

Svet

10/94

# KOMPJUTERA

CENA 4 DINARA



Tema broja: **GRAFIČKE KARTICE**



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

# PREDSTAVLJAMO VAM GAME BOY



"WARIO LAND" igra koja je u specijalizovanim časopisima dobila najveću ocenu do sada - 94 %



Najpopularniji crtani likovi u najdužoj igri za GAME BOY "TINY TOON"



KIRBY je glavni lik filipera, igre koje te igrati satima i koja će vas držati prikovane za ekran.



Avantura, izazov, osvajanje, strategija, taktika, sve u jednom naći ćete u igri "DEN DON"



Montana's Movie Madness, igra koja će vas držati prikovane za ekran.



Game Boy je najpopularniji džepni kompjuter za igranje. Koje su njegove prednosti nad ostalim džepnim igrama:

**1** Kada jednom kupite Game Boy on će Vam služiti dugo godina pošto se kod njega igre menaju putem kertridža (malih kasetica), a ne kao kod ostalih džepnih igara koje možete baciti kada odigrate sve igre koje su na njemu.

Game Boy ima izvanredan stereo zvuk na kojem bi mu pozavideli i mnogi kompjuteri

**3** Moćni 8-bitni mikroprocesor dozvoljava skrolovanje, stotine likova i po 200-300 nivoa na pojedinim igrama.

Svaki mesec dolazi oko 50 novih igrica. Game Boy je trenutno svetski hit, svi najnoviji filmovi (Terminator, Home Alone, Ninja Kornjača, Mickey Mouse ...) su prerodeni u igre za njega.

**5** Izuzetno lak, malih dimenzija (90 x 148 x 32). Omogućava Vam da ga uvek nosite sa sobom (na put, u školu, na posao ...) Za Game Boy vam ne treba ni TV ni monitor, tako da možete da se igrate kada i gde hoćete.

Na raspolaganju Vam stoje i mnogi dodaci koji se dokupljuju. Light Boy (uveličava ekran i svetli u mraku), slušalice za stereo zvuk, adapter za non-stop igranje, kabl za povezivanje dva Game Boy-a, rezervni ekran ...

**7** Cena Game Boy džepnog kompjutera iznosi samo 120 (u inostranstvu se njegova cena kreće između 130 - 170 DEM).

## IZUZETNO JEDINO KOD NAS

Kada kupite kertridž sa igrama kod nas i odigrate sve igre koje su na njemu, možete da vratite taj kertridž i da uz minimalnu doplatu dobijete nov sa drugim igrama.

Beosoft-GAME BOY Jugoslavija

011 42-13-55, 42-98-48

svakog dana od 8 do 21 h



Batman, borac protiv zla i nepravde, u veštij borbi protiv Džokera, na ekranima Vaseg GAME BOY-a.



Oprobajte se i Vi u NBA ligi protiv Barkley-a, Bird-a, Eving-a, K.J.-a, Olajuwana-a, Jordan-a ...



Mario je glavni junak velikog broja igara: Dr. Mario, Mario Land 2, Alleyway, Tennis ...



Da li će svetom zavladati roboti, zavisi samo od Vas i Svrstavaigara u igri "TERMINATOR"



Najjuvni mutanti Ninja kornjače u jas jednoj od svojih misija.

Prvih deset godina je najteže, kažu neki. U tom periodu naš i vaš časopis stvaralo je mnogo ljudi, nekad bolje, a nekad lošije, kako su to prilike dopuštale i nalagale. Pobednički tim (koji, kaže izreka, ne treba menjati) nalazi se na ovoj fotografiji, u sledećem sastavu:



- Zoran Moša Mošorinski, glavni i odgovorni urednik (GLOD), počeo je sa opisima igara za C64, a danas je na čelu lista. Ponedeljom uveče igra karte i godinama nas ubeđuje da je staroslovski naziv za tablice, u stvari, p-r-e-f-e-r-a-n-s.
- Timorilica Stancević, urednik softvera, upadljivo snažan. Čovek koji godinama sanja da od „Sveta kompjutera“ napravi „Byte“. Dobro je što još nije počeo da hoda u snu.
- Vojislav (VGA) Gašić, jedan iz tandema ROM & RAM (zamoljeni smo da ne otkrivamo identitete, kako bismo održali napetost) hardverski je stručnjak i multimedijalni artist što je u skladu sa njegovim izgledom čupavca koji iskače iz kutije.
- Enad Vesa Vasović, izrazito nizak (198 cm), upoznao kompjutere kroz igru i to mu se toliko dopalo da se i dan-danas igra, za šta ga čak i plaćaju (u stvari, shvatio je da je to put do fotelje GLOD-a).
- Emin Smajac Smajić, čovek zadužen za sve ne-PC računare i druga polovina misterioznog duca. Njegov produhovljeni izgled godinama mu je omogućavao letnje poznanstva koja su počinjala na nemačkom (Herr, Zimmer frei!) a završavala na srpskom (...terinu).
- Goran Goša Krsmanović, prototip američkog sna per aspera ad astra, odnosno, „vodić za stopere od kurira do urednika“. Večiti san - da bude kalif umesto kalifa, odnosno GLOD umesto GLOD-a.
- Vojislav Voja Mihalović, zvan i „uvek pogrešan zahtev u pogrešno vreme“, dobroćudan i komunikativan tip, bavi se uglavnom komunikacijama i priča po našem BBS-u na „oduveštenje“ svih korisnika.

- Rina Marjanović, tehnički urednik. Redovni posetilac žurki koje zatim telefonom prepričava u integralnim verzijama, dok čitaoci strpljivo otkreću naš broj u nadi da će se probiti do „Dežurnog telefona“ i dobiti odgovor na svoja pitanja.
- Brankica Rakić, takođe tehnički urednik. Ne postoje dovoljno brane reči kojima bismo je opisali.
- Nataša Uskoković, sekretar redakcije, najbolje poznata oglašivačima (pogotovo onima čiji oglas zaturi, pa ne bude objavljen).
- Predrag Peđa Milčević zaslužen je za gomile sjajnih karikatura koje već godinama uveseljavaju naše čitaoce. Poznat je po rečenici: „IF rok za ilustraciju ≥ 2 dana, THEN ilustracija liči na nešto, ELSE mož“ da se utiša za pisalicu pa da sam otša šta ti treba!“
- Aleksandar Aljoša Petrović, zvan Leteći Kanadnin - leti tamo-amo i poluševa da organizuje izradu najbolje domaće igre na svetu. Sem toga, izveštava nas o severnoameričkim kompjuterskim događanjima.

- Aleksandar Veljković, vlasnik prijatnog glasa kojim se sredom javlja na „Dežurni telefon“. Trenutno pokušava da skinu zle čini sa svog novog PC-a – kad priplova hard, ne radi grafička kartica i obrnuto. Ovdje je slučajno pod brojem 13.
- Duško Savić, ekspert za horoskope. U trećoj kući mu piše da će se fejtonom o pisanju na računaru baviti još dugo, dugo...
- Bojan Zanoškar, čovek koji proizvode testira tako temeljito i dugo da su, u trenutku kada završi test, dobitni proizvođač već tehnički prevaziđeni.
- Branko „Kermit“ Jeković, zlobnici kažu da predstavlja 50% vlasnika Astarja u SRJ. Kad ne roni, „kalamusira“ i obratno.
- Dušan Dimitrijević čini drugih 50% vlasnika Astarja u SRJ. Naravno, situacije po Atari uopšte nije tako kritična (tuli smo da se u Surdulici krije još jedan Astarista).
- Alexander Swanwick, SysOp BBS-a „Politika“, Ivan Obrovac (19.) i Slobodan Popović (20.) su predstavnici urbane beogradske omladine (premda ne slušaju nardročke, što je svakako plus). O njima ce se tek čuti u svetu kompjutera.
- Slobodanka Boba Delibabić ima status prijatelja redakcije. Uvek uskace da nam pomogne kad je „frka“.
- Nebojša Babić, zvan i Timeout Error, takođe je deo ove fotografije, ali je iz objektivnih okolnosti sa druge strane fotoaparata. Za razliku od svojih kolega, on skida poklopac sa aparata prilikom fotografisanja.



