blue (QWK+Blue Wave), a sada je tu i AmiQWK (QWK).

Prva stvar po kojoj se AmyBW razlikuje od prethodno opisanih je izgled. AmyBW koristi pogodnosti novog Workbencha i Requestors biblioteka za sve rikvestere. U poređenju sa DOS verzijom BlueWave readera za PC, razlike u izgledu su fantastične, a brzina približno ista. Sve opcije koje BlueWave standard za pakovanje pošte dozvoljava dostupne su u AmyBW readeru, pa se na standardnim opcijama nećemo zadržavati. Pomenimo samo izbor stringa za naglašavanje

(Quote) originalne poruke, izbor stringa za temu poruke (sa datumom imenom pošiljaoca i primaoaca) posebno za odgovore na replike upućene vama i za odgovore na poruke upućene nekom drugom. Takođe tu je i zvučni alarm sa proizvoljno odabranim simplom koji se oglašava kada pročitate sve poruke u konferenciji ili kada raspakujete poštu.

Posebnu pažnju pri pisanju programa Leon Makkinik je obratio na konfigurisanje boja. *AmyBW* radi sa paletom od 8 boja, a korisniku je ostavljeno da sam odredi paletu i dodeli boje pojedinim delovima teksta (za naslov, quoteovani deo poruke, telo poruke, tagline...).

U gornjem delu ekrana uvek možete pročitati sve što vas interesuje o paketu, ime BBS i Sysopa, adresu BBS-a, naziv pa-

Za početak rada smo samo prekopirali paket u Download direktorijum i to je bilo sve što smo morali da podesimo. Na stranu to što smo podesili našu paletu, stringove, karakteristične opcije za čitanje paketa. To je inače sve lepo podešeno po defaultu. Za komforan rad ne morate brinuti ni o memoriji jer program zauzima samo 218 KB, tako da ostavlja dovoljno memorije i za velike pakete.

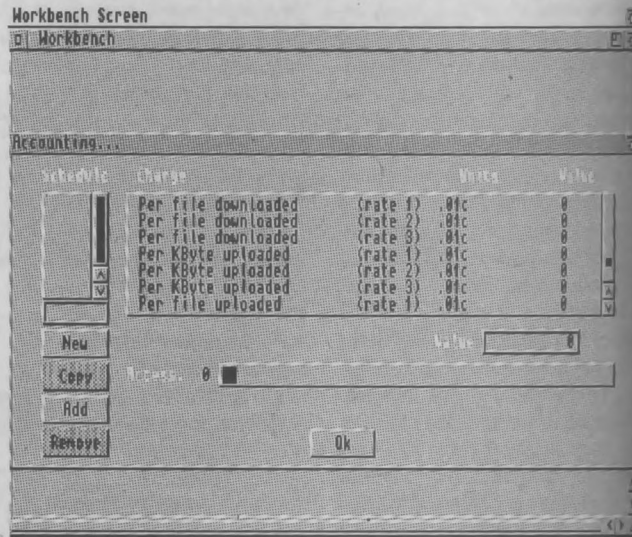
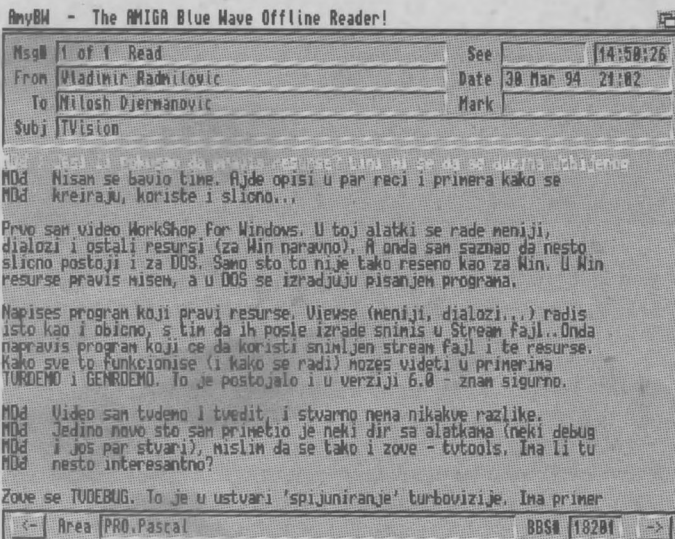
Testirana je neregistrovana freeware verzija koju slobodno možete kopirati (a ko bi vam i zabranio?), koja ničim nije ograničena. Registrovanje je besplatno, pa čak nije potrebno ni poslati pismo. U stilu elektronske pošte dovoljno je autoru ostaviti poruku na Fido Net sa svojim podacima (pohvalama!?) i dobiti registraciju. Poruka, koja se

bolje? Iako se nećate, oči vam se cakle a u glavi odzvanja „Sysop xxx“, „File downloaded from yyy BBS“, „Hottest in town: BBS yyy“.

Pogodili ste, *C Net* je program za vođenje BBS-a. BBS je, za one koji se već ovde slabije snalaze, sistem za komunikaciju sa drugim korisnicima. U praksi, postoji centralni kompjuter (host) s kojim stupate u vezu pomoću

phodan. Pokušaj da se formira BBS bez njega je herojstvo ravno onom koje bi priredio Hajduk sa Liona kada bi u finalu Kupa Evropskih Šampiona pobeđio Milan sa 4:0. Dakle pamet u glavu i hard od n stotina megabajta u Amigu i samo napred.

Instaliran, *C Net* zauzima manje od megabajt prostora, što za svaku pohvalu. Pri startovanju otvoriće se mali prozor u go-



keta, broj konferencija, ukupan broj poruka, nepročitanih i ličnih poruka i broj vaših odgovora. Za uspešno konfigurisanje potrebno je samo podesiti direktorijume za rad i direktorijume za arhiver i editor. Ako instalaciju vršite na hard disk sve ovo će biti automatski izvršeno.

pojavljuje samo na početku, sa naznakom da se radi o neregistrovanoj verziji nestaće zajedno sa naznakom NR (Not Registered) u potpisu.

Arhivu sa programom možete skinuti sa Politika BBS-a pod imenom „AMYBW.LHA“.

Nikola STOJANOVIĆ

C Net Pro v3.0

Sysop, kako to lepo zvuči

Nabavivši modem, odmah ste se osetili nekako važnim i značajnim u odnosu na obične smrtnike koje još nije zapljusnuo talas kompjuterske komunikacije. Iza vas su ostali događaji poput trume prvog priključivanja, poziva prvog BBS-a, prvog download-a,

chata. Navikli ste prijatelje da uvek vi prvi imate novi program ili saznate šta se novo dešava u svetu. No, ona početna draž se uskoro izgubila. Nema ništa novo, konstatujete rezignirano, svi nekad zanimljivi BBS-ovi su se ili utopili u sivilo ili prestali sa radom. Mislite li da vi možete

sprave zvane modem. Da bi sve to imalo nekog smisla i vi i host treba da ste opremljeni odgovarajućim programima. Vama on treba da omogući da stupite u kontakt sa hostom i efikasno razmenite informacije (poruke, fajlove) dok je zadatak njegovog programa mnogo kompleksniji. On treba da vodi evidenciju o svim korisnicima koji imaju pravo pristupa, o primljenim porukama i fajlovima, konferencijama itd.

Što se tiče programa ove vrste za Amigu, postoji legendarni *Ami Express*. Pri svakom ulogovanju na neki strani BBS, a posebno na onim čiji bi Sysop dobio više godina zatvora nego sva braća Dalton zajedno, samo da ga se dočepa ruka zakona, dočekaće vas poznata okolina *Ami Expressa*, koji za ove stvari predstavlja ono što *DPaint* predstavlja među programima za crtanje. No i *Dpaintu* se dogodio *Brilliance*, a iz sličnih razloga to ovde može biti *C Net*.

C Net je američki program autora **Kena Plečera** (Ken Pletzer). Na prvom disku nalazi se instalacioni program koji prebacuje ceo paket na hard disk. Pažnja preambicioznim čitaocima: retko gde se direktno pominje hard disk (to se naravno podrazumeva) ali to ne znači da nije neo-

njem desnom uglu sa velikim C. Sada ste slobodni da koristite sve prednosti multitaskinga koliko vam srce ište. Kad zaželite da vidite šta se u međuvremenu dešavalo, kliknete na pomenuti prozor i dobićete listu dosadašnjih poziva, a klikom na *Systmfo* dodatne informacije kao i broj poslatih i primljenih fajlova, novih korisnika.

Jednu stvar treba uraditi neposredno po instaliranju, a to je konfigurisanje BBS-a. Obično se na takvim programima najbolje sagledava veličina paketa, što *C Netu* savršeno odgovara. Da smo zaintrigiramo, recimo da *C Net* podržava sve protokole podržane *xpr* bibliotekama, ima podršku *FidoNeta* i *UseNeta*, dva ugrađena editora za poruke sa spellcheckerom (!), *QWK* pakovanje poruka.

Sve je to propraćeno adekvatnim korisničkim interfejsom, kako to samo Amiga ume.

Imati dovoljno dobru Amigu za vođenje BBS-a postaje sve manji problem. Imati dovoljno iskustva, znanja, dobre volje već dosta teži. Imati živce kao konopce je kod nas uglavnom nedostižni san. No ako kojim čudom posedujete sve pomenuto, instalacija *C Neta* biće poslednji korak. I to siguran korak.

Dorđe Vulović



AmigaGuide

Upoznajte se sa hipertekstom

Pod pojmom dokumentacija ili uputstvo za korišćenje nekog programa svi podrazumevamo jedan tekst fajl, koji u svojoj biti predstavlja kompjuterizovanu verziju pravog priručnika. No, tekst je medij namenjen za linearno čitanje (od početka pa ravno do kraja) i prilično nepogodan za traženje jedne tačno određene informacije kao npr. objašnjenje neke opcije programa. U knjigama se takav problem rešava uvođenjem indeksa odnosno sadržaja a na računaru korišćenjem hiperteksta. Grubo, odnos teksta i hiperteksta možemo uporediti sa odnosom animacije i multimedijalne aplikacije.

AmigaGuide je paket namenjen prikazivanju hipertekst da-

AmigaGuide se može startovati iz CLI-a ili Workbench-a. Postoji nekoliko mogućih argumenata, ali najvažniji (ujedno i obavezan) predstavlja ime AmigaGuide fajla. Postoji preporuka da ti fajlovi dobiju nastavak **.guide**. To se dosta poštuje ali se ne može iznenaditi ako nađete na neki sa ekstenzijom **.hyper** ili čak **.doc**. U novootvorenom prozoru nalazi se traženi dokument, dok se na samom vrhu nalazi nekoliko geđžeta koje redom opisujemo.

Contents prikazuje sadržaj dokumenta. Ako hipertekst datoteku shvatimo u najčešće korišćenom domenu „kompjuterizovan priručnika“, ta datoteka treba da ima neku vrstu sadržaja iz koga se dalje razvrstavamo

formacijom. Ovo je, nažalost, nepohodan poluteorijski deo priče koji će biti mnogo jasniji kada na primeru budemo objašnjavali format AmigaGuide datoteke.

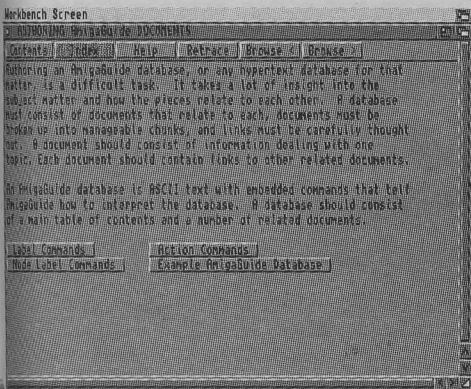
Help vam daje kratko objašnjenje komandi AmigaGuide kako ovih geđžeta tako i menija kojim se nećemo baviti. Menija ima funkciju kao Undo tj. vraća vas na čvor iz koga ste prethodno klikom na neki pojam došli do tekućeg. Geđžeti Browse omogućuju da se prikazuju čvorovi onim redom kojim su „nabacani“ u AmigaGuide datoteci. Kako to može biti sasvim proizvoljan redosled, upotrebljivost ovih opcija je pod znakom pitanja. Index još uvek nigde nije implementiran.

Format AmigaGuide dokumenta je neobično jednostavan i prihvatljiv čak i za onoga ko se nije pre toga susretao sa hipertekstom. Taj fajl je u suštini ASCII fajl koji sadrži opise čvorova i međusobnih veza. Prva li-

nija mora početi komandom **<database <ime dokumenta>**. Zatim se redaju opisi čvorova koji počinju sa **@node <ime čvora>** **<naslov>** i završavaju se sa **@endnode**. Čvor sa kojim započinjemo pregled dokumenta treba da dobije naziv maina i kako smo već rekli, treba da ima formu sadržaja. U okviru čvora nalazi se „običan“ tekst koji predstavlja podatke. Veze se ostvaruju sintagmom **{,ključna reč”, link <ime čvora>}** kjučna znači: kada se klikne na kjučnu reč (to u stvari može biti bilo kakav niz znakova, nije obavezno jedna reč) prikazaće se čvor čije smo ime dali. Pogledajte primer i uz malo eksperimenta brzo ćete ovladati materijom.

AmigaGuide je možda najprimitivnije softversko iznadenje koje smo dobili od „Commodorea“. Stvar je sistemski podržana, radi lepo, efektno a jednostavno - šta se još više može tražiti.

Borđe Vulović



toteka koje ćemo imenovati AmigaGuide datoteke. Paket se u osnovi sastoji od biblioteke **amigaguide.library** koja sadrži bazične rutine za prikazivanje AmigaGuide datoteka i samog programa **AmigaGuide**. Za korisnike novih Amiga 1200/4000 napomenimo da umesto tog programa mogu koristiti i **MultiView** iz direktorijuma **SYS:Utilities** pod uslovom da se u direktorijumu **Devs:Datatypes** nalazi fajl **amigaguide.datatype**. Napravimo ovde jednu vrlo bitnu distinkciju:

AmigaGuide nije običan paket već sastavni deo Amiginog operativnog sistema počev od gore pomenutih modela.

po temama. Tu smo konačno došli do najvažnijeg dela: ako je niz simbola na ekranu uokviren (kao geđžet) to znači da se klikom na njih prelazi na drugi deo hiperteksta koji je sa njima u nekoj logičkoj vezi. Pomenuti sadržaj se, na primer, sastoji većinom samo od određenog broja takvih odrednica. Uopšteno, pomenute odrednice možemo posmatrati kao veze (links) između dva dela hiperteksta koje zovemo čvorovima (nodes). Čvor se sastoji od teksta tj. same informacije i veza sa ostalim čvorovima. Praktično, sadržaj treba da bude glavni (main) čvor koji će se prvi prikazati, i sa kojim se počinje pretraga za željenom in-

PPrint 3.0

Program za štampanje i manje dorade tekstualnih dokumenata

U poslednje vreme programi ove vrste dostigli su priličnu popularnost. Jedan od novijih je i **PPrint 3.0**, sjajno delo nemačkih programera. Osnovna namena programa je priprema tekstova za štampu, ali omogućava i izvesne dorade u vidu ubacivanja slika ili nekih grubljih doctavanja. Za komforan rad potrebno je minimalno 1.5 MB do 2 MB radne memorije, hard disk (ili makar spoljašnji drajv) i eventualno ko-procesor. Rad sa programom je moguć i na siromašnijim konfiguracijama (Amiga 500 1MB), ali brzo se uviđa da je u pitanju čisto maltretiranje mašine i života korisnika.

Paket se sastoji iz četiri diske. Na prvom (podize se isključivo iz Workbench-a) se nalaze glavni program, rezidentni programčić za manipulacije sa IFF slikama, prilično loš tekst editor (ali ipak bolji od nesrećnog ED-a) i dva tekstualna fajla. Osnovni program je kompaktan i zauzima skromnih dvestotinjak kilobajta, što ostavlja dovoljno prostora za udoban rad i na slabijim konfiguracijama. Međutim, mala du-

žina programa je ostvarena nauštrb mnogih funkcija na koje smo navikli u raznim DTP programima (recimo **Page Stream**), tako da program ipak ostavlja utisak nedovršenosti. Pored svega, na slabijim mašinama je i pomalo spor i ima običaj da usred rada „pukne“. U nizu nedostataka ovog programa pri radu na slabijim mašinama nadovezuje se i taj da je rad sa vektorskim fontovima moguć samo pod operativnim sistemom 2.x i većim. Međutim to ima i svoju dobru stranu jer je poznato da bitmap fontovi zauzimaju mnogo manje memorije i veoma brzo se ispisuju na ekranu, što je za ovakve programe od suštinske važnosti.

Ipak, ruku na srce, opcije koje se odnose na štampu su prilično bogate i funkcionalne. Nakon startovanja programa treba desiti format papira pri čemu su ponuđeni svi standardni formati, a ostavljena je i mogućnost za korisnika da definiše sopstveni. Iz osnovnog, Project menija podešava se veličina stranice na ekranu (u procentima). Pomoću **Bildschirm** podmenija određuje

se grafički mod, rezolucija, broj boja (maksimalno 256 na AGA mašinama), Workbenches i slično. Podmeni Druken poziva rutinu za štampanje pre koga treba podesti veličinu štampe (takođe u procentima). Za štampu se koristi Workbench drajveri.

Meni Extras nudi operacije sa rasterima (što je vrlo zanimljivo), brisanje stranice i otvaranje ekrana za crtanje. Pri poslednjem se otvara nov, prazan ekran na kome možete crtkati i tako dobiti crtež obojiti i ugra-

Sem teksta, mogućnost editovanja poseduju i grafički objekti i to preko promene debljine linije, izgleda četkice, načina iscrtaavanja, boje objekta itd. Preko geđžeta 32 Farben se ostvaruje prelazak u mod sa 16 boja (ako želite da radite i hiresu na Amigi koja nema AA čipset).

U okviru editorskog dela moguće je, radi lakše potrage za eventualnim greškama, izvršiti podulu reči na slogove.

Meni Leiste sadrži sve one funkcije koje možete pozvati i di-



ditu u dokument. Isti ekran se otvara i pri učitavanju već gotovih slika.

Verovatno nije ni potrebno naglašavati da je broj boja na ekranu obrnuto proporcionalan brzini rada programa (uključujući bukvalno sve operacije, od otvaranja prozora, pa do učitavanja i snimanja datoteka). Zato je preporučljivo ograničiti se na što je manje moguće boja, tim pre što to nema nikakvog uticaja na kvalitet štampe. Naša iskustva sa PPrintom 3.0 na Amigi 500 sa 1 MB RAM-a (minimalna konfiguracija) ukazuju da je najbolja i najbrža varijanta srednja rezolucija (640x256 u 16 boja).

Preko podmenija Editor moguće je instalirati neki tekst editor u osnovni program i time skratiti muke oko pisanja u odvojenom programu, snimanja, ponovnog učitavanja i gomile drugih peripetija. Preporučujemo da se što pre otarasite ugrađenog editora i snimate neku od starijih verzija Cynus Editora. Promena aktuelnog fonta se postiže pomoću podmenija Fonts.

rektno pomoću ikona na desnoj strani ekrana (ubacivanje slika, unos jednog reda teksta, pisanje, crtanje...).

Na drugoj disketi nalazi se pozamašan broj gotovih slička (images) koje možete iskoristiti u svojim dokumentima. Sortirane su po tematskim celinama (motivi iz svakodnevnog života, mape kontinenta i dr.). Treća disketa, koja nosi oznaku R-H-S, sadrži slike (neke su u HAM8 modu) i fontove koji se mogu koristiti samo pod operativnim sistemom 2.x i novijim (neki čak i samo pod 3.0). Na četvrtoj disketi se nalazi 25 pedantno urađenih bitmap fontova sa prilično velikim izborom veličina, što korisnicima starijih mašina ukoliko nadoknaduje izostanak vektorskih fontova.

Trenutno se kod nas pojavila samo verzija programa na nemačkom jeziku. Nažalost, nema nikakve informacije o postojanju engleske verzije, ali ako se pojavi, na vreme ćemo vas obavestiti.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Povratak Devpaka

Jedan od najboljih paketa za mašinsko programiranje

Po mnogima jedan od najboljih paketa za dibagovanje i mašinsko programiranje „HiSoftov“ Devpac izašao je u nekoliko verzija za različite procesore tokom 12 godina postojanja. Poslednja verzija koja se pojavila je zapravo podrška motorolnoj seriji DSP procesora sa oznakom 56 koju za sada imaju NeXT (56000) Macintosh QUADRA 640/840AV i Atari Falcon (56001). Ovi veoma moćni procesori mogu obavljati razne zadatke i po nekoliko puta brže nego ostali procesori pa makar oni bili i na duplo većem taktu.

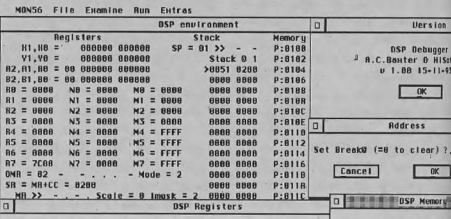
DSP Devpac se sastoji iz samo dva programa; dibager (Mons) i assembler (Devpac). Oba programa su pisana u GEM maniru i podržavaju kompletan multitasking. Izgled assemblera je potpuno isti kao i kod verzije 3 za MC680x0 seriju kod je dibager potpuno promenjen i liči na dibager iz Turbo C-a.

Kao i predhodne verzije, Mons obezbeđuje kompletnu kontrolu nad registrima, memorijskim lokacijama i izvršavanjem programa u svakom trenutku. Pro-

Extras u kome se nalaze rutine za „otključavanje“ DSP-a (unlock) i hvatanje kontrole. Ovo se prvenstveno odnosi na programe koji imaju mrtve petlje kao i na programe koji rade u pozadini u jednom od nekoliko interakcija koje DSP podržava.

Tu je i nezaobilazna opcija Disassembler koja, kao što i sama reč kaže, disasembliira DSP kod u fajl. Moguće je disasembliirati LOD fajl, DSP memoriju ili DSP binarni fajl. LOD fajl je zapravo tekućinski zapis programa za DSP sa definicijom njegovih ulaznih i izlaznih lokacija u hex/ASCII kodu. On je proglašen za standard još pre nekoliko godina i obilato se koristio na NeXT-u. Atari Falcon takođe podržava ovaj standard pa se neophodne rutine za pokretanje i učitavanje ovih fajlova već nalaze u operativnom sistemu. Postoji i ovač biblioteka ovih fajlova prethodnih sa NeXT-a koji su prilagođeni da rade na Falconu (fraktali, obrada spektra, formule...).

Assembler je klasičan tekst editor koji podržava format za



mena bilo kog registra je sada svedena na operaciju kliktanja mišem po željenom registru a zatim i unošenjem vrednosti. Moguće je i kompletan edit memorije kao i punjenje blokova memorije određenom vrednošću.

Komande za kontrolu izvršavanja programa su ostale standardne. Postoji i specijalan meni

36001 DSP. To znači da ima automatsko prepoznavanje i nazubljenost teksta za određene naredbe koje ovaj procesor može raditi paralelno u koracima po tri naredbe. Ako u sorsu napravite neku grešku, prilikom assembliranja program će detaljno ispisati u čemu je greška i dati vam opciju jump to next error pomoću koje možete brzo ispra-

viti sve kešne redom (pod uslovom da znate u čemu ste pogrešili). Opcija za asembliranje podržava dva formata; LOD i običan binarni kod.

Devpak je i dalje pravi izbor za zaljubljenike mašinskog programiranja i za one koji bi da nauče assembler za MC56 DSP.

Dušan DIMITRIJEVIĆ

DataLite v2.16

Povećajte kapacitet svog diska softverski

Kada je pre par meseci veliki broj nezavisnih softverskih firmi izdao gomilu novih aplikacija i novijih (čita: većih) verzija postojećih aplikacija, postalo je jasno da je hard disk premali da primi svu tu gomilu softvera. Nekako u to vreme, stigao je i *DataLite*, program za real-time kompresiju diska. Sa prirodnom skeptičnošću, rešio sam da ipak probam ovo „čudo“ koje će udvostručiti kapacitet mog starog dobrog Seagatea makar po cenu da izgubim sve podatke na ciljnoj particiji. Od tog vremena, jedna po jedna, particije HD-a su prelazile u „laji“ format da bi na kraju ceo HD sem boot i clipboard/virtual memory particija radio pod *DataLite*om.

DataLite dolazi iz nemačke firme „Logixex“ dok u Americi program distribuirava već svima poznati „Oregon Research Systems“ (poznat po programima *Diamond Back II*, *Diamond Edge*). Veoma jednostavan za instaliranje - dovoljno je startovati *INSTALL.PRG* i uneti podatke za registraciju - *INSTALL* će na root direktorijum boot particije iskopirati *DATALITE.SYS* fajl (41K), *DATALITE.PRG* (756 bajta) i *AUTO folder* Po resetovanju mašine, program će biti spreman za rad.

Prvo što treba uraditi da biste mogli lajtovali hard disk je da, po resetovanju mašine, pozovemo *DataLite ACC* ili *APP*. Iz glavnog dijaloga programa možemo zatim odrediti koje drajrove treba lajtovali. Procedura instaliranja *DataLite*a na izabrane particije traje jako kratko, ali ne treba zaboraviti da ova operacija neće kompresovati već postojeće podatke na disku, već samo omogućiti automatsko kompresovanje svih podataka koje ubuduće budemo smeštali na disk. Zato je, pod uslovom da particija nije prazna, potrebno optimizovati disk. *DataLite* nudi četiri metoda kompresije: *Huffman*, *HuffWorm*, *LZSS-Worm* i *Opti-*

mum. Svaki od ovih metoda ima svoje prednosti i mane te je korisniku ostavljeno da odluči koja mu opcija najviše odgovara. *Huffman* ima najslabiji stepen kompresije (154%) ali je vreme kompresije/dekompresije najudnženije: 300/300 (brojevi pokazuju brzinu u KB/sec) kompresovanja i dekompresovanja (podataka). *HuffWorm* ima nešto bolji stepen kompresije (oko 182 posto) dok je odnos kompres./dekompres. 80/800.

LZSS-Worm teoretski „gura“ do punih 200% kapaciteta diska, na štetu brzine kompresije: odnos je ovde 50/1250. Ujedno, ovo je i metod koji nam autori programa predlažu za inicijalno optimizovanje diska. Brzina kompresovanja je najboljša, ali se podaci raspakuju izuzetno brzo, te će se u većini slučajeva, performanse lajtovanog diska kompresovanog ovom metodom čak i poboljšati! Poslednji metod se, po rečima autora, „ne preporučuje sem ako nećete da sabijete i poslednji bajt HD-a“ jer izuzetno degradira performanse diska, a dobit u prostoru nije tako velika (niti sigurna, što zavisi od toga kakve podatke imate na ciljnoj particiji). *Optimum* koristi sva tri prethodno navedena algoritma za kompresiju podataka, plus još jedan interni. Zatim se proverí koji algoritam ima najbolju kompresiju i taj blok se snima na disk.

Pošto smo inicijalno kompresovali disk, potrebno je da se odlučimo kako će se podaci snimati na disk; po defaultu, svi podaci će se automatski kompresovati pre snimanja na disk, što u nekim slučajevima može izazvati malu degradaciju brzine pisanja. Za one koji baš ne mogu da prežale smanjenje brzine pisanja, ostavljena je opcija „ručno

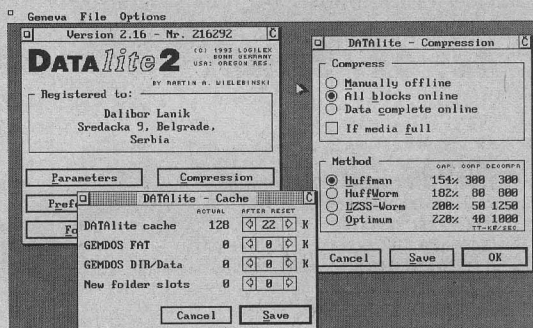
kompresovanje podataka off-line“, što znači da će se u toku rada podaci na disk snimati u nekompresovanom obliku, te da korisnik, kad mu je to zgodno (npr. na kraju radnog dana pre isključivanja računara) može *DataLite* narediti da kompresuje sve nekompresovane podatke! Ovo je i jedna situacija u kojoj se, ako želite da izvučete maksimum od diska, isplati koristiti *optimum* metod kompresije.

Kada jednom imate disk koji radi pod *DataLite*om, možete zaboraviti programe za klasičnu defragmentaciju tj. optimizaciju diska kao što su *Diamond Edge* ili *Diskus*. Ako ste baš zapeli, optimizaciju možete sprovesti jer je apsolutno bezopasna za „lajtovanе“ diskove. Ali jedini rezultat koji možete očekivati jeste degradacija performansi zbog promene internih struktura koje *DataLite* koristi pri snimanju na

to dovodi do usporjenja učitavanja programa koji se moraju dekompresovati duplat.

Pored navedenog, *DataLite* nam nudi pravu silu raznih podešavanja - od toga kakve će se vrednosti „prijavljivati“ sistemu o slobodnom prostoru na disku (maksimalna moguća vrednost, minimalna ili prosečna itd.) preko podešavanja tastaturnih ekvivalenata za pozivanje raznih opcija u programu, do toga da li će win-dijalozi pratiti miša ili će biti centrirani... Vredni napomenuti da je kompresiju moguće koristiti i na flopi-diskovima a ne samo na HD-u; štaviše, diskete je moguće i odmah formatovati lajtovanе.

Apsolutno stabilan i pouzdan, *DataLite* radi bez ikakvih problema sa svim mogućim *AUTO*-start programima, akcesorijima i aplikacijama kao i pod *MultiTO-Som* ili *Genevum*, na svim *TO-Som*



disk. Klasična optimizacija particije možda i nije tako loša ideja, ali isključivo pre (!) instaliranja *DataLite*a na disk (*DataLite* će tako brže obaviti inicijalnu kompresiju diska).

U *DataLite*u je takođe moguće podesiti veličinu *GEMDOS FAT* i direktorijum bafera, broj ekstera foldera, kao i interni *DataLite* keš. Preporučena vrednost keša koja može znatno poboljšati brzinu čitanja/pisanja je 128K. Veoma važno za korisnike ICD drajvera (i drugih koji imaju keširanje) može biti činjenica da se svaki drugi keš koji eventualno imate mora isključiti zbog toga što bi pretraživanje dva keša (HD drajvera i *DataLite*) znatno usporilo čitanje podataka. Isto nema potrebe koristiti razne pakere za programe jer, i dalje vi ništa ne sprečava da i takodržite vaše programe zapakovane,

kompatibilnim računarima. Jedini „sumnjivi“ program koji nije pokrenut pod lajtom je Kobold, koji ne pristupa disku preko *GEMDOS-a*, ali ipak sigurno može da radi kada se podesi *Kobold-GEMDOS* mod za lajtovanu particiju - potpuno je druga priča to što onda i nema smisla koristiti Kobold jer gubimo prednosti njegove brzine kopiranja. Takođe, program *DC DataDiet*, koji ima istu svrhu kao i *DataLite* - samo što radi na drugom principu (kompresuje fajlove a ne sektorje) je iz razumljivih razloga nekompatibilan sa *Lite*om.

Prema tome - ako razmišljate o lajtovanju diska, ne mislite o iskustvima korisnika sa Stackerom na MS-DOS sistemima. *DataLite* je ipak izuzetno pouzdan program, što važi i za operativni sistem pod kojim radi.

Dalibor LANIK



Brothers Company

Electronic & Computer Technology

BG, Čuburska 13

Tel. 011/454-073, Fax. 444-31-56

386 SX / 33 MHz

AMD 386 SX 33 MHz
RAM 2 MB
HD 85 MB, 16 ms
Floppy 5,25", "Teac"
SVGA karta 1 MB
Mono SVGA monitor 14"
Minitower kućište
Tastatura 102 tastera, YU "Chicony"
2 serijska, paralelni i game port

1300 bod.

386 DX / 40 MHz

AMD 386 DX 40 MHz
RAM 4 MB
HD "Maxtor" 120 MB, 15 ms
Floppy 5,25", 3,5", "Teac"
SVGA karta 1 MB
Mono SVGA monitor 14"
Minitower kućište
Tastatura 102 tastera, YU "Chicony"
2 serijska, paralelni i game port

1800 bod.

486 DX / 33 MHz

VLB Intel 486 DX 33 MHz
256 KB cache, RAM 4 MB
HD 250 MB, 15 ms
Floppy 5,25", 3,5", "Teac"
SVGA karta 1 MB
SVGA color monitor 14"
Miditower kućište
Tastatura 102 tastera, YU "Chicony"
2 serijska, paralelni i game port

3000 bod.