# Pre deset godina

**B**io je oktobar sada već daleke, ali za SK danas već istorijske 1984. Bila je to, sećate se, godina u kojoj nisu ispunjena neka od Orvelovih proročanstava, ali su već bili udareni temelji da se mnoga, u godinama koje će doći, bar delimično obistine. Mi - relativno mlada i poletna redakcija bivšeg „Politikinog sveta“, dvonedelj- nika koji je imao ambiciju da bude nešto moderniji proizvod najviše novinske kuće ba Balkanu - nismo se tada bavili „velikim bratom“, već malim kompu- terima. U to vreme, a bilo je to vreme svestrane dominacije Spectruma, čije su modernije verzije tek dolazile, i Commodorea čija je popularnost tek počinjala svoj uspon - bilo je na ovim prostorima (mnogo širim nego što su oni to danas) već stasalo pleme entuzijasta, ali kompjuteri su ipak bili mnogo više igračke, a mnogo manje alatke.

Spectrum ili Commodore su sve više postajali „računari u vašoj kući“, ali su teško prelazili granicu. Kvota se tada računala u kilobajtima, i sve preko 32 (a potom 64) smatrano je diverzantskom robom. Ali u svakom slučaju, rado- znalost je rasla. Pomislili smo - zašto ne bi i „Politika“ izašla u susret toj rado- znalosti.

U to vreme, na tržištu povremeno izlaze „Računari u vašoj kući“ iz komšij- skog nam BIGZ-a („Moj mikro“ će se pojaviti nešto kasnije). Mesta na kiosci- ma je dakle bilo. Ostao je teži deo posla: ubediti rukovodstvo „Politike“ da je to poduhvat koji će se isplatiti.

Trebalo je puno ubeđivanja na tadašnjem Radničkom savetu. Nije toliko bi- lo protivljenja koliko nerazumevanja. Blagoslov je na kraju dobijen, uz upozo- renja da je sav rizik ipak - na nama.

Ekipu nije bilo teško naći. Među prvi saradnicima su Stanko Popović, koji tada, iako se smatra stručnjakom za IBM, radi na Spectrumu sa mikrodraj- vovima (šta li to beše?). Tu je zatim bio Voja Antonić, konstruktor „Galaksi- je“, prvog domaćeg kompjutera koji je ušao u kuće (i u muzej Andrija Kolu- ovim prostorima). U prvom broju predstavljao se i neizbežni VIC20, zamenio žiće, koji je u to vreme svoju prvu ljubav, Commodoreov VIC20, zamenio „jačim bratom“, C64.

I krenulo je. U početku, SK je bio posebno izdanje „Sveta“. Do osamostaljenja će proteći neko vreme. Tadašnji direktori „Politike“ (prvo Dragan Marković, pa Aleksandar Bakočević) dobili su novo čedo kuće, ali priznaju da ne razumeju o če- mu te novine pišu.

Ekipa saradnika se širi. Već u četvrtom broju (januar 1985.) impresum sa- držži impresivnu listu „stručnih saradnika“ - Dragoslav Jovanović, Aleksandar Radovanović, Zoran Mošorinski (vidi impresum ovog broja), Srdan Radivoj- ša, Momir Popović, Ivan Gerenčir, Dejan Tepavac, Zoran Kapelan...

Eto tako je počelo. Ostalo je, zna se - istorija. „Sveta kompjutera“ i kompiju- tera u svetu.

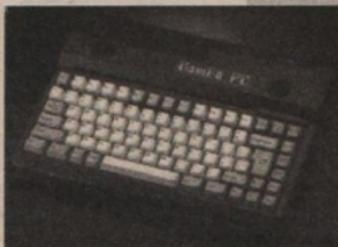
**Milan MIŠIĆ,**  
prvi glavni i odgovorni urednik  
„Sveta kompjutera“

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

## GameD PC

Zamislite da PC izgleda kao Spectrum - povezan na televizor i sl. Firma „Neway“ će vaš zlobni osmeh pretvoriti u divljenje kada budete videli ovu sliku. Na njoj je „GameD PC“. Može biti u 386 ili 486 verziji.

Oba procesora rade na 33 MHz, ugrađen je 1 MB RAM-a (proširivo do 16), grafička kartica sa 512 KB VRAM (proširivo do 1 MB). Moguće je priključivanje spoljnog SVGA monitora ili običnog televizora, a što se zvuka tiče, tu su izlazi za zvučnike, slušalice i neki spoljni uređaj (kasetofon?). Tu je i ulaz za mikrofoni, a za ljubitelje igara, pored slot-a za džojstik, nalazi se i slot za stavljanje kartridža sa igrama. Pored ove standardne opreme, mogu se dokupiti i matematički koprocesor, CD-ROM, a pored već ugrađenog flopija (1,44 MB) možete dodati i diskove kapaciteta 80, 120, 150 ili 300 MB. (mr)

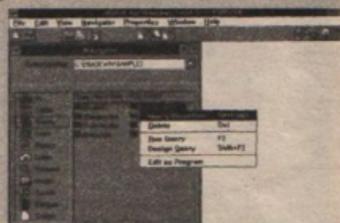


## dBASE 5.0 for Windows

Nakon tri godine čekanja, ali ne uzaludnog, dočekali smo Borlandov dBASE 5.0 za Windows. Ono što je možda

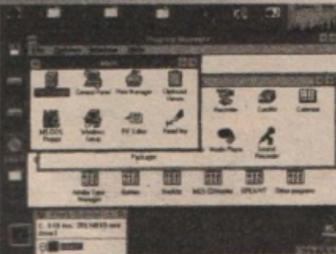
najbitnije za dosadašnje programere i korisnike je gotovo 100% kompatibilnost novog dBASE-a sa svodim „precima“. Pored standardnih Win-funkcija iz osnovnog menija, paket nudi nekoliko novih i moćnih alata. Navigator omogućava „šetnju“ po disku uz pristup kako DBF fajlovima tako i programima, izveštajima i slično. Lepo inkorporirano sa Navigatorom funkcionišu i tzv. *Spreadsheets* koje startujemo desnim tasterom za upotrebu dopunskih funkcija. Srž ovog paketa su moćni generatori *Visual dBASE* aplikacija, izveštaja, upita i slično (*Form Expert, Form Designer, Visual Query Designer* itd.). Sav ovako ge-

nerisan kod dostupan je za naknadna programerska „peckanja“ i doterivanja. Da ne zaboravimo i mogućnost kreiranja i editovanja *Paradox* fajlova. Takođe, dBASE omogućava efikasan pristup bazama poput *Oracle, Sybase, Informix, InterBase* i *DB2*. Pored standardnih tipova polja DBF formata (numerik, karakter, datum itd.), dobili smo i dva nova, *CLE* i *Binary*, koja omogućavaju smeštanje Windows objekata u datoteke. Sve u svemu, lepe vesti za ljubitelje DBF formata a naročito za one koji su ostali „verni“ dobrom starom dBASE-u. Pretpostavljamo da će ovo motivisati nove i stare programere da svojim aplikacijama dodaju Win-look. (Zs)



## Personal OS/2 - Warp

Za one koji su uvrđili da im *MS Windows* ne pruža dovoljno komfora u radu, a imaju saviše slabu mašinu da bi instalirali *Windows NT* ili *OS/2*, IBM je pripremio novu, nešto oslabijenu verziju svog operativnog sistema nazvanu *Personal OS/2*, ili kraće *Warp*. Osnovne prednosti su mu manji hardverski zahtevi - sasvim se zadovoljava i sa 4 MB RAM-a. Iako nema pune pogodnosti „pravog“ *OS/2*, ipak ima i neke dodatke koji se uglavnom odnose na korisnički interfejs. Kao primer navešćemo *Dashboard* koncept koji je preuzet iz istoimenog HP-ovog programa za *Windows* (opisan u SK 9/94). *Personal OS/2* je trenutno u fazi beta-testiranja, a komercijalna verzija se očekuje krajem 1994. (sp)



Informacije objavljene u rubrici „Hard/Soft scena“ dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampa. U vešticama služećeva objavljeni podaci nisu pod našeg likovstva. 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, cene i drugi uvkovi prodaje...) i adresu, fax i telefon na kojem će čitaoci moći da dobiju više informacija. Nasa adresa je: Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Nalobna 31, Beograd

PC otporan na elektrošokove



PC industrija probija sve barijere. Diskovi veličine kubitice šibice, sati i sati perfektne animacije na kompaktno-diskovima, a sada i kompjuter otporan na sve moguće šokove i „nepogode“ koje ga mogu zadesiti u toku „normalne“ upotrebe. Firme „EMC“ i „US“ s Gagetalk-er udružile su se da stvore prvi PC (486) koji je nepromotiv i

otporan na toplotu, temperaturne promene i strujne udare. Težak je samo 2,5 kg, dimenzije su mu 30 x 40 cm, a napajanje se vrši preko Ni-Cd baterija. Ima ugrađenu Ethernet LAN kartu, i priključke za „veliki“ monitor i tastaturu. (mr)

## Camelot for Windows

Na poslednjim prezentacijama novog *Windowsa* (Chicago) firma „Computer Concepts“ predstavljala je novi program za crtanje koji koristi sve prednosti *Chicagove* 32-bitne „crtacke mašine“. Očeviđi kažu da je stvar do 20 puta brža od *Corela* u sličnim operacijama. Interesantno je da su programeri zaobilazili *API* (Graphics/Device Interface) i koristili sasvim novi sistem za pristup ekranu pod nazivom *WinG* koji je „Microsoft“ namenio programerima (gura baš zbog potrebe za brzim osvežavanjem ekrana). Baš zbog korišćenja ovog pristupa i sam „Microsoft“ je koristio *Camelot* za poslednje prezentacije sistema *Chicago*. (vg)



## Compaq DeskPro XL

**C**ompaq *DeskPro M* dobro je naslednika. „Novajlija“ je pretrpeo izvesne izmene u dizajnu, a poboljšane su i performanse. Srce sistema čini *Pentium* na 60 MHz (tu su i modeli na 50 i 66 MHz, a i *DX2* na 66) sa 256 KB keša na ploči. Standardno se isporučuje sa 8 MB RAM-a (proširivo do 144). Disk ima kapacitet od 270 MB i radi na

ultra-brzom *SCSI-2* kontroleru. Za brzinu su još „zadužene“ i *PCI* lokalna sabirnica i grafička kartica *QVision* bazirana na *Matroxovom* čipu, sa 2 MB *VRAM*-a koja će izdržati rezoluciju 1280 x 1024 u 256 boja. Kompiuter ćete moći da povežete u mrežu preko ugrađene *Ethernet/LAN* kartice. Cena (bez monitora) je 3300 USD. Za monitore ćete dodati još 500 (za 15") ili 1000 USD (za 17"). Ako hoćete i *CD-ROM* odvojite još dodatnih 200 USD. Ali, ako vam treba dobar server za neku veliku mrežu ili računari koji treba da radi danonoćno, ovo je pravi izbor za vas. (mr)



## Optički ili magnetooptički

Američki analitičari predviđaju drastičan pad cena *CD-R* uređaja (CD-ROM rikordera) na nivo od 600 funti. Za sada se pojavljuje sve više proizvođača sa uređajima koji koštaju 1900 - 2000 funti. Proizvođači se još uvek vajuju što *CD-R* nije „prirodni“ nosač zvuka

jer zahteva „data stream“ (neprekidan tok podataka pri snimanju). Korisno je i snimiti sve odjednom jer svako novo otvaranje sesije troši po 8 MB. To je otvorilo put za prisutnije *MO* (magnetooptičke) medije pa „Data Peripherals“ već nudi uređaj koji na 5,25 inčnom mediju (120 funti) nudi zapis od 2 GB (do sada je standard bio 1,3 GB). Uređaj *Optistore 2000* košta 2800 funti. „Sony“ je takođe ponudio sličan uređaj sa standardnim kapacitetom (1,3 GB) za 2000 funti, a kertridž košta 100 funti. (vg)



## Pioneer DR-U104X - za sada najbrži CD-ROM drajv

P osle svojih ekstravaganantnih *CD-ROM* drajfova koji nomažu šest diskova odjednom, *Pioneer* je odlučio da na tržište izbaci i „klasičan“ *CD-ROM* sa najvećom brzinom čitanja. *Pioneer DR-U104X* postuje fascinantne brzine. Ukoliko je reč o manjim transferima (do 97 uzastopnih sektora) drajv prenosi i do 1,6 MB u sekundi, dok, ukoliko je reč o intenzivnijem čitanju, brzina pada na oko 600 KB u sekundi. Srednje vreme pristupa podacima je 225 ms.

Sam drajv nije najpraktičniji za upotrebu, jer se diskovi moraju stavljati u *Caddy* kasete pre ubacivanja. A sama kasete se ubacuje tako što se jednom rukom drže vratilaca na drajvu, a drugom rukom gura kasetu. *DR-U104X* je i *Photo CD* kompatibilan, a može da čita i standardne audio diskove, tako da čini idealan dodatak u jakim i modernim multimedijalnim konfiguracijama. (sp)





Čuveni „leteći tosteri“, poznati *Screen Saver* iz paketa *After Dark*, dobili su nastavak priče. Muzičari poznatog rock sastava Jefferson Starship (nekada Jefferson Airplane)



'Lebac ti prepečeni...'



popunili su se protiv „nedoličnog izrabljivanja njihove ideje“. Naime, na naslovnoj strani njihovog albuma iz 1973. godine pod nazivom *Thirty Seconds Over Winterland* nalaze se inkriminirani tosteri sa sve uredno registrovanim kopirajtom. Muzičari sada traže dalja prava od prodaje tostera kao i povisoku nadoknadu štete za dosadašnje bespravno korišćenje ideje. Pikanterija je u tome što je „Berkeley Systems“ (proizvođač *After Darka*) dobio spor protiv firme „Delrina“ oko istih ovih tostera. (vg)

### Alko-test za volan, v1.0

Evo vesti koja bi pre mogla da bude u nekom časopisu za automobile. Izvesna firma iz Atlante napravila je sistem koji preko senzora postavljenih na volanu vozila kontrolise nivo alkoholisnosti vozača. Kontrolisu se ruke vozača i, ako se utvrdi da je vozač popio koju čašicu više, uključuju se sirene i auto se neće pokrenuti. Sistem neće previrati ni rukavice ili nešto tome slično. Savet: ne ugradujte ga, suviše je dobro napravljen! (mv)

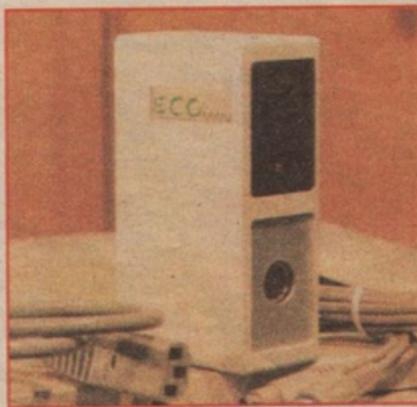
### EcoMAN

Ako vaš PC još nije „pozeleneo“ možete da se snabdate ovim eksternim „štedišom“. U ovaj uređaj uključite miša, tastaturu i monitor pa ako se ništa ne događa na tastaturi ili mišu onda ova stvarčica isključiti monitor. Nema ni softverskog drajvera pa ćete morati DIP svičevima da podesite posle kog vremena neaktivnosti treba da se ugasi monitor. Uređaj se može nabaviti po ceni od 50 funti. Ista stvar za Macintosh košta 60 funti (Zašto? Zašto!), za štampač 90 funti i za fax 100 funti. (vg)

### Lexmark Select-Ease tastatura

Kao što je poznato, tastature koje kupujemo uz računare nisu naročito ergonomski oblikovane. Što bi u prevodu značilo da se ruke pri radu zamiraju više nego što bi to moralo da bude. Jedno od rešenja ovog problema, koje ipak ne odstupa drastično od „originala“ je ova Lexmarkova tastatura. Podelom na dve polovine postignuto je da se dve grupe tastera (koje se po pravilima daktilografije nalaze pod levom i desnom rukom) jedna u odnosu na drugu mogu postaviti pod određenim uglom. Omogućeno je i proizvoljno podešavanje visine i nagiba tastature.