486 DX2 / 66 MHz

VLB Intel 486 DX2 66 MHz
256 KB cache, RAM 4 MB
HD 250 MB, 14 ms IDE LB
FDD 5,25", 3,5", "Teac"
SVGA karta 2MB VESA Local Bus
SVGA color monitor 14"
Miditower kućište
Tastatura 102 tastera, YU "Chicony"
2 serijska, paralelni i game port

3600 bod.



HD "NEC" 104 Mb 50 bod.
HD "Maxtor" 125 Mb 100 bod.
SVGA Trident 8900 1Mb, 1024 x 768 150 bod.
SVGA Cirrus Logic Win Accelerator, 1280 x 1024 150 bod.
RAM SIMM 1 Mb 40 bod.
Miditower/bigtower kućište 90 bod.
Superserver kućište 100 bod.
Kolor monitor 14" 310 bod.
Floppy disk 3,5" 5.25" 4 MB, "Teac" 370 bod.
Kolor Scanner AC-256K 125 bod.
Fax/modem 9600/2400 MNP3 interni 680 bod.
200 bod.

Vrednost boda vezana je za vrednost DEM.
Beograd, april 1994.

↑ Doplete

Brothers Company

POZOVITE 454-073

S' konkurentnim cenama.
bez konkurencije u kvalitetu



Rezervisano za neplivače

U početku beše...



Instruktor plivanja NENAD VASOVIĆ

Ukoliko ništa ne znate o kompjuterima, dijalog kompjuterskih znanaca na vas će imati isto dejstvo koliko i dreka dva kineska vojnika (s tim što kod kompjuterista možete da prepoznate barem veznike). A u suštini, kompjuteri uopšte nisu tako nedokučivi. Čak nisu ni komplikovaniji za upotrebu od nekih ambicioznije proizvedenih modela video rekordera ili telefaksa (znate one svetlučave primerke rađene po uzoru na NLO letelice iz „Bliskih susreta treće vrste“, kod kojih pritiskom na određeno dugme izleće na jednoj strani daska za peklanje, a na drugoj ringlika za kuvanje kafe).

U nastavku teksta pokušaćemo da neke osnovne stvari raščlanimo i pojasnimo i tako jednom delu naših čitalaca za sva vremena izbjeimo iz ruke adut: „Ja sam dukud za kompjutere“. U početku ćemo se, pored ostalih tema, baviti uglavnom terminima vezanim za PC kompjutere.

Hardver i softver

Počnimo od dva sada već drevna izraza koji spadaju u elementarne pojmove kompjuterske terminologije. To su hardver i softver. *Hardver* je fizički opipljiv i čine ga sve kompjuterske komponente, kako unutrašnje tako i spoljašnje, kao i sva dodatna oprema. *Softver* označava podatke čine se ključka kompjuter, terajući ga da čini sve one lepe stvari koje kompjuteri inače čine. Nabitno je da li je u pitanju jednostavna komanda ispisivanja vašeg imena na ekranu sa dodatkom „... je car“, ili nešto ambicioznija partija *Terisra*. Postoje razne supvarne definicije hardvera i softvera (pitajte samo učeničke), ali će možda najjednostavnije objašnjenje učiniti analogija sa video rekorderom. Elem, video rekorder, sa sve daljinskim upravljačem, klasičan je primerak hardvera, dok je poslednji filmski hit koji ste pokupili u lokalnom video klubu prfektan primerak softvera. Međutim, da ne bude zabune - video kasete, slično kompjuterskoj disketi, spada takođe u hardver, a *podaci* snimljeni na njoj čine softver koji će, posle odgovarajućeg tretmana, na vaš ekran doneti najzbudljivije scene klasičnog trilera „Deep Throat“.

Centralni procesor i matična ploča

Recimo da ste rešili da kupite kompjuter. Recimo i da ste razgovarali sa nekim od do-

maćih prodavaca kompjuterske opreme, uglavnom potencijalnih pobeđnika kviza „Brojke i slova“. Kraj takvog razgovora doneo vam je konfuziju u glavi, prouzrokovanu silnim nerazumljivim podacima kojima vas je sagovornik zasuo u želji da vas impresionira i ubedi da kompjuter kupite baš kod njega.

Pozabavimo se zato famoznim „osam-šesticama“. Osam i šest poslednje cifre u broju koji označava model centralnog procesora PC kompjutera. A *centralni procesor* je mozak kompjutera. Što su mogućnosti „mozga“ veće i kompjuter je bolji i efikasniji za upotrebu. Mudri ljudi u belim mantilima koji se bave proizvodnjom kompjutera i kompjuterskih komponenti godinama usavršavaju tehnologiju i prave sve bolje centralne procesore. Serija PC kompjutera koja sada prestavlja vremenom nametnuti standard kod nas i u svetu, koristi upravo mikroprocesor sa oznakom 80X86, gde je X promenljiva koja je startovala od broja 2, a kao i sve dobre promenljive, teži beskonačnosti. Dakle, što je promenljiva X u oznaci mikroprocesora veća, kompjuter je, da tako kažemo, novije proizvodnje i ima veće mogućnosti. Trenutno su najaktuelniji modeli 286, 386, 486 i Pentium, odnosno „586“. Centralni procesor smešten je, zajedno sa ostalim neophodnim čipovima, na *matičnoj*

Ako uspešno plivate kompjuterskim vodama, onda je ova rubrika za vas najobitnijji plićak, te možete mirne duše otplutati dalje. Međutim, ako imate poznanike koji vas stalno zapitkuju o elementarnim stvarima iz sveta kompjutera, ova rubrika je kao stvorena za njih

ploči, takozvanom „motherboardu“. U ređim prilikama centralni procesor može imati i zasebnu ploču.

Uz oznaku mikroprocesora obično idu i neke skraćenice. *AT*, što znači „advanced technology“, rezervisan je za 286 modele, mada se podrazumeva da i svi kasniji X86 modeli u osnovi pripadaju toj klasi. Međutim, kod 386 i 486-ica postoje dve druge oznake - *DX* i *SX*. *DX* podrazumeva određenu organizaciju rada centralnog procesora i ostalih čipova koja sjajno funkcioniše, ali ima i sjajnu cenu. Mudri ljudi u belim mantilima našli su dobar metod, ali onda su još mudriji ljudi u skupim odelima za to isporučili priličan račun. Pošto obični smrtnici nisu bili u stanju da plate takav račun, kompjuterski stručnjaci bili su prinuđeni da pronađu kompromisno rešenje. Tako je stvorena *SX* verzija, koja radi nešto slabije od *DX*, ali je zato jeftinija za proizvodnju i samim tim pristupačnija širokim potrošačkim masama. Ovo svakako nije najstručnije objašnjenje razlika između *DX* i *SX*, ali cilj ove serije teksta *nije* da vas zbuni, impresionira i uplašiti; kad budemo u kasnijim druženjima objasnili neke druge stručne termine, vraćaćemo se na temu razlike između *SX*, *DX* i *DX2* modela.

Frekvencija

Drugi važan podatak u određivanju brzine, a samim tim i snage kompjutera, jeste frekvencija na kojoj radi centralni procesor. *Frekvencija* je izražena u megahercima, a nekoliko osnovnih varijanti su: 25 MHz, 33 MHz, 40, 50, 66 MHz... Sve ovo važi u takozvanom turbo modu, koji aktivirate laganim pritiskom kažiporta na istoimenom dugme koje se nalazi na kućištu kompjutera (kućište je ona glomazna kutijetina teksta k'o tuč koju ste morali da nosite peške na deseti sprat jer je lift opet u kvaru). Bez turbo moda frekvencija je, zapravo, od modela matične ploče, najčešće 6, 8, 10 ili 12 MHz, znači mala. U pitanju je, dakle, brzina kojom centralni procesor razmenjuje podatke sa svojim drugarima iz

okolnih čipova - on njima reč, oni njemu reč, pa ko će pre... Srazmerno jačini centralnog procesora povećava se i raspon frekvencije, pa je tako za 80286 procesor najčešći raspon frekvencije od 12 do 25 MHz, kod 386-ice je to 33 do 40 MHz, za 486 taj odnos je od 33 do 66 MHz, a već Pentium uglavnom koristi 60-66 MHz, mada se već prodaju i modeli koji rade na 90-100 MHz.

RAM i ROM memorija

Jedna od prednosti kompjutera je slonovsko pamćenje, za šta je potrebna određena količina memorije, odnosno registara za smeštaj gomile podataka koje kompjuter koristi u svom radu. Memorija kompjutera deli se na dve kategorije: RAM i ROM. **ROM**, kao što kaže kolega Smajić, voli da peva (Džej je tipičan primer) a osim toga je i skraćenica od *Read Only Memory*, odnosno memorija koja se može samo čitati. Svi podaci smešteni u ROM-u, a to su uglavnom stvarčice vezane za funkcionisanje kompjutera, ubačeni su tu fabrički i ne mogu se menjati ma koliko vi to želeli. Tu su smeštene i poruke koje kompjuter izbacuje na ekran kada ga uključite. S druge strane **RAM**, sem kad ne ukrašava lepu sliku, znači takođe i *Random Access Memory*, dakle memorija kojoj se različito pristupa, zavisno od situacije. Slikovito rečeno, to je kao kad uzmete sobu u hotelu i sve fiokke i plakari su prazni. Onda vi otvorite svoj kofer (ubacite disketu) i počnete da trpate stvari: gaće tamo, košulje onamo... I dok odete da se istuširate, eto vaše supruge (druge disketa) koja sve to zadržila i spremišta na potpuno drugi način. Međutim, ako je soba u lošem hotelu (slabom kompjuteru), nema dovoljno fioka (memorije) pa neke stvari morate da privremeno ostavite u koferu (disketi). Kad isprjate deo veša i date ga na pranje (recimo, štampanje na printeru), oslobodili ste fiokke pa možete u njih da naslažete ostale stvari iz kofera (treća disketa). Problem nastaje kad nema dovoljno vešalica da i vi okačite večernje odelo i supruga svoj komplet iz Grčke. Onda supruga kaže kako neće da provede ni trenutak više u tom smrdljivom hotelu i besno odlazi, ostavljajući vas samog (doduše, sa gaćama u fioci). Drugim rečima, postoje kompjuterski programi koji zahtevaju puno RAM memorije i ne pristaju da rade sa manjim kapacitetom, o čemu vas de-

monstrativno obavestavaju prigodnom porukom na ekranu. Pošto razvikat tehnologije omogućava, pa čak i zahteva, neprestanu nadgradnju i proširivanje RAM memorije, proizvođači softvera slede taj tok i svaki noviji program postaje zahtevniji po pitanju RAM memorije. Osnova za veličinu RAM memorije je broj 2 podignut na neki stepen, pa su postojeće varijante 1 MB, 2 MB, 4, 8, 16... ili zbir dve od tih vrednosti: 5, 12, 20 MB...

Bitovi i bajtovi

Sad se pitate „Šta li mu dođe ono MB?“. To je skraćenica od „megabajt“. A da bismo objasnili šta je bajt, prvo moramo da objasnimo šta je bit. Da bi kompjuter komunicirao sam sa sobom, a potom i sa svojim vlasnikom, mudri ljudi u belim mantilima morali su da pronađu odgovarajući jezik. Kompjuterov jezik sačinjen je od nepreglednog niza nula i jedinica. Tačnije rečeno, to su faze strujnog napona (naravno, daleko manjeg od 220 volti - u pitanju je oko 5V). Dakle, kod kompjutera nema cilemile, nego ili jesti ili nisi: 0 - nema napona, 1 - ima napona. E, jedno takvo stanje napona, bez obzira na vrednost 1 ili 0, predstavlja takozvani **bit**. Zbog preglednijeg sortiranja za kompjuterske stručnjake (da ne ulazimo bespotrebno u tehnikalije), grupa od osam bitova naziva se **bajt**. Bajt je ustaliha veličina za merenje kapaciteta memorije u kompjuterskoj tehnici. No, u toj istoj tehnici, broj 2 je nekako iskrsao kaq okosnica svih računskih operacija, pa tako jedan **kilobajt** nema 1000 bajtova, kao što je to slučaj sa kilogramima i gramima, već ima 1024 (2¹⁰) bajta. Iz istog razloga se oznaka za kilobajt piše sa velikim K, iako je za prefiks „kilo“ uobičajena skraćenica malo „k“. Jedan **megabajt** ima tačno 1 048 576 bajtova, što je ustvari (2²⁰), pa prostom računom koju prepustimo vama (za večbu) dolazimo do imponzantnog broja fioka, plakara i pre svega vešalica...

Naravno, samo najmudrij među našim čitaocima znaju da je sve ovo o čemu pričamo čisto lapanje, jer je opštepoznata činjenica da u televizorima i kompjuterima žive mali ljudi koji, u stvari, prave sliku i pomeraju oblike *Tetrisa*... O tim malim ljudima, zatim grafičkim karticama, rezolucijama i monitorima pričaćemo u sledećem nastavku.

1. Nakon formalnosti objavljenih kod prodavca kompjuterske opreme ROM & RAM donose neophodne pakete kući. Ovaj odgovorni posao važno je rasporediti prema sposobnostima



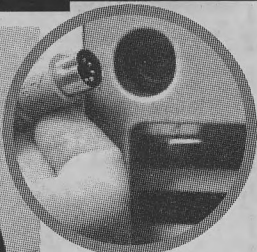
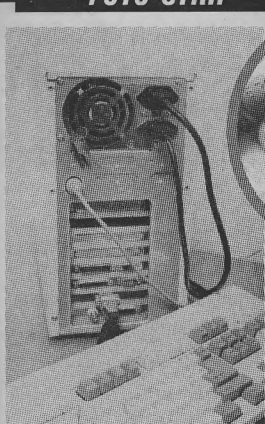
2. Sledi uzbuđljivo raspakivanje i obavezna provera da li su tu sve komponente, priručnici, neophodne diskete sa drajverima, račun i garancija (zlu ne trebalo). Sva povezivanja koja slede treba obaviti kada su svi uređaji isključeni iz struje.



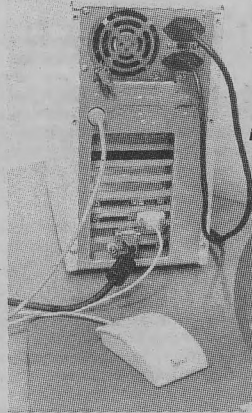
3. Kompjuter se najlakše prepoznaje po monitoru (naravno kada su u pitanju pravi kompjuteri).



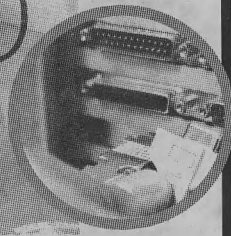
4. Kompjuteru za monitoru vode dva kabla: jedan napaja monitor strujom, a drugi kabl šalje sliku iz kompjutera u monitor.



4. Tastatura je, još uvek, neophodan deo kompjutera. Prilikom njenog priključivanja treba obratiti pažnju na raspored nožica na priključku. Nikako ne primenjivati silu (uzeti veći čekić).

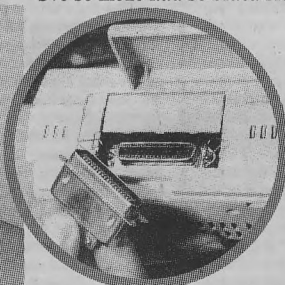
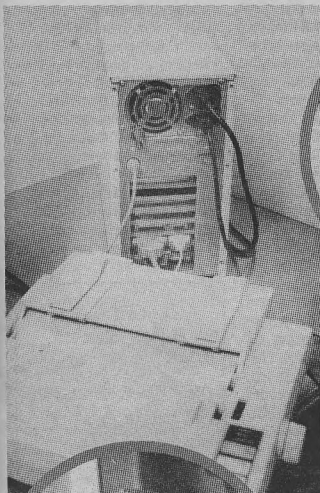


5. Jedini poželjan glodlar u kući je kompjuterski miš. Priključeni kabl korisno je obezbediti od slučajnog isključivanja dodatnim vijcima (šrafovi).



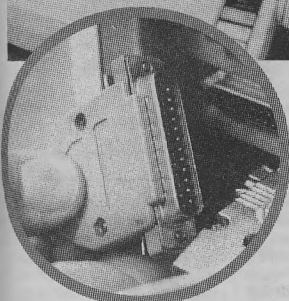
ROM i RAM kupuju kompjuter

Sve se može kad se braća slože.



6. Lepo je imati i štampač. Kabl za njegovo priključivanje ima dva vrlo različita kraja. Kada se odgovarajući kraj priključi na štampač lako je zaključiti gde se na kompjuteru konektuje drugi kraj.

7. Kada se na kraju pogleda pozadina kompjutera cela ta gomila kablova, u stvari, nije tako komplikovana kako je na početku izgledala.



Snimio Nebojša BABIĆ
Pripremila Voja GAŠIĆ i Emin SMAJIĆ



8. Posle silnih peripetija korisno je okrepiti se uz domaće kiflice i žuti sok (kad nema piva i čvaraka).

Corel BUKVAR

Autori: Siniša Kukolj, Predrag Živković, Dragan Mitraković; **izdavač:** Institut za nuklearne nauke „Vinča” - Centar za permanentno obrazovanje; **obim:** 427 stranica; **cena:** 25 dinara

Konačno se na našem tržištu pojavila knjiga koja na adekvatan način pokriva popularni paket CorelDRAW! 4.0.

Na prvoj strani je uočljiv podnaslov „CorelDRAW! 3 i 4 - PhotoPaint - Chart - Trace”. Može vam se učiniti da je ponovo reč o komercijanom triku kojem pribegavaju i domaći i inostrani izdavači i autori. Pošto se pre izdavanja priručnika

CorelPHOTOPAINT - program za rad sa bit-mapama, CorelCHART - program za kreiranje grafikona, CorelTRACE - program za konvertovanje bit-mapa (u vektorsku grafiku) i CorelDRAW 4.

U prvom delu korisnik se postepeno uvodi u rad sa programom za vektorsko crtanje. Na početku su obradene jednostavnije stvari kao crtanje i manipulacija osnovnim objektima, a zatim se prelazi na sve složenije operacije i efekte. U ovom delu su uvedene i detaljno razrađene sve mogućnosti aktuelne verzije iz rada sa stilovima, preko novih specijalnih efekata, do egzotičnih stvari kao što je kreiranje baza podataka o objektima na crtežu, kotiranje crteža, prelom teksta...

Vrlo je korisno i što su posebno obrađeni i ostali programi iz paketa jer većina korisnika i ne zna njihove domete. Profesionalcima će naročito biti interesantni delovi koji se bave npr. preporukama za rad na uređajima visoke rezolucije i separaciju boja.

Na kraju knjige se nalaze i vrlo korisni dodaci za optimizaciju Windows sistema, spisak kombinacija tastera, pregled stavki menija...

Knjigu vam toplo preporučujemo. Biće od koristi i profesionalcima koji se bave grafičkim dizajnom i svim smrtnicima koji imaju potrebu da ponekad nešto nacrtaju. Program je kod nas nezvanični standard, pa ako ga već upotrebljavate ili još niste počeli ovaj knjiga će vam dobro doći.

Dejan ŠUNDERIĆ

Pisanje uz pomoć računara (2)

Pretpisanje: generisanje ideja i dijalozi

Pretpisanje je sve pisanje koje „odradite” pre grube skice. Profesionalni pisci troše 84% vremena na pretpisanje, 2% na sastavljanje skice (nacrt) teksta i 14% na reviziju

Piše Duško SAVIĆ

Naiskusni pisci uglavnom sastavljaju tekst a vrlo malo vremena provode u fazi pretpisanja. Pošto zanemaruju pretpisanje - a baš tu se generiše sva „pamet” teksta pisanje im je plitko ili suviše uopšteno, na preskok.

Tačno je da postoje pisci koji svoje ideje otkrivaju tek kroz sastavljanje teksta. Njima se dopada argument u stilu: „Kako mogu da znam šta hoću pre nego što vidim šta je napisano!?” Takve skice obično prolaze kroz veliki broj faza skraćivanja, preuređivanja, od jedne ideje preko druge, do treće, četvrte... Mnogo je efikasnije razdvojiti proces mišljenja od procesa komponovanja teksta.

Pretpisanje je jedna od najvažnijih metoda za pisanje jer pomaže prevazilaženju spisateljskog bloka, psihološki olakšava pisanje (cilj i nije da se napiše sve odjednom), omogućava da se generiše veliki broj ideja i detalja, različitih pogleda na istu materiju. Pretpisanje je produktivno: umesto da gledate u prazan ekran, nabacujete misli i ideje. Ne tako retko, pretpisanje vodi u ono blaženo stanje uma koje svi pisci priželjkuju: spontani tok ideja koje kao da se same od sebe organizuju u tekst, rečenice, pasuse - kao da se reči piše sam od sebe.

Osnovni način da ne izgubite misli je da ne pokušavate da pišete potpune rečenice: reči i osnovni izrazi su sasvim dovoljni. Važno je da ne menjate i ne usavršavate tekst na licu mesta: to će se dogoditi kasnije, u fazi revizije (još jedna prednost pisanja uz pomoć računara). Niti

smete biti preterano kritični: pretpisanje je pre svega kreativna faza pisanja, a kritika i kreativnost ne idu zajedno.

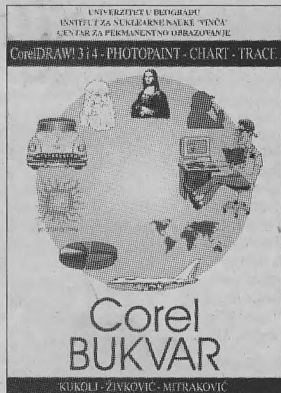
Kada završite sa generisanjem ideja, taj tekst sačuvajte kao posebnu datoteku. U fazi planiranja i skiciranja podelite ekran na dva dela, i u jedan staviti ideje, u drugi skicu i onda ih spojati. Osim toga, za duže tekstove, i pretpisanje će biti duže, podeljeno po danima i oblastima. Od svake seanse generisanja ideja treba da vam ostane po jedna nezavisna datoteka, i možete ih koristiti kao odskočnu dasku za sledeće seanse.

Generisanje ideja

Ova grupa spisateljskih tehnika sastoji se od zapisivanja svega što znate ili osećate na neku temu.

Ko?	Mrtvi od deset hiljada mrtvih
Šta?	Zemljotres od 8.1 stepeni Rihtrove skale
Kada?	19 septembar 1985.
Gde?	Meksiko Siti
Kako?	Dva podzemna talasa
Zašto?	Meksiko Siti je na dnu starog jezera
Metod reporterske beležnice	

Slobodne asocijacije. Neprekidno pišete pet ili deset minuta. Bukvalno ne dižete prste sa tastature. Ne zaustavljajte se radi ispravki, bilo tehničkih bilo suštinskih. Ne brišete ništa. Ako ne



pojaviti nova verzija paketa, izdavači na korice odštampaju i oznaku nove verzije. Nekada se i autori „potrude”, pa na kraju svakog poglavlja ili celog priručnika na par stranica pomeni neke od novina koje donosi nova verzija. Rezultat je obično trajalj i neupotrebljiv. Posle prelistavanja prvih sto strana pomislili smo da je i ovde takav slučaj, ipak, razuvereni smo činjenicom da je na poslednjih 150 strana detaljno obradena aktuelna verzija 4.0.

Knjiga je grubo podeljena na pet velikih delova koji tretiraju pojedine programe iz paketa CorelDRAW!: CorelDRAW 3 - program za vektorsku grafiku,



možete da se setite reči, ostavite prazan prostor. Ako ne možete da se setite ničeg ipak nastavite da pišete pa makar to bilo i „ničeg ne mogu da se setim“. Ako vam promicanje slova na ekranu smeta, isključite ga ili zatamnite. Slobodne asocijacije mogu biti sasvim slobodne, kad ne birate šta ćete pisati već pišete baš ono na šta mislite (ma šta to bi-

šite spisak, svakom elementu pridodelite broj. (Većina procesora reči će onda znati da sortirte ređove po rastućem redosledu, i time vas osloboditi potrebe da to sami radite.) Zatim proširite svaki element spiska pomoću dodatnog materijala.

Konačno, napravite spisak svih pitanja na koja tek treba dati odgovor, svih preostalih problema, svih činjenica i dokaza koje tek treba da prikupite. Obratite pažnju ne samo na ono što vi znate i radite već i na ono što bi vaši čitaoci želeli da znaju. Ova druga lista je vodič za buduću rad, kako za istraživanja tako i za sledeće seanse generisanja ideja.

Prednost spiska je ipak veća strukturiranost nego kod metoda asocijacija, kao i to što se zasniva na vašim jakim stranama – na onome što znate, na materijalu koji ste već prikupili ili koji ćete tek prikupiti. Spiskovi su naročito korisni kao počeci dokumenata o činjenicama, rešavanju problema, kao i za pravljenje planova istraživačkih projekata. Takođe se može iskoristiti i za maštanje i kreativno pisanje.

Reporterska beležnica. Kurziv ispišite šest tradicionalnih novinarskih pitanja: ko? kada? šta? gde? kako? zašto? Posle svakog pitanja pređite u novi red, da bi dobili klonu. Napišite odgovor normalnim slovima ispod svakog pitanja, i to što je moguće detaljnije, preciznije i jasnije.

Prednost ovog metoda se naročito oseća kod informativnog pisanja o ljudima i događajima. Osnovne činjenice i obaveštenja će svakako biti prenete čitaocu. Ovaj metod se može primeniti i na kratke priče.

Dijalozi

Dijaloške tehnike su vrsta intelektualne konverzacije između vas kao autora i računara, budućih čitalaca ili drugih pisaca srodne tematike.

Pričanje sa računarom. Računare pola u zbilji pola u šali tretiramo kao da su ljudi. Tu tendenciju možemo namerno pojačati. Zamislite da je računar vaš pažljiv slušalac i ispričajte mu šta treba da pišete. Svoje primeđbe pišite jednom vrstom slova (velika slova, masna, kurziv ili podvučeno) a odgovori računara nekom drugom vrstom. Ako postoje različiti fontovi, upotrebite dva različita fonta. U ovoj imagi-

narnoj konverzaciji vi pišete svoja osećanja a računar vas ohrabruje. Opišite sve teškoće koje predvideate do kraja teksta a računar neka predlaže rešenja. Za-

JA: Dobro, bre, moronu jedan, šta sada ja tu ima da pišem!

VIDI: Kako je lepo vreme.

RAČUNAR: Počni da pišeš.

JA: Pa ne piše mi se.

R: Ocena se ne dobija za raspoloženje.

JA: Ne volim tu temu.

R: Znaš šta, nikako da počneš, ali kad počneš dosta dobro pišeš.

JA: Ma jeste, znam. Ama, kako da pišem na temu...

Metod razgovora sa računarom

pišite glavne ideje a računar neka ih procenjuje. Pošteno iskažite svoje slabosti a računar neka predloži poboljšanja ili rešenja.

„Pričanja sa računarom“ su dobar način da se odagnaju lejnost, negativan pristup pisanju, sumnje u sopstvene sposobnosti. Izražavanje takvih osećanja je dovoljno da ona oslabi, naročito ako pridodate malo humora i kreativnosti. Takav dijalog često generiše intuitivne ideje. Konačno, ako ste navikli da svoje tekstove čitate naglas, ovaj metod pretpisanja je vrlo prirodan.

Provokativna pitanja upućena čitaocu. Napišite pet-šest pitanja za koji mislite da bi čitalac vašeg teksta želeo mu se odgovoriti. Koristite masna slova ili neki upečatljiv font. Zatim ispod svakog pitanja, normalnim slovima, napišite što je moguće preciznij odgovor. Numerišite pitanja po logičnom rasporedu a zatim ih sortirajte na ekranu.

Velika prednost ovog metoda je što sagledavate tekst onako kako će to čitalac raditi. Time se poboljšava organizacija teksta. Pitanja se mogu pretvoriti u naslove i podnaslove. Ovaj metod je naročito pogodan za dokumente koji su pisani za korisnike: razni članci, priručnici, tehnička dokumentacija, poslovna

pisma i izveštaji, informativne brošure i slično.

Davolov advokat. Davolov advokat je osoba „opozicionog“ načina razmišljanja, neko ko se namerno trudi da pronade slabosti u ponudjenim rešenjima. Na gornjem delu ekrana napišite jednu ili dve rečenice sa nekim „tvrdnj“ stavom. Upotrebite neki upečatljiv i veliki font tako da vaš stav dominira ekranom. Zatim normalnim slovima i veličinom ali takođe istaknuto, npr. masnim slovima, napišite sve moguće razloge protiv izraženog stava. Počnite svaki argument u novom redu. Normalnim slovima, odmah ispod svakog pojedinačnog argumenta napišite kontraargumente. Oni bi trebalo da budu što je moguće detaljniji i ubedljiviji. Pokušajte da odbacite kontraargumente; ako to nije moguće u potpunosti, onda bar pokažite kako su vaši argumenti u većini slučajeva bolji.

Ovaj metod jača argumente i omogućuje predviđanje reakcija na tekst. Naročito je pogodan za

U slučaju rata i žene treba da idu u vojsku

Žene su slabije od muškaraca
To nema veze. Mogu se odskabrati one koje stvarno mogu da izdrže napore. Nije svugde potrebna fizička izdržljivost. Žene po temperamentu nisu za vojsku

Ma nije valjda? Pa nisu onda ni svi muškarci. To se takođe može probrati.

Ženinno mesto je u kući

Nije tačno. Žene rade i to vrlo teške poslove. Pa ne mogu da budu jednake samo kad im to odgovara - moraju biti jednake i kada je to teško.

Metod davolovog advokata

kontraverzne teme a generiše ubedjive argumente za vašu tačku gledišta. Krajnji rezultat je ubedljiviji tekst, npr. pisma ureduku, promocija novog proizvoda

Poručite pouzete proverene priručnike za programiranje, autora Duška Pavlića:

1) Turbo Pascal - naredbe i objekti, strana 240, B5

2) Turbo Pascal 6.0 - turbovizija i grafika, strana 240, A5

3) Uvod u objektno programiranje, strana 230, B5

Cena: 15 dinara po primerku.

Požurite, ograničen broj komada!

PC Program, p.o., telefon: 011/463-296

4) Kako znaš koliko treba da platiš za nova kola?

- Oglasi u novinama
- Izveštaji u medijima, razgovor sa drugim vlasnicima

2) Kola je najčešća greška prilikom pregovora o ceni?

- Da spomenete koliko si voljan da platiš
- Da veruješ da je prodavač tvoj prijatelj
- Da kupiš a da ne proveriš kola

1) Kako izabrati kola?

- Izveštaji
- Preporuka mehaničara
- Prijatelji koji imaju ta kola

Metod provokativnih pitanja za čitaoca

lo), ali mogu biti i fokusirane na neku određenu temu.

Po isteku zadatog vremena, odaberite naročito interesantne delove i na neki način ih izdvojite, npr. kao masna slova, kurziv, podvlačenje ili kroz neki drugi font. Zatim na te teme asociirajte dalje ili примените neku drugu tehniku za generisanje ideja.

Najveća prednost slobodnih asocijacija je što može podstaći tok ideja i intuitivnih odgovora, direktno iz podsvesti, emocija i sećanja. Naročito je ovaj metod pogodan za priče lične sadržine, tekstove sa humanom tematikom, kao i za kreativno pisanje ma koje vrste. Takođe je odličan kao metod za zagrevanje, pre neke druge, „suvilje“ vrste dokumenata, npr. pre pisanja izveštaja. Za sve pisce ovaj metod je najbolji način da se prevaziđe spisateljski blok, jer svest može biti blokirana ali podsvest ne može.

Pravljenje spiska. Ukratko napravite spisak svega što mislite ili znate o datoj temi. U spisak mogu ući ideje, osećanja, zapažanja, inovacije, iskustva, ali i sumiranje činjenica, ilustracija, hipoteza, teorija i raznih argumenata koje ste otkrili prethodnim istraživanjem. Kada zavr-

da, ili neka druga vrsta obraćanja javnosti.

Kritički komentari. Pročitajte knjige i članke o vašoj temi, slušajte i gledajte odgovarajuće emisije na radiju i televiziji. Ali, svakako vodite beleške. Svaka beleška treba da bude tvrdnjom zbog koje ste se uopšte odlučili da je zapišete, zatim dolazi bibliografski materijal: gde, od koga, kada, kojom prilikom, vrsta medija, ko je izdavač i sl. Odaberite konkretne tvrdnje, mišljenja, ideje, teorije, kritiku, argumente, a onda zapišite i njih i sve svoje odgovore na njih. Pišite što opširnije: da li se slažete ili ne, koja pitanja se nameću, kakve posledice nastaju itd. Na isti način nastavite sa drugim i svim ostalim tvrdnjama i mišljenjima.