Pored toga što omogućava lakši rad ova tastatura morala je da pretrpi i neke promene koje se tiču rasporeda tastera, tako da je promenjena pozicija tastera 'Print Screen', 'Scroll Lock' i 'Pause', podignuti su 'Ins', 'Home', 'PgUp', 'Del', 'End' i 'PgDn'. I, ako je to nešto loše, onda je dobro to što je set tastera sa strelicama ponovljen i na levo strani. Zanimljivo je da leva polovina „prepolovljene“ razmaknice nema svoju poznatu funkciju, već predstavlja ponovljeni 'Backspace' što omogućava brze korekcije prilikom kucanja. Zanimljivo, ali košta 180 dolara. (ts)



### Gravis Ultrasound Max

Svakako ne spada među jeftinije zvučne kartice ali vredi pomenuti „privijena“ među wave-table karticama za PC. Naslednik *Gravis Ultrasounda* izgleda impresivno, ima 32-voke wave-table sintisajzer, sempluje do 48 KHz (DAT frekvencija), ima kontrolere za sve uobičajene CD-ROM uređaje (kao *SB Multi CD*) i može da se konfigurise kao većina „Rolandovih“ znatno skupljih kartica. Pomenimo i neke nedostatke - nema hardverske *Sound Blaster* emulacije već se za to koristi TSR programčić koji (pogodili ste) nekad radi, a to koristi TSR programčić koji (pogodili ste) nekad ponekad ne. Tako većina igara podržava *Gravis*, kartica ponekad mora dodatno da se „konfigurise“. Za pohvalu je i softver u koji spada i MOD plejer za Windows. (vg)



## Enhanced DRAM

U vremenu kada je MS Windows najpopularniji operativni sistem za PC računare i kada je veličina RAM-a presudna za brzinu celokupne konfiguracije, brzina RAM inodula je esencijalna za brzinu računara. Sve brži i brži procesori, predvođeni Pentiumom, zahlejavaju sve brži i brži odziv dinamičke memorije i gotovo trenutni pristup podacima. International Computer Systems (ICS) je u svojoj 486DX4/100 konfiguraciji predstavio Enhanced DRAM (EDRAM), nove RAM module koji po neznatno većoj ceni nude najmanje dva puta veću brzinu u odnosu na standard-

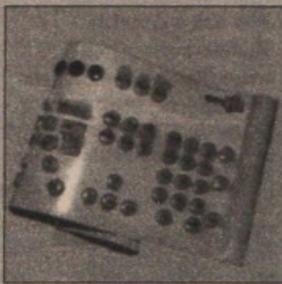
ne. Prosečno vreme pristupa memoriji je 35 ns (za razliku od 60-70 koliko je kod standardnih). Svaki modul ima i 256 bajta keša koji, ukoliko postigne pogodak, smanjuje vreme pristupa memoriji na samo 15 ns. EDRAM tako uklanja potrebu za skupim sekundarnim procesorskim kešom. U stvari, to će ubuduće verovatno biti i osnovna odluka pri kupovini - jeftinija memorija i skup keš, ili skuplja memorija ali bez dodatnog keširanja. Izgleda da cena govori u prilog EDRAM-u, ali to je mlada tehnologija koja tek treba da se iskaže. (sp)

Na današnje računarske kompaktdiskove može se smestiti do 660 MB podataka. Firma EWB and Associates nudi tehniku pod nazivom „capaCD“ koje je nešto kao DoubleSpace ili Stacker, ali za CD. Tehnikom kompresije nazvanom Multipress „capaCD“ omogućava smeštanje 1,5 do 10 puta više podataka na ovaj medijum. Proizvod je pre svega namenjen proizvođačima diskova i za korisnike je potpuno „providan“ (ne morate ni znati da su podaci na CD-u snimljeni u ovom formatu) pošto se takvi diskovi koriste bez ikakvog dodatnog softvera, u postojećim CD drajvovima i, navodno, bez primetne razlike u performansama. (ts)

CD on-line kompresija

## Smart - savitljiva tastatura

Novi model tastaure firmi Marketing Partners i Hoffman-Kripner zove se Smart i u stvari je potpuno funkcionalna tastatura, ali pomalo neobičnih osobina. Naime, cela je, komplet sa tasterima, izrađena od savitljive plastične folije, bešumna je, a elektronska kola su, navodno, nešto savršenija od onih u klasičnim tastaturama. Smart tastatura se proizvodi u više boja i pogodna je za transport jer savijena u rolnu zauzima mnogo manje prostora. Cena u Nemačkoj je ispod 200 DEM. (A. Pejić)



## Cirrusovi univerzalni čipovi za modeme

Novi čip-set firme „Cirrus“ omogućuje proizvodnju jeftinijih modema koji se mogu koristiti na svim meridijanima. Naime, ovi čipovi imaju podršku za sve svetske telefonske standarde, a podešavanje se izvodi softverski. Na raspolaganju su verzije za obične i PCMCIA modeme. (ts)



## Microsoft Natural Keyboard &amp; Home Mouse

Unameri da što više olakša korišćenje Windowsa (?) Microsoft je proširio hardverski asortiman. Pored čuvenog Microsoft Mouse 2.0 sada je na raspolaganju i kućni miš (Home Mouse) koji je „podejdnako dobar za decu, mamu i tatu“. Sasvim novi proizvod je tastatura sa privedom „prirodna“ što ne znači da je tastatura od mahagonija već da je prilagođena „što ugodnijem položaju pri korišćenju“. Cene su „Call“ i ne znam šta bi rekli naši korisnici kojima su svaki miš preko 25 din i tastatura preko 50 DIN skupi. (vg)



## Sound Blaster Multimedia Office

Firma Creative Labs (poznata po svojoj zvučnoj kartici Sound Blaster) kao početak realizacije poslovnog sporazuma sa Microsoftom o „zajedničkom nastupanju“ na tržištu izdala je paket Multimedia Office koji u sebi objedinjuje (skoro) sve potrebno da vaš kompjuter postane „multimedijalni“. Paket sadrži SoundBlaster 16 zvučnu karticu sa unapređenom tehnologijom za obradu signala, DoubleSpeed CD-ROM drajv, Microsoft Office 4.3 (Word for Windows 6.0, Excel 5.0, PowerPoint 4.0, Access 2.0 i Mail 3.2), enciklopediju Microsoft Encarta, program za manipulisanje zvukom Microsoft Sound System 2.0, Creativity VoiceAssist za prepoznavanje govora i TextAssist za „izgovaranje“ teksta. Cena će se, kažu, kretati između 675 i 750 USD. (mr)

## Epson Stylus Color

Epsonov vrio dobar štampač sa piezo-inkjet tehnologijom Stylus 800 dobio je „sareno“ naslednika. Stylus Color je, dakle, štampač koji omogućava da slike odštampate u njihovom punom sjaju i to sa rezolucijom od 720 tačaka po inču. Doduše, podatak o rezoluciji kod inkjet štampača treba uzeti sa rezervom, pošto na svaki inč postoji 720 pozicija za tačku, ali je tačka najverovatnije veća od 0,035 mm (1/720 inča). (ts)



# Nestandardni standard

Kako ćete u šumi grafičkih kartica prepoznati baš ono što vam najviše odgovara? Jednostavno - rog liči na sveću ali ne sveti u mraku



Porjavom grafičkih adaptera, najpre po EGA, a zatim i VGA standardu, IBM je nezavisne proizvođače saviro pred teške zadatke. Par godina mučene su muke oko kompatibilnosti, a proizvodi „proverene“ kompatibilnosti kao što je, na primer *ATI EGA Wonder*, udarili su čvrste temelje budućim zvučnim proizvođačima grafičkih kartica.

Na sreću, problem kompatibilnosti odavno je prevaziđen pa sada i najmanji dalekoistočni proizvođači proizvode „najkompatibilnije“ grafičke kartice. Čak ni veliki IBM više ne upotrebljava sopstvene čipove za proizvodnju grafičkih adaptera već koristi proizvode firmi koje su se specializovale za takve poslove.

## Zašto je nastala SVGA

IBM je odavno prestao da postavlja standarde za grafičke adaptere i to od vremena kada je prilično nezaapaženo prošao adapter *8514/A*, promovisan na prvoj seriji kompjutera *PS/2*. Za utihu, ni ostale novotarije (na primer *MicroChannel*) nisu prošle bolje. Kupci, jednostavno, nisu pristali da se odreknu jeftinijih i jednako funkcionalnih (neretko i boljih) klonova.

Nezavisni proizvođači našli su se u nezavidnoj situaciji. IBM je prestao da propisuje standarde, a kupci su već pokazivali nestrpljenje jer su i performanse VGA kartice postale pretesne za kupce koje je već zahvatila groznica dinamičnog hardverskog tržišta.

biju informacije o raspoloživim rezolucijama i broju boja.