Ovo naročito ima smisla ako imate laptop računara, jer ga mo-

žete poneti u biblioteku, na predavanje i na licu mesta praviti beleške. Ako ne, koristite olovku i papir. U svakom slučaju, kada se vratite u blizinu svog regularnog računara, prenesite podatke sa laptopa ili prepisajte sa papira. I ovdje je zgodno različitim izgledom slova razvoluti vaše odgovore od ideja i tvrdjenja. Praktično, vodite dijalog sa autorom ili govornikom, kojima „saopštavate“ šta mislite o njihovim idejama.

Prednost ovog metoda je što uvodi aktivan odnos prema medijima, provocira kritički odgovor. Kritika ove vrste je naročito pogodna za analizu, interpretaciju, kritiku ili odbijanje tuđih radova. Koristi se za kritičke prikaze, istraživačke članke i polemičke rasprave.

U sledećem nastavku: Vizualizacija, analiza i opšti pogled na pretpisanje

GOVORI SE

Znanje, imanje

U organizaciji Društva matematičara Srbije svake godine se organizuju takmičenja srednjoolcolaca iz programiranja, a njihov cilj je pronaći mlade talente dostojne da nas reprezentuju na međunarodnoj olimpijadi (ove godine u Švedskoj). Selekcija takmičara održava se kroz tri nivoa takmičenja (međuoopštinska, republička i savezna) a nedavno se završilo republičko takmičenje. Nažalost, škole u Srbiji relativno su slabo opremljene PC računarima tako da se takmičenja najčešće organizuju na relaciji Beograd - Istraživačka stanica Petnica.

Kao i do sada takmičarima su bila zadata dva problemska zadatka od kojih je prvi nosio 40 poena a drugi 60. Za rešavanje prvog bila je potrebna jednostavnija ideja, ali je realizacija bila duža. Kod drugog je bilo obrnuto.

Takmičari su na raspolaganju imali tri sata da napišu algoritam rešenja zadataka na papiru i još dva da ga unesu u računar i provere. Broj poena određivan je u zavisnosti koliko je test primera program tačno rešio i posle pregledanja zadataka određeni su najbolji.

Kao i do sada briljirali su učenici Matematičke gimnazije Janko

Matematička gimnazija u Beogradu bila je 2. aprila domaćin VII republičkog takmičenja iz programiranja

Radusinović (1 nagrada, 84 poena od 100), **Miloš Đermanović** (II, 72), **Marko Savić** (III, 56), i **Vladimir Čeperković** (III, 48). Deleći mesto sa Vladimirom, nagradu je dobio i **Marko Milošević** iz niške gimnazije.

Po rečima asistenta Jozefa Kratiće, koji je i ovaj put pripremio zadatke, zadaci su bili lakši nego prošle godine i u celini je zadovoljan kako je takmičenje prošlo. U takmičarskoj komisiji bili su i Milan Čabarkapa, profesor Matematičke gimnazije i asistent Milan Vugdelija.

Ukupno šesnaest prvoplasiranih prelazi na savezno takmičenje koje će se održati krajem maja u Istraživačkoj stanici Petnica kraj Valjeva.

Alexander SWANWICK

I/O PORT

Audio cake sa PC-a

I/O Pisao sam vam već par puta, ali niste objavili moje pismo. Želeo bih da mi odgovorite na nekoliko pitanja.

Moja tata je otvorio radio-stanicu i želeo bi smo da PC priključimo na radio-stanicu radi prevlajanja muzike i ubacivanja u program sa nekim cakama.

1. Koja bi konfiguracija bila dovoljna za to?
 2. Gde nabaviti takve programe i takve priključke za povezivanje sa stanicom?
 3. Koja bi kartica odgovarala?
4. Koji je po vama najbolji muzički program za ovo što bi smo mi želeli da radimo.
- Unapred hvala i nadam se da će te izlaziti malo ranije (a ne krajem meseca).

Vela sa Leginog Brda

Odgovor na tvoja pitanja malo je opširniji i zahteva više prostora od ovog koji zauzima „I/O port“. Bilo bi lepo da dođeš u našu redakciju radnim danom i kolege će ti rado dati potrebne informacije.

Stari brojevi

I/O Zovem se Ivan Hegediš i pitam vas kako da dođem do starih brojeva „Sveta kompjutera“ iz 1987, 1988, 1989,

1990. Pošto imam većinu brojeva iz 1991, 1992 i 1993. godine i ova tri iz 94, molim one čitaoce koji imaju ove brojeve da mi ih ustupe na čitanje. Vraćam ih u roku 30 do 60 dana. Ukoliko im nisu potrebni, neka napišu da li mogu da ih zadržim ili ne.

Ivan Hegediš

Veliki Crljeni

Evo, da bi smo olakšali tebi i ostalim čitaocima navešćemo koje stare brojeve imamo na lageru. Pa kaže:

12/89
2,6;7,8;12/90
2,5;4;7,8;11/91
1,2;3;4;5;6;7,8;9;10;11;12/92
1,2;3;4;5;6;7,8;9;11;12/93
i svi brojevi iz ove godine i Sveti igara 4;6;7;8

Do brojeva možesh doći ako svratiš do redakcije između 10 i 15 časova svakog radnog dana.

A gde je A1400?

I/O U „Svetu kompjutera“ br. 10/93 ste (ne baš) „jubilarno“ najavili model A1400 koji bi trebalo da se pojavi krajem novembra 1993 (verovatno van naših granica) pa me za-

nima da li se A1400 uopšte pojavila, a ako nije kada će?
- Van granica?
- Unutar granica?

B.L.N.B.

Amigu 1400 je pojeo mrak a mrak je mračan i unutar i van granica.

CD medijum

I/O Vlasnik sam Amige 500 i nameravam da je zamienim nekom božjom masinom. Zanima me sledeće:

1. Da li CD postaje glavni Amigin medijum?
2. Hoće li Commodore izbacivati još neke relativno jeftine modele i šta bi sa A1400?
3. Zašto vodeći proizvođači avantura (Smasters, Steera) više ne prave igre za Amigu (i pored novih modela) i hoće li se tu nešto promeniti? Kako se novi modeli uopšte prodaju i kakva je Amigina budućnost (pogotovo s obzirom na procvetalo video-tržište)?

Dragojević Dalibor Čačak

1. Dragi Dalibore, CD bi trebalo da postane glavni medijum pa će verovatno postati i Amigin.

2. Commodore planira da do kraja godine izbacij jedan model, ali nemamo detaljnije informacije o tome.

3. Ove firme, autore gigantskih igara, sa Amiginog tržišta oterao je medijum tj. većina korisnika nikad nije ni čula za hard disk. Novi modeli se izuzetno dobro prodaju i serijsko ugrađivanje hard diska i CD roma (u slučaju CD32) će verovatno vratiti neke softverske kuće na Amiga tržište.

Bilo mi je prvi put

I/O Nameravam da kupim nekog PC-a. No, dosad sam imao C-64, pa mi je PC svet sasvim nepoznat. Tek sam u februaru '94 kupio svoj prvi časopis, da vidim oglave. Bio sam sasvim zbunjen pravoplovom raznih termina i oznaka koje sam video u oglasima. Stoga bih vas molio da mi koliko-toliko pomognete, odgovorima na pravu poplavu pitanja koja slede:

- Šta znači „cash“, a šta „VL Bus“?
- Koja je grafička kartica bolja: Trident, Cirrus, Cirrus VLB ili neka druga; da li su VGA kompatibilne?
- Da li je Sound Blaster 2.0 bolji od Sound Blastera 1.0 i da li je savim kompatibilan sa njim?

- Šta je to I/O kartica i čemu služi?

- Šta znače oznake uz konfiguracije: DX, SX i STD, PRO i koja je bolja konfiguracija?

- Koji mi operativni sistem preporučujete: DOS ili WINDOWS?

- Koja je najbolja literatura za PC (na našem jeziku) koja se može naći na našim prostorima?

- U nekim oglasima se navodi da konfiguracija sadrži game port. Da li to znači samo jedan ili dva porta (za igre sa dva igrača)?

- Koja je konfiguracija bolja: Intel, AMD ili neka druga?

Ivan
Zaječar

Vidi se da nisi čitao naš list. Pošto nema previše mesta na I/O stranama predlažemo ti da nabaviš i neki raniji broj pa da se upoznaš sa aktuelnim računarskim terminima (na kraju krajeva zato i pravimo časopis). Ili da nabaviš kupac gaće pa da se zajedno sa Nenadom bači u "Kompiuterske vode", jer on od ovog broja počinje sa kursom za „neplivače“ pa se prikljči dok je vreme.

Poštovana redakcija,

Pišem vam ovo pismo u nadi da mi možete pomoći. Imam A500+ sa monitorom 10845 i spojnom disk jedinicom 1011. Kako se nalazi na našem tržištu sve veći broj igara sa velikim zahtevima, zaključio sam da je moja A500+ spora. Međutim, ne bih da je prodajem, već da je ubrzam. Imam sve vaše brojeve od broja 5/91 i redovno sam kupovao Amiga Style dok je izlazio. Čitajući ove časopise, zaključio sam da bi mi najviše odgovarao dodatak, koji je proizvod firme GVP i zove se „A530“. S obzirom da je moguće više kombinacija, mislim da bi turbo karta imala sledeću konfiguraciju:

Procesor 68030 na 40 MHz
Mat. koprocesor 68882 na 40 MHz
Hard disk drive 120 MB
dodatna memorija 2 MB
Interesuje me da li se ovo može naći kod nas (cena), ili navedite adrese i cene u Minhenu. Kolike su dažbine na carini da bi se uvezlo ova ko nešto? Navedite i cene nekih stabiljih (npr. HDD 85 ili 52 MB, memorija 1 MB).

Darko Petrović
Požarevac

Cena ovog dodatka u Minhenu nam je nepoznata, ali znamo cene u USA:

A530-Turbo+1 MB/	
HD120MB	\$585
A530-Turbo/	
HD270MB Q	\$699

A530-Turbo+2MB/
HD270MB Q \$799
Visina dažbina nam nije poznata, a kod nas se može naručiti preko oglasa.

BOOT? I ja tebi!

Nedavno sam dobio PC 286/20MHz. Uskoro se, posle MEMORY test na ekranu, umesto panela sa spisikom programa, pojavivala poruka:

DRIVE NOT READY ERROR
Insert BOOT diskette in A:
Press any key when ready.

Pošto sam postupio po uputstvima i ubacio jedinu disketu koju imam, sada imam dva pitanja: kako učitati program koji je na disketi i u čemu je problem? Unapred zahvalan.

Dejan Pantić
Osipaoica

Ako si imao hard disk u svom računaru, „sada mu nije ništa - ubio si ga ko zeca“. A ako nisi, onda je sistemska disketa uništena. Bilo kako bilo, potrebna ti je sistemska disketa da bi podigao sistem (i oporavio HD ukoliko ga imaš). Ovakvu disketu može ti napraviti neki tvoj komšija koji ima PC (i isti flopi kao ti) tako što će ubaciti praznu disketu u dray (recimo A:) i otkucati FORMAT A:/J/S, posle ove procedure imaćeš spremnu sistemsku disketu kojom možeš dići sistem na svom računaru.

XT tastatura

Javljam vam se drugi put. Do sada sam imao PC/XT. Sada sam zamenio matične ploče i imam 286, XT tastaturu (nemačku), 1 MB RAM, 2 disk jedinice (360 KB) i Herkules G.K. Kad uključim računar, on zapišti i napiše „KEYBOARD ERROR“. Sa AT tastaturom sam ušao u CMOS-memoriju i pojavilo se sledeće:

SETUP
DIAGNOSTICK
U „SETUP“-u nema ništa da se predesi o tastaturi, a u „DIAGNOSTICK“ ima „KEYBOARD CONTROLLER“. Kod njega mogu da menjam „101“, „84“, „No“. Ja stavim na opciju „84“ ili „No“. Ali problem jeste što on nema nikakvu opciju da to usmim u memoriju. Da li ja moram da kupim novu AT tastaturu ili se može usmimiti ova opcija u CMOS memoriju? Da napomenem da se moj CMOS zove Qvatanov 3.04.05.

Petar Živalović
Novi Sad

Na svim novijim tastaturama ima preklopnik XT/AT, pa baci pogled na tvoju tastaturu, ako je kojim slučajem opremljena ovim prekidačem nećeš morati da se baciš u trošak. Ali ako je tastatura samo XT onda sorry, moraćeš da kupiš novu.

Proklizava

Pisem prvi put za I/O port i imam par pitanja u vezi miša za A-500.

1. Miš proklizava što pravi (neznatnu smetnju pri crtanju. Kako otkloniti „kvar“?

2. Levo dugme nekada perfektno radi, a nekada ne (kao da se gubi kontakt negde unutra). Čuo sam da je u pitanju pločica. Zanima me kako srediti ovu stvar (nemajte mi preporučiti novog miša, molim vas), ko popravlja mišve i gde se mogu nabaviti (i po kojoj ceni) pločice ispod dugmića?

3. Imam Joustick-Mouse za Commodore 64. Da li se on može prepraviti u Amiga-mouse, a ako ne, da li se bar neki delovi mogu iskoristiti za popravku starog;

Nikola iz Valjeva.

Evo rešenja, uzmi komad vate i malo alkohola. Otvori miš i pomoću vate i alkohola očisti valjčice na koje naleže kugla, a i samu kuglu. Posle ovog zahvata trebalo bi da problemi sa proklizavanjem nestanu. Što se prekidača (pločica) tiče, tu je stvar malo komplikovanija, ali ne i nerešiva. Pločice koje bi trebalo da zameniš možeš naći u nekom starom membranskom digitronu. One su pričvršćene providnom folijom koja liči na selotejp, koju možeš da isečeš skalpelom. Pločicu sa miša odstrani istom metodom. Očisti kontakte finom šmirgлом, stavi na njih novozivadene pločice i prilepi ih selotejpom. Ako sve navedeno uradiš valjano miš, ima da ti radi ko' nov.

DEŽURNI TELEFON

SREDOM,
od 11 do 15 sati.
Kraj telefona:
011/322 05 52
(direktan) i
011/322 41 91
lokal 369
dežuraju naši
stručni saradnici.
Pitanje možete
ostaviti
i na BBS-u Politika

Mreža, po svaku cenu

Kako zakoračiti u globalno povezivanje računara, a izbeći nedoumice koje ovakvo povezivanje donosi

Piše IVAN OBROVAČKI

Sve je više telefonskih brojeva u našoj zemlji gde se s druge strane žice javlja modem. O tome se već otvoreno govori i u krugovima običnih kompjuterskih korisnika i promajla se u svakodnevni život, baš kao nekada telefaks aparati. Broj raznoraznih računarskih sistema sve je veći, ali su se sa rastom potreba počeli javljati određeni problemi za čije je prevazilaženje potrebno mnogo više od načelnog dogovora i dobre volje. Polako se sa više strana teži formiranju jedinstvenih javnih baza podataka sa informacijama od velikog javnog interesa. Međutim, većina tih struktura je međusobno neusklađena i zasnovana na potpuno različitim platformama.

Razlike

Najpre je potrebno objasniti terminologiju. Javni kompjuterski sistemi mogu se grubo podeliti na tri kategorije: *BBS-ove*, *informacione sisteme* i *fajl-servere*.

BBS je, u vreme kada je termin formiran, značio *Bulletin Board System*, tj. mesto gde se može pristupiti većem broju informativnih biltena (obaveštenja, informacija, zanimljivosti, oglasa itd). Međutim, kako je to bio početak, jasno je da sadašnja pomisao i način shvaćanja BBS-ova u velikoj meri odudara od navedene - tu su konferencije, datoteke, chat, on-line i off-line usluge pretraživanja banaka podataka, on-line igre, direktni pristup drugim mrežama i još mnogo toga. Sve zavisi od orijentacije pojedinačnog BBS-a, tako da nas ova skraćena, sama po sebi, ne asocira na ono što bismo s druge strane žice mogli očekivati.

Fajl serveri opslužuju korisnike datotekama (različiti vrsta) i specijalizovani su za tu svrhu. Time su jasno razgraničeni i oslobadaju druge umrežene hostove tereta datoteke. Smisao ovakve podelje postaje jasan tek pri povezivanju u mrežu preko iznajmljenih (nekomutiranih) telefonskih linija i usklađenog delovanja u nj.

S druge strane, možemo govoriti o sistemima specijalne namene, koji se nalaze pri javnim ustanovama - bankama, poštama, Službi platnog prometa ili bibliotekama, gde je jasno da se ne mogu naći konferencije ili programi. Opet, razlikuju se i sistemi koncipirani kao elektronska služba 988 ili 9812 (razni vidovi informacija) i, konačno, obične usluge građanstvu (kupovina karata, uvid u račun u banci, rezervacije...) koje se mogu svrstati u neku od navedenih kategorija. Pošto se sve ovo očigledno ne može podvesti pod pojam BBS-a, sveobuhvatno se koristi termin sistem.

Poznavajući ovdašnjih prilika znaju da spomenute elektronske usluge polako i kod nas izviruju iz sfere utopije, s izgledima da za nekoliko godina postanu realna svakodnevica, kao što već uveliko egzistiraju u naprednijem svetu (pisali smo o takvom sistemu u Južnoj Africi - SK 1/94).

Podataka na tone

Danas u Srbiji postoji nekoliko desetina BBS-ova na kojima je više stotina konferencija sa stotinama hiljada poruka i isto toliko datoteka, svih vrsta i profila. Živ čovek nema interesa i fizičke mogućnosti da prati sva ta dešavanja. Uz to, ogroman broj konferencija bavi se istom problematikom na različitim sistemima. Problem je počeo da se rešava povezivanjem BBS-ova u mreže i raznom porukama iz konferencija koje su proglašene zajedničkim. (O mrežama smo pisali u prošlom broju i ovde ćemo ih posmatrati kao jedinstven skup.) No, kako mreža dobija na kvantitetu (proštriranju) na kstantivno sve više trom (razmena pošte traje sve duže) usled velike „kilobajtaže“ materijala predviđenog za prenos, te je pred korisnikom fantastični broj dnevno pristiglih poruka (jedan od primera je svetska mreža *FIDONet*, koju problem zagašenja odavno naćine).

Tako mreža koja spaja više kontinentalna gubi draž koju je imala dok je povezivala manji broj ljudi, ali time dobija potencijalne stručnjake i, u teoriji, veću verovatnoću za kvalitetniji dijalog (što se, ipak, ne dešava tako često). Ovo se ne odnosi na mreže gde jedinu cirkulaciju čine privatne poruke, dostupne samo primaocu, pa je svakovo uvećanje prostriranja poželjno (ali usporava protokol).

Čemu sve to?

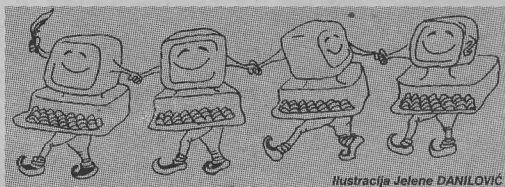
Potpisnik ovih redova imao je prilike da vidi da se prosečni američki BBS (koji radi na PC kompjuteru) nalazi umrežen u oko 5-6 manjih ili većih mreža, uglavnom amaterskog karaktera (besplatnih i bez odabira korisnika). Priliv po-

na pitanja i konačnih zaključaka. Takva vrednost BBS-ova je neosporna. Međutim, mnogo je veći značaj globalnih svetskih mreža sa mogućnošću prenosa privatne pošte, gde se posredstvom velikog broja čvorova (modova) materijal prenosi na e-mail (e-mail = electronic mail = elektronska pošta) adresu na drugom kraju Zemljine kugle.

Da bi se uskladile sve ove funkcionalne strukture, nužno je bilo uspostaviti standard(e) koji bi se striktno poštovali i na međunarodnom nivou (što je u velikoj meri učinjeno).

U praksi

Sistem razmene pošte među malim (manjim) BBS-ovima fun-



Ilustracija Jelene DAMILOVIĆ

ruka je dosta veliki (negde čak i enorman), te je potrebno nekoliko života da bi se sve to pažljivo pregledalo; a i zašto bi? Koja je istinska korist od stalnog, danonoćnog, uvida u tuda pisanja?

Svakako, to je plodno tle za odabrane hakerske timove (ili one koji se takvim smatraju) koji su uvek u potrazi za novim, aktuelnim i nadasve svježim informacijama, kojekakvim rutinama za „razbijanje“ i sistemima koje treba „prizemljiti“, ili, pak, pojedincima koje treba „opelješiti“. Za takve i postoje specijalni sistemi sa visoko selektivnim odabirom (oko 200 članova iz celog sveta) gde kruže strogo poverljivi podaci. Normalno je, da ova, takvih ima manje u „običnom“ svetu modemskih komunikacija.

Ipak, svako ko je makar malo pratio dešavanja na BBS-ovima, zapazio je da se relativno brzo može doći do odgovora na postavljene

kcionije dosta dobro, ali samo u mrežama koje koriste isti način razmene poruka u zajedničkim konferencijama. A načina, opet, ima ako ne hiljada, a ono stotinu. Administratori umreženih BBS-ova se analiziraju na razne načine, prave programe koji operišu sa nekoliko načina razmene poruka istovremeno i slično.

Koliko je to stalno i sigurno rešenje? Kako koje. Onima koji administratoru mašine na globalnim mrežama sigurno nije. Oni su brzo shvatili da je potrebno definisati univerzalni način razmene zajednički za sve konferencijske sisteme koji egzistiraju (ili će postojati) na planeti. To je i učinjeno i plasirano pod nazivom *NetNews*, a apstraktna (fiktivna) mreža u kojoj se vrši ova razmena - *UseNet*.

Ovim formatom, naglašavamo, nisu pokriveni konferencijski sistemi samo na *Internetu*, već i na mnogim drugim globalnim mrežama.

ma, pa i malim mrežama BBS-ova čiji fizički komunikacioni sloj čine telefonske linije.

Sam način prenosa nije toliko bitan i nije detaljno definisan, koliko je bitan format poruke koji sadrži ime konferencije, adresu pošiljaoca poruke i slično, kao i hijerarhijski kontrolisana dodela imena konferencijama, od regionalnog nivoa, pa do nivoa cele planete. *NetNews* format obezbeđuje da bilo koja dva računara, sa bilo kojim operativnim sistemima i bilo kakvim specijalnim konferencijskim sistemima ili BBS programima, mogu da razmene poruke iz konferencija koje su im zajedničke, koristeći razne raspoložive načine prenosa poruka.

UseNet se danas sastoji od više stotina konferencija, poznatijih kao *News Groups*, koje se prate po celoj planeti i ko zna koliko hiljada ili desetina hiljada regionalnih konferencija. Dnevni saobraćaj se meri megabajtima, a toliko količinu informacija tehnologija još nije u stanju da uskladišti - poruke se obično brišu posle nekoliko dana.

A kako je kod nas? Počeli smo sa BBS-ovima, a stigli sve do nekih specijalnih konferencijskih sistema. Kakva je naša surova stvarnost? Ovde je sve podređeno onome u čijem su vlasništvu vodovi, pa bi PTT trebalo da se oseti prozvanim. Na osnovu dosadašnjih iskustava i trenutne situacije, mudro je prezentirane planove pritisnuti sa rezervom.

SVAKO ZA SEBE

Proces objedinjavanja informacija neće još dugo biti aktuelan na našem elektronskom tržištu i trebalo bi, pri svojoj finalizaciji, da donese nešto poput velikih, javnih, slobodnih sistema vidljivih u razvijeniem delu sveta. Ostvarenje ovog cilja zahteva jaku informacionu strukturu, koja bi, tehnički gledano, morala biti bazirana na većem broju računara sa velikim brojem linija i, naravno, "ekspozitura" koje bi postojale u svim većim gradovima (međusobna komunikacija bi se, kao i kod JUPAKA, obavljala nekomutiranim linijama). Pozitavna je akcija formiranja domaće asocijacije za kompjuterske komunikacije (YUCCA), koja teži da razreši i, na nivou države (a delom i sveta), poveže jedan segment informacija.

I, konačno, sve to treba približiti običnom (nekompjuterski orijentisanom) korisniku i naviči ga na novi način obavljanja tradicionalnih poslova.

BBS Politika i ProNET

Pišem ti pismo...

Sve više korisnika prate konferencije ProNET-a. Ovaj tekst je namenjen onima koji se za to tek spremaju

Piše ALEXANDER SWANWICK

Na Pro Netu trenutno postoji 15 mrežnih konferencija (tematskih grupa poruka) koje na svim BBS-ovima u mreži imaju prefiks PRO, kako bi se razlikovale od lokalnih. Sam pristup konferencijama nije isti. Na „Politika“ BBS-u inicijalno smo dozvolili svim korisnicima samo da čitaju poruke, ali ne i da pišu (za to je potrebno tražiti veći nivo pristupa).

PRO.Comm se bavi problemima modemskih komunikacija, počevši od modema i komunikacionih programa do *Off-line* readera. Trenutno se vodi diskusija o *CrossPoint Off-line* readeru, pravilnoj inicijalizaciji modema itd. Moderator je Ivan Stamenković.

PRO.PC je konferencija u kojoj korisnici diskutuju o raznim temama vezanim za PC računare. U

PRO.C&ASM (C i Asembler) zajednički vode Ivan Sajić, absolvent fizike i Marin Lovrić, prevodilac u Televiziji Beograd. Obojica su provereni stručnjaci za oblast kojom se konferencija bavi - Ivan je, recimo, prodao program za analizu sudara dva tela američkoj firmi „General Motors“). U kon-

PRONET	HELLAS BBS	011-2831387	22-08
	HELLAS 2 BBS	011-4883589	22-08
	POLITIKA BBS	011-3229148	00-24
	FORCE ARACIS BBS	011-776832	22-08
	DIGITAL BBS	024-55790	22-08
PROFESSIONAL YUGOSLAV BBS NETWORK			

ferenciji se trenutno diskutuje o bagovima *Turbo C-a*, optimizaciji i grafici u C-u.

PRO.Pascal programera ima manje nego C, ali i oni imaju svoj konferenciju. Moderator je Miloš Đermanović.

PRO.Base (Baze) konferencija bavi se bazama podataka. Trenutno se govori o *Accessu*, *Paradoxu* i *Clipperu*. Moderator je Petar Vrzlic.

PRO.Prog (Programiranje) je konferencija iz koje su se kasnije odvojile C&AMS i PASCAL. Sada je orijentisana na probleme nezavisne od programskog jezika, kao što su algoritmi. Trenutno se piše o paralelnom procesiranju. Moderator je Nenad Nikolić, student Matematičkog fakulteta.

PRO.NET je konferencija otvorena za korisnike koji žele da iznesu sugestije i predloge vezane za Mrežu. Predloge ćemo razmotriti na prvom sledećem sastanku *Pro Neta*. Sastanci se održavaju u Društvu srpsko-grčkog prijateljstva u okviru čije sekcije za informatiku egzistira *Pro Net*.

U konferenciji INFO nalaze se vesti i zanimljivosti. Povremeno objavljujemo izabrane tekste iz „Washington Posta“ i „Los Angeles Timesa“ na engleskom jeziku o događajima u našoj zemlji i svetu, što je naišlo na lep odziv korisnika.

GAMES (Igre) je konferencija koju zbog interesovanja nismo mogli zaobići, iako ne odgovara potpuno profilu mreže. Ljubitelji igara tu će pronaći zanimljive teme i korisne savete. Moderator je Bojan Knezović a konferenciju prati i naš kolega Goran Kršmanović koji aktuelnim porukama upotpunjuje rubriku „Šta dalje?“ u „Svetu kompjutera“.

CHAT je konferencija namenjena za razgovore neobaveznog sadržaja. Pošto poruke iz ove konferencije najčešće nisu vredne dužeg čuvanja, s vremena na vreme se brišu ili, po potrebi, sele u druge konferencije.

Na kraju, ostaje nam da se u ime *Pro Neta* zahvalimo firmi „Data Engineering“ na izradi zaštitnog znaka *Pro Neta*.

NetMail

Od nedavno je omogućeno slanje *Netmaila* (privatne pošte) sa *Pro Net* BBS-ova na drugu domaću mrežu SET Net. Ova saradnja ostvarena je u okviru ideja postavljenih od strane novooosnovanog Jugoslovenskog udruženja računarskih komunikacija (YUCCA) koje se bavi povezivanjem svih računarskih sistema kod nas (od univerzitetskih računara do BBS-ova).

Učešće u Pro Net konferencijama

Da biste stekli pravo da pišete poruke u *Pro Net* konferencijama na BBS-u *Politika* treba da pošaljete poruku *sisyopu* ili fiktivnom korisniku *Pro Net* i da zamolite za takav nivo pristupa. Za čitanje je dovoljno imati i redovan nivo pristupa (5 ili 10).

poslednje vreme priča se o FLI i FLC formatu zapisa animacija, Stackero 4.0 i „zelenom“ PC-u. Moderator je Marko Filiposki.

PRO.Oglasi su jedna od rado čitanih konferencija. Trudimo se da u njoj budu samo poruke u kojima se nešto oglašava ili traži, da bi je tako pročitali ost od nepotrebnih diskusija o proizvodima, koje otežavaju čitanje korisniku koji želi da prati konferenciju.

PRO.Science (Nauka) je novootvorena konferencija i ne očekujemo da će u prvo vreme biti popularnija od onih koje se bave računarskim temama. Međutim, nadamo se da će našim probranim porukama, poput one Dragana Dimitrijevića o polivalentnoj logici, probuditi interesovanje korisnika i za takve teme.

KON TIKI

SOFTWARE & HARDWARE

EGS 28/24 SPECTRUM

- GRAFIČKA KARTICA ZA A2000/3000/4000
- REZOLUCIJE OD 320x256 do 1600x1280
- NISU POTREBNA DVA MONITORA
- HARDVERSKI BUTER
- EKRAANSKI PRIKAZ U 24 BIT-a
- WORKBENCH U REZOLUCIJI 1600x1280 !!!
- EGS PAINT PROFESIONALNI PAINT PROGRAM

1298 DM

DISKETE

- 3.5" DD
- NO NAME 1.5 DM
- MITSUBISHI 1.8 DM
- BASF 1.8 DM
- SONY 1.8 DM
- 3.5" HD
- MICROFLOPPY 1.6 DM
- SKC 2.0 DM
- BASF EXTRA 2.3 DM
- FUJI 2.2 DM

POPUST NA VEĆE KOLIČINE

D. VUKASOVIĆA 82/29
11077 N. BEOGRAD

TEL. 011-154-836

RADNO VREME

Od 11 do 19 časova
svakog dana osim nedelje

AMIGA 1200

- AMIGA 1200 - 948 DM
- AMIGA 1200 + 40 Mb HD - 1298 DM
- AMIGA 1200 + 80 Mb HD - 1398 DM
- AMIGA 1200 + 120 Mb HD - 1548 DM

OPREMA ZA A1200

- 32 BIT MEMORIJA 4 Mb, sat, opc. FPU - 598 DM
- 1230 TURBO BOARD 40MHZ/4Mb/FPU - 1698 DM
- MICROBOTICS M1230XA 50/50/4 - 1898 DM

AMIGA 4000

- AMIGA 4000/030, 4Mb RAM, 120Mb - 3498 DM
- AMIGA 4000/040, 6Mb RAM, 250Mb - 5498 DM

DAGO MODEM DIGI-GEN I

- EXTERNI FAX/MODEM 14400
- 14400 BAUDA DATA
- 14400 FAX
- V32bis, V42bis, MNP5, LAPM, ASL
- FAX KLASA 112
- 2400 bps do 57600 bps
- MULTIFUNKCIONALNI GENLOCK
- DIGITALNI VIDEO PROCESOR
- DIGITALNI EFEKT GENERATOR
- AUDIO MIXER SA TRI KANALA
- AUTOMATSKI RGB SPLITTER
- Y-C I KOMPOZITNI ULAZ I IZLAZ

500 DM

2998 DM

SOFTWARE

- ARMOUR GEDDON II
- ZOOL II (AGA)
- PERIHELION
- MR.NUTZ
- INNOCENT UNTIL CAUGHT
- HUGO (FINAL)
- BIG SEA
- BENEATH A STEEL SKY
- BRIAN THE LION
- LEGACY OF SORASIL
- SCALA ART
- WORDWORTH V3.0
- MULTITERM V3.6
- HANNA BARBARA STUDIO
- MAXON C++ V1.2
- VIDEO CONTROL V1.1
- VIDEO TRACKER V1.0

Amiga

AMIGA

SB

SOFT

C-64

- najnoviji hitovi
- igre za Amigu 500
- igre za Amigu 1200
- katalog na disketi
- kvalitetna i brza isporuka

(011)
130-684

- veliki izbor igara
- rok isporuke 24 sata
- povoljne cene
- preko 1000 članova sa garancijom kvaliteta

AMIGA - najnovije igre po najpovoljnijim cenama. Izrada introa po narudbi i popravka džojstika. Tel: 013/519-765.