## Kako radi SVGA

VGA adapteri dali su, međutim, osnovne smernice za razvoj SVGA adaptera jer količina memorije koju zauzima VGA slika u rezoluciji 640 x 480 u 16 boja prevazilazi adresni prostor od 64 KB, koliko je dodeljen komunikaciji sa grafičkom karticom. Da podsetimo, adresni prostor za kolor kartice proteže se na dva segmenta (A i B) koji se nalaze od A000 do AFFF i od B000 do BFFF heksadecimalno. Prve VGA kartice imale su 256 KB memorije i već taj prostor je daleko prevazilazio broj raspoloživih adresa.

Primenom arhitekture bitnih ravni (*bit-plane*) smešta se svaka bitna ravan u isti adresni prostor, pa tako najviša VGA rezolucija zauzima svega 38 KB adresnog prostora. Svaki piksel je predstavljen jednim bitom, a za pristup bitnim ravnima koristi se četiri bita *Map Mask* registra jer su za prikaz 16 boja potrebne četiri bitne ravni. Iako su, po specifikacijama IBM-a, četiri preostala bita „rezervisana za buduće ekstenzije“, nezavisni proizvođači su se odvažili da upotrebe svih osam bita i otvore put do 256 boja.

Planarno adresiranje omogućilo je smeštanje rezolucije 800 x 600 unutar VGA adresnog prostora (zauzima oko 60 KB) i to do 256 boja pa je ovo postala jedna od najpopularnijih rezolucija na SVGA grafičkim kartama.

Drugi pristup za dobijanje 256 boja sastoji se u jednobajtnom adresiranju piksela (*linear data byte pixel*) što je već implementirano na VGA kartama u standardnom modu 13h. Ovaj metod „arči“ adresni prostor jer za rezoluciju 320 x 200 već zauzima ceo adresni prostor od 64 KB. Sa druge strane, znatno je pojednostavljeno izračunavanje adrese

svakog piksela (jednostavno se pomnože X i Y koordinate) bez potrebe da se izračunava offset unutar bajta.

Često ćete, za neke kartice, naći dodatno objašnjenje (*linear addressing*) u okviru naziva drajvera koje znači da je za rad ovog drajvera upravo korišćen linearni mod adresiranja koji obezbeđuje brz pristup video memoriji. Međutim, čak i ako upotrebite oba segmenta za adresira-

ATI Ultra Pro sa čipom Mach-32



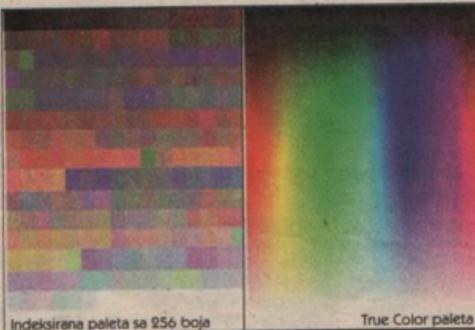
nje video memorije, već za rezoluciju 640 x 480, ovakav način adresiranja prevazilazi broj raspoloživih adresa.

## U Sinemaskopu i Tehnikoloru

Sledeći korak podrazumevao je korišćenje više od jednog segmenta za adresiranje video memorije. Ni korišćenje oba segmenta, kako smo videli, ne bi znatno poboljšalo situaciju, a značajan deo korisnika nije želeo da se odrekne prednosti *Dual monitor* sistema. Programeri su, obično, debugirali programe na dodatnom monitoru, korisnici tabelarnih kalkulatora su crtali grafike na dodatnom monitoru, a CAD korisnici su često koristili „ekran za rad“ i „ekran za prikaz“.

Za adresiranje SVGA rezolucija ostao je, dakle, samo A000 segment, a pristup video memoriji preuzet je od popularnog *LIMEMS* standarda za memorijsko proširenje. Grafički adapter dopušta programu da izabere kom delu video memorije se obraća, a zatim se taj segment postavlja na adresni segment A000. Metoda poznata kao *bank switching* omogućavao je tako da adresni segment A000 predstavlja prozor u kome se nalaze neki od segmenta video memorije.

Situacija je otprilike slična onoj kada se film sa širokog bioskopskog platna (Cinemascope) prebacuje za televizijsko emitovanje. Tada televizor predstavlja „prozor“ u kome se vidi trenutno najinteresantniji deo bioskopskog platna.



U toj situaciji analazio se kako je ko umeo. Usledila je pojava velikog broja *Super VGA* grafičkih adaptera koji su bili kompatibilni samo sa sobom. Od ovih kartica mnogi programi često nisu uspevali da izvuku SVGA performanse iz prostog razloga što nije postojao propisan i standardan način da se od kartice do-



To su samo neki od problema sa kojima su bili suočeni proizvođači grafičkih adaptera ali nije postojao opšteprihvaćeni način na koji bi adapter saopštavao raspoložive video modove, način njihovog pozivanja, veličina memorijskih banki i način njihovog preklapanja.

Nekolicina proizvođača odlučila se da oformi komisiju koja će, u nedostatku IBM-a, propisivati standarde za sve veće zahteve kupaca. Udruženje postaje poznato pod nazivom *VESA (Video Electronics Standard Association)* i u aprilu 1989. propisuje prvi *VESA mod* za *Super VGA* karte. Mod *64h* sa rezolucijom  $800 \times 600$  u 16 boja komunicira sa grafičkom kartom na potpuno isti način kao i standardni *VGA mod 12h* i razlikuje se samo po povećanom adresnom prostoru.

## Zašto je opstala SVGA

*Super VGA* modovi zahtevaju i brže osvežavanje ekrana. Gotovo sve vrednosti koje se tiču iscrtaavanja slike morale su da budu korigovane i standardizovane da bi bile svedene u odgovarajuće okvire. Ove vrednosti imaju uticaja na veličinu i položaj slike na ekranu, pa je standardizacija predstavljala značajno olakšanje za proizvođače monitora.

Sledeći set standarda nazvan *VESA 1.0* usložen je oktobra 1989. i definiše niz grafičkih modova sve do rezolucije  $1280 \times 1024$  u 256 boja. Uvedena su proširenja *BIOS-a* sa pet funkcija koje čitaju ili upisuju potrebne vrednosti u grafičke kartice. Sve ove funkcije izvedene su kao podfunkcije interupta *IOh* koji je standardno zadužen za komunikaciju sa grafičkom karticom. Revizija ovog standarda pod oznakom *VESA 1.1* donosi pet novih tekstualnih modova i dve nove funkcije video *BIOS-a*.

Dalji razvoj *VESA* standarda doneo je proširenja na modove sa više od 256 boja i neke nove funkcije za komunikaciju sa grafičkom karticom. Dobar deo savremenih grafičkih kartica ima *VESA* podršku već ugrađenu u *BIOS* kartice. Ukoliko to i nije slučaj, *VESA* drajver postao je nezaobilazni deo softverske podrške grafičkoj kartici.

Ustoličenje *VESA* standarda predstavlja nesumnjivu korist u odnosu na početno haotično stanje. Ukoliko i nemate drajver za neki poseban program ili se, u međuvremenu, pojavi program čiji drajver nemate na svojim disketama, *VESA* je dobrodošao izlaz uz čiju pomoć možete koristiti blagodeti visokih rezolucija i velikog broja boja.

## Kako je SVGA i dalje morala da se razvija

Korisnici se, međutim, lako razmzre. *VESA* donosi samo mogućnost setovanja video moda i daje programu uputstva za adresiranje video memorije. Time je rešen veliki deo problema, ali i dalje se poslove oko iscrtaavanja i prenosa blokova podataka obavlja glavni procesor. Razvo-

jem grafičkih radnih sredina i korisničkih interfejsa javlja se potreba za rasterećenjem glavnog procesora tako što će se deo poslova prebaciti na pomoćne procesore. Grafička kartica se pokazala kao jedno od najpogodnijih uskih grla na kojem bi takvo rešenje bilo primenljivo.

Niz specijalizovanih grafičkih procesora pojavio se još krajem osamdesetih godina (još pre razmišljanja o *VESA* standardu). U široj upotrebi našli su se proizvodi "Intela",

*RAM* i da izvršavaju programe koji su upisani u njih. Ne zaboravimo da je *ROM* kod *VGA* kartica namenjen osnovnom procesoru i da grafički čip nema mogućnost izvršavanja programa, već glavni procesor sledi uputstva upisana u *BIOS-u* (*ROM*) grafičke kartice.