NAJNOVIJE igre po najpovoljnijim cenama. Prodaja: kompjutera, džojstika, disketa... Tel: 011/634-574.

-FLASH-

NAJNOVIJE IGRICE ZA
TOP 18
SHIRMANJE PO DISKETI
0.25 DIN
SVE IGRICE SA TOP 18
0.25 DIN
TELEFON: 621/882-981

BERZA kompjutera - Amiga, Atari
ST, PC 286, 386. Najpovoljnije! Tel:
011/191-730.

MIDI interfejs za Amigu samo 50
dem. Tel: 021/392-998.

SERVIS
KOMPJUTERA I OPREME
021/614-631



SOFT- & HARDWARE
011/4881-677
Disketa, Filteri, Kutijske
MousePad, Riboni,
Obuka, Prevod teksta.

PROŠIRENJA za Amigu 500, 2000,
hard diskovi - jeftino. Tel: 021/614-
631.

AMIGU 500 sa opremom kupujem.
Tel: 011/158-966.

CENE MALIH OGLASA

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

Adresa: **Svet kompjutera, (mali oglasi)**
Makedonska 31, 11100 Beograd

Novac treba uplatiti na **NOVI ŽIRO RAČUN:**
40801-603-9-24875

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

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

Na ukupnu sumu dodati 7% poreza. Za informacije o
oglasima većim od navedenih, obratite se na telefon
redakcije: 011/322-0552.

VEĆI OGLASI

1/2 (V) (95x275mm) 150 N.DIN.	1/2 (H) (195x135mm) 150 N.DIN.
1/8 (95x65mm) 40 N. DIN.	1/16 (V) (45x65mm) 20 N. DIN.
	1/16 (H) (95x30mm) 20 N. DIN.
	1/32 (45x30mm) 10 N. DIN.

Izrada oglasa u redakciji
naplaćuje se posebno!

AMIGA FORT

HIT OVI IGRICE:

- ArmourGeddon II 2D, Apocalypse 3D, Big Sea 4D, Body Shop 7 2D (AGA),
Legacy of Sorasil 3D (Hero Quest II), Liberation 3D (ECS), KingsTable 3D,
Innocent Until Caught 10D, Seek & Destroy 4D (AGA/A500), Strike'n Spares,
Beneath a Steel Sky 15D, Lamborghini's American Challenge 2D, Blue & Gray 2D,
Christopher Columbus 4D (AGA/A500), Second Samurai 3D/2D (AGA/A500),
Simon the Sorcerer 3D (AGA/A500), Wing Commander 3D/3D (AGA/A500),
Alfred Chicken 1D (AGA/A500), Pirates Gold 2D (AGA), Dennis 2D (AGA),
Tetrex 1D, Naughty ones 1D, Winter Olympics '94 3D, Bubba'n Strix 2D,
Jurassic Park 3D (AGA/A500), Skids Marks 3D (AGA), Terminator II 2D,
Star Dust 3D, Chaos Engine 3D/2D (AGA/A500), Zool II 3D, Tornado 4D,
Body Blows Galactic 4D (AGA/A500), Pinball Fantasies 4D (AGA/A500),
Alien Breed II 4D/3D (AGA/A500), Goblins II 6D, Cool Spot 3D, Uridium II 2D

I JOŠ MNOGO, MNOGO NOVIH I STARIH HITOVA!!!!

HIT OVI USLUŽNI:

- WordWorth III 4D, Hanna Barbera Animation Workshop 3D, DMS V2.02 1D,
Mason Assembler V1.2D 32bit, Video Tracker V1.4 1D, Virus Workshop V3.2 1D,
TKED 1D, Exotic Ripper V2.18 1D, NComms V3.02 1D, Devpac 3 V2.0 1D,
Mason Cinema 4D V1.12 4D, Magic Icons 1D, Term V3.4, Reflections V2.5 3D,
Onet Pro V3.04 2D, ADP Pro V2.5 6D, Polyhedra V1.2, HamLab Plus, Pictures 5D,
Final Writer V1.0 7D, Alladin 4D V3.0 3D, Image Master v1.3 6D, Clarissa V3.0 2D
DynaCAD V2.04 4D, Amiga Developer V3.1 3D, SAS C V6.5 6D, A.O.R.M. 3D

CENE SNIMANJE IGRICE - 05 DIN
SNIMANJE USLUŽNIH - 1.0 DIN

	No Name	Mitsubishi
Uslužni	2.50	3.00
Igre	2.00	2.50

021/614-909

Amiga Fort

Grčko Školska 3

21000 Novi Sad

Besplatan katalog na disketi uz prvu narudžbu!!!

AMD ELECTRONIC SERVICE

021/338-387 KISAČKA 30
21000 Novi Sad

RADNO VREME: Radnim danom od 10 do 19 časova
Subotom od 10 do 14 časova

PRODAJA POLOVNIH RAČUNARA:

- Commodore C64, Kasetofon, Ispravljač, Kablovi od 150 DEM
Commodore C64, Disk Drive, Ispravljač, Kablovi od 240 DEM
AMIGA 500 V1.2 1 MB RAM, Miš, Ispravljač, Modulator, Diskete, od 400 DEM
Kablovi, Literatura od 400 DEM
AMIGA 500 V1.3 1 MB RAM, Miš, Ispravljač, Modulator, Diskete, od 500 DEM
Kablovi, Literatura od 500 DEM
AMIGA 600 V2.0 1 MB RAM, Miš, Ispravljač, Diskete, Kablovi, od 900 DEM
Literatura od 550 DEM
AMIGA 1200 V3.0 NOVA! 2 MB RAM, Miš, Ispravljač, Diskete od 900 DEM
Kablovi, Literatura od 900 DEM

Uz SVAKI Računar dobijate GARANCIJU od 6 meseci!

PRODAJEMO Perifernu opremu za gore navedene RAČUNARE!

- Eksterni Disk Drajveri za A500/600/1200, HARD-DISK OVI 2,5 i 3,5"
Disk Drajveri i Kasetofoni za Commodore 64/128
Kvalitetne DISKETE 5,25" HD sa programima SAMO 1,0 DEM po komadu!
Kutijske za diskete 3,5" i 5,25", DŽOJSTICI ZA AMIGA i C64 računare
Miševi GENIUS za PC i Miševi za AMIGU ITD.....
SUPER PONUDA - STREAMER ESCOM 250Mb = +400 DEM
Streamer Kasete 3M 250Mb pune ulaznih programa, kao NOVE = 60 DEM

SERVISIRAMO AMIGE i Commodore 64/128

NAJPOVOLJNIJE CENE OTKUPA AMIGA i

COMMODORE RAČUNARA I SVE PERIFERNE

OPREME ZA TE RAČUNARE!!! ZAMENA -

A500-A1200, C64-A500, A500-A600 ITD!

NADA AMIGA

**-AMIGA 1200-
-HARD-
-DISKOVI-
-PLOČE-
-KARTICE-
-DD DISKETE-
-OPREMA -**

NAJNOVIJE IGRE I USLUŽNI PROGRAMI:

IGRE:

- Star control
- Perihelion
- Xerion
- Zool II *AGA*
- Hugo (nova verzija)
- Clou
- Formula 1 Domark
- Big sea
- Innocent
- Arm. Geddon 2
- ITD.

USLUŽNI:

- Miro fax
- Diavolo
- Real 3d 2.0
- Sys info 323 i 324
- Word Worth 3
- Final Writer
- Videotrac
- Maxson VI.1
- Scheduler VI.0
- ASIN for CD
- ITD.

Primamo porudžbine

Tel: 4883-120 Fax: 4888-234

M&S Soft

PC & AMIGA

Već 10 godina
na Vama

POPUST
10+1

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

3.5 DD i HD

5.25 HD

**OTKUPLJUJEMO I
PRODAJEMO
NOVE DISKETE
(može i na veliko)**

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



011 / 146-744

PREDUZEĆE

DINA TEHNO

Tel. 011/ 14-64-14

**Bul. Lenjina 123
11070 N. Beograd**

AMIGA

- veliki izbor igara i uslužnih programa za vašu A500, A500+, A600, A600HD, A1200, A1200HD
- besplatan katalog igara i programa
- veliki izbor disketa i kutija za diskete
- povoljne cene
- brza i kvalitetna usluga

PC

286
386
486

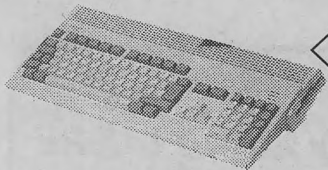
- veliki izbor igara i uslužnih programa za sve PC računare
- besplatan katalog
- veliki izbor 3.5" i 5.25" disketa
- povoljne cene
- brza i kvalitetna usluga

SERVIS

- OTKUP KORIŠĆENIH I NEISPRAVNIH RAČUNARA I PRATEĆE OPREME
- PRODAJA REPARIRANIH RAČUNARA
- GARANCIJA 6 MESECI
- KOMISIONA PRODAJA RAČUNARA I OPREME

VELIKI IZBOR:

- RAČUNARA
- KOMPONENTI
- PRATEĆE OPREME
- DŽOJSTIKA
- DISKETA
- KUTIJA ZA DISKETE
- PRIKLJUČNIH KABLOVA



AMIGA 1200

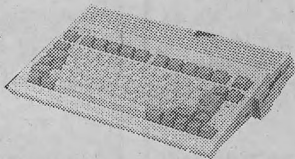
32 bit 68020 procesor, 2 Mb RAM-a, ugrađeni RF modulator, Kick Start v3.0, AGA set čipova, opciono hard disk (20-200 Mb), 3.5 inčna disk jedinica, miš, ispravljač, WorkBench, literatura.

Garancija 12 meseci.

AMIGA 600

1 Mb RAM-a, ugrađen RF modulator, Kick Start v2.0, 3.5 inčna floppy disk jedinica, AT-IDE hard disk kontroler, miš, ispravljač, WorkBench, literatura.

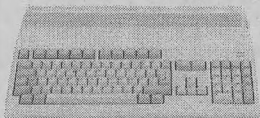
Garancija 12 meseci.



AMIGA 500

512 Kb CHIP Memory, RF modulator (SCART kabl), proširenje 512 Kb, ugrađen 3.5 inčna disk jedinica, kablovi, miš, ispravljač, WorkBench, literatura.

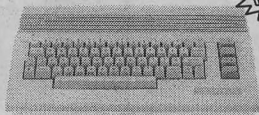
Garancija 6 meseci.



COMMODORE 64/128

Najprodavaniji kućni računar - savršen za početnike. Osnovna konfiguracija: računar, kasetofon, ispravljač, antenski kabl, džojstik, igre. Mogućnost priključenja disk jedinice.

Garancija 3 meseca.



od 150 DEM

PERIFERIJE

Monitori, memorijska proširenja (512 Kb - 2 Mb), FM modulatori, miševi, disk jedinice, Amiga Action Replay, svrste kablova, ispravljači, Epson štampači, moduli, kutije za diske, Disk Cleaner-i, literatura, Amiga Style magazin ...



OTKUP

Kupujemo ispravne, neispravne, starije, nekompletne Amige 500, 600, 1200, Commodore 64/128, opremu (monitore, štampače, disk jedinice), diske (3.5 inčne, nove i polovne), delove. Mogućnost komisijone prodaje (provizija 10 DEM). Pravna zaštita pri kupoprodaji. Otkupne cene 5% niže od prodajnih.



DŽOJSTICI

Ogroman izbor džojstika: Quick Shoot 1, Quick Shoot 2, Quick Shoot 2 Turbo, Quick Joy 1 Turbo, Quick Joy 2 Turbo, Quick Joy Super Charger, Quick Joy Turbo Board, Quick Joy Jet Fighter, Quick Joy Mega Board, Quick Joy Mega Star, Turbo Mikro, Pylon 1, Competition Pro



SOFTWARE

Najveći izbor igara, najnoviji hitovi, 100% virus free (Amiga 500/600/1200). Veliki izbor najboljih uslužnih programa. Kompletan software za Amigu 1200.

DISKETE: 3.5 inča DD - HD, 5.25 inča HD, No Name, BASF, TDK, SONY ...



KOMPUTER SERVIS

• Besplatna procena kvara, najniže (fiksne) cene delova, najbrža popravka, garancija rada, najpovoljnija usluga, reparacija glava štampača, otkup neispravnih računara i delova.



iqitech

DIGITAL TECHNOLOGIES



Ilije
Garašanina
27

Tašmajdan
Beograd
011 339-165
08-20 h

Diler Soft

PROGRAMI

- *** Adobe Acrobat_t - 5HD - 15
- *** 3D Design Pl_s (rendering, ritrejsing, animacije) - 5HD - 15
- *** Vista P_o v3.05 (najbolji program za generisanje terena) - 2HD - 15
- *** Corel Ventu_a v4.2 - 7HD - 15
- *** Aldus Photo Styl_r v2.0 - 6HD - 15
- *** Image in Color P_o v3.2 - 7 HD - 15
- *** Alchemy P_o v1.75 - 3HD - 10
- *** Hi Jack Color Separati_n - 3HD - 10
- *** Bória_d C++ 4.0 v4.0 - 22HD - 20
- *** Word Perfe_t Win v6.0 - 13HD - 15
- *** Norton Deskt_p v3.0 Win - 7HD - 15
- *** Ideall_t - 1HD - 5

NEW

Z Script (program koji svaki printer pretvara u Post-script. Omogućava štampanje u kontra-sihtu i sve ostale prednosti Post-skrIPTa) - 2HD - 15

- * 3D Stud_o 3.0 - 8HD + poklon Efekti - 4HD - 20 (čuvajte se beta verzija, ova to nije)
- * CorelDR_WI 4.0 - 12 HD - 15 (novija verzija, bez bagova)
- * Word For Windo_s 6.0 - 9HD - 15 (prodajna verzija, nije Preview)
- * Fraktal Design Paint_r 2.0 - 6HD - 10 (najbolji program za crtanje, Svet komputera 12/93)
- * Visions - The Astrology Syst_m - 1HD - 5

Svi programi su testirani i garantovano bez virusa!

Popusti na količinu: +
besplatno snimanje
DOS Navigator

platite 3 programa (vrednosti 10-20) dobijete 4 **
platite 4 programa (vrednosti 10-20) dobijete 5 *
platite 5 programa (vrednosti 10-20) dobijete 7 **
platite 6 programa (vrednosti 10-20) dobijete 8 ***
platite 7 programa (vrednosti 10-20) dobijete 10 ***

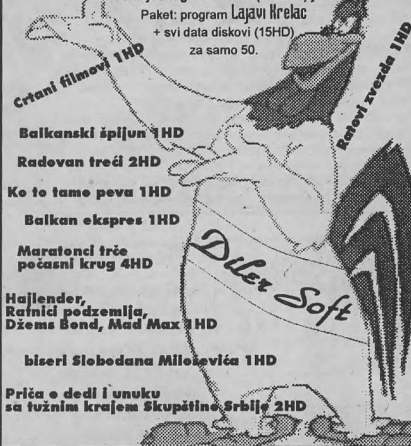
Kupcima tri i više programa besplatno snimanje DOS 6.2 (3HD) !!!

Lajavi Krelac komercijalna verzija

Program domaćeg autora, Voje Gašića, za elegantan rad sa zvučnim fajlovima (WAV i MIDI). **Cena programa je 20.** Data diskovi (prikupljanje i obrada Nenad Vasović) sadrže replike iz najpopularnijih filmova i "svakodnevnog života".

Cena jednog data diska (disketa) je 5.

Paket: program Lajavi Krelac
+ svi data diskovi (15HD)
za samo 50.



MUZIČKI PROGRAM

- Midl Soft Sound_u 3.1 (Win) - 1HD - 5
- VoyeTa (DOS) - 1HD - 5
- Kadenza - 2HD - 5
- Musical_r GS - 1HD - 5
- Mid_Base - 2HD - 5
- MidSh_p - 7HD - 10
- Rave For Windo_s - 1HD - 5
- Multimedia Sound_u - 1HD - 5
- Wa_e Lite 2.0 (Win) - 1HD - 5
- TX-Rook Music - 1HD - 5
- Svih 10 muzičkih za 40

MS Windo_s 3.1 For Central & Eastern Europe - 8HD - 20
Pored ostalih prednosti omogućuje korišćenje svih fontova sa našim, latiničnim slovima u novom standardu, kao i veliki broj ćirilčnih fontova. Izaberite u meniju Srbiju i srpski jezik.

MS Windows For Workgr_ s 3.11- 10HD - 20
Ponos MicroSofta, idealan za mreže. Zbog najboljih printer i ostalih drajvera (jedini stvarno ispravni printer drajver), znatno naprednijeg Program Managera..., MS Windows For Workgrups preporučujemo čak i vlasnicima pojedinačnih komputera.

Kupcima pet i više programa
jedan od ova dva operativna sistema snimamo besplatno!!!

IGRE

Imamo sve igre sa Top 10 PC ovog i sledećeg meseca, kao i sve najbolje igre (loše ne držimo) iz prethodnih godinu dana !!!
Cene snimanja igara (bez obzira na dužinu):
1 igra 3
2 igre 5
5 igara 10 (svaka sledeća po 2)
6 igara 10 prilikom druge kupovine
7 igara 10 za stalne kupce (koji kupuju bar jednom mesečno)

DISKETE I STRIMERI

3.5 HD 5.25 HD Mini 2120

Katalog snimamo na vašu disketu prilikom prve porudžbine ili kada nam pošaljete disketu i 1 novi dinar za poštarinu.
Poštarnim prilikom slanja narudžbina (saljemo isključivo preporučano) snosi kupac (okvirno, za 10 disketa 3 nova dinara).
Adresa: Dušana Vukaovića 74/31, 11077 Novi Beograd

PC 011/172-234 PC

Isključivo, samo kod nas, Rebel Assault (nastavak X=Wing) na disketama razbijeno na 15 misija (400 MB)!!!

NOVO! NAJJEFTINIJE! NAJBOLJE!

PC PROGRAMI I IGRE

Cena snimanja 1 diskete sa igrama, odnosno cena snimanja 1 igre koja je manja od veličine diskete..... **0.2 DM**
 Cena snimanja 1 Windows igre..... **0.05 DM**

Cena snimanja 1 diskete sa programima..... **0.5 DM**

Cena snimanja 1 programa koji je manji od veličine diskete..... **0.3 DM**

DISKETE 5.25", 3.5" pozovite

Servis i otkup PC opreme i komponenti

RAZMENA 1:1

Katalog šaljem faksom i modemom

Nikola Bjegović
 ul. Zvečanska 6
 11000 Beograd

648-813

Svakim danom osim nedelje

od 11⁰⁰ -20⁰⁰ h

Prevoz: 8, 9, 10, 14, 40, 41, 17, 18, 39, 42, 46, 47, 48, 55, 59



★ OGNJASOFT ★

PC IGRE & PROGRAMI

OGNJASOFT BBS
 2400-9600bps
 MNP5, v42bis
 Svake noci od 22 do 06 casova



TURBO CAD
 Micrografix Designer v4.0
 IMAGE-IN COLOR Pro. v3.2
 3D Studio v3.0
 Fractal Designer Painter v2.0
ITS Word v6.0
PLANIX
 MS Excel v5.0
 IMAGINE AIR PACK FOR 3DS3

Dragan Ognjevic
 Bulevar Lenjina 27/5
 11070 Novi Beograd
 kod Hotela HYATT

011/141-752

• Profesionalna usluga
 • Povoljne cene
 • Najnovije igre
 • Najnoviji programi

Zašajte budućnost

Potrebni su vam samo CD-Rom

... i č...



SNIMANJE SOFTWARE-a NA CD-ROM PLOČE!

Imate problema sa smeštanjem podataka!

Imamo rešenje za Vas!

- Vršimo snimanje na CD-Rom!

- Max.kapacitet 640 MB po ploči.

- Mogućnost izbora i iz naše

ogromne zbirke programima

Cena snimanja (za ploču) **150 R.D.**

HARDWARE :

Multimedia konfiguracija :

486 DLC/40MHz/4MB RAM

220 MB HDD, 3.5" Floppy

CD ROM Drive, SB Pro

zvučna kartica+zvučnici

Windows accelerator

Color SVGA monitor

Mouse + 100 MB Programa

Cena samo 1990 R.D.

024/31-906

024/52-980



IGRE PROGRAMI
UPUTSTVA SAVETI
SONY CD-ROM DOUBLE SPEED

REBEL SOFT

011/622-914

7. JULA 58 (kod Kalemegdana)

ul. Jovana Ristića 6, Beograd

tel/fax: 011/647-190



APP SYSTEMS

Literatura na srpskom :

MS ACCESS 1.1

PARADOX 4.5 for WIN

VISUAL BASIC 3.0 for DOS

FOX PRO2.5 for DOS & WIN

QUATTRO PRO 5.0 for DOS & WIN

do 40 % popusta pri naručivanju kompleta

servis PC opreme

prodaja staro za novo

otkup polovne PC opreme

repariranje glava štampača

iznajmljivanje PC računara

obnavljanje ribona za štampače

Computer**Dream**

*Radno vreme
radnim danom 8 - 20
subotom 8 - 15*



*COMPUTER DREAM
se nalazi u Nemanjinoj 4
100 m od železničke stanice*



386 DX/40 MHz/128 Cache/170 MB HD.....1720 DM
486 DX/33 MHz/VL Bus/256 Cache/170 MB HD.....2250 DM
486 DX/50 MHz/VL Bus/256 Cache/170 MB HD.....2550 DM
486 DX/66 MHz/VL Bus/256 Cache/170 MB HD.....2600 DM

Svaka konfiguracija sadrži:

4 MB RAM-a,
 SVGA Video karticu 512 KB,
 Mini Tower, Tastaturu 101,
 Flopi disk 5.25" ili 3.5",
 Super VGA mono monitor,
 I/O kontroler.
 Poklon miš i monitorski
 držač papira.

Doplate:

SVGA Kolor monitor 330 DM
 Hard disk, 250 MB 80 DM
 Hard disk 340 MB 200 DM
 Video kartica Trident 1 MB 50 DM
 Video kartica Cirrus 1 MB 80 DM
 Video kartica Cirrus VLB 1 MB 140 DM
 Vesa Local Bus I/O kartica 50 DM

Casio digitalni adresari

SF 4300, 32 KB 130 DM

SF 4600, 64 KB 150 DM

SF 9300, 64 KB 330 DM

Memorijske kartice,

Interfejs za PC...

Komponente:

Hard disk 170 MB 400 DM
 Hard disk 250 MB 470 DM
 Hard disk 340 MB 600 DM
 Hard disk 1,1 GB SCSI sa kontrolerom ... 2300 DM
 Ploča 386 DX/40 240 DM
 Ploča 486 DX/33 VLB 750 DM
 Ploča 486 DX/50 VLB 1050 DM
 Ploča 486 DX2/66 VLB 1100 DM
 Flopi 3.5" 90 DM
 Flopi 5.25" 110 DM
 Fax/Modem MNP5 180 DM
 Cirrus VGA (16,7 miliona boja) 160 DM
 Cirrus VGA VLB (16,7 miliona broja) 220 DM
 SIMM memorije 1M/4M 80 DM/320 DM
 Koprocesor 387/40 100 DM
 VESA Local Bus I/O kartica 80 DM
 Master Boomer (Sound Blaster 2.0) 150 DM
 Sound Baster 2.0 Original 180 DM
 Zvučnici za Master Boomer 30 DM
 Miš 30 DM
 Epson LX 100 390 DM
 Epson LX 400 420 DM
 HP 4L 1800 DM
 Toner za HP IIIp 220 DM
 Podloga za miša 10 DM
 Džojstik Quickshot Warrior 5 50 DM
 Stakleni filter za monitor 40 DM
 Mrežasti filter za monitor 20 DM
 Besprekidno napajanje 500 VA 550 DM
 Kuler + ventilator 30 DM
 Diskete 3.5" HD od 16 DM
 Diskete 5.25" HD od 12 DM



REDEX
COMPUTER SHOP

OTKUP I PRODAJA
POLOVNE RAČUNARSKE OPREME
NADGRADNJA SA 286 NA 486
POVOLJNO

764-451 UL. MITROPOLITA PETRA B, NU "BRAĆA STAMENKOVIĆ"



True Type fontovi
011/48-84-165
Latince / Латинице

True Type
True Type
True Type

DIXIE SOFT

Uvek najnovije i najbolje igre i programi za PC. Snimamo na disketama i na stimer trakama. 100% error & virus free. Lokacija - pored "Beogradjanke"

011/331-838
Srpskih vladara 19b

W
Cassiopeia

najpreveljnija zana
najbolji kvalitet
veliki izbor programa i igre
garantovano bez virusa
besplatan katalog
NAZOVITE NAS

Često snimamo jedno HD diskete je 0,5 DM, a jedno 50 disketa 0,5 DM. Najnovija ponudžina je 6 DM. Bitnima na viala i traka disketa. Plaćarja je pozvatim. Tražite besplatan katalog. 06528-772

TRM d.o.o.
Kajmakčanska 42
Beograd
Tel: 011/421-203
Fax: 011/419-997

**OTKUP PC
KONFIGURACIJA
286, 386, 486
I PRATEĆE OPREME**

ANMI PC SOFTWARE

Najnovije igre i programi.
Prodaja disketa 3,5" i 5,25"
☎ 011/455-780 (Slavija)



ENIGMA SOFTWARE CLUB

PC IGRE
PRODAJA
KAZMENA
NAGRADNE IGRE
BESPLATAN KATALOG

tel: 011/785-745

B&V SOFT
27. Mart 20/48, Bgd
011/330-855
PC igre i programi
BBS (9600 bps) 22-06

Kupili ste ili kupujete
PC računar i programe...
Imate probleme... Javite nam se!

**TEHNIČKA
PODRŠKA**
Tel: 011/76-0785

021

PROVERENE, INSTALACIONE VERZIJE
UVAZAVAMO REKLAMACIJE

Photo Styler 2.0, Topas 4.2, Borland C++ 4.0
Excel 5.0, Quattro Pro 5.0 DOS, Najnoviji alati
za Clipper, 3DStudio 3.0, Auto CAD 12 DOS/
Win, FoxProWin 2.5&DK, VisualBasicProf 3.0
Corel 4.0+ upg. Clarion 3.0, WordPerfect 6.0
Protel1.5 Win, PcTools 9.0, YU TTF, ...

od 15 - 21 h
021/27-936
021/24-904

M BERZA & SERVIS PC RAČUNARA I KOMONENTI M

- otkup polovnih PC računara i komponenti
- prodaja polovnih PC računara i komponenti
- posredovanje pri kupoprodaji računara
- izrada programa po porudžbini
- servis PC računara, programi, igre

TELEFONI:
647-318 (9-14h)
405-033 (14-19h)

software hardware **PC/XT/AT**

PlayLand

IGRE & PROGRAMI
DEMONSTRACIJA IGARA
POVOLJNE CENE SNIMANJA
NAJNOVIJI SOFTWARE
KVALITETNA USLUGA
100% BEZ GREŠKE I VIRUSA

021-399-777

Novi Sad, Partizanskih Baza 17
Sound Blaster, AdLib, Diskete 3,5", 5,25" HD

Commodore

VEGA computer studio

COMMODORE 64/128 - Najveći izbor kasetnih i disketnih igara, uslužnih programa, utility diskova, kasetnih kompleta i originala. Po vašoj želji šaljemo uputstva. Kompletan katalog je besplatan.

HARDVER: Vršimo otkup i prodaju svih vrsta kompjutera i opreme. Između ostalog po vrlo pristupačnim cenama možete kupiti "NINTENDO" konzole za igru, THE FINAL CARTRIDGE III, najbolje module za C-64, sve vrste disketa itd.

tel: 037/805-172 non-stop

MAGIC GAMES

NAJNOVIJE I NAJJEFTINIJE IGRE ZA PC : 1HD-0.1ND
☒ PETROGRADSKA 1 (KALENIC) ☎ 011/446-1263
SUBOTOM, NEDELJOM I PRAZNIKOM OD 09-21

COMMODORE 16,116, plus 4: programi, pokice, literatura. Tražite katalog. Maksimović Juga, 11321 Lučevina, Tel: 026/76-188.

T.N.T. soft - prodaja turbo i originalnih igara za Commodore 64. Servis !!! Tel: 0347/12-933; 034/723-819.

COMMODORE 64 - kupujem kompleta. Tel: 011/618-508.

B-S SOFT - veliki izbor starih i novih kasetnih i disketnih igara, uslužnih programa, temetskih i mesečnih kompleta. Najviše cene i Pohorska 11/21, Novi Beograd, tel: 011/602-193.

LAKI Soft, snimanje pojedinačnih programa na kaseti i disku. Brzo, kvalitetno i jeftino. Tražite besplatan katalog. Poslednjih 6 meseci bez lične reklamacije garancija je našeg kvaliteta. Tel: 011/497-871 Voždovac.

Radno vreme:
od 11 do 19 sati

AMIGA & C64 #1

TRANSCOM

SUBOTICA

AMIGA: PAŽNJA!!! FANTASTIČNA PONUDA ZA AMIGU 500,+, 600 i 1200.
Prvi smo u YU nabavili originale za C64, prvi smo napravili MEGA hit i mix kompletne za C64. SADA smo opet prvi i to sa AMIGOM! MEGA kompleti na VIDEO KASETAMA! Jedna video kasetna zamenjuje oko 150 običnih disketa. Svaki MEGA komplet sadrži od 50 do 80 igara za SAMO 25 NOVIH DINARA (cena kvalitetne E-180 kasete je naravno uračunata). Diskete su skupe (priznajte) pa većina vas poseduje svega oko 50 do 100 disketa sa najomiljenijim igrama, ili ih stalno presnimava novijim igrama, što nije dobro za diskete (kvare se). Koliko ste disketa bacili dosad? Video traka je 100% pouzdana i može da traje više od 10 godina. Sa našim mega kompletima ćete imati zavidnu kolekciju najboljih igara koje više nećete morati presnimavati (zbog odnosa cene i količine) jer jedan mega komplet sa 50 do 80 igara zamenjuje oko 150 snimljenih disketa (što bi vas koštalo najmanje 250 din.). Sve što Vam je potrebno za naše komplete je: AMIGA 1mb (bilo koja), naš amiga-video dodatak, Video rekorder ili player (sa plejerom ne možete snimati na traku). Cena Amiga-video dodatak (VBS) je sa softverom 60 dinara. Kada prvi put naručujete dobijate u paketu: Amiga-video dodatak, kabel za povezivanje, disketu sa softverom, 1x video kasetu MEGA KOMPLET 'LEGENDE (sa 80 igara)' i detaljno uputstvo za instalaciju i rukovanje sistemom. Ukoliko već posedujete naš ili sličan dodatak za video (ili strimer, uglavnom su svi kompatibilni) dovoljno je da nazovete i poručite neke mega komplete. Garancija za naš AV dodatak je 6 meseci. Zapamtite da samo mi nudimo **MEGA MIX i HIT komplete za AMIGU 500, 600 i za 1200 (AGA).**



Svaka dva meseca novi HIT komplet sa pažljivo odabranim novitetima. Mega 1200 AGA sadrži i nove CD32 igre. Svaka video-kaseta sadrži spisak igara sa dva brojičnika, prvi je ispisan u realnom vremenu a drugi je prazan jer razni video rekorderi imaju razne brojičnike (tako da ćete moći upisati poziciju sami, kao nekada na komodoru64. Mega AMIGA katalog sa spisakom mega kompleta i pojedinačnim igrama je isto kao i Mega C64/128 katalog 1 dinar + 1 dinar za ppt troškove. Inače na svaku otkupnu ceni dodajte još ppt troškove jer ppt snosi kupac.