## Autonomija i kooperacija

Rešenje sa grafičkim koprocesorom je veoma fleksibilno. Na primer, glavni procesor prosledjuje koprocesoru koordinate linije koji treba nacrtati i nakon toga može da obavlja druge poslove. Grafički procesor sam crta liniju po programu koji je upisan u njegov *ROM* ili *RAM*, i po završetku posla daje signal da je spreman za nove zadatke. Komunikacija između dva procesora je biferisana, pa je moguće da glavni procesor prosledi i nekoliko naredbi koje će grafički procesor obavljati „po listi“. Ipak, čekanje je neizbežno jer, na primer, glavni procesor očekuje podatke od grafičkog koprocesora, a vraćanje tih podataka nije baš pr vrhu na „listi izvršavanja“ grafičkog koprocesora.

Dobra strana ovakvog pristupa je što su grafičke instrukcije zapisane u obliku programa i, kada se javi potreba za novom grafičkom operacijom, program se može jednostavno zameniti ili dopuniti potrebnim potprogramom. Pri tome, na raspolaganje ostaje izvestan broj grafičkih primitiva kao što su crtanje vektora, krugova, popunjavanje površina... od kojih možete graditi kompleksnije grafičke operacije. U našim uslovima, redovno nabavljanje novih verzija drajvera može da predstavlja nepremost problem jer iza potencijalno spajnog proizvoda, ne stoji i njegov isporučilac, a proizvođač je suviše daleko.

## Akceleratorska SVGA

Razvojem standardnih grafičkih radnih okolina kao što je *Windows*, javlja se i nova situacija. Nije potrebno razvijati drajver za svaki program posebno već se koristi određeni broj grafičkih primitiva (ili složenijih grafičkih funkcija) koji su poznati i koje je potrebno rešiti sama jednom, nakon čega sve aplikacije koriste sistemske pozive za rad sa grafičkom. U toj situaciji nije potrebno koristiti pravi procesor sa sopstvenom memorijom od kojih moguće već se koriste specijalizovani čipovi sa dodatnim registrima i implementiranim mogućnošću izvršavanja grafičkih primitiva i operacija prenosa velikih blokova podataka između memorije i video memorije.

Grafičke kartice sa takvim čipovima obično se nazivaju *akceleratorskim karticama*, a poseban impuls za razvoj tih kartica dala je pojava *Windowsa*. Jedno od jezgara *Windowsa* predstavlja *GDI (Graphics Device Interface)* sistem koji je za-



„Thompsona“, „Hitachija“, ali najprihvaćeniji su svakako bili grafički procesori firme *Texas Instruments 34010, 134020* koji i danas žive u *TGA* karticama.

Ovakvi procesori su dosta bliski običnim procesorima jer mogu da imaju sopstveni *ROM* i

Vesa 2.0			
mod	rezolucija	boje kodiranje	tip
64h	800 x 600	16 Indekсно	Graphic
108h	80 x 60	16 Atribut	Text
109h	132 x 25	16 Atribut	Text
10Ah	132 x 43	16 Atribut	Text
10Bh	132 x 50	16 Atribut	Text
10Ch	132 x 60	16 Atribut	Text
10n	640 x 400	256 Indekсно	Graphic
101h	640 x 480	256 Indekсно	Graphic
102h	800 x 600	16 Indekсно	Graphic
103h	800 x 600	256 Indekсно	Graphic
104h	1024 x 768	16 Indekсно	Graphic
105h	1024 x 768	256 Indekсно	Graphic
106h	1280 x 1024	16 Indekсно	Graphic
107h	1280 x 1024	256 Indekсно	Graphic
10Dh	320 x 200	32K 5:5:5 RGB	Graphic
10Eh	320 x 200	64K 5:6:5 RGB	Graphic
10Fh	320 x 200	16.8M 8:8:8 RGB	Graphic
110h	640 x 480	32K 5:5:5 RGB	Graphic
111h	640 x 480	64K 5:6:5 RGB	Graphic
112h	640 x 480	16.8M 8:8:8 RGB	Graphic
113h	800 x 600	32K 5:5:5 RGB	Graphic
114h	800 x 600	64K 5:6:5 RGB	Graphic
115h	800 x 600	16.8M 8:8:8 RGB	Graphic
116h	1024 x 768	32K 5:5:5 RGB	Graphic
117h	1024 x 768	64K 5:6:5 RGB	Graphic
118h	1024 x 768	16.8M 8:8:8 RGB	Graphic
119h	1280 x 1024	32K 5:5:5 RGB	Graphic
11Ah	1280 x 1024	64K 5:6:5 RGB	Graphic
11Bh	1280 x 1024	16.8M 8:8:8 RGB	Graphic



dužen za komunikaciju sa ekranom. Izvestan broj funkcija koji obavlja *GDI* veoma je pogodan za implementaciju na grafičkim čipovima, pa je ovaj pristup tržišno veoma uspešan u poslednje vreme.

## Ubrzanje - kompjutersko radovanje

Generalno, postoje tri glavna elementa na kojima se dobija najveće ubrzanje grafički orijentisanih interfejsa. Prvi i najprostiji je takozvani hardverski kursor. Grafičke radne sredine orijentisane su na rad sa nekim pointerom (obično miš) koji je sve vreme prikazan na ekranu. Iscrtavanje ovog pointera može da predstavlja mukotran posao za glavni procesor jer se prvo sačuva sadržaj ekrana na mestu gde se iscrtava kursor, zatim se postavlja maska, pa oblik kursora i na kraju se vraća sadržaj ekrana i sve to se ponavlja na novom mestu.

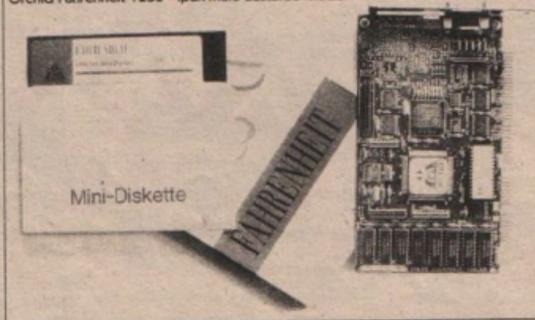
Koliko vremena odnosi ponavljanje ovog procesa nekoliko desetina puta u sekundi? Testovani kartica približnih karakteristika koje se razlikuju samo u postojanju hardverskog kursora daju prednost i do 40% karticama sa hardverskim kursorom. U realnom radu ta prednost se kreće u granicama od 20 do 25 posto; rad u realnim aplikacijama se, ipak, ne svodi samo na čekanje da li će korisnik pomeriti miša.

## Mama, vidi - bez procesora

Prenos velikih blokova podataka je drugi vid ubrzanja grafičkih aplikacija. Preklapanje grafi-

Ostaje, međutim, činjenica da se uticaj ovog vida ubrzanja značajnije oseti na srazmerno slabijim računarima. Brži računari, u poslednje vreme opremljeni i mnogo bržim sabirnicama (*VE-SA Local Bus, PCI, EISA*), ionako imaju dovoljno vremena za *Bit-Block Transfer*. Loše bi bilo, međutim, generalizovati ovu činjenicu za sve korisnike, jer se, ako ništa drugo, u radu kartica sa lošim *Bit-Block Transfer* performansama primećuju „trzaji“ u radu koji nastaju (na primer) pri skrolovanju ekrana. Takve „rupe u radu“ mogu da zbune korisnika, a naretko se desi da, nervo-

Orchid Fahrenheit 1280 - ipak malo zastareo model!



znim klikanjem, korisnik učini nešto što ni u snu nije želeo.

## Linija po liniji...

Treći, i za sada konačni, vid ubrzanja ogleda se u sposobnosti crtanja vektora. Ovaj vid ubrzanja posebno blagotvorno deluje na aplikacije koje koriste vektorsko crtanje kao što su CAD i Draw programi koji su sve popularniji. Doko skoro nepravedno zapostavljeno, ubrzanje crtanja grafičkih primitiva postaje popularnije sa preorijentisanjem programa za crtanje sa *Paint* (bit-rastersku) na *Draw* (vektorsku) tehnologiju.