C64 Disk: *Mayhem in Monsterland (Creatures 3), Karamalz cup, Super Nibbly '94, Experience, Starbrain, EON, Quarks, Graystorm, Paranoid, Knaz, Wasted Time, Metallic legend, Lemmings (2d), Liverpool, Obi control, Sleepwalker (2d), Space Duell, Bolo, Troddlers (sa amigeko lemmings), Dinox, Friesland Games, Stone Age (2d), Space Quiz, Ormus Saga II (3d), Crazy Sue II, Saliva Kid, Fred's back II, HI, Battle, Darkness, Parsec, Tenrct II, Lions of Universe, Crush en up, Alien III, Mega Thrusterball, Hyper space warrior, Do or Die, Suburban Commando, Puzzle Master, Lords of the Darkness, Lethal Bombs, Cycloness, Shadow Evil, The Reactor, Perplex II, Wings of Fire, F. Hades.*

C64 Kasetna: Osim ovih HIT kompleta imamo još i MIX komplete (Ulične tuče- Kečeri-Box, Pomorski-Western-Gusarski itd.). Posedujemo verovatno najveću kolekciju kasetnih originala u evropi, preko 500 naslova. *Kasetni originali: SLEEPWALKER (Ocean), NOBBY THE AARDVARK (Thalamus), LEMMINGS (Psygnosis), MAYHEM IN MONSTERLAND (Apezi).* Zapamtite da svi pirati kupuju od nas! Mi snimamo direktno sa originala a ostali snimaju sa naših kopija, znači 90% lošije, nekvalitetnije! Cene: Snimanje 2 originala (ili 3 kompleta) je 3.5, snimanje 2 diskete je 3.95, prazna kasetna je 3, prazna disketa je 1, ppt troškovi su 3 dinara

7 godina sa Vama, 7 godina YU #1
KVALITET - PONOS - TRADICIJA **024/21557**

Allo - Allo

COMMODORE C 64/128

Allo - Allo

ZBOG VELIKOG INTERESOVANJA ALLO-ALLO VAM NUDI VIŠE VARIJANTI DA DOĐETE DO KASETE

ZAMENA

1 VAŠA KASETA + **1** DIN = **1** NAŠA KASETA

POPUST

Ako kupujete tri i više kaseti imate popust:

"3 KASETE ZA 10 DIN"

NAJPOVOLJNIJE I SIGURNO NAJKVALITETNIJE

HARDWER: Kod nas možete kupiti različite tipove kompjutera kao i komponente za Commodore 64: EPROM MODULI, DISKOVI KASETOFONI, DŽOJSTICI ... Informacije u klubu.

ZAMENA

Ako ste već jednom kod nas kupili kasete možete ih zameniti za bilo koje druge kasete uz minimalnu doplatu (1 DIN) i zadržati ih zauvek. Praktično to znači da za samo jednu kupljenu kasetu možete stalnim zamenama odigrati svih 200 kaseti.

PONUĐA MESECA

SUPER POVOLJNO: ALLO-ALLO VAM NUDI DŽOJSTIKE

"KVICK SHOOT II" (AUTOMATSKO PUCANJE)

ZA NEVEROVATNIH 15 DIN. OGRANIČENA PONUDA

AKO ŽELITE DA PRODATE VAŠ KOMPJUTER I PRATEĆU OPREMU (C-64, C-128, AMIGA, PC) DONESITE JE U NAŠ KLUB - MI ĆEMO JE PRODATI UMETO VAS

DISKETNE IGRE ZA COMMODORE C-64/128

UBEDLJIVO NAJVEĆI I NAJBOLJI IZBOR IGARA. NEPRESTANI PRILIV NOVIH IGARA...

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

Prodaja, otkup, servisiranje ...

COMMODORE 64/128

Kasetofoni, diskovi, joystici, monitori, printeri, sva ostala oprema.

Najpovoljnije cene u gradu!

Snimljena kasetna -3 DEM

Veliki izbor najboljeg software-a

Centar grada ! 011/339-165

Razno

SERVIS svih tipova džojstika. Kompjuterska provera rada. Tel: 022/712-855.

AMSTRAD CPC 464, kvalitetno snimljeni programi i igre. Katalog besplatan. Tel: 010/23-287 Zoran.



ROLECO
OBNOVLJENI
I NOVI
PROIZVODI

TONERI I RIBONI HP LASER JET, CANON PC/FC SERVIS I PRODAJA

TEL: 011/674-242, FAX: 011/459-557

DŽOJSTIKE popravljam kvalitetnim delovima. Zaboravite na metalne zvezdice (slab kvalitet) i mikroprekidače (visoka cena). Ugrađujem zvezdice izrađene u kombinaciji guma - metal koje su praktično neuništive. Delovi + ugradnja = 5,5 DM + PTT. Garancija šest meseci. Tel: 022/217-026.

SPECTRUMOVCI

PROGRAMI, FOLIJE
KOMPJUTERI, DELOVI
NAZOVITE

011/8121-208

**SB
SOFT**
(011)
130-684

COMMODORE 64

NAJNOVIJI DISKETNI HITOVI:

- | | |
|----------------------------|---------------------|
| - MAYHEM IN MONSTER. (1D) | - CRAZY SUE II (1D) |
| - SUBURBAN COMMANDO (1D) | - FRED'S BACK (1D) |
| - BUNDES LIGA MNG. II (1D) | - DARK SWORD (1D) |
| - LETHAL BOMBS (1D) | - ALIEN 3 (1D) |
| - LIONS OF UNIVERSE (1D) | - SLEEPWALKER (2D) |

NON STOP!
32-29-148

ProNET 58:301/304

BBS

"TURBO"

tel:
510-750

PRODAJA
SVIH VRSTA
PALICA
Quick Joy



Beta Ribon
SERVIS

Specijalizovan servis za obnovu traka za štampače
ultrazvučnom metodom varenja

Bulevar Lenjina 12, Novi Beograd
Tel. 222-1981, Tel/Fax 222-2267

**KAKO DA ZARADITE
UZ POMOĆ KOMPJUTERA**



101 IDEJA

Knjiga sa američkog tržišta
Cena 10 DEM u dinarskoj
protivvrednosti
Knjigu možete naručiti
na telefon 011/4897-394
ili poštom na adresu:
ARETA CO. 11050 Beograd
p. fah 74

PC & ATARI ST/Falcon. Najveći izbor Atari programa, igara (preko 1400). Berza kompjutera i opreme. Najpovoljnije! Tel: 011/191-730 Bgdan.

NAJJEFTINIJE!!! Igre i programi za ATARI ST u Klubu 24. Tel: 011/657-814.

KVALITETNO, garantovano servisiran Amige, PC, Commodore, Spectrum - istog dana. Tel: 021/614-631.

Najnoviji programi za Atari ST/te/TT/Falcon 030/Atari Portfolio

Samo kod nas najnovije igre: REACH FOR THE SKY, OXYD MAGNUM.
Uslužni: DA PICTURE, MEGAPAIN 6.0, MAG-X, CRYPTON, CALAMUS SL
ATARI PORTFOLIO: preko 40 korisnih programa za najmanji računar na svetu!
SERVIS I NADODRADNJA! IERZA POLOVNE I NOVE ATARI OPREME!

OCTOPUS I JEKOVIĆ BRANKO
Siniše Stankovića 16/2
11030 Beograd - tel. 011/512-170

DIMITRIJEVIĆ DUŠAN
Dobračina 19
11000 Beograd - tel. 011/623-232

SPECTRUMOVCI!!! Igre, programi, najjeftinije. Prodajem modem i štampač Epson P-80. Tel: 018/320-036.

NAJBOLJE igre za Amstrad 464 na kasetama. Bojan, tel: 011/5335-799.

ATARI XL/XE: Najbolje igre i programi. Spisak besplatan. Tel: 015/28-542.

AMSTRAD - prodaja igara i uslužnih programa. Povoljne cene. Moguća razmena. Tel: 023/68-013.

MIC Soft ATARI P.P.141 19210 BOR
Tel: 030 34 456

Pet godina sa vama.
Preko 2000 disketa sa najkvalitetnijim softverom.
Nudimo vam najnovije uslužne programe i igre.
Garantujemo ispravnost našeg softvera.

ATARI ST! Igre, programi, najjeftinije. Prodajem štampač Epson P-80 i modem. Tel: 018/320-036.

OTKUPLJUJEM Amige, PC, opremu, devizna isplata odmah po dolasku. Tel: 021/614-631.



NON STOP!
32-29-148
PUNET 50-301/304



**NOVI BROJ ŽIRO
RAČUNA**

40801-603-9-24875

Com Trad
SHOP

Cvijičeva 104, Beograd
Tel/fax: 011/752-663

Računari

- ▶ CT 386 DX/40 MHz, 4 MB RAM, HDD 125 MB
- ▶ CT 386 DX/40 MHz, 4 MB RAM, HDD 210 MB
- ▶ CT 486 DX/33 MHz, VLB, 4 MB RAM, HDD 250 MB
- ▶ CT 486 DX/40 MHz, VLB, 4 MB RAM, HDD 250 MB
- ▶ CT 486 DX/50 MHz, VLB, 4 MB RAM, HDD 250 MB
- ▶ CT 486 DX2/66 MHz, VLB, 4 MB RAM, HDD 250 MB

- ▶ 2.190
- ▶ 2.290
- ▶ 2.900
- ▶ 2.990
- ▶ 3.300
- ▶ 3.550

Svi računari: SVGA VLB grafičku kartica, SVGA kolor monitor, floppy 1.2 i 1.44 MB, VESA Controller, mini tower kućište, tastatura



MOUSE na poklon!

Štampači

- ▶ Hewlett-Packard Laser Jet 4L, 1 MB, A4, 300 x 300 dpi
- ▶ Hewlett-Packard Laser Jet 4, 2 MB, A4, 600 x 600 dpi
- ▶ EPSON LQ-100, 24 pina, A4
- ▶ EPSON LQ-1070+, 24 pina, A3

- ▶ 1.850
- ▶ 3.350
- ▶ 580
- ▶ 1.250

UPS

- ▶ UPS 500 VA + stabilizator ▶ 650
- ▶ UPS 600 VA + stabilizator ▶ 800
- ▶ UPS 1000 VA + stabilizator ▶ 1.050

Komponente

- ▶ HDD WD Caviar 540 MB, IDE ▶ 1.100
- ▶ Cirrus 5428 VLB, 1 MB (2 MB) ▶ 250

Mreže: software i hardware

Fotokopir aparati

Svet IGARA

U OVOM BROJU

● „Microprose” je i dalje vodeća firma na našoj Game Top 25 listi. Njihov prošlomesečni prvak, *Pirates*, ustupio je mesto novom favoritu - *Civilizationu* (str. 56-57.)

● U rubrici „Šta dalje?” čeka vas kratko uputstvo za prelazak igre *Alone In The Dark* (str. 58-59.)

● Opisi i rešenja igara:

Amazon	61.
Assassin Special Edition	69.
Bubba'n'Stix	68.
Critical Path	67.
F-14 Fleet Defender	64.
F1	70.
Lands Of Lore	60.
Litil Divil	66.
Second Samurai	65.
Simfarm	66.
Star Wars Chess	70.
Suburban Commando	63.
The Blue & The Gray	69.
The Terminator Rampage	68.

● **Ovogodišnje svetsko prvenstvo u fudbalu donosi nam nekoliko novih fudbalskih simulacija - „Biće, biće” (str. 72-74.)**

● **Rat na tržištu konzola, CD32 Expansion Board, dodaci za korišćenje miša u simulacijama vožnje neke su od tema u „Bonus levelu” (str. 75)**

IGROMETAR	TIP IGRE			KOMENTAR	OPISANA VERZIJA
					0.00



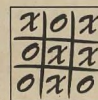
Pucačke igre



Platformske igre



Lavirintske igre



Logičke igre



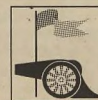
Sportske i društvene igre



Borilačke igre



Istraživačke igre



Strateške igre



Avanture



Arcadne avanture



Simulacije vožnje



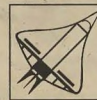
Auto-moto simulacije



Menadžerske simulacije



Simulacije stvaranja



Svemirske simulacije



grafika



zvuk



igranje



atmosfera



scenarij



realnost

Sve 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, pa su takvi podaci izostavljeni.

Crtež diskete predstavlja broj potrebnih disketa za isporuku igre i ima različite funkcije zavisno od vrste kompjutera. Za Commodore 64 to je broj *disketnih strana*, za Amigu i Atari broj *disketa*, a za PC broj *disketa kompresovane igre*.

Kategorije od kojih se formira konačna ocena uslovljene su performansama kompjutera:

- **grafika:** dopadljivost ekrana, uspešnost animacije, dizajn cele igre;
- **zvuk:** muzika (melodija, aranžman) i zvučni efekti (količina, kvaliteta);

- **igranje:** funkcionalnost upravljačkog interfejsa između igrača i igre, izvođenje, uživanje u igranju;

specijalne kategorije:

- **atmosfera** - akcija, brzina igranja, pokretljivost, kategorija specifična za arcade igre (pucačke, platformske, lavirintske, istraživačke, borilačke, sportske, auto-moto i svemirske simulacije);
- **scenarij** - zaplet avantura i arkanidnih avantura, primaran za kvalitet igre;
- **realnost** - uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i istorijskim strategijama.



0.00-6.00



6.25-7.00



7.25-8.00



8.25-9.00



9.25-10.0



Do 8. aprila primili smo 166 kupona. Među njima bilo je 39% vlasnika PC kompatibilaca, 27% vlasnika Amige, 28% vlasnika C64 i 6% vlasnika Atarija

Dobitnici nagrada u ovom broju:

Commodore 64

Transcom (Subotica, Cara Dušana 3 ulaz II, tel. 024/21-557) poklanja trojici dobitnika po dva kaseta originala:

- Marko Urošević, Dr. Nike Miljanića 15/17, 11060 Beograd,
- Nenad Ristić, Lamaia 3/9, 14210 Ub i
- Dušan Nikolić, B. Spasojević 22, 37240 Trstrenik

Amiga

Kontiki Software & Hardware (Novi Beograd, Dušana Vukasovića 82/29, tel. 011/154-836) poklanja petorici dobitnika igru po izboru (snimanje):

- Ivan Cvetković, Fočanska 40, 11300 Smederevo,
 - Aleksandar Tenodi, Splińska 10, Beograd,
 - Jovan Nikolić, Knjaževačka 53, 18000 Niš,
 - Bojan Trifunović, Dunavska 9/24, 26000 Pančevo i
 - Nikola Tomić, Sindelićeva 11/8, 14000 Valjevo
- DigiTech** (Beograd, Ilije Garašanina 27, tel. 011/339-165) poklanja petorici dobitnika igru po izboru (snimanje):
- Jovan Apostolović, Slobodana Sekulića 16, 31000 Užice,
 - Nenad Travić, Save Dimitrijevića 14, 34000 Kragujevac,
 - Danilo Grbović, Titov put 12, 84220 Žabljak,
 - Dejan Šobić, Masarikova 96/2, 15000 Šabac i
 - Dejan Perović, Jovana Dučića 2/5, Novi Sad

Atari

Octopus (Beograd, Siniše Stankovića 16/2, tel. 011/512-170) poklanja petorici dobitnika po igru (snimanje):

- Vladimir Plačkici, Veljka Petrovića 6, 21000 Novi Sad,
- Ivan Lončar, Učiteljska 15, 21235 Temerin,
- Vladimir Popovicki, D. Brašovana 14/c, 21000 Novi Sad,
- Dušan Kovačević, Ravanička 3, 21000 Novi Sad i
- Goran Pavlović, Temerinska 8, 21000 Novi Sad

PC

Diler Soft (Novi Beograd 11077, Dušana Vukasovića 74/31, tel. 011/172-234) poklanja petorici dobitnika igru (snimanje) po izboru iz Top 10 PC aprila:

- Marko Tanasković, Njegoševa 16, 32300 Gornji Milanovac,
- Vladeta Vučković, Kralja Petra I 8/17, 11420 Smederevska Palanka,
- Miloš Milutinović, Bate Brkića 30, 21000 Novi Sad,
- Živorad Konstatinović, Kosovska 67, 11300 Smederevo i
- Marko Herman, Suvoborska 6, 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.



The Elder Scrolls: Arena



Beneath The Steel Sky



Big Sea



Kingmaker



Dragon Sphere



Brian The Lion

Diler Soft

ATARI ST/STe/TT/Falcon

OCTOPUS

DigiTech
DIGITAL TECHNOLOGIES

TRANSCOM
commodore-64/128

KONTIKI
software & hardware

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firmi koje su ih proizvele.

br.	Naziv igre	firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
Ime i prezime:		
Adresa:		
Imam	godina.	Imam kompjuter

**SVET
KOMPJUTERA**

(Game Top 25)

**Makedonska 31
11000 Beograd**

TOP 10 C64

Naziv	format
1. MAYHEM IN MONSTERLAND	1D/6K
2. LEMMINGS	2D/8K
3. SLEEPWALKER	1D/6K
4. NOBBY THE AARDVARK	1D/6K
5. SALIVA KID	1D/4K
6. ALIEN ²	1D/12K
7. PARSEC	1D/6K
8. FRED IS BACK 3	1D/8K
9. LETHAL BOMBS	1D/4K
10. SUBURBAN COMMANDO	1D/5K

TOP 10 A500

Naziv	disk.
1. BENEATH A STEEL SKY	15D
2. BRIAN THE LION	2D
3. PIZZA CONECTION	4D
4. MR. NUTZ	3D
5. INNOCENT UNTIL CAUGHT	10D
6. GENESIA	3D
7. LEGACY OF SORASIL	3D
8. BUBBA'N'STIX	2D
9. THE SETTLERS	3D
10. BIG SEA	4D

TOP 10 PC

Naziv	disk.
1. THE ELDER SCROLLS: ARENA	8HD
2. F-14 FLEET DEFENDER	4HD
3. INCA 2	11HD
4. RAPTOR	2HD
5. DRAGON SPHERE	8HD
6. BENEATH A STEEL SKY	6HD
7. UFO	6HD
8. SABRE TEAM	2HD
9. KING MAKER	3HD
10. WIZARD	2HD

Top 10 je mesečna lista aktualnih igara za najrasprostranjenije kompjutere na našoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od prodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije.

GAME TOP 25

TP	PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	verzije			
1.	▲	4.	1. CIVILIZATION - MicroProse	90	65		ST	A	PC
2.	▼	1.	1. PIRATES! - MicroProse	87	51	C64	ST	A	PC
3.	○	3.	3. FRONTIER - Konami	67	40		ST	A	PC
4.	▲	8.	4. ELITE - Acorn Soft	62	42	C64	ST	A	PC
5.	▼	2.	2. CREATURES - Thalamus	61	32	C64	ST	A	
6.	○	6.	5. X-WING - Lucas Arts	60	38				PC
7.	▼	5.	5. CREATURES 2 - Thalamus	51	29	C64			
8.	▼	7.	3. LEMMINGS - Psygnosis	49	29	C64	ST	A	PC
9.	○	9.	9. BODY BLOWS - Team 17	43	24		ST	A	PC
10.	▲	16.	7. TETRIS - Academy Soft	42	29	C64	ST	A	PC
11.	○	11.	11. STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	40	26	C64	ST	A	PC
12.	▼	10.	7. GOLDEN AXE - Sega	37	20	C64	ST	A	PC
13.	▲	17.	13. FLASHBACK - Delphine Software	33	21		ST	A	PC
14.	▼	11.	11. DEFENDER OF THE CROWN - Cinemaware	32	18	C64	ST	A	PC
15.	▼	11.	11. BUBBLE BOBBLE - Taito	29	15	C64	ST	A	PC
16.	▼	11.	11. SENSIBLE SOCCER - Sensible Software	25	11		ST	A	PC
17.	▲	18.	17. THE LOST VIKINGS - Interplay	24	13			A	PC
18.	▼	19.	8. HUDSON HAWK - Ocean	23	13	C64	ST	A	
19.	▼	8.	8. TV SPORTS: BASKETBALL - Cinemaware	22	8		ST	A	PC
20.	▲	23.	20. SUPER FROG - Team 17	21	13		ST	A	
21.	▼	20.	20. GOALI - Virgin Games	20	11		ST	A	PC
22.	▼	20.	20. SUPREMACY - Melbourne House	18	9	C64	ST	A	PC
23.	○	23.	23. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3 - Magnetic Fields	17	9		ST	A	PC
23.	▲	-	35. DAY OF THE TENTACLE - Lucas Arts	17			ST	A	PC
23.	▲	-	32. ANOTHER WORLD - Delphine Software	17			ST	A	PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u proteklom mesecu.

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. **Game Top 25** predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26. LEMMINGS 2: THE TRIBES	16	34. SYNDICATE	11	42. KICK OFF 2	9
27. DUNE	16	35. THE SECRET OF MONKEY ISLAND	10	43. BATTLE ISLE	9
28. COMANCHE	16	36. MORTAL KOMBAT	10	44. THE INCREDIBLE MACHINE	8
29. FORMULA ONE GRAND PRIX	15	37. HISTORY LINE 1914-1918	10	45. THE CHAOS ENGINE	8
30. BODY BLOWS GALACTIC	15	38. CANNON FODDER	10	46. ROCK'N'ROLL	8
31. NORTH AND SOUTH	14	39. WING COMMANDER 2	9	47. ZOO	7
32. DUNE 2	14	40. PINBALL FANTASIES	9	48. RICK DANGEROUS 2	7
33. DOOM	14	41. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2	9	49. P.P. HAMMER	7

Ispod crte je lista igara koje su vrlo blizu plasmana na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status tih igara.

■ **Alone In The Dark** * PC * Na tavanu pomeri sanduk do otvora na podu (gde se nalaze zombiji) i pomeri orman do prozora. Uzmi: pismo koje se nalazi iza klavira, sačmaru iz sanduka, čebe iz ormara, knjigu sa policu i fenjer sa stola. Iz ostave uzmi luk i kanister za lampu. Uđi u sobu sa sandukom. Uzmi ključ iz kredenca, njime otvori sanduk i iz njega uzmi sablju. Odatle idi u spavaću sobu. Prvo ubij čudovište sa prozora, zatim uzmi vaz, polomi je i iz nje uzmi ključ. Ključem otključaj fioka i uzmi ogledala. U kupatilu uzmi energiju koja se nalazi u ormaru. Kod dva čudovišta na stepenicama stavi ogledala na statue. Idi levo u sobu sa kamionom i duhom. Uzmi šibice, gramofon i par metaka koji se nalaze u fioci. Idi niz stepenice u kuhinju. Uzmi noževe iz ormara i lonac sa ognjišta. U prostoriji pored uzmi ključ za podrum, keks (pojedi ga), kanister za lampu i pištolj koji se nalazi u gomili uglja u kutiji za cipele. Idi desno pored stepenica u baštu. Uzmi strele iz statue i beži brzo napolje. Idi u podrum. Uzmi par metaka sa ormara, pomeri klin kod buradi i vrati se nazad (ne prolazi kroz tajni prolaz). Idi u uski hodnik, zatim u spavaću sobu iz koje ćeš uzeti beležnicu. Idi u kupatilo, uzmi energiju i gvozdeni bokal. Idi u mračnu sobu. Uzmi metke, statu i knjigu. U hodniku sa slikama čebotom pokrži sliku Dejvi Kroketa. Zatim idi do polovine hodnika i ispali strelu na sliku Indijanca. Idi u sobu pored slike Indijanca. Pomeri sat, uzmi ključ i metalnu knjigu. Idi u biblioteku. Stavi fenjer na pod. Brzo beži od Vagabunda (metalnog čudovišta) i stavi metalnu knjigu u police (negde u gornji desni ugao biblioteke). Otvoriće se tajni prolaz. U tajnoj prostoriji uzmi talisman, bodeže, a nemoj uzeti žutu knjigu. Krivudavim nožem ubij Vagabunda (trebaće ti sedam pokušaja) i pročitaj knjige koje nađeš. Idi do oklopa za vitezove. Baci na njega statu i uzmi mu mač. Idi u kuhinju. Napuni metalni bokal vodom. Idi u trpezariju. Zombije možeš poubijati ili im staviti lonac na začelje stola. Idi u prostoriju sa cigaretom i polij je vodom iz bokala. Otključaj susedna vrata. Uđi u sobu, uzmi ploču i stavi sablju na štit. Otvoriće se tajni prolaz, ali za sada ne ulazi. Idi u sobu sa piratom. Ubij ga viteškim mačem. Uzmi ključ i idi u sobu za bal. Pusti ploču i uzmi ključ koji se nalazi kod kamina. Idi do tajnog prolaza u radnoj sobi. Pređi most, prođi pored crva, idi u prostoriju sa stubovima i slepim mišom i ubij ga pištoljem. Idi u pećinu sa vodom. Ostavi pušku pre nego što uđeš u vodu. Idi do prostorije sa stubovima i mostovima. Dovuci se nekako do kovčega i idi u lavirint. Kada stigneš do vrata stavi dijamant na njih i vrata će se otvoriti. Idi do drveta koje izbacuje vatrene kugle, stavi talisman ispred njega i ubaci lampu u drvo. Idi do vrata, otvori ih kukom i beži iz kuće.

■ **Countdown** * Iz bolnice ćeš pobeći tako što ćeš nožem koji nađeš u svojoj čeliji razbiti prozor. Izadi i idi do sledećeg prozora koji je otvoren. Prođi kroz čeliju. Čeka te put kroz hodnike do izlaza. Izbegavaj stražare.

Lule

■ **Airbus 320 (Euro Data Disk)** * A * Kodovi svih aerodroma: EDLP, LFPG, LF-PB, EDOS, LFBT, LSZH, EBOS, EGTG, LOWG, EDHI, ETDN, EGPH, EGUF, LOWK, EGOL, EGKK, LFLI, LIML, EKAH, ETBS, EGBB, EGFF, LFPO, LFBP, EDAR, EGNM, LFBO, EDLG, LFRS, EDDF, LFLS, EDVU, EIDW, LFSG, EDNQ, EGNM, EBLG, EGLL, EHBK, LFBM, EHAM, EDBT, EDOW, LFLX, LFRS, EKAN, EHRD, LOWW, EGCP, EGNT, LFMN, EDTY, EDUO, EKCH, EDOL, ETEF, LOWI, ETL5, LOWL, EGGW, EGCC, EDMR, LFOB, EDBB, EGGG, EDDK, EDKS, LOWS, EINN, EDNZ, EDNW, LFTW, EDNN, EGPF, EDOM, EICK, EGNX, EKEB, EKKA, ETND, EGGP, ELLW, LFML, EDOM, EGAA, EKBI, EBBA, EIKN.

■ **A-Train** * U igri otkučaj CHEATER-CHEATERWIMP. Efekat će biti dobitak ogromne količine novca.

■ **Creatures** * Pausiraj igru i otkučaj A FINE KETTLE OF FISH. Sada ćeš tasterima 'F1'-'F9' moći da ideš sa nivoa na nivo, a tasterom 'F10' da ih preskačeš. Tasterom 'C' isključuje se cheat mod.

■ **Flashback (English version)** * Šifre za nivo: Easy: 1. WIND, 2. SPIN, 3. KAVA i 4. HIRO. Šifre za nivo: Normal: 1. FIRE, 2. BURN, 3. EGGS i 4. GURT. Šifre za nivo: Expert: 1. MINE, 2. YOUR, 3. LINE i 4. NEST.

■ **Gear Works** * Šifre za nivo: 1. 0000, 2. 3518, 3. 6382, 4. 8427, 5. 2385, 6. 5924, 7. 1267, 8. 7208, 9. 6532, 10. 5012, 11. 6511 i 12. 8562.

■ **One Step Beyond** * Šifre za nivo: 48474, 39943, 22881, 62824, 20169, 17457, 37626, 55083, 27173, 16720, 43892, 60613, 38970, 34047, 67481, 41528, 49009, 25001, 08474, 33475, 41949, 09888, 51837, 61725, 48026, 44215, 26705, 05384, 32089, 34773, 04026, 41499, 45525, 21488, 01477, 22965, 24442, 47407, 06313, 53720, 60033, 48217, 42714, 25395, 02573, 27968, 30541, 08509, 23514, 16487, 40001, 56488, 30953, 31905, 52858, 07227, 62085, 05776, 02325, 08101, 10426, 18527, 28953, 47480, 10857, 58377, 03738, 62115, 60317, 62432, 62749, 59645, 56858, 50967, 42289, 27720, 04473, 32193, 36666, 03323, 43312, 17765, 61077, 13306, 08847, 22153, 31000, 53153, 18617, 06234, 24851, 31085, 55936, 21485, 11885, 33370, 45255, 13089, 58344.

■ **Cannon Fodder** * Na prethodno formatiranu disketu (opcijom format) snimanjem pozicije pod imenom „lools“ aktivira se cheat mod koji podrazumeva brže kretanje i pucanje komandos.

■ **Stardust** * Šifre za nivo: BCQQ-AAAAAGGN, CCSAQAAAAALOO, DOSAQAA-SANMN i EDSAQQTANKM.

■ **Jurassic Park** * AGA * Šifre za nivo: 2. B5A48352, 3. D5F4AB62, 4. 95B48B42, 5. 85A4834A, 6. 85B48B42, 7. F54C6FAA, 8. C57C77B2, 9. D56C7FBA i 10. A5149F5A.

■ **The Settlers** * Šifre za nivo: 1. START, 2. STATION, 3. UNITY, 4. WAVE, 5. EX-

◆ **Eye Of Beholder 2** * Kako preći skelete u podzemlju kod zaglavljnih vrata? Koje su lokacije truba? Čemu služe magije Imp Identity, Protect Evil 10 Radius, Wall Of Force, Cone Of Glory, Stone To Flesh i Prayer?

Beholder

◆ **A.C.E. * C64** * Kako se puni gorivo u letu?

Čake Nunčake

◆ **Flashback** * PC * Kako ubaciti ispravnu karticu u pobesneli kompjuter (Reaktor) na drugom nivou trećeg zadatka? Da li se to radi kod terminala ili negde drugde?
◆ **Gods** * Kako na drugom nivou dobiti zlatni ključ?

Fantom

◆ **Prince Of Persia 2** * PC * Kako se prelazi most na kome je kostur?

Branislav

◆ **Dragon's Lair** * C64 * Koje su šifre za ulazak u igru?
◆ **War In The Middle Earth** * Šta je cilj igre?
Ivan Hegediš

◆ **Demon Kiss** * C64 * Šta dalje kada se pobiju dva stvorenja u tvrđavi? Šta je cilj igre?
◆ **USS John Young** * Kako stupiti u vezu sa satelitom i koja je šifra?

Crndžo

◆ **Space Quest** * PC * Koji znači treba da se otkucaju da bi se dobio kertridž i koje su koordinate u svemirskom brodu?

Nemanja

PORT, 6. OPTION, 7. RECORD, 8. SCALE, 9. SIGN, 10. ACRON, 11. CHOPPER, 12. GATE, 13. ISLAND, 14. LEGION, 15. PIECE, 16. RIVAL, 17. SAVAGE, 18. XAVER, 19. BLADE, 20. BEACON, 21. PASTURE, 22. OMNUS, 23. TRIBUTE, 24. FOUNTAIN, 25. CHUDE, 26. TRAILER, 27. CANYON, 28. REPRESS, 29. YOKI i 30. PASSIVE.

■ **Techno Ninja** * Šifre za nivoe: 2. 655055, 3. 160561, 4. 040778, 5. 070772 i 6. DOUBLE.

Bananaman & Peacemaker

■ **The Secret Of Monkey Island 2** * PC * Deo mapae odeće nalazi se na brodu sa vešom. Da bi ga dobio treba da ukradeš karticu koja se nalazi u Largovoj sobi iza vrata. Prvi deo mape nalazi se u antikvarnici, drugi deo u kolibi na steni na ostrvu Boty, treći deo u kolibi na ostrvu Phatt, a četvrti u kripti na ostrvu Phatt. Delove mape kao i sočiva iz fenjera daj kartografu.

■ **Thunderhawk** * Cilj druge misije je uništiti Primary Target.

■ **Flashback** * Kada provedeš čoveka kroz Space Area 2 dobićeš novac. Ukoliko ti kompjuter traži šifru znači da je u pitanju nerazbijena verzija.

■ **Syndicate** * Moguće je popunjavati članove tima. Ukoliko zarobiš nekog agenta, na kraju misije će ti biti dodeljen kao novi član.

■ **The Secret Of Monkey Island** * Šta treba uraditi da bi se Kapetan Kate odveo u zatvor? Kako pokupiti psa ispred guvernorne vile? Kada se majmun Jo-Jo upotrebi na pumpi treba da se pojavi ulaz u pećinu. Gde se nalazi taj ulaz?

Bojan Trifunović

■ **Seymour At The Movies** * C64 * Kada se popne na poslednji sprat pokupi flašu. Dok je budeš nosio bićeš nevidljiv. U studiju Flasha Boderoma uključi kompjuter, stani pored mašine za analiziranje i sačekaj. Stvojićeš se na lokaciji sa Mingom. Skreni desno da bi izbegao šiljke. Popni se do Minga i (ukoliko još nosiš flašu) prodi kroz njega. Pokupi detonator i ponovo uključi kompjuter da se vratiš na početnu poziciju.

■ **Maniac Mansion** * I kada se poprave žice, automati ne rade. Zašto?

Nemanja Ličina

■ **Hired Guns** * A * Ako na glavnoj mapi otkucaš AMIGA, imaćeš neograničenu količinu svega potrebnog u igri.

■ **Second Samurai** * Šifre za prvi nivo: TLF4VMKG, XPYE4WZ, NUVYSS1K, RNXYXUPK i GLGABNGC. Šifre za drugi nivo: CH3WNFAB, T3DTM5UO, E3E3AJ-KO...

D. J. Nick

■ **Fury Of The Furies** * A * Igra je u DOS-u, tako da se ba silo kojim **File Masterom** ili slično može izvršiti prepravka hek-

sadecimalnih vrednosti za treći bajt fajla GAMEDAT.BIN. Heksadecimalni zapis nivoa je sledeći:

svet	1. nivo	6. nivo
Desert	00	05
Lagoon	0A	0F
Forest	14	19
Phyramid	1E	23
Mountain	28	2D
Factory	32	37
Village	3C	41
Castle	46	4B
Machine	50	

■ **Uridium 2** * U reaktoru je moguće namestiti se tako da se ne gubi energija. Kada uništiš reaktor odmah će početi da pada kamenje na tebe. Idi levo do kraja ekrana. Namesti se tako da ti se vidi samo cev oružja. Na tom mestu možeš da stojiš koliko želiš i možeš da pokupiš sve ono što se pojavi.

Freka

■ **Crystal Kingdom Dizzy** * C64 * Postoje dve pozicije u kojima se pojavljuje pauk. Na prvom nivou pauk se nalazi desno, a ruva levo. Uzmi bič iz Deisine kuće tako što ćeš ući kroz prozor (neće te pustiti da uđeš na vrata). Upotrebi bič kod rupe i bez problema ćeš je preći. Drugi slučaj je na početnoj poziciji drugog nivoa. Uzmi hranu za ribe i stavi je na pristanište. Riba će krenuti i ići levo desno, a ti možeš preći na brod.

Debeli Kostur

■ **Dune 2** * PC * Mala ispravka u vezi odgovora objavljenog u SK 2/94. House Of IX (Reserche Center) Harkonenima služi za izgradnju Devastator tenka, Altredima za izgradnju Sonic tenka (sve u fabrici teškog naoružanja po ceni od 600 do 800 kredita), a Ordosi mogu izgraditi Deviator Launcher. Objavljene osobine građevine važe za palatu (Palace), a ne za House Of IX koji se dobija u sedmoj misiji izgradnjom Spaceporta.

Miloš Erić

■ **Goblins** * PC * Peti nivo prelazi se na sledeći način. Začaraj štap kod desne ruke kipa, a zatim kip udari u oko. Ludu postavi na jezik, a desničnom začaraj znak na sarkofagu i brzo ga vrati kod lude na jezik. Ponovo udari kip u oko i pokupi pećurku. Šifre za nivoe su: 2. VQVQFDE, 3. ICIGCAA, 4. ECPQVPC, 5. FTWKFFN, 6. HQWFTFW, 7. DWNDGBW, 8. JJCJHM, 9. ICVGTGV, 10. LQPCUJ, 11. HNNWKBG, 12. FTQKULE, 13. DCFPLQMN, 14. EWGD-PNL, 15. TCGTGV, 16. TCVQRPML, 17. IQDNKQO, 18. KKKPURE, 19. NNGOGSP, 20. NNGWTTQ, 21. LGWFGUS i 22. TQNG-FUC.

■ **Johny Quest** * C64 * Za baterijsku lampu potrebne su ti baterije (*ajde? prim. ur.*). Pogledaj lve posle prve stepenica.

■ **TNT** * Koje stvari treba dati Grunfu i gde ih naći?

Nikola Rašković

Konferencija „Šta dalje?“ na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'S', 'Svet kompjutera', a zatim 'S' ulazak u konferenciju „Šta dalje?“. Sa 'C' čitaš poruke, sa 'S' šalješ svoju bilu kome, a sa 'G' šalješ poruke moderatoru konferencije Goranu Krmanoviću (biranjem ove opcije automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera“).

◆ **Syndicate** * U fajlovima 00.SAV lid. na hex adresi 14 (20 decimalno) nalazi se broj kredita u četiri bajta. Preko njih napiši FF FF FF FF i imaćeš 16 777 000 kredita.

Viada Stojić

◆ **Silent Service 2** * Kako se snima pozicija u toku igre?

Predrag Panić

◆ **Countdown** * Šta dalje kada pređeš tigra? Kako probiti zid u sobi sa mučenikom?

Don Glupko

◆ **Sam & Max Hit The Road** * PC * Šta treba uraditi u Bumpus Villeu pošto se uzmu slika i jastuk? Kako pronaći alarme? Šta treba uraditi sa Mini Vortexom?

Grber



Svet kompjutera
(Šta dalje?)

Makedonska 31
11000 Beograd

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompilacije u „Svetu igara“ 7, 8 i 10, kao se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poledni koverte napišu svoje ime. Neprirodzavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.

Lands Of Lore: The Throne of Chaos



Bejahu to srećna vremena, dok je u miru i sreći kralj Ričard vladao Engleskom. Ali, to ne potraja dugo. Jednoga dana veštica Skotija, jedan od najvećih neprijatelja kruna, pronađe magičnu masku, predmet ogromne moći i odluči da je iskoristi u službi zla. Naravno, kralj je odlučio da se suprostavi nje-

važnija, označava mogućnost lika da nanese teže povrede protivniku. Druga, Magic, označava sposobnost lika za korišćenje magija. Poslednja, Rogue, određuje sposobnost lika da se koristi dalekometnim oružjem i tako nanosi protivniku povrede. Pored navedenih veština, postoje i osobine: Protection, koja zavisi od jačine oklopa, odnosno Might, koja je vezana za snagu oružja.

Važno je još spomenuti da se predmeti kao što su poruke, skrolovi za nove magije, razni predmeti koji nadopunjavaju



nim mračnim armijama, svojim vojskom i snagama dobra...

Tako se oglasila firma „SSI“, odnosno njen ogranak „Westwood Studios“, iskristivši svoje znanje i iskustvo stečeno u poznatoj *Eye Of Beholder* trilogiji. Pred nama je spoj izvanredne grafike, neverovatnog zvuka i interesatne ideje, a rezultat je fantastična FRP avantura i mnogobrojni sati provedeni pred monitorom računara.

Način igranja je preuzet iz *Eye Of Beholdera*, što će reći da je kretanje, kao i skrolovanje omogućeno samo za određeno polje. Što se tiče vertikalnog skrola i dalje je ograničen na 90°, što je mali nedostatak u odnosu na slične igre tog tipa, *Ultima Underworld* na primer.

Likovi stiču iskustvo na skali od tri polja. Might, prva i ujedno naj-

energiju likova i sl. koriste tako što se postavne na jedan od likova i pritisne desno dugme miša.

Na početku ćete se naći u dvorcu kralja Ričarda. Odmah je potrebno da odete u njegove odaje. Od njega dobijate zadatak da od ser Rolanda donesete dragulj Ruby Of Truth. Pre nego što napustite zamak, posetite sledeća mesta: biblioteka za koju će vam ključ dati kralj Ričard i u kojoj treba da uzmete Magic Atlas, samocrtajuću mapu bez koje je nemoguće napredovati u igri; zatim, kraljevog pomoćnika koji će vam dati Writ Of Passage i prodavca oružja kod koga ćete da kupite buzdovan.



Pošto napustite dvorac, potražite Thugs Hideout. Tu ćete naći lampu i nešto ulja za nju. Odatle idite u marinu, gde ćete dati Writ Of Passage zgodnoj devojci koja iznajmjuje brodove. Ona će vas posle to-

mo vam neke savete: kada dođete do dva relevela u zidu u obliku zmajca, jedan levo i jedan napred, u koje je potrebno staviti zeleni i plavi dijamant da bi se otvorio prolaz, ne možete otvarati onaj napred, jer će



ga pustiti da brodom pređete na drugu obalu. Pošto ste se prevezli brodom, potražite kafanu „Great Eagle“ gde treba da razgovarate sa Timotijem koji će vam se produžiti. U kafani pokušajte na vrata u desnom delu ekrana. Od nepoznatog čoveka ćete dobiti kompas, veoma značajan orijentir u igri.

Sledeći korak je zamak ser Rolanda, Roland's Manor. Tu ćete se sresti sa orcima i njihovim zapovednikom. U prostoriji sa tim orkom nalazi se lažni zid iza kojeg se nalazi ser Roland. Od njega ćete saznati, pre nego što umre, da je Ruby Of Truth ukraden.

Kupujete naziv iz Rolandovog kovčega i požurite ovdac u dvorac, gde zatičete borbu između kralje-

vam time biti onemogućen prolaz do škrinje u kojoj se nalazi Silver Goblet, potreban za dalji napredak.

Pošto ste pronašli Silver Goblet, nađite i Drareklove odaje. Uđite u prostoriju levo od Drarekla. Tu na oltar stavite Silver Goblet. Zauzvrat, Drarekl će vam odati tajnu eliksira, za koji će vam biti potrebna četiri sastojka. Drarekl će vam te sastojke zapisati na papir, ali iz tih njegovih reči malo ćete zaključiti, zato nazad u dvorac. Tu vas čekaa lep prizor - Skotijina čma armija je spalila dvorac i pobila svu kraljevu vojsku. U blizini zatičete Timotija na smrti koji će vam reći da se kraljev Savet prebacio preko jezera do Opinwooda. Pošto je i marina spaljena idite do jezera, Lake Dread, gde ćete zateći trgovača iz zamka kako se krije u zbu-nju. On će vam pomoći da pređete jezero.

Kad istražite Opinwood nađite ulaz u močvaru. U močvari ćete naći na nimalo zgodne



vog čarobnjaka, devojke Don i Skotije koja je napala kralja. Bitku dobija Don, ali je kralj ozbiljno ranjen i u smrtnoj opasnosti. Pošto ga članovi njegovog Saveta zamrznu, reći će vam da je jedini lek za kralja legendarni eliksir. Naravno, vi ste taj koji mora da ga donese. U tu svrhu pridružite vam se Bakata, ogromno stvorenje nepoznatog porekla, a napustite vas Timoti.

Primarni cilj vam je Draracle's Cave, tj. sam Drarekl koji će vam odati tajnu eliksira. Pošto nađete ulaz u pećinu (nalazi se u šumi oko dvorca) i pošto ga Bakata otvori, treba da istražite pećinu. Istraživanje ne predstavlja veliki problem ako koristite magični atlas. Dacé-

bafe sa močvarom kiselinom, koje vas lako vraćaju u DOS. Da biste to sprečili koristite magiju Freeze i, dok je bara zaleđena, pređite preko nje. U močvari je potrebno istumačiti Drareklov papir kod lokalne veštice, koja će vam naplatiti 100 zlatnika po sastojku. Ušedećemo vam zlatnike, sastojci eliksira su:

- med velikih pčela iz Opinwooda
- Kiselina iz močvarnih bara
- krv kamenog stvorenja iz rudnika



-tečnost Mother Earth.

U močvari je potrebno posetiti i vladara močvare koji oko vrata nosi Ruby Of Truth. On će vam ga ponuditi u zamenu za ritualnu masku koju ćete dobiti kad ubijete pokretno drvo, takođe, u močvari. Pošto ste to uradili, izadite iz močvare i idite do kočijaša koji će vam, pošto mu pokazete Ruby, omogućiti da govorite sa Don. Ona će vam dati bočice za sastojke eliksira i svoj ključ odaja u kojima se nalazi kralj.

Posle toga idite po prva dva sastojka eliksira, a zatim u rudnik. Pre nego što otvorite vrata za ulaz u sam rudnik, iz kojih vas čeka vrlo prijatno biće, potrebno je naći zelenu masku, i ukloniti oružja iz ruku vaših junaka. Koristeći zelenu masku ubijte čudovište i sidite u rudnik. Tu pokupite što više ulja za lampu. Za dalji progres u igri biće vam potreban ključ koji se nalazi iz zaglavljnih vrata u škrinji. Ta vrata otvorite tako što ćete prvo zavrtiti ona desno od njih, pa onda pravo.

Pošto pokupite ključ sidite na prvi nivo rudnika. Tu iskoristite ključ

Sada sidite na nivo jedan i drvene koloutove postavite tako da se na prednji pojavi teleport koji će vas prebaciti na nivo dva. Na nivou dva pronadite srebrni ključ, Silver Key. Mesto na kojem se oseti jak smrad neke kiseline gađajte Fireballom i otvorite se zid. Pošto završite sve potrebno na tom nivou popnite se na prvi, pa odajte sidite na treći gde pobijete dvovlaga stvorenja i magijom im uništite jazbine. Tu možete ponovo uzeti treći sastojak eliksira. Odatle idite na četvrti nivo gde sada otključate vrata srebrnim ključem i ključem koji se nalazi među kostima iz kojih se pojavljuje duh, takođe na četvrtom nivou. Prođite dalje i naći ćete drugog člana Savaeta koji će vam dati svoj ključ za pomenuete odaje i pridružite vam se.

Pre nego što nastavite dalje ne zaboravite da pokupite Vhelan's Cube (njegovu lokaciju će vam reći novopridošli član vaše družine). Pošto ste sve to završili izadite iz rudnika (teleportom) i idite do zamke koju vam je postavila Skotjia. Ili će vam je postaviti ako tamo još niste bili. Zamku ćete otvoriti tako

Amazon



Tek osnovana firma „Access Software“ izbacila je na tržište pravi hit. Fenomenalna grafika, odličan zvuk prepun digitalizovanog govora i veoma zanimljiv scenario glavne su odlike ove odlične avanture.

Dva brata, Džejson (Jason) i Alen (Allen) Roberts poznati su istraživači koji su ceo svoj život posvetili istraživanju Amazona i tajna-ma koje on krije. Na jednoj od ekspedicija Alena i njegove kolege napali su nepoznati „demoni šume“ i napravili masakr. Alenov leš nije pronađen.

Šest nedelja kasnije, Džejson se našao u laboratoriji i počeli su problemi. Tu preuzimate ulogu Džejsona Roberta.

Chapter 1: Terror In The Jungle. Uđite u laboratoriju i idite napred do zadnjih vrata gde će vas obavestiti o masakru. Zabrinuti odlazite kući gde u poštanskom sandučetu nalazite pismo. Otvorite ga nožem sa stola i pročitajte. Na vaše veliko zaprepašćenje shvaćate da je to pismo od Alena.

Chapter 2: A Secret Code. Alen vas obavestava da je uspeo da preživi masakr i da je na pragu najvećeg otkrića. Da bi nastavio svoja istraživanja on vas moli da mu donesete kompas i mapu iz njegovog tajnog ormarica u planini i pročitate mikro-film. Saveruje vas da ne verujete nikome, jer sumnja da je još neko saznao za njegovu otkriće. Treba i da nabavite mali dijamanjski prsten kojim ćete moći da odgonetnete šifrovani deo pisma. „Pokupite iz koverte ključ, vratite se u laboratoriju i idite u svoju sobu (prva vrata) u kojoj pokupite alkohol iz ormara i miša iz kaveza. Izadite napole i bacite miša na sekretaricu koja će se uplašiti i pobeći. Sada otvorite ormarić na zidu i iz njega uzmite dva ključa.

Idite u Alenovu sobu (druga vrata) u kojoj ključem iz koverte otvorite ormarić iz koga uzimate filmsku i magnetofonsku traku. Sa zida pokupite duvaljku i strelicu za nju, povucite belo platno kod prozora, stavite filmsku traku u projektor i ogledajte film o urode-

nicima u Amazoniji. Drugim ključem otvorite stakleni ormarić iz koga uzmite bocu punu tečnosti iz džungle i pročitate knjigu o urođenicima iz koje ćete saznati kako se pravi ljubavni napitak. Pomedaite alkohol sa tečnošću iz džungle i dobijeni napitak zagrevajte na šporetu u svojoj sobi dok ne pozeleni. U njemu natopite strelicu i ubacite je u duvaljku.

Izadite iz laboratorije i trećim ključem otvorite gepel zelenih kola iz koga uzmete klešta i štanglu i vratite se kući. Uverićete se da je Alenova sumnja bila opravdana i da vam je neko pretresao kuću u potrazi za Alenovom mapom. Stavite traku u magnetofon i saznate šifru za otvaranje Alenovog sefa. Sa fotele pokupite mali prsten kojim ćete moći da dešifrujete šifrirani deo pisma koji u stvari sadrži instrukcije kako da pronađete Alena. Sada se vratite u laboratoriju i idite u istraživački centar (prezadnja vrata). Popnite se na drvo i duvaljkom pogodite stražara. Obuzet ljubavnim napitkom, odvešće svoju kolegicu za sobom u grmlje.

Sada kada je put čist nastavite napred sve dok vas odjednom ne presretne medved. Brzo kleshtima preseccite lanac koji drži zatvorenu kantu za đubre. Tako će meca tamo potražiti hranu umesto da iskasapi vas. Uzмите ključ sa zemlje i otvorite vrata u planini. Naći ćete se u tajnoj sobi u planini u kojoj protip robot čuvara B.O.B. Čuva nepoverljive podatke.

Chapter 3: B.O.B. Pošto je B.O.B. neuništiv i programiran da puca na svakoga ko mu priđe, nemojte se igrati sa životom već izadite napole i kada medved završi sa jelom pokupite kantu. Sa kantom na glavi uđite u tajnu sobu. Naivni robot će pomisliti da ste vi B.O.B. 2, robot koji treba da ga zameni na straži i otići će. Povucite ruku na zidu da biste otvorili blindirani or-



na bravi desno od stepenica i produžite dalje. Naći ćete na dva drvena koluta sa leve i desne strane. Njih za sada ne dirajte, nego produžite dalje i pritisnite dugme u zidu koje će otvoriti prolaz desno od vas. Skočite u njega, kao i u rupu na nivou niže. Sada ćete se naći na trećem nivou rudnika. Tu ćete se prvi put sreći sa kamenim stvorenjima. Oni ne bi trebalo da predstavljaju problem ako pri ruci imate neki kamen (potrebno ih je više puta gadata kamenom). Pronadite rudarska kola kojima se treba spustiti i naći mesto gde se kopa ugljen. Pijukom skinite par komada uglja. Sledeći korak je spuštanje na četvrti nivo stepenicama do kojih se dolazi rudarskim kolima. Na tom nivou je potrebno naći kotur, pored kostiju rudara, kao i treći sastojak eliksira.

Pošto ste našli kotur, vratite se na površinu i kotur stavite na rudarsku mašinu, a uglaj ubacite u nju i pokrenite je povlačeći polugu.

što ćete Vhelan's Cube staviti u ruke nekog člana vaše družine pa je iskoristiti na žanci. Time bi trebalo da dobijete novu Vhelan's Cube, samo belu. Naoružajte ponovo nekoga, ali ovaj put ovom belom i iskoristite je dva puta na zamci. Zamka će nestati, prođite dalje i uđite u Yvell Woods.

Pošto istražite Yvell Woods i uništite još jednu istovetnu Skotjijinu zamku, nadite ulaz u City Of Yvell, i idite. U gradu pronadite devojku koja prodaje razne mistične sastojke. Od nje ćete dobiti četvrti i ujedno i poslednji sastojak eliksira. Pošto ste to uradili, posetite i izbegli Saver, takođe u gradu, koji će vas uputiti u White Tower (Belu kulu), gde treba da spravite eliksir. U White Tower se ulazi iz Yvell Woods, ali to je poslednje što možete da vam kažemo za ovaj put. U sledećem broju očekuje vas dugi deo rešenja.

Igor IVKOVIĆ

mar i polugom objite donju desnu flioku iz koje uzimate kompas, mapu i mikro-film. Izadite iz tajne sobe, vratite se u laboratoriju i sa čivluka u hodniku uzimate vešalicu koju stojite desno. Njome na parking objite desna bela kola u kojima upalite svetlo.

Vratite se u laboratoriju i bibliotekarki koja vam ne dopušta da koristite mašinu za čitanje recite da su joj svetla u kolima upaljena. Nakon što ona ode stavite mikro-film u aparat i pročitate ga. Saznaćete da se radi o osam dijamantana neprocenjive vrednosti koje je kralj Asteka poklonio španskom izaslaniku Kortesu. Kasnije je od njega dijamante ukradio general Dijaz Velasquez čija je sudbina ostala nerazjašnjena 400 godina, sve do sada. Pošto ste saznali pred kakvim se otkrićem našao Alen, Krenite na aerodrom i pravac u gradić Cucuzo u Peruu.

Za to vreme u svom tajnom utvrdjenju policijski narednik Sanchez, čovek koji drži sve konce i iz potaje prati svaki vaš korak, dobija izveštaji o najnovijem stanju situacije i šalje svoje ljude da vas zaustave.

Chapter 4: Hot Pursuit! Nakon dugog leta slećete u gradić Cucuzo. Na aerodromu sa bicikla kupujete pumpu, sa kamiona kanticu punu destilisane vode i otvorite vrata kamiona. Ispašće cigarete koje takođe kupujete i udite u kuću. Porazgovarajte sa službenicom i ponudite mu novac. Dobićete crveni karton koji predaje barmenu u kaficu Green Monkey i on će vas uputiti da porazgovarate sa pilotima. To i učinite i jedan od njih će prihvatiti da vas avionom odvede u Rio Blanco. Sledeća scena vas zateće u teretnom delu aviona na putu za Rio Blanco. Iako niste previše zadovoljni smeštajem prave nevolje tek počnu jer će ući pilot sa pištoljem. On, u stvari, Sanchezov izaslanik i zadatka mu je da vas ubije.

Chapter 5: A Flight Of Doom. Nakon što pilot otvori vrata aviona i naredi da skočite, odugovlačite sve dok vam ne pride dovoljno blizu. Tada otvorite kutiju sa kokoskama koje će poleteti pravo pilotu u lice i izbaciće njega iz aviona. Sada brzo kupujete padobran i iskoristite ga na vrhavi zaglavljanih vrata kako biste ih otvorili. U kabini aviona prvo povucite volan da biste ispravili letelicu a zatim ruku pored njega i tri ručice na sredini kako biste usporili pad aviona.

Ako ste sve ovo dobro uradili, avion će se prilično nežno spustiti u reku. Nažalost, vi ste još uvek u nevolji jer voda prepuna piranama brzo prodire u avion. Zato gurnite drvenu kutiju ispod koje ćete otkriti guvezdu. U njoj se nalazi gumeni čamac. Napumpajte ga pumpom i bacite u reku. Na svu sreću, sleteli ste u blizini Rio Blancoa tako da će vas sledeća scena zateći tamo. Nakon što uđete u grad na zub će vas uhvatiti lokalni tabadžija, vlasnik jedinog hotela a ujedno i jedinog telefona u gradu, El Loko, koji će vas upozoriti da mu ne prilazite jer mu se ne sviđa vaša faca.

Chapter 6: El Loco. Idite u gradsku krcmu, kantu, u kojoj porazgovarajte sa vlasnicom koja će vam reći da dobro zaraduje jer joj mušterije uvek ostave velike napojnice i vredne stvari na stolovima. Izadite napisa. Sa obilježje tezghe ukradite papirku i vratite se u krcmu. Gosti će otići a vi sa stolova pokradite sir, novac, upaljač i nož kada se gazdarica okrene. Ispakajte papirku nožem i stavite je u tanjir koji će dečak raznosati odneti El Loku. Kada se on lepo najede i napapiri otići će do bunara da se napije vode tako da vi slobodno uđite u njegov hotel, ubacite novčić u telefon dignite slušalicu i okrenite broj 73262. Pustite da telefon zavrzni tri puta a onda spustite slušalicu. Uzmite mišolovku sa stepenica, u nju stavite sir i vratite je nazad. Kada se u nju uhvati miš iz njegove rupe uzimate neplaćene račune i izadite. Idite u prodavnicu i kupite lopatu, mrežu za ribe, mačetu, otrov za ribe i municiju.

Sada idite u krcmu gde će doći devojka Maja, Alenova izaslanica. Ona će pristati da vas odvede do njega ali samo ako dokažete da ste zaista Alenov brat, moćarete da odgovorite na tri pitanja. Maji odgovorite da je Alen pobeo u trci 1952. godine, da ima tri sestre i jednog brata i da mu je omiljeni film „Wild Women Of Wongo“. Ona će se uveriti da ne lažete i reći će vam da vas brat čeka u kanuu kod malog gradskog pristaništa. Izadite iz krcme i kupujete merdevine i štap sa zemlje. Videćete kako El Loko važno krivicom iskaljuje svoj gnev na neudžnom dečaku. Naslonite merdevine na zid hotela, popnite se uz njih i štapom gurnite hotelski znak iznad vrata koji će pasti pravo El Loku na glavu. U

znak zahvalnosti dečak će vam dati grumen zlat. Sada idite u kanuu. Nakon kraće vožnje stićete do skrovišta gde će vam brat sve ispričati o svome istraživanju i o tome kako je preživio masakr. Ali pošto nemate vremena za gubljenje, moraćete odmah da nastavite istraživanje. Nakon višednevnog pešačenja Maja, Alena i vas napada Sanchez sa svojim ljudima.

Chapter 7: Bridge Of Death. Pošto Alen ima pištolj odmah će uzvratiti vatru dajući vremena Džejsonu i Maji da se organizuju i misle nešto. Od ovoga trenutka vodite dva lika, Maju i Džejsona. Džejsonom gurnite metalnu ploču i drvo tako da pružite Alenu zaklon i dajte mu dodatnu kutiju municije. Majom kupujete ljanu i sa njom popravite pukotinu na mostu. Brzo pređite na drugu stranu pre nego što Sanchez pogodi Alena koji će iz svog izmorenog i izranjavljenog tela izvući poslednju snagu i preseći nasok mosta i tako zaustaviti Sanchez. Sledeća scena zateće Maju i Džejsona u maloj amazonskoj luci u potrazi za prevozom. Pošto nemate para, kapetanu broda dajte cigarete i grumen zlat i on će pristati da vas poveze. Međutim, kasnije će se ispostaviti da se, u stvari, radi o trgovcima robljem koji će Džejsona baciti u reku a Maju uzeti za robljinu.

Chapter 8: Slave Traders. Pošto je uspeo da preživi bujice Amazona, Džejson prati brod trgovca robljem. Kada se brod zaustavio da prenosi, Džejsonu se ukazala prilika da nešto preduzme. Bacite otrov za ribe u reku da bi poubijao pirane, a zatim će uzeti trsku i dišući kroz nju doploviti do broda. Kada stražar ode na drugu stranu popeće se na brod i uzeće udicu. Pazeći da ne naleti na stražara produžite napred i iz kutije uzete metak za harpun. Nastavite napred do vrha broda gde će da pomeri levu kutiju unazad, okrenuće harpun, napuniće ga i kada mu stražar dođe na zicer ustrelje ga.

Zatim će otići do kapetanove kabine i kroz prozor udicom pokupti ključevce od sobe gde se nalazi Maja. Nažalost, škipra vrata će probuditi kapetana koji će odmah shvatiti o čemu se radi i krenuti da oboje ubije. Džejson treba da zaglavljiva daskom da bi ga

na neko vreme zadržali. Nožem neka presece konopce kojima je Maja vezana. Krupe i flašu ruma treba uzeti iz ormara na zidu, staviti vatru u flašu, zapaliti je upaljačom i baciti kroz prozor na desnom zidu u sobu sa municijom. Videvi vatru kapetan će pobeci što brzo učinite i vi kako vas ne bi zahvatila eksplozija.

Spasivši se od trgovca robljem Džejson i Maja su se našli u selu kanibala gde moraju da dođu za svu natprirodna bića ili će ih isti pozvati na večeru (kao glavno jelo). Džejsonom, pomoćno mreže za hvatanje riba, izvucite sanduk iz reke u kome će nać vatrometnu raketu. Bacite je u vatru i nakon vatrometa ljudežeri će biti uvereni u vaše natprirodne moći, ali će od vas tražiti da izlećite poglaviciu sina. Majom kupujete biljku sa crvenim cvetom i kutaču iz kolibe a Džejsonom pomerite kamen pored reke ispod koje se nalazi leglo ruka. Uzmite je, odno, stavite ga na udicu i njom upecajte ribu iz reke. Pošto se Maja razume u medicinu, ona će staviti ribu, biljku i destilisanu vodu iz kante u lonac na vatru.

Kada se bućkuris ukruva, istim napuniti kutaču i dajte je poglaviciu sinu. Zahvalan što ste mu spasili sina, poglavica će vam dati kanu i uputiti vas do staroga arheologa koji živi uzvodno.

Chapter 9: Ancient Secrets. Dok se vozite kanuom naići ćete na rečnu raskršću. Na njima skrećite ovim redom: desno, levo, levo i desno i doći ćete do staroga arheologa. Nakon što ga obavestite da je Alen poginuo on će od vas tražiti stvari koje mu je ovaj obećao. Dajte mu mapu i kompas i on će vas uputiti u kolibu na drvetu koja sadrži odgovore za kojima tragate.

Kada stignete tamo kupujete dasku sa zemlje i postavite je na kamen. Majom stanite na njen levu krcu, a Džejsonom se popnite na desnu platformu sa koje skoćite na desni deo dáske. Odbacite Maju na platformu na levoj strani kojom se popnite još jednu platformu više. Uхватite se za ljanu i pređite na levu stranu. Odzgo Majom gurnite konopac uz koji se Džejsonom popnite. Majom idite u neku vrstu primitivnog lifta koji pokrenite Džejsonom tako što ćete povući konopac pored njega. Nać ćete se na najvišjoj platformi gde se nalazi koliba na drvetu u koju idite sa Majom.



Chapter 10: The Hall Of Death. Nalazite se u sobi prepunoj tajni i kostura. Sa kostura ispod prozora uzimate ključ kojim otključajte skrinju iz koje uzimate dnevnik i pročitate ga. Saznaćete da vas i generala Dijaza napali isti Demoni šume koji su izmasakrirali Alenovu ekspediciju i ukrali mu sve dijamante osim jednog. Mačeton presjecite lijanu na zidu kolibe i pronaćete tajnu odaju sa još jednim kostumom. Mačeton mu raspoređuje grudi i pronaćete osmi, posljednji dijamant koji „demoni“ nisu odneli. Pošto ste pokupili i saznali sve što ste mogli, vratite se kod staroga arheologa koji će vas uputiti na mesto gde se odigrao masakr. Dok plovite kaunu na raskršćima skrenite levo, desno, desno i na kraju levo da biste stigli na određite.

Chapter 11: Spectre Of Evil. Kada stignete, iz ruke jednog od leševa uzimate ključeve. Iz šatora pokupite kanticu benzina i sipajte je u džip. Uzimate kuku sa prednjeg dela džipa i zakacite je za tešku metalnu ploču u jednoj polovini ekrana. Ključem startuje džip i aktivirate kuku koja će podići metalnu ploču.

Ispod koje se nalazi dinamit koji pokupite. Gurnite gmilje u donjem levom uglu ekrana i naći ćete vrh strele koji ponosite. Sada nastavite sa plovidbom po reci i na raskršćima skrenite desno, desno, levo i na kraju desno. Nakon što će preživeti omanji vodopad. Džejson i Maja treba da se ulogore i prenoće. Pošto se Maja konačno uverila u Džejsonove dobre i čestite namere priznaće mu da je i ona pripadnik takozvanih Demona šume koji su, u stvari, zlatokose devojke natprirodnih moći čiji je zadatak da sačuvaaju blago Amazonije. Ona je njihova kraljica. Priznaće da su masakrirali Alenovu ekspediciju kao i mnoge druge ljude zbog zlodela koje su vekovima činili njenom narodu. Osim sve strance u Amazoniji smatraju za neprijatelje. Ipak kada je upoznala vas i Alena uvidela je da je i ona pogrešila i obećava da će vas sutra odvesti u njihov Zlatni grad koji je, inače, zašranjan za sve strance. Međutim, u zoru napasće vas Sanchez sa svojim ljudima.