Pri izboru grafičke kartice, naravno, treba krenuti od toga za koju namenu ćete koristiti računar. Ako i nemate neku ideju, obična SVGA kartica zadovoljiće vaše potrebe. Postojanje hardverskog kursora sigurno ćete osetiti, pa ne bi bilo loše da se odlučite za takvu karticu. Ako se bavite

*DTP-om*, obradom slike (*Image Processing*) koristeći vam karta sa brzim *Bit-Block Transferom* i, po mogućnosti, velikim brojem boja. Za *CAD* i ostale dizajnerske primene ne preporučujemo, su, naravno, kartice sa brzim crtanjem vektora.

## Jedan čip ne čini karticu

Brzina je samo jedna od komponenti na osnovu koje možete da birate grafičku karticu. Veoma bitnim može se pokazati kvalitet *DA* (*digital to analog*) konvertora koji bit pretvara u signale boja i koji je direktno odgovoran za kvalitet i gamu boja koje ćete videti.

Prave VGA kartice su paleizovane što znači da su trojbitni podaci o boji smešteni u posebne registre čije su adrese 0 do 255. Na svakoj toj adresi nalaze se trojbitni podaci za osnovne boje (crvena, zelena, plava). Pri tome se koristi samo po šest bita za svaku od osnovnih komponenti (RGB) te se tako dolazi do čuvene palete od 262.144 boje. Iz te palete, dakle, možete koristiti 256 izabranih boja. Tako se slika sastoji od jednog bajta po pikselu (umesto tri) ali su uz spisak piksela potrebni i podaci o paleti. Ovaj način zapisivanja boja naziva se i indeksirani. Slike sa indeksiranim paletom mogu da izgledaju sasvim pristojno (pogledajte samo Sindi i Polinu) sve dok vam ne ponestane boj.

Verovali ili ne, najpre je prevaziđeno ograničenje od 262.144 moguće boje. Već su postojala dva neiskorišćena bita u paletnim registrima pa su VGA kartice počele da koriste 256 nivoa crvene, zelene ili plave komponente umesto dotadašnjih 64 nivoa. Tako se došlo do mogućih 16.777.216 boja. Brži procesori i akceleratori grafičke kartice omogućavaju prevaziđanje poslednjeg ograničenja od 256 boja pa je moguće za svaki piksel poslati dva ili tri bajta podataka.

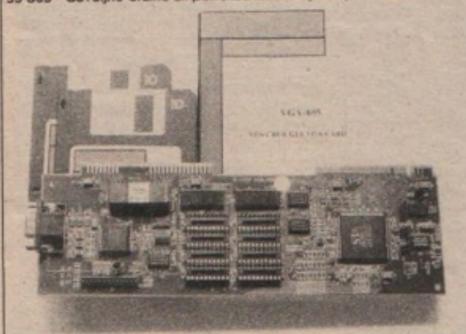
## A kad ponestane boja

Tako se raduju dva nova termina - *Direct Color* (ili *Hi Color*) i *True Color*. Pod prvim pojmom podrazumeva se da su za zapis piksela rezervirana dva bajta i to po pet bita za svaku komponentu (RGB) što znači da svaka od ovih komponenti ima po 32 nijanse. Često ćete primetiti da neke slike izgledaju bolje sa indeksiranim paletom nego u *Hi Color* modu jer, da podsetimo, indeksirana paleta dozvoljava 64 ili čak 256 boja po komponenti. *True Color* uz upotrebu tri bajta po pikselu prevaziđaju sve ove probleme.

Sada na red dolazi usaglašavanje sa monitorom. Verovatno ste primetili da monitori mogu drastično da se razlikuju u prikazu slike. U zavisnosti od vrste fosforescentnog premaza sa unutrašnje strane ekrana neki monitori ističu ili guše pojedine boje ili različito prikazuju odnos između svetlijih i tamnijih tonova. Tako, na primer, na vašem monitoru možete videti da je prvih pedesetak nijansi neke boje potpuno crno. Ako sliku posvetlite i smanjite kontrast da biste videli razliku između tih tamnijih nijansi lako vam se može desiti da izgubite razliku između poslednjih pedesetak nijansi koje sve postanu bele.

Takve deformacije u prikazu slike na monitoru opisane su grafičkim nazivima koji se nazivaju *Mo-*

53 805 - dovoljno brzine ali ponekad ume da pravi probleme



ćkih prozora zahteva prenos velikih bit-rasterskih blokova između video memorije i glavne memorije ili unutar različitih strana „video memorije“. Ova karakteristika imenovana kao *Bit-Block Transfer* postaje veoma značajna karakteristika akceleratorskih kartica.



monitor *Gamma*. Idealno bi bilo da na ekranu možete da vidite svih 256 nijansi crvene, zelene ili plave boje ali monitor koji bi to korektno prikazao - ne postoji. Zato se, u poslednje vreme, u grafičke kartice ugrađuju mogućnosti da se nedostaci monitora ispravljaju tako što DAC kartice ne radi linearnu konverziju već mu se mogu upisati korekcione krive koje umanjuju nedostatke monitora.

### Oštro da se posećes

Pored korektnog prikaza boja od kvaliteta DAC-a zavisi i oštrina slike. Ako je DAC slabijeg kvaliteta impulsi koje šalje monitoru na većim rezolucijama prestaju da budu pravougaoni i sve više se zaobljavaju. Kod zaista lošijih primeraka mogu čak da se pojavljuju i dodatne smetnje usled samooscilovanja ili „lepljenja signala“ na rubovima ovih impulsa. Takvi primerci su u poslednje vreme ipak retki. Za visok kvalitet DAC treba da izvršava što višu frekvenciju.

Pod istu kapu (usaglašavanje sa monitorom) spada i generator sinhro impulsa koji treba u pravo vreme monitoru da prosledi signal da katodni zrak pređe na iscrtavanje nove linije (*horizontal sync*) ili da počne sa ponovnim iscrtavanjem ekrana (*vertical sync*). Monitori su vrlo čudne biljke (pogotovo oni jeftini) pa će vam se često desiti da se pri promeni moda slika pomeri ili čak izađe sa ekrana. Što je monitor jeftiniji (stariji) ovaj problem je izraženiji pa je mogućnost menjanja horizontalne i vertikalne frekvencije radi centriranja slike na ekranu veoma poželjna.

### Ljuljaj me nežno

Sa stanovišta oštine slike poželjno je da frekvencije piksela, linije i ekrana budu što stabilnije pa su u prve SVGA kartice ugrađivani kri-

ke. Kasnijim razvojem stabilnijih PLL kola korišćenje kristala svelo se na minimum (1).

Funkcije DAC-a i takt generatora obično su objedinjene u jednom čipu koji se opet, eto, naziva DAC. Jedan od DAC-ova sa najoštrijom i najstabilnijom slikom je „ATIjev“ 68800 koji se ugrađuje u sve kartice ovog poznatog proizvođača. Pored njega na ceni je i „Brooktree“ koji se ugrađuje u čuvene „Targa“ kartice ali sve češće i u obične grafičke kartice za PC, a često ćete naći i „Sierra“ ili „Texas Instruments“ čipove.

Na drugoj strani je čitav niz „niskobudžetnih“ kartica koje sve, do sada nabrojane, funkcije objedinjuju na jednom jedinom čipu. Kvalitet DAC-ova kod ovih kartica obično nije na nivou kartica sa odvojenim komponentama ali su zato najčešće mnogo jeftinije, a dobar primer je poznata serija firme „Cirrus Logic“ CL542X. Na sreću, danas ćete retko naići na karticu koja je toliko nestabilna da se slika ljulja. Ako vam se to ipak desi, u pitanju je, verovatnije, monitor.

### A gde je tu slika?

Neophodna komponenta svake SVGA kartice je i memorija u kojoj je smeštena slika. Od količine ove memorije zavisi maksimalna rezolucija i broj boja. Kartice sa 512 KB memorije obično mogu da prikažu rezoluciju 800 x 600 u 256 boja i 1024 x 768 u 16 boja.

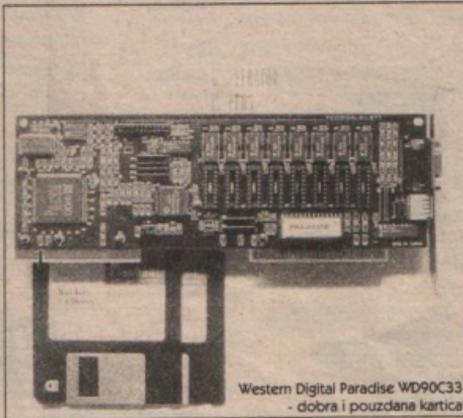
Sa jednim megabajtom možete očekivati 800 x 600 u HiColoru (32768 ili 65536 boja), 1024 x 768 u 256 boja i 1280 x 1024 u 16 boja. Teoretski, moguća je i rezolucija od 1600 x 1200 ali još uvek je prilično mali broj kartica koje podržavaju ovu rezoluciju. Neke kartice mogu da se opreme i sa više memorije.

Većina kartica za smeštanje slike koristi standardnu DRAM memoriju (*Dynamic RAM*) ali treba naglasiti da se većina skupljih i kvalitetnijih primeraka isporučuje sa dvočrednom ili VRAM (*Video RAM*) memorijom čija je osnovna karakteristika da svakom pikselu može da se pristupi sa dve strane. Jedna strana obično je rezervisana za DAC koji ispuca piksele na ekran dok se druga strana koristi da bi glavni procesor ili grafički čip promenio vrednost ovog piksela. Tako su kartice sa VRAM-om uvek brže jer DAC pril-

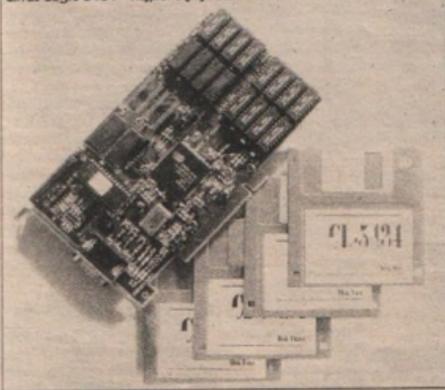
kom iscrtavanja piksela blokira pristup običnoj memoriji.

### Pod razno

Sve ostale karakteristike kartice spadaju u fakultativne ali neke od njih mogu znatno da vam olakšaju život. Pomenuti „ATIji“, na primer, sve podatke o centriranju slike za pojedine modove spremaju u EEPROM memoriju na sa-



Cirrus Logic 5434 - najpovoljniji odnos cene i kvaliteta



stali kao veoma stabilni davači takta. Za razne rezolucije korišćenje je više kristala pa autorov rad iznosi četiri kristala na jednoj Tseng Labs ET3000 kartici. Na žalost, takve kartice nisu imale nikakve mogućnosti centriranja sli-

me kartici pa je tako kartica, nakon podešavanja, uvek odlično usaglašena sa monitorom i ne moraju da se pozivaju neki servisni (ili nedajbože TSR) programčić koji će se pozabaviti ovim problemom.

Neke kartice u istu svrhu koriste DIP prekidače koji se obično nalaze uz monitorski konektor ali, istini za volju, odatno to nismo videli. Pored toga, ovakvo rešenje samo obezbeđuje informacije tipa da li je su neke rezolucije *interlaced* ili *noninterlaced* i ne omogućavaju neko finije podešavanje.

Opcioni deo kartice je *edge* ili *VESA* konektor (razlikuju se po obliku - *edge* je deo štampane ploče, a *VESA* je „igličasti“ 26-pinski konektor) koji služe za povezivanje VGA kartice sa nekom drugom video karticom kao što su *PAL/NTSC video koderi*, eksterni davači klocka ili *video overlay* kartice (*Video Blaster*, *Video Galaxy*...). U normalnom radu ovi konektori vam uopšte nisu potrebni ali ako nabavite neku od ovih dodatnih kartica gorke ćete zažaliti što na vreme niste obratili pažnju.

• • •

To su, uglavnom, karakteristike koje možete očekivati od novijih SVGA kartica. U novije vreme sreću se, na primer, kartice sa poboljšanim video performansama ili kombinovane grafičko-zvučne kartice ili čak kartice sa već ugrađenim *video overlay* ili *PAL/NTSC koder* mogućnostima. Nabavka ovakvih kartica ipak je proizvod specifičnih potreba kojima se ovde nećemo baviti.

Voja GASIĆ

# Nova slika na vašem monitoru

Recept gospodina Smajića je veoma delotvoran: „Prodavcu, kao protivvrednost, ponudite svežanj konvertibilnih novčanica. Kvalitet tako dobijene kartice obično odgovara debljini ponuđenog svežnja”

**P**ako među članovima naše redakcije ima i takvih koji tvrde da je grafička kartica bez *True Color* kao i žaba bez bicikla predlažemo da ipak razmislite o unapređenju vašeg grafičkog subsistema. Čak i ako se ne bavite grafički intenzivnim aplikacijama, razvoj *Windowsa* i verovatno

ukidanje *DOS-a* nateraće vas da promenite grafičku karticu ako ona već predstavlja „usko grlo” vaše konfiguracije.

Prethodno ipak pogledajte da li pare dajete za brzinu, kvalitet slike ili dodatni komfor. Idealno bi bilo da karticu isprobate all, na žalost, kod nas nije baš raširena lepa svetska praksa da vam prodavac vrati pare ako u roku od sedam dana (ili čak mesec) utvrdite da to nije kartica za vaše potrebe.

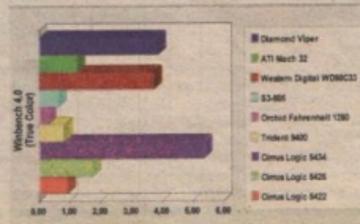
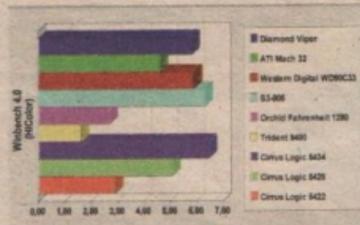
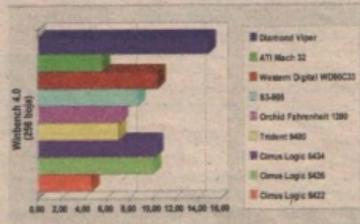
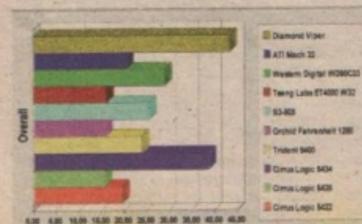
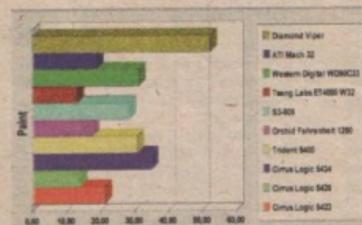
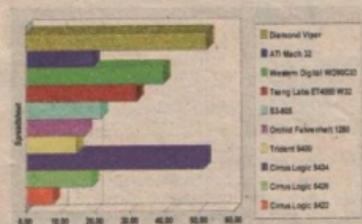
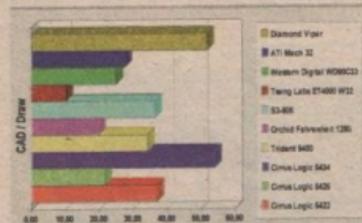
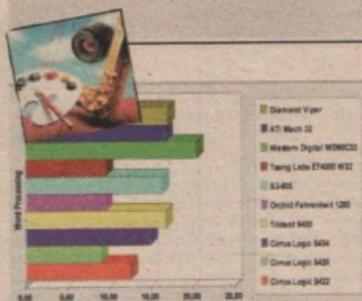
## Prevlast mediokriteta

Domaći prodavci izabrali su zato mnogo lakši put i nude samo „proverene” stvari. Kako je kod domaćeg kupca cena presudna kategorija, vrlo teško se nalazi bilo šta sem odmočenih „Cirrus Logic” proizvoda. Vrlo je teško prigrvoriti takvom izboru jer se radi o dosta dobrim karticama kojima je veoma teško naći konkurente u istom cenovnom rangu. Ipak smo pronašli nekoliko zanimljivosti koje će vam možda pomoći da, prema svojim potrebama, pronađete sliku za svoj ekran.

Za testiranje smo koristili uobičajene programe *Winbench 1.2* i *Winbench 4.0* all, zbog poznatih problema sa tumačenjem testova, saopšticećemo vam i „odokativne” rezultate. U rezultatima se takođe ne vide dodatne pogodnosti koje kartica pruža, stabilnost u radu, kvalitet slike i poznata osobina „sve je savršeno ali nešto mi