Chapter 12: A Secret Passage. Kada Sanchez pogodi Maju, brzo trčite ispod vodopada. Gurnite prut da biste pomerili tajni kamen a zatim u rupu na zidu stavite vrh strele da biste otvorili tajni prolaz. Kada uđete u njega,

naći ćete se na mostu koji vodi u Zlatni grad, ali će na vas otvoriti vatru dve zlatokose devojke. Pretrčite do polovine mosta i sakrijte se iza drugog stuba. Tamo čekajte dok Sanchez sa svojim ljudima ne razbije ogroman kamen koji čuva Zlatni grad, dođe na most i ne pobije devojke čuvarke. Tada brzo upaljajte zapalite dinamit, bacite ga na most i bežite napred.

Sanchez će pokušati za vama, ali će snažna eksplozija ubiti njega i sve njegove ljude. Međutim, Džejsonovim nevoljama još nije kraj, jer ga zlatokose devojke smatraju za neprijatelja i bacaju u jamu sa čudovištem.

Chapter 13: The Thing In The Pit. U jami brzo pokupite drvo i pertle sa cipela. Nožem presjecite cvet na zidu pa da iz stabiljice poteći slika bela tečnost. Iskoristite drvo, pertle i nož da biste napravili koplje i povucite se uz sam desni zid. Kada čudovište, nalik džinovskom raku, dođe, usredsređite pažnju na sliatku tečnost te ga ubijte kopljem. Zlatokose devojke će vas izvući iz jame sa namernom da vas same do kraja. U posljednjem trenutku pojavice se Maja, živa i zdrava, i spasiti vas.

Chapter 14: The Guardians Of Eden. Nakon što Maja objasni zlatokosim devojka da su za vaše namere časte, ostaje vam još da odgledate epilog koji donosi odgovore na dva nerazjašljena pitanja.

Tehnički, ova avantura je fenomenalno urađena. Zvuk obiluje gomilom digitalizovanog govora a animacije više posećaju na igrani, nego na crtani film. Scenario je takođe veoma dobro osmišljen, sa puno avanturističkog duha, obogaćen delovima iz najpoznatijih legendi o Astecima i njihovom blagu. Lik je moguće voditi preko kursorskih tastera pri čemu je tada izvodljivo i ukoso kretanje.

Takođe treba spomenuti da igra ima dva završetka. Naime ako ste koristili previše pomoć u igri (ikona sa znakom pitanja), Maja će vas jednostavno pustiti da ođete sa izgovorom da niste dostojni njene ruke, dok će vas u suprotnom slučaju uzeti za verenika da vladate njenim kraljevstvom zajedno sa njom uz neizbežno *and they lived happily ever after.*

Nikola
ALTIPRMAKOV

Suburban Commando



Sa izvesnim zakašnjenjem iz Alternative softwarea" nam stiže konverzija filma sa čuvenim američkim rvačem, Hulkom Hoganom u glavnoj ulozi. Mnogi filmski kritičari, u vreme kada je ovaj bioskopski (šitih harao Amerikom i Evropom, jednostavno nisu mogli da nađu reči kojima bi što efikasnije ocimili ovo ostvarenje, a da pritom ne pređu granicu neukusa.

Što se igre tiče, treba reći da je po kvalitetu daleko iznad filma, ali ipak ništa bolja od većine igara sličnog žanra. U pitanju je zanimljiva kombinacija pucačine i platformske igre smeštena na jednu disketu. Dopadljiva grafika, solidan zvuk, izvanredna brzina i gladak skrol su sasvim dovoljni preduslovi da se zainteresuje svaki ljubitelj popularnih žanrova. I pored svih kvaliteta, neprestano visi utisak deja vu, počev od ambijenta, preko kontrole i pokreta pa do izrade u celini.

Nakon zaista superbrzog učitavanja sledi kratak meni koji nudi izbor između tri nivoa težine, muzike i zvučnih efekata (ili bez njih), ovos šifre za nivo i početak nove igre.

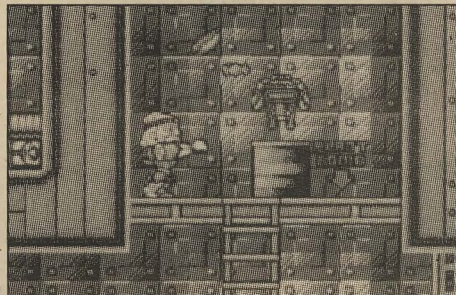
Radnja ne prati filmski scenario u potpunosti, tako da se akcija u početku odvija u prostanstvima svemira. Prvi nivo je klasična horizontalno skroljuća pucačina koja po izradi neodoljivo poseća na Project X, samo što je tehnički daleko nesavršenija. Animacija je dosta dobra, ali su zato grafički detalji i veličina sprajtova svedeni na minimum, te deluju prilično neugledno. Nivo je prilično dug, ali ne pretera-

no težak. Celokupno igranje svodi se na uništavanje letelici i prizemnih napasti od kojih neki za sobom ostavljaju dodatke u vidu energije, boljeg zdravlja, bržeg kretanja i povećanja jačine vaše ubilačke mašinerije. Ako marljivo skupite sve dodatke koji prozaju ekranom, vrlo brzo ćete svoj brojni pretriviti u letelice čudovište za tamanjenje njegovih napasti iz svemira.

Poslednja sekvencu prvog nivoa uvodi vas u sledeći deo igre. Sada se nalazite na brodu zlog generala Sjtura i cilj vam je da postavite određenu količinu bombi na za to predodređene lokacije širom broda koji je uraden u obliku lavirinta. Jedino oružje na koje se morate osloniti su vaše gole ruke i telo čije je masa vreden strahopoštovanja. Mekše neprijatelje razbucavate na više načina: pesničenjem, uklizavanjem, spazitanjem ili sličnim zahvatima poznatim iz popularnog američkog rvanja. S tvrdim napastima stvari nisu baš tako ružičaste. Najpametnije je preskočiti ih i to bez preteranog zagledanja jer katkad znaju i da opale po koji metak. Za prolaze kroz tečična vrata potrebni su vam ključevi koje skupljate usput, a sem njih možete prigrabiti i neke bodonosne predmete. Kada se sve bombe nađu na svom mestu, ostaje vam samo da odjedzite iz osinjak, nadajući se da je igra kraj. Međutim, prava belaja čete se tek nagledati...

Svi ubijačiji podaci o broju života, količini energije, gorivu, bodovima, preostalom vremenu i ostalim faktorima diskretno su postavljeni u donjem delu ekrana.

Grادمir JOKSIMOVIĆ



F-14 Fleet Defender

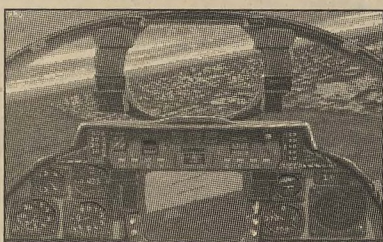


Lovac F-14 jedna je od najmoćnijih letelica današnjice i ujedno udarna pesnica američke pomorice. Njegova osnovna namena je zaštita aviona koji vrše udar po zemaljskim ciljevima od presretača iz vazduha. Izuzetne manevarske sposobnosti, pogotovu za jedan avion sa promenljivom geometrijom krila, kao i najsvremeniji arsenal raketa vazduh-vazduh, čine ga najzobljilijom pretnjom za svaku letelicu koja mu uđe u domet. Sa maksimalnom brzinom od preko 2.3 ma-ha, retko koji avion može da mu umakne. Zato nema ničeg čudnog u tome, što tvori simulacija letenja ovom avionu, iako već prilično starom, daju novi život kroz poplavu simulacija u poslednje vreme u kojima je on glavna zvezda.

Sigurno je jedna od najimpresivnijih simulacija „četnaestice“ koju smo ikada videli novo čedo najpoznatijeg svetskog tvorca simulacija, „Microprosea“. Ova firma ne prestaje da nas oduševljava kvalitetom kompletne izrade svojih programa, pa je tako i *F-14 Fleet Defender*, iako po pitanju upravljanja i vernosti simulacije ne donosi ništa novo, grafički gledano još jedan korak bliže fotorealističnosti pejzaža. Pri tome zauzima samo 12 MB na hard disku, što verovatno svaki ljubitelj simulacija lako može da žrtvuje.

Kada vidite sve nižanse neba i oblaka, paperjastih ili tmurnih i teških, kad zaronite u njih i osetite treću dimenziju, ili se spustite nisko iznad mora i posmatrate talase, skoro da ćete zaboraviti da vi tu imate neki konkretan posao koji treba da obavite. Nadletanje nekog od gradova na kopnu neće vas ništa manje impresionirati:

srećete se sa kompletnom infrastrukturom, ulicama, trgovima, noboderima i hotelima, nečim nalik na ono što je doskora vidano samo na pilotskim trenazerima čije se cene određuju sedmocifrenim brojkama. Sigurno će vas oduševiti vernost atmosfere u različitim vremenskim uslovima ili različito doba dana i noći, poletanje u magli, odlazak u nijansirani mrak noćnih misija dok za vama ostaju šetajuća svetla piste nosača...



Naravno, da biste uživali u savršenoj glatkoći ovako impresivne grafike, biće vam potrebna jako brza mašina i vrhunska grafička kartica. Ako vam na konfiguraciji kakvom većina igrača raspolaže zafali brzina animacije, rešenje je u smanjenju količine grafičkih detalja, čime ćete se otprilike vratiti na nivo već viđenog. Procenite sami do čega vam je više stalo.

Kao i u svakoj drugoj simulaciji, i u ovoj postoje misije. I to prilično dobro osmišljene. Imajući u vidu namenu ovog aviona, sve se svode na borbu protiv neprijateljskih lovaca u svrhu zaštite sopstvenih bombardera ili odbrane svojih kopnenih baza od neprijateljskih vazдушnih udara. Ima i presretanja protivničkih krstarica raketa, tako da vam igra sigurno neće skoro postati monotona. Za zanimljivost možemo zahvaliti i dobro osmišljene kampanjama u kojima karakter naredne misije uvek zavisi od

uspešnosti prethodne i sklapa neki logičan sled ratnih događaja.

Vaša eskadrila bazirana je, sa još nekoliko, na čuvenom nosaču aviona Nimitz. Postoje 3 prilično prostrana područja na kojima se odvijaju vaši mali ratovi. To su: Mediteran, Nordkap (krajnji sever Skandinavije) i Oceana (čija je lokacija nepoznata). U svakoj misiji, sem vas i vaših Wingmana, u vazduhu se nalazi mnoštvo drugih eskadrila F-14 tako da obavljanje zadatka, u stvari, predstavlja koordinisani napor svih. Jedina nedopustivo slaba tačka u programu, što je inače karakteristično za sve „Microproseove“ simulacije, jeste potpuna neaktuelnost scenarija. Još uvek se govori o moćnom komunističkom Sovjetskom Savezu (program iz 94. godine?! i totalnoj konfrontaciji na ivici nuklearnog rata, i dalje se preživakava nesrećni Gadafi kao vođa svih terorista, Rusi prosto ne mogu da se uzdrže a da ne daju bezrezervnu podršku komunističkoj Siriji, itd. To sve verovatno i na Zapadu može da prođe sa malo kod onih klinaca kojima tata i mama ne daju da gledaju CNN. A „Microprosea“ bi baš mogao da angažuje i političke

konstante koji su na nivou njihovih briljantnih programera.

Upravljanje u igri je prilično simplifikirano, možda toliko da je iz aspekta same simulacije stvar daleko lakša nego što je to u stvarnosti. Korišćenje tastature već po običaju ne daje uverljiv osećaj, niti preciznu kontrolu, a reagovanje na džojstik bi moglo biti i mnogo bolje. Rotacija oko sopstvene ose čini se isušive gruba i nagla. Kad se sabere svu utisci, ipak se dolazi do zaključaka da se igra relativno lako može igrati. Pretpostavljamo da bi utisak bio i povoljniji da smo imali na raspolaganju neki od prvih avijatičarskih volana umesto običnog analognog džojstika.

Konačni sud o ovoj simulaciji ipak ostaje na vama. Naš je utisak da čete mnogo propustiti ako je ne nabavite makar da je pogledate, jer je njeno grafičko okruženje nešto sa čime se ipak do sada niste srel.

Aleksandar VELJKOVIĆ

Komande sa tastature:



- '+'/'-' - povećanje/smanjenje potiska motora
- 'A' - forsaz (afterburner)
- 'B' - vazдушna kočnica
- 'C' - chaff
- 'D' - uključivanje/isključenje HUD-a
- 'E' - varanje (postavljanje u poziciju za sletanje)
- 'F' - flare
- 'G' - stajni trap
- 'H' - kuka
- 'J' - ometač radara (jammer)
- 'M' - sigurnosni prekičać naružanja
- 'P' - autopilot
- 'R' - varanje (gašenje radara)
- 'S' - odabir naredne tačke u zadatoj putanji misije
- 'U' - pregrevač
- 'V' - promena vrste sletajla
- 'Z'/'X' - zum +/-
- 'L' ili 'Backspace' - promena cilja za rakete
- 'Space' - ispaljivanje rakete
- 'Enter' - pucanje mitraljezom

Vrste oružja (tasteri za odabir):

- '1' - mitraljez
- '2' - Sidewinder
- '3' - Sparrow
- '4' - Phoenix
- '5' - ILS (sistem za instrumentalno sletanje)



'Pogledi:

- 'F1' - napred iz kabine
- 'F2' - napred van kabine
- 'F3' - sa nosača
- 'F4' - iz kontrolnog tornja na pistu nosača
- 'F5' - na avion spolja
- 'F6' - iz kabine kopilota
- 'F9' - na preostale sopstvene avione
- 'F10' - na neprijateljske avione u vazduhu

Numerička tastatura:

- '1' - pogled napred
- '2' - pogled na donji deo komandne table
- '4', '6' - pogledi levo-desno
- '1', '3' - natrag levo-desno
- '/' - mapa

Prilikom spoljnog pogleda na avion: '4', '6', '8', '2' - promena perspektive





SECOND SAMURAI

IGROMETAR

Pre izvesnog vremena firma „Vid Image“ izborila je sebi mesto u kategoriji značajnih proizvođača (igara za Amigu i to zahvaljujući svom prevencu - hitu *First Samurai*. Priča je predstavljala klasičnu dalekoistočnu dramu sa tri glavna lika i nekoliko jačih poetskih monenata koji su se sastojali u neravnopravnoj borbi usamljenog samuraja protiv horde demonskih sluga i sličnih karakondžula. U završnoj sceni igre (ako je iket doživio da je vidji žil duh uspeva da se iskobela iz ruku pravde i nestaje bez traga ostavljajući samuraja, blago rečeno, u čudu. Baš na tom mestu dolazi nastavak sage o hrabrom samuraju.

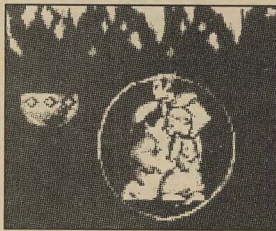
Međutim, ovog puta samuraj nije sam prepušten sadističkom izvijavljanju lucidnih programera, već mu se u potrazi pridružuje i kolega vrlo sličnog izgleda i mogućnosti, što će reći isto toliko ranjiv i suicidalan. Da cela stvar dobije na dramatičnosti pobrićuće se taj isti kolega koji ne mora uvek biti stopostotno kooperativan (što svakako zavisi od igrača), te postoji mogućnost konflikta između dva ratnika, što može imati dalekosežne posledice. Srećom, sve to se može elegantno pedesiti u uvodnom delu koji pored toga nosi i mogućnost unosa sife, isključivanja muzike i biranja broja života i težine. Na najnižoj težini moguće je odigrati samo par nivoa, što nije loše za početak imajući u vidu činjenicu da je prvi deo igre, inače poznat kao izuzetno teška borilačka platforma, „luki i voda“ u odnosu na pakao koji donosi *Second Samurai*.

Elem, hrabro ste izabrali Start Game opciju glavnog menija i uz poruku *Good Luck* (što već počinje da navodi na sumnju u ispravnost poslednje radnje) otrešite krećete nadesno. Niste prešli ni tri koraka, kad eto nailaze prve tabadžije želje - vaše plemenite krvi. Ubrzo posle stozavanja vaše energije do kritične tačke, shvatite da je željezike napasti treba opaliti yoko tobi gerijem (gore + pravac + pucanje) (za neupućene, *Gradimir je nosilac crnog pojasa, što objašnjava dužinu ovog teksta i pregršt stručnih izraza, prim. ur.*). Nastavićete desno dokle

možete, gde treba pokupiti nekakvu žutu knjizicu, koju ćete, čim shvatite njenu funkciju, iznad svega zavoleti. U pitanju su čini za dozivanje vaše verne katane (kada se u donjem delu ekrana pojavi slika knjige, treba držati pucanje sve dok se mač ne materijalizuje u samurajevim rukama). Sada možete upoznati čari kasapljena beštija katanom, što će pružiti sate i sate nezaboravne zabave.

U blizini početne lokacije nalazi se sumnjivo lavab poklopak kojeg treba par puta isuširati (dole + pravac + pucanje) i ubrzo ćete se naći ispod zemlje. Zmija se rešavate niskim udarcima nogom (katanom ovde ne pomaže), a kotrljajuće zveri je najpametnije preskakati i zatim preseći sa neke niže platforme.

Par koraka dalje, nakon što pokupite dodatke u vidu voća (energi-



ja), noževa (dalekookitno oružje koje se koristi dužim pritiskom na pucanje) i braon knjige (magija koju aktivirate na isti način kao i žutu knjigu), doćećate vas prvi već problem osetlotvoren u obliku segmentiranog zmaja sa roštijem u grlu (liči na divovsku Taenia Solium, tj. svinjsku pantljičaru). Vaš zadatka, sem ako ne želite da akrepu poslušate kao dezer, jeste da ga nekih desetak puta proseckate i time ga skratite na razumniju meru,



a to najbezbolnije postizete brzim vitlanjem katane (pucanje) uz polaganu napredovanje udesno.

Taman ste se ponadali da je prvi nivo gotov, kad se na ekranu pojavi poruka *Don't Burn!* Au, šta je sad? Ništa naročito, samo treba proći najveću saunu koju ste ikada videli - pećinu u kojoj lava vri kao rezanci u nedeljnoj čorbici. Ovde je zaista teško ostati neopćeñen (niže potpisani konstantno ostane bez jednog života pokušavajući da izbegne nebrojne plamene jezičke i kapljice kiseline sa tavana, a po svemu sućedeće manje bi štete nastalo ako bi mirovao dok frika ne prode). Ubrzo će se pojaviti jedan poveći mehur u koji treba ući i koji će vas „odbaciti“ do poslednje prepreke na ovom nivou.

Ako ste pomislili da ćete opto imati posla sa zmajem koji izbacuje kuglice plazme i povrh svega pokušava da vas jede, imali ste pravo. Savet je da, bezdnostavno, budete strpljivi i, izbegavajući opasne kuglice, čekate da vam se zlobnik približi, čeka da treba dva-tri puta „pomaziti“ po njušci. Kada ga pošaljete gde mu je mesto pojavije se mehurik koji skakuće. Dodite do njega, držite pucanje i nivo je gotov.

Sledeći nivoi, sem novih neprijatelja donose i nove logičke probleme, kada je potrebno malo promisliti i proanalizirati sve predmete koji se mogu pokupiti (džojstik nadole) i kasnije korisno upotrebiti. Neki od tih predmeta su: mala statua koju treba baciti na kamena postolja, kako bi pokrenuli skrivene mehanizme koji će vam omogućiti da dodete do naizgled nepristupačnih delova ekrana; magnet pomoću koga treba podići metalne rešetke sa poda; letuća spravica kojom dosežete do neslućenih visina itd. Treba upamtiti da je preporučljivo uvek malo procenjati okolinom jer se nikad ne zna na šta možete naići. Poneki mehurik će vas prebaciti na bonus ekran gde treba uništiti veliko kamenje koje se udarcem cepa na dva manja i tako sve dok i najmanji delići ne budu uništeni (slično igri *Pang*).

Na kraju svakog nivoa čekaće vas po najmanje jedan Glavonja po

većih dimenzija. Za svakog od njih postoji neki „recept“ kojim se brzo uništavaju, ali neki zaista znaju da budu bolni (kao što je, recimo, okatno čudovište u pećini koje treba doćući čak tri puta).

Prvih nekoliko nivoa odigrava se u ambijentu koji je sličan onom iz *First Samurai*, dakle u divljoj prirodi sa multiravnanskim skrolom animirane pozadine. Međutim, viši



nivoi se odigravaju u sasvim neočekivanom krajoliku za igru ovog tipa - unutrašnjosti futurističkog postrojenja sa velikim brojem robotauzveća, pokretnih platformi, šiljaka i drugih neprijatnih igraćica koje su poznate pre svega iz igara pucačkog tipa. Da poredenje sa pucaćima nije slučajno, uverite se i kad dodete do dela kada samuraj prikači mlazni ranac za leđa, opskribi se blasterom vrednim poštovanja i krene u klasičnu horizontalno-skrul-pucaj-dok-ne-skrljaš-prste akciju! Zaista neočekivano, ali ipak prijatno iznenađenje.

Ekran je jednostavno podeljen na dva dela. U donjem, manjem delu situirane su elementarne informacije o količini energije, predmeta koji je trenutno u upotrebi (menjate ih levim „Shift“ tasterom) i broju života. Tu je takođe i nekakva bela skala koju popunjavate skupljajući zvezdice iza uništenih metalnih kutijica na koje nailazite (svrha tih zvezdica u prvom delu igre bila je „nabacivanje“ katane, ali ovde je njihova uloga objavljena veselo misterije koji do sada nismo uspevali da eliminišemo).

Second Samurai, po tehničkim karakteristikama, u odnosu na svog prethodnika ne poseduje neka veća unapređenja. Grafika je vrlo malo poboljšana, animacija je savršeno glatka, zvuk je obogaćen novim digitalizovanim partijama (pomenućemo samo poznati hor iz „Karmine Burane“ Karla Orfa), a zvučni efekti su za pamćenje.

Verovatno ne treba posebno napominjati da žrtvujete tri diskete i čistite sebe ovom odličnom igrom. To što se svidela momcima iz „Psynogosisa“, koji su i glavni distributori igre, sasvim dovoljno govori o njenom kvalitetu.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Litil Divil

IGROMETAR				
			8.50	

Igra *Litil Divil* je za sada rekorder po dužini pravljenja. Bila je navijavana u našem listu još pre više od dve godine sa puno gotovih slika, a pojavila se nedavno kada su je već gotovo svi opisali. Izgovori „Gremilina“ bili su prilično neuvjerljivi, a uglavnom su se bazirali

na „genijalnoj i neponovljivoj grafici“ koju će *Litil Divil* predstaviti. Ruku na srce, ljudi su za grafiku možda i imali pravo, ali da su prekardašili - jesu.

Davolak u čiju ste križst stavljene našao se u negostoljubivom podzemnom predelu krcatom zamkama poput onih iz filmova „Indijana Džons“: provalije, strelice koje izleću iz zidova, tajni prolazi i sl. Svaki vaš potez praćen je odgovarajućom reakcijom davolka, bila ona talas oduševljenja ili pomiranjnje vaše uže i šire familije.

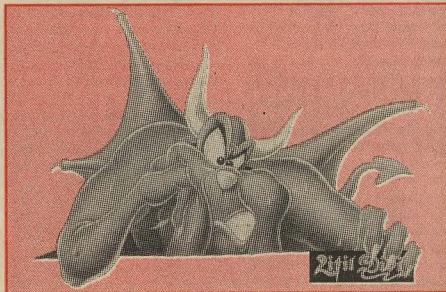
Kao prvi protivnik pojavljuje se monstrum od nekih pet-šest metara koji ipak mnogo više zadržuje na što bije. Kada ga eliminišete otvara vam se put ka spletu pećina. Kada uđete u taj splet budite spremni na sve! Kao što je već rečeno, na pu-



tu se nalaze mnoge prepreke i nešto manje korisnih stvari. O preprekama ćete sami najbolje saznati, a što se tiče koristi, najviše je novca kojim se može kupiti štošta u prodavnici koja se nalazi negde na početku mape. Mapu pređenog puta, energiju i inventar predmeta možete videti u donjem delu ekrana.

U lavirintu ćete često dolaziti do pojedinih vrata iza kojih se kriju iznenađenja. Većina ih je neprijatna, pa uvek budite pripravnii na najgore. Neka od njih možete uništiti, pa ćete biti u mogućnosti da skupite još neku koristan stvarčicu. Ako baš zagustite, možete pobeći tamo odakle ste i došli.

Dušan KATILOVIĆ



Simfarm

IGROMETAR				
			8.25	

Nova „Maxisova“ igra zahteva dosta vremena i mozganja. Ako ste igrač AAE kategorije (Agresive Alien Executer) ne nastavičajte čitanje ovog teksta. *Simfarm* je mira igra, bez zidova poprskanih krvlju.

Simfarm je raden u visokoj rezoluciji i predstavlja pravi odmor za oči. Što se zvuka tiče, na biperu je

ogavan (like at ways), ali na Sound Blasteru će vam pružiti zadovoljstvo. Igru počinjete jednostavnim biranjem mesta na mapi (uokvirena mesta su već izgrađena farme), ali pazite na temperaturu, padavine i vetar. Naravno,



možete konstruisati i svoju farmu. U samoj

kiše koja pada na polja, brzini vetra i količini isparavanja.



igri pojavljuje se dosta opcija.

- **Buy, Sell** - kupovina i prodaja mehanizacije, semena, stoke...

- **Evolution** - podaci o razviku

farme, gradnja, produktivnosti i kvaliteta zemlje; problemima na polju i preporučenim biljnim kulturama.



- **Map** - prodaja i kupovina zemlje, podaci na kojim se poljima nalaze koje bolesti, gde i u kojim količinama pada kiša, koliko su polja profitabilna i upotrebljiva.

- **Weather** - izveštaj o godišnjem dobu, temperaturi, količini

- **Balance** - informacije o količini uloženoj, utrošenoj, dobivenoj novca i (važnom) porezu.

- **Bank** - uzimanje novca na zajam, naravno sa varirajućom interesnom stopom.

- **Market Value** - informacije o ceni kultura na tržištu (zavisiti od godišnjeg doba).

Postoje i ikone na levoj strani ekrana.

- **Ruka** - premeštanje stočne hrane i ostale imovine koju je moguće premetisti.

- **Lupa** - kliktnjanjem na neki objekat dobičajte se podaci o njemu, a kliktnjanjem



Critical Path



Prijatno iznenađenje ovoga puta stiže nam iz nepoznate softverske firme „Mechadeus“. Na „svęga“ 225 MB smešten je interaktivni film sa glumicom-kaskaderkom Ajlin Vajzinger (Eileen Weisinger) u glavnoj ulozi ženskog komandosa pod imenom Ket. Originalnost igranja ogleda se u tome što preko brojnih kamera iz komandne sobe pratite Ket tokom prolaza preko raznih prepreka i indirektno joj pomažete u okončanju misije.

Radnja je smeštena u budućnost, neposredno nakon okončanja velikog biološkog



početak. Sa troje prijatelja u dva natovarena helikoptera krećete ka cilju. Negde na pučini dobijate SOS poruku emitovanu sa jednog od usputnih ostrva. Letite ka njemu, ali na obali bivate napadnuti. Vaš helikopter je oštećen a koplilot je poginuo. Drugi helikopter je totalno uništen, ali je, srećom, jedan član posade, Ket, preživela. Vi ste se dokopali komandne sobe odakle preko kamera pratite Ket. Ket kao i svaka dobra matka ima devet života i gubi ih ukoliko je ne izvucete iz

smrtonosne situacije. Njen zadatak je da se probje od zlog Generala Minha koji vas je uhvatio u klopku i ubije ga. Ukoliko Kat ne uspe i vi ćete biti mrtvi.

U kontrolnoj sobi iz koje komunicirate sa Ket nalaze se monitor na kome pratite njeno kretanje, detonatorska konzola pomoću koje možete da aktivirate raznorazno oružje raspoređeno po objektu, kontrolni panel za aktiviranje fabričkih uređaja, MCL (Military Communications Link) vojni uređaj za komunikaciju koji ste poneli iz helikoptera i beležnica Generala Minha. Tehnika upravljanja ovim uređajima je jednostavna i vrši se mišem, a problem je u tome za šta se u kom trenutku treba odlučiti. Savet je da pratite šta se dešava na monitoru i pažljivo pročitate Minhovu beležnicu.

Ono što *Critical Path* izdvaja od sličnih igara je tehnika kojom je napravljena. Pored žive kaskaderke čiji su svi pokreti snimani kamerom i digitalizovani, igru odlikuje i korišćenje drugih tehnika i programa kao što su „Autodeskov“ 3D Studio 3.0, „Adobeov“ Photoshop 2.5 i *Fractal Design Painter*.



Kao rezultat svega ovoga dobijen je interaktivni film, što će reći film čija se radnja menja u zavisnosti od vaših odluka.

Critical Path radi pod Windows operativnim sistemom i podržava igranje u 65 000 boja ukoliko imate neku bolju video karticu i minimum 8 MB RAM-a. Minimalna konfiguracija potrebna za igranje je 4 MB RAM-a i VGA kartica, ali ćete u tom slučaju na ekranu videti samo šesnaest boja.

Goran KRSMANOVIĆ



rata koji je desetkovao stanovništvo Zemlje i kod većine preživelih izazvao trajna psihička oštećenja. Malobrojni zdravi ljudi počeli su da



na polje (njivu) dobijaju se informacije o zrelosti određene biljke, njenoj klasi, temperaturi i vodi potrebnoj određenoj biljci (termometar sa kalicijom).

■ **Asfaltni put** - skuplji za gradnju, ali ne kvari mehanizaciju.

■ **Prašnjavi put** - jeftiniji, ali kvari mehanizaciju.

■ **Ograda** - služi za ogradaivanje prostora za stoku na imanju.

■ **Ograda sa vratima** - gradi se na već postojećoj ogradi.

■ **Kanal** - dovod vode od pumpe do njive.

■ **Ventil** - regulisanje dotoka vode, može se graditi na bilo kom delu kanala.

■ **Kutija** - hrana za stoku.

■ **Bazen sa vodom** - voda za stoku. Ako se stavi pored vodotornja, a vodotoranj do kanala u kojem teče voda, bazenčić će uvek biti pun vode.

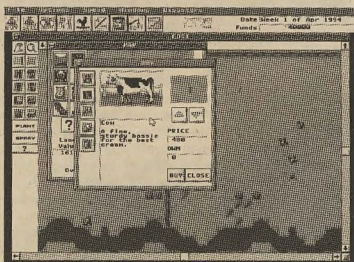
■ **Drveće** - njivu u području sa velikom brzinom vetra obavezno treba ograditi drvećem.

■ **Buldožer** - jasno.

■ **Biljka** - sadenje određene biljke.

■ **Sprej** - postoje 4 vrste: Fertilize (prirodno duhrivo), Pesticide, Herbicide, Fungicide (štetna za zemljište).

Uvek na početku spojite farmu sa gradom. Ako vam se na njivi pojavi sličica sa crvljivim đakom, koristite Fertilize; za crva koristite Pesticide; za isušenu biljku koristite Herbicide, a za pokvareni kukuruz koristite Fungicide. Stoku smeštajte u ambare, jer će tada manje jesti.



Na mestu gde nema reke, jezera i/ili ne pada puno kiše, gradite vetrenjače, ali pazite da brzina vetra bude veća od 10 mph. Morate uvek znati koliki poroz morate platiti, da ne biste prera-no završili igru.



BUBBA'N'STIX



Legendarni „Core Design“ je, izdajući igru *Bubba'n'Stix*, dokazao po ko zna koji put da tzv. „low budget“ igre mogu da se ravno-pravno nose sa „redovnim“. Doduše, kod nas se sve igre mogu svrstati u one sa niskom cenom, ali to je samo jedna od niza prednosti koje nosi embargo UN-a.

Kratko učitavanje prijatna je odlika programa, kao i jednostavan meni. Preporučuje se odabir muzičke pratnje tokom igre jer su efekti dosta ograničeni i nedovoljni za stvaranje prave atmosfere. Reč je o malo neobičnoj platformi sa dosta humorističkih elemenata i gegova montipajtonovskog tipa. Tip zvani Baba (Bubba) obučen je u plavi

džins i ima izgled prosečnog američkog „dizelaša“. Njegov najverniji i jedini prijatelj je Stiks (Stix), šarena palica sa mnogostrukom ulogom.

Njome se može umlatiti protivnik, zapušiti ru-

pa na cevi za odvod, napraviti odošna daska itd. Na početku igre imate tri života i pet energetskih jedinica, što je prilično nedovoljno ako se uzme u obzir koliko malo ima mesta gde se možete „okreptiti“.

Prvi nivo se odvija u šumi punoj čudnih oblika života i ekosistema. Uzmite štapinu u ruke i krenite. Himm, učinilo vam se da vas neko prati? Možda... Svejedno, odlična osobina Stiksa je da vam se uvek vraća u ruke, sam ili ako ga „pozovete“ pucanjem. Prebijajte ne-

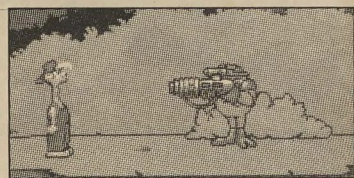
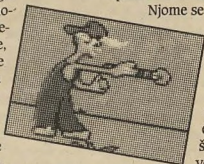
identifikovano žbunje i leteća stvorenja i usmerite se nadesno, prema kraju nivoa. Povišenjem palice nadesno uz pucanje, zabijate štap u rupu koja se ukazuje u steni. Slobodno se popnite na štap, produžite put, a štap će vam se vratiti. Prvi nivo služi za sticanje rutine.

Drugi nivo vas smešta u nefinisanu okruženje puno zelenkaste kiseline. Već ovdje do izražaja mora da dođe vaša pronicljivost više nego „goli“ refleksi. Štap ćete morati da upotrebljavate mnogo češće. Treći nivo se dešava u samom vulkanu. Dodir sa lavom loše utiče na kožu vaših tabana, a i na oči, uzimajući u obzir koliko se iskolalče od bola. Nadamo se da imate precizan džostik, jer skakanje po kamenju koje se malo-pomalo izgubi u lavi, traži baš to.

Četvrti nivo dešava se na nekim ruševinama koje su delimično poplopljene vodom. Pod vodom možete prilično izdr-

žati, tj. sve dok Babino lice u donjem desnom uglu ekrana ne poplavi. Tada morate izroniti i nadisati se vazduha. Morate se paziti i riba i drugih morskih mutanata koji vam non-stop smežuraju. Po dnu ćete često nailaziti na čepove, kao i na koture koji, kada ih okrenete nekoliko puta štapom, otvaraju neka vrata. Na ovom nivou potrebno je hitro razmišljanje i dobar smisao za predviđanje situacije. Poslednji, peti nivo; smešten je u ludakči zoološki vrt u kojem će se sjediniti svi faktori koji vam mogu zasmetati. *Bubba'n'Stix* je program rađen „na dva fronta“. Njime se igrač može zabaviti i rasonoditi, ali u isto vreme i dovoljno zaintrigirati kako bi dao u igranju sve od sebe.

Dušan KATILOVIĆ



THE TERMINATOR RAMPAGE



Posle nešto više od godinu dana od izlaska *The Terminator 2029*, revolucionarne igre u obliku *3D Wolfenstein* klona, pojavljuje se nastavak. Očekivalo se mnogo, a dobilo malo. Krivci za ovaj relativno uspešan pokušaj su programeri nepoznate softverske kuće „Bethesda“.

Priča je klasična: zločesti roboti koje je naš junak uništio u prethodnom delu, vratili su se u prošlost, vraćajući 1984. godinu i streme da zauzmu Plavu planetu. Naravno, jedini spas ljudskog roda ste vi. Na vašu veliku žalost, ovaj put niste u svom oklopu, naoružani gomilom lasera, čija se snaga izražava u megavattima, već u svojim ručicama držite

„bezazlenu beretu“, a ako bude sreće i „uzi“. Što se tiče suprotne strane, na prva četiri nivoa borite se protiv tri vrste neprijatelja: hadajuće kante za smeće (neka vrsta okruglih robota koji u dodiru sa vašim organizmom eksplodiraju); neke vr-

ste letelica naoružani laserom (relativno laki za uništavanje); i na kraju, protiv tzv. infiltratora koje je nemoguće uništiti, već samo privremeno onesposobiti, ali isključivo „uzijem“.

Negativne posledice koje nastaju pri susretu sa gorenavedenim egzistiraćim oblicima jesu smanjenje energije i

snage štita, predstavljenih dvema skalama, zelenom i plavom, u donjem levom delu ekrana. Pored tih skala, u donjem desnom delu ekrana nalazi se mapa, sa vašim trenutnim koordinatama. Na mapi nije moguće videti neprijatelja, ali je moguće videti stepenice (one nadole obeležene su crvenom, a nagore zelenom bojom).

Vaš prvi zadatak sastoji se u pronalaženju petnaest delova lasera



na prva četiri sprata, čime je moguće otvoriti vrata za sledeće spratove. Problem je u tome što ne znate ni približne koordinate delova lasera niti njihov broj na određenom nivou, a svaki bod nivoa je kilometarske veličine. Jedina povoljna stvar je to što se možete vraćati i na prethodne nivoe, po municiji ili neki od delova koji niste pronašli u prvom cugu.

Osnovna zamerka igri je grafika koja je nešto poboljšana, ali znatno

usporava i pored toga što je igra rađena za minimalno 386DX mašine sa 4 MB RAM-a. Čak iako je igrare na nekoj 486 mašini vaš junak će se dosta sporo kretati i pored toga što ste nivo grafike podigli na minimum.

Zvuk je dobro urađen i doprinosi realnosti igre, popravljajući tako opšti utisak.

Igor NKVIĆ





Assassin Special Edition

IGROMETAR

8.75

Čitava gomila *Special Editiona* nepobitan je dokaz da je „Team 17“ ponestalo ideja. Momci već duže vreme nisu izbacili nijednu originalnu igru, već prepričavanjem proverenih hitova žele da održe kontinuitet u softverskoj industriji.

Elem, *Assassin Special Edition*, delo softverske grupe „Psionic“, ne

donosi skoro ništa novo. Sve tehničke karakteristike su identične kao u originalu. Jedina razlika (sem one u imenu) je u izgledu i ambijentu nivoa, kao i u neprijateljskim spratovima koji su sada još raznovrsniji i u ubitačniji.

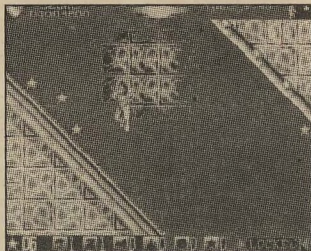
Kontrola nad glavnim likom takođe je ostala neizmenjena. Sem

ketanja u svih osam pravaca i pucanja moguće je i zakačiti se za zidove i puzati uz i niz njih i pritom rasturati agresivne napadače. Sem dezintegracije svega pokretnog potrebno je još i skupljati razne predmete od kojih neki predstavljaju dodatke (energija i sl.), a bez kojih nije moguće završiti nivo.

Svaki nivo se sastoji iz više delova koji su objedinjeni istim pejsažom i kategorijama neprijatelja. Cilj je pokupiti određene predmete i sa glavom na ramecima se dovuci do izlaza. Neprijatelji

su vrlo raznovrsni i mogu se podeliti na one koji miruju i one koji napadaju iz pokreta. Obje kategorije su vrlo nezgodne (pri čemu važi pravilo „što manji to gadniji“).

Gradimir JOKSIMOVIĆ



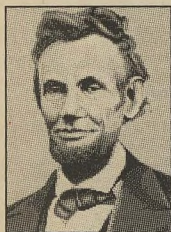
THE BLUE & THE GRAY

IGROMETAR

6.75

Kuća „Impressions“, poznata pre svega po svojim strategijama i avanturama, izbacila je na tržište još jednu igru inspirisanu američkim građanskim ratom 1861-1864. Sam naziv igre govori da se radi o „našim“ i „njihovim“.

Na početku birate da li ćete igrati tzv. istorijsku ili standardnu igru. Pošto izaberete zaračenu stranu, pojavljuje se mapa S.A.D. i desno od nje panel sa opcijama. Neke opcije vezane za sam tok igre nalaze se u vrhu ekrana i podeljene su na četiri grupe: *File*, *Options*, *Stats* i *View*. U okviru *Options* grupe podešavate se brzina skrola i igre, detaljnost grafike, vidljivost poteza neprijatelja, prisustvo muzike i efekata i težina igre. Težina se može



svesti na nulu ukoliko se odlučite na Easy Mode i opciju Input Results kojom jednostavno možete uneti željene rezultate i time odrediti pobjednika bitke. Ostale grupe opcija standardne su i nije ih potrebno objašnjavati.

Na mapi su prikazane države S.A.D. i njihova pripadnost, kao i jedinice federalne i konfederalne vojske. Svojom jedinicom (na početku i jedinom) upravljate tako

što na mapi kliknete na mesto kuda želite da se ona uputi. Panel sa desne strane sadrži pokazatelje stanja jedinice, a u okviru njega možete davati i specijalne naredbe: marš, ukopavanje, ukrčavanje na brod ili voz, unistavanje pruge ili usiljeni marš. Takođe, moguće je i regrutovati nove vojnike opcijom *Recruit*. Kada obavite sve što ste hteli, kliknite na *End Turn* i uslediće potezi neprijatelja.

About Events Map Organization Training July 6 1861
Federal to Move

Victory Bar

Recruitment
Available 0
Increase 0

Replenish Divisions
Build Divisions

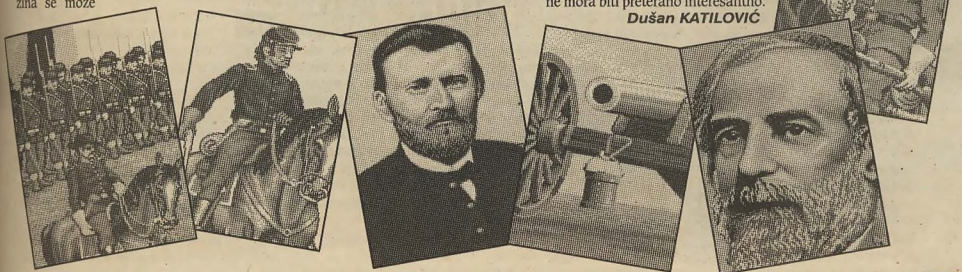
	Federal	Confederate
Armies	1	1
Corps	6	6
Divisions	18	25
Bridges	18	25
Regiments	23	30
Battalions	44	124
Companies	752	973
Men	15,225	17,300

Give Orders

Ukoliko dođe do bitke, možete odlučiti da li želite lično da je vodite ili da kompjuter izvrši kalkulacije o rezultatu. Ako se odlučite na lično vođenje, moraćete da pazite na mnogo stvari, uključujući i formacije pešađije i konjice, način pucanja i pomeranja vojnika (proizvoljno ili po komandi) itd. U svakom slučaju, uvek se možete odlučiti na povlačenje (*Withdraw*) ili prepustiti kompjuteru da vodi bitku umesto vas (*Autoplay*).

Po završetku bitke sledi iscrpan izveštaj o gubicima po rodovima vojske. U toku igre dobijate redovno informacije vezane za istorijski tok rata, što za našigracki auditorijum i ne mora biti preterano interesantno.

Dušan KATILOVIĆ

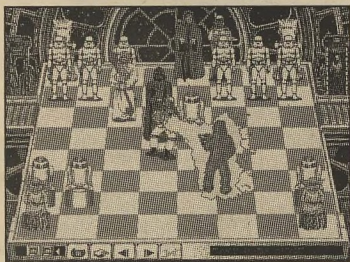


STAR WARS CHESS



Nema softverske kuće koja je od šaha napravila veći biznis nego što je to „Software Toolworks“, proizvođač čuvene serije Chessmaster šahovskih programa

va zvezda“ praćenom skrolovanjem priče o tome kako su nekad davno u dalekjoj budućnosti svi kosmički sporovi rešavani partijom šaha sa živim figurama. Ubrzo ćete se naći na klasičnoj 3D šahovskoj tabli sa vrlo neklasičnim figurama, junacima „Ratova zvezda“. Svaka strana ima potpuno različit set figura. Na strani „dobrih“ Luk Skajvoker je kralj, princeza Lea kraljica, topove predstavlja Joda, pešake R2D2, itd. Najmiskiji protivnički lik, Dart Vejder, u igri je i najmoćnija protivnička figura - kraljica. Opisana konstelacija figura ukazuje na jednu bitnu razliku u odnosu na *Battlechess*: čit



dobro poznatih vlasnicima svih vrsta kompjutera. U težnji da krug potencijalnih korisnika prošire na mnogo veći broj ljudi od ljubitelja šaha, upustili su se u bitku za tržište zabavnog softvera izgrađenog oko šahovske osnove, gde je do sada *Battlechess* suvereno vladalo.

Kako spojiti pucačku igru i šah u jedno? Jednostavno! Napravite „Ratove zvezda“ na 64 polja - idealna formula da se privuku milioni klinaca širom sveta. Tako je još jednom čuvena Lukasova svemirska epopeja softverski eksplloatisana, ovog puta pod nazivom *Star Wars Chess*. „Software Toolworks“ su očigledno uložili veliki trud u ovaj projekat. Već zbog same činjenice da program zauzima 38 MB na hard disku, očekivali smo od njega čuda i nešto radikalno kreativnije od *Battlechessa*. Nakon što smo ogledali dve animacije i efektno ga matirali više puta, došli smo do zaključka da nijedan ljubitelj *Battlechessa* neće zahtevati tih 38 megabajta.

Uvod u igru počinje Zvezdom smrti i muzičkom temom iz „Rato-

njenica da su bele i crne figure potpuno različite, jednostavnom računom dovodi do daleko većeg broja različitih animacija, što je već solidno objašnjenje za dimenzije programa.

Upravljanje programom je primereno širokim korisničkim masama, što će reći vrlo jednostavno. U donjem delu ekrana imate 5 glavnih ikona, od kojih vas 4 vode u podmenije sa još nekoliko ikona. Desno od njih nalazi se prozračit u kome je verbalni opis ikone nad kojom se strelica miša trenutno nalazi, tako da nema mesta nikakvim nejasnoćama. Radi jednostavnosti i broj komandi je sveden na minimum, tako da nema nikakvih „dubokoumnih“ šahovskih kategorija kao što je, recimo, podešavanje vrednosti poteza u biblioteci otvaranja ili modifikacija vrednovanja pojedinih figura. Čista zabava!

Grafika je u visokoj rezoluciji i koloristički sasvim dostojna SVGA standarda. Animacije su ujedno efektno i raznovrsne. Ako prebrojite figure i uzmete u obzir da svaka od njih „jede“ svaku

protivničku na različit način i sami ćete zaključiti da će vam se retko u toku igre dogoditi da se ista animacija ponovi više puta. To će svakako doprineti da vam igra ostane zanimljiva duže nego što je to bio slučaj sa *Battlechessom*.

Utešan detalj za sve koji ovdavno ne igraju šah na kompjuteru jer su im današnji

programi isuviše jaki, jeste što je *Star Wars Chess 1* po snazi prilagođen širokim masama. To znači da je namerno podešen da igra slabo i da pravi česte previde, kako bi prosečnom igraču pružio što više radosti.

Kada rezimiramo sve što smo videli (i čuli?), stičemo utisak da je *Star Wars Chess* jedan osmišljen, atraktivan i neobičan pristup šahu. Možda je to dobar način navođenja klinaca da nauče igru šaha na jedan manje supvaran način?

Aleksandar VELJKOVIĆ



F1



Iz izandalog naslova krije se igra odličnog kvaliteta i izrade, radena po uzoru na daleko lošiji *Vroom*. Reč je, naravno, o arkadnom pristupu trkama Formule 1.

Budući da je ceo program morao da bude „zbuđen“ na jednu disketu (da bi se lakše mogao prodavati na jugoslovenskom tržištu), uvod i bogatiji meni su izostavljeni, ali tu je sve što treba. Određuju se: nivo težine za takmičara (Novice, Amateur, Professional, Expert), vrsta takmičenja (Championship, Demo, Training, Arcade), broj trka koji će se voziti (All/ GP1-6), način upravljanja, vrsta zakrilača i guma, broj igrača, broj krugova i vrsta menjača.

U skladu sa vrstom takmičenja, trke se razlikuju među sobom. Ali, posle uvezbanjanja ćete kad-tad uključiti vožnju šampionata koji se sastoji iz šest staza (trka), a svaka od njih sadrži šest krugova. Pre trke vozi se kvalifikacioni krug koji nije apsolutno presudan, ali je od velike važnosti bitan na pol-poziciji prilikom starta. Pošto krene trka, uočite brzinu skrola, dobru grafiku i solidan zvuk u igri. Sama pozadina nije ništa specijalno, ali je animacija fantastična i na momente čak izaziva prijatnu nevericu kod igrača. Od njega se traže odlični refleksi i sposobnost dobre procene situacije „na terenu“, naročito prilikom preticanja. Naravno, kontro-

la bolida i oština krivina, kao i brzina i pokvarenost konkurenta na stazi je analogna iznabranoj težini igre.

U igri postoji, kao što je rečeno, šest staza: Interlagos (Brazil), Imola (San Marino), Barcelona (Spanija), Monte Carlo (Monako), Montreal (Kanada) i Kastelet (Francuska). Modalitet osvajanja bodova isti je kao i u pravoj Formuli 1, a imena pojedinih vozača manje-više odgovaraju realnosti. Tokom trke ekran je racionalno izdizen na dva dela: igrački - donji i parametarski - gornji. Parametri su standardni: u-



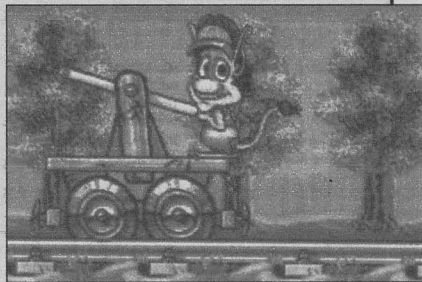
levom gornjem uglu je mapa aktuelne staze sa belom pokretnom tačkom koja simbolizuje vaše vozilo. Desno od toga su proteklo vreme trke, vreme najboljeg kruga, skala oštećenja vozila, kao i pokazivač kruga koji se u datom momentu vozi. Ako se sećate *Vrooma*, znate da ne možete poginuti od neprijatelja, ma koliko se udesili. Stavišće, kompjuter će vas ljubazno vratiti na stazu, što ipak predstavlja značajan gubitak vremena.

Dušan KATILOVIĆ

World Cup USA '94

Kao i nebrojeno puta do sada, „US Gold“ je otkupio prava na sportski spektakl, a kao što svi znamo ove godine je to svetsko prvenstvo u fudbalu. „Imali smo tri cilja pri kreiranju ove igre - da napravimo najbolju simulaciju fudbala na svetu, sa najviše mogućih korisnih opcija na svetu i sa najvećom mogućnošću kontrolisanja parametara igre na svetu.“, kaže Toni Bikli, producent igre *World Cup USA '94*. Brbljanje na stranu, pogled je kao u starom *Kick Offu* s tom razlikom što su igrači prikazani kao da je pogled sa strane, što bi trebalo da doprinese lepšoj animaciji.

Hugo The Troll



Armourgeddon 2



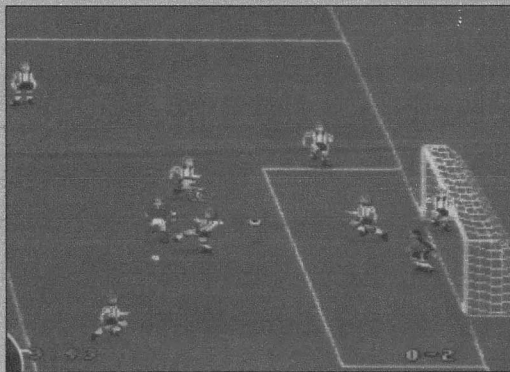
Originalna igra *Armourgeddon* firme „Psygnosis“ je iz nepoznatih razloga bila veoma popularna. Verovatno zato što je bila prva arkadno-strateška igra koja je dozvoljavala planiranje borbenih delatnosti, a zatim i njihovo izvršavanje. Nastavak istoimene igre je raden na istom principu, samo je povećan broj vozila, mapa je 10 puta veća, ubrzano je iscertavanje u 3D i to je uglavnom to.

Pravi poznavaoци Amiginih igara će po slikama igre *Hugo The Troll* odmah prepoznati glavatara Huga, koji se još pre najmanje tri godine pojavio na Amigama u našim krajevima. Očigledno se radilo o nekoj PD igri jer na Zapadu niko ne pominje da se Hugu lik bilo kada pojavio na računarima. Kao što verovatno ne znate, Hugo je crtani lik koji se na Zapadu pojavljuje u televizijskom interaktivnom šouu (srećni gledalac, pritiskajući tastere na svom kućnom telefonu, kontroliše Huga i igra igru, dok ostalih par miliona gledalaca to posmatra). Hugo je stvoren u Danskoj ali se prvo raširio po celoj Evropi, tako da ga gledaju čak i naši doskorašnji sunarodnjaci Slovenci. Što se igre tiče, akcenat je stavljen na grafiku, dok je igračka atmosfera negde između klasične arkadne igre i *Dragon's Lair*.



Kick Off 3

Da ne bismo nabrajali sve reinkarnacije originalne igre *Kick Off* firme „Anco“ (po mnogima najbolja simulacija fudbala), očekuje nas i zvanični treći deo. Prva izmena je u samoj ekipi, jer umesto Dino Dinija koji je programirao sve nastavke do sada, uključujući i *Goal!*, glavni programer je Stiv Skrič, član ekipe koja je radila *Kick Off 2*. Druga i daleko važnija promena je pogled sa strane. Dakle, nema više jurenja gore-dole. Vraćamo se na izvođenje sa Spectruma. Naravno, ovakav pogled daje daleko lepšu grafiku i animaciju, ali pitanje je da li će uspeti da zadrži igračku atmosferu. Na ovaj drastični korak Stiv se odlučio pošto je navodno dobio žalbe igrača kako *Kick Off* više liči na ping-pong nego na fudbal. Novina će biti još napretek: mogućnost biranja i uvežbanjanja raznih taktika, prirodnije kretanje ostalih igrača koje bi trebalo da podseća više na profesionalnu utakmicu, a ne na razularenu bandu koja juri za loptom.



Nekoliko razloga ZA Nintendo GAME BOY

1. Najbolja džepna video igra

Slobodno zaboravite na automate u luna parkovima, Spektreume, Komodore, i ostale kompjutere sa kojima ste se do sada igrali. Nintendo Game Boy je najpopularniji džepni kompjuter za igranje. On će Vas izvanredno zabaviti na svakom mestu i u svakoj prilici.



2. Ogroman izbor igara

Game Boy koristiti kertridže koje se mogu menjati. Od sada su beskrajna učitavanja sa



kasete i disketa prošlost. Sve igre su Vam u sekundi dostupne (samo odaberete igru koju želite i pritisnete dugme). Već postoji preko 2000 igara i svaki mesec dolazi

po 50 novih. Evo nekih naslova igara: Tetris, Mario Bros, Pack Man, Alley Way, Ninja Turtles ... Na jednom kertridžu se mogu naći i do 50 najpopularnijih igara.



Izvanredan stereo zvuk

Sve igre prati simpatična melodija, koju ćete čuti preko ugrađenog zvučnika.

Ukoliko ne želite da uznemiravate druge, možete smanjiti ton ili priključiti slušalice i do mile volje uživati u zvuku koji prati akciju. Takođe možete da povežete dva Game Boy - a pa da se igrate protiv druga. Sa Light Boy - om se možete igrati i u mraku. Na raspolaganju Vam stoji još i drugi dodatci.

3.



4.



Ne treba Vam ni TV ni monitor

Više ne morate da kupujete monitor ili da ometate druge dok gledaju televizor, ukoliko želite da se igrate. Game Boy ima ugrađen sopstveni monohromatski ekran od tečnog kristala.



Staje u džep

5.

Game Boy je malih dimenzija (90 x 148 x 32 mm), veoma lak (300 grama, uključujući i baterije), tako da ga možete staviti u džep i poneti sa sobom gde god želite (na put, posao, školu, u šetnju).

6.

Ne košta puno

Za cenu od 99 novih dinara, dobijate Game Boy sa baterijama, međunarodnom garancijom i uputstvom za rukovanje. Cena kertridža sa

15 igara + 15 igara koje dobijate na poklon iznosi 50 bodova. Dovoljan je samo jedan kertridž, koji će te kod nas uvek moći zameniti za novi uz minimalnu doplatu.

99,-

7.

Dobijate i poklon

Svaki kupac dobija na poklon kertridž sa 15 najpopularnijih igara (Tetris, Pack Man, Soko Ban, Tennis, Mario Bros, Solomon's Club ...), baterije i ukoliko se javite među prvih 20 kupaca specijalni poklon iznenađenja.



8.

Očekujemo

Mickey Mouse, Hook, Home Alone, Kick Off, Terminator, Super Mario Land, WWF (kečeri), Tom & Jerry, Barbie, Hudson Hawk, Lethal Weapon, Top Gun, Indiana Jones, Simpson, Batma, Roger Rabbit ...



GAME BOY U GOSLAVIA



011/42-13-55

011/42-98-48

radno vreme svakog dana od 8 do 21 časova svakog dana

Inferno

Posle fenomena-
lne igre *TFX Tactical Fighter Experiment*, „Ocean” priprema još jednu naprosecnu igru. Reč je o najvećoj (verovatno po kapacitetu memorije) svemirskoj igri za koju tvrde da će postati klasika. Scenario je tipičan, borba ljudi protiv vanzemaljaca. Sve je urađeno u impresivnoj 3D grafici i obuhvata prostor sedam planeta i njihovih satelita. U pravljenju ove igre do sada je „potrošeno” 60 000 sati što bi trebalo da garantuje dobru zabavu.



Delta V



Za svoju najnoviju igru firma „U.S. Gold” kaže da to nije samo igra, već stanje uma. *Delta V* je rađena u 3D tehnici visoke rezolucije. Radnja je smeštena u budućnost i predstavlja neku vrstu surove trke u kojoj je sve dozvoljeno. Uko-

liko sa svojim vozilom preživite do sledeće etape trke, dobijate bonus poene kojima možete izvršiti popravku vozila, ugradnju novog oružja i slično. Sve ovo podseća na *CyberRace*, igru koja se nedavno pojavila i pokazala se kao totalni promašaj. Nadamo se da u „U.S. Goldu” znaju šta rade.

Between The Devil And The Deep Blue Sea.

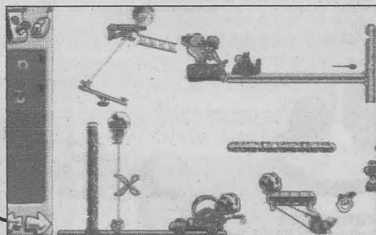
Nakon već skoro zaboravljenog *Aces Over Pacific* firme „Ocean” i pre dva meseca najavljenog *Pacific Strike* firme „Origin”, sada stiže i odgovor „MicroProse”. Reč je o igri koja obuhvata isto vreme (Drugi svetski rat, tačnije 1942. godinu) i isti prostor - Tihni okean. Na raspolaganju će vam se naći izbor od desetak tadašnjih najboljih aviona kao i mogućnost izbora jedne od strana u sukobu. Coral Sea, Midway, Eastern Solomons, Santa Cruz i Philipine Sea su nam kao scenarija bitaka već poznati. Ostaje da se vidi koja će igra biti tehnički najbolje urađena. Rukavica je bačena.



1942: The Pacific Air War

Veliki uspeh igara *The Incredible Machine* i nastavka *The Even More Incredible Machine* podstakao je programere „Dynamixa” na dalju eksploataciju odlične ideje. Novost su likovi, mačak Al E. i miš Sid koji se nadmudruju na sto nivoa raspoređenih u četiri težinske kategorije. Nivoi prve kategorije su izuzetno laki. Drugu grupu rešite uz dosta mozganja. Ukoliko završite sve nivoje treće kategorije slobodno možete da tražite stipendiju za talentovane. Nivoje četvrte kategorije ne smete rešiti. Kako kažu, toliko pametnih ljudi ne sme da bude na svetu. Ne bi bilo pošteno prema onim drugim.

Sid & Al's Incredible Toons



Across The Rhine

Uzbuz po savez-
ničkom iskr-
cavanju u Nor-
mandiji i ruskoj
kontraofanzivi sa
Istoka. Trećem



raju je 1944. naglo počelo da klizi tlo pod nogama. Glavno oružje Amerikana u brzom napredovanju ka Berlinu bili su tenkovi M4 Sherman. Njima su jedino mogli da se suprotstave nemački tenkovi Tiger. Kako se rat završio znamo, a najnovija igra softverske firme „MicroProse” *Across The Rhine* stavlja vas u ulogu komandanta tenkovskih jedinica jedne od zaraćenih strana u možda najtežoj borbi Drugog svetskog rata - forsiranju Rajne. U „MicroProseu” su i dalje militantno raspoloženi.

CD32 EXPANSION BOARD



Poslednji „Commodoreov“ hit, CD32, jeste predivna igračka konzola. Međutim, za one koji bi želeli da je koriste i kao Amiga kompjuter, postoji rešenje. *CD32 Expansion Board* je dodatak čijim se priključivanjem dobijaju standardni portovi sa zadnjeg dela Amige 1200, kao i za IDE hard-disk, proširenje RAM-a i port za MPEG dodatak. Cena je oko 140 funti.

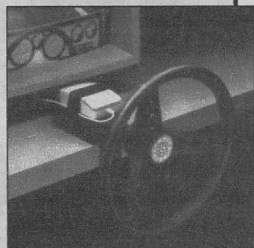
REKLAMNI TRIKOVI

Firma „Commodore“ je za Božićne praznike pred kraj prošle godine napravila odličan uspeh prodavši 160 hiljada Amiga 1200 i 70 hiljada CD32, samo u Velikoj Britaniji. Ohrabren uspehom, „Commodore“ se, valjda po prvi put u svojoj istoriji, bacio na ozbiljnu reklamnu kampanju, koja uključuje sve medije. Ali, najinteresantnija je ulična reklama na velikom panou koji se nalazi u Londonu, pored same zgrade „Sega“ korporacije. Do fotografije CD32 više velikim slovima „Da bude ovako dobra, Segi će trebati godine“.



MOUSE WHEEL

Naslednik sada već par godina starog *Mouse Yoke* je *Mouse Wheel*, volan prečnika oko 25 cm koji se pričvrsti za kralak stola, a miš (pod pretpostavkom da ga imate uz računar) se okrene i postavi na osovinu volana. Kada se ova čudna naprava spoji, dobija se mogućnost igranja volanom bilo koje automoto igre (pa čak i bilo koje druge vrste) koja podržava kontrolu mišem. Sem što je koristan, dodatak je i jeftin u odnosu na prave volane (koji, inače, zahtevaju i specijalne igre), jer mu je cena 40 USD.



Mouse Wheel



Mouse Yoke

Prema najnovijim ispitivanjima na Zapadu, 76% roditelja smatra da se njihova deca isušive igraju kompjuterima, odnosno konzolama. Međutim, poražavajuća je činjenica da čak 60% smatra da igre imaju ozbiljne negativne posledice.

JVC RG-M10 I PIONEER LASER ACTION

Dok je u Evropi Amiga CD32 popularna kao konzola, interesantno je videti kako se u Americi odvija rat na tržištu konzola i kako se i dalje bore Super Nintendo i Sega Genesis. Na scenu su nedavno upali i „JVC“ i „Pioneer“ sa svojim konzolama. Međutim, umesto da prave potpuno novu tehnologiju obe firme su se, svaka na svoj način, odlučile da probaju da uzmu deo igračkog tržišta. „JVC“ mašina se od milošte zove *X-EYE*, ima klasične komandne tastere umesto džojstika i ugrađen CD. Ono što je interesantno je da pored audio CD diskova, *X'EYE* može da koristi CD + Graphics Karaoke (pevanje uz muziku i video spotove), Sega CD, kao i Sega Genesis kartridže. Cena 500 USD.

Na drugoj strani, „Pioneerov“ *LaserAction* ima sličan pristup, ali sa daleko više opcija. Najjeftinija varijanta je sam *LaserActive* plejer koji pored audio CD diskova čita i CD-ROM, video CD kao i laserske diskove (LD). LD se pojavio još pre 5 godina u Americi i trebalo je da zameni stari VHS video sistem, jer poseduje 60% bolju sliku, trenutni skok na bilo koji deo filma, potpuno mirnu i čistu sliku pri pauzi itd. Ukoliko je to potrebno, na *LaserActive* mogu odvojeno da se dograde Sega CD i Super CD-ROM2 moduli, koji omogućavaju korišćenje CD diskova za dotične standarde.



X'EYE



LaserActive



G A M A G R A F I C K E S T A N I C E

PLAY!



■ GAMA ELECTRONICS ■ BEOGRAD ■ MIŠARSKA 11
■ TEL. 33 22 75 33 94 94 ■ FAX. 33 59 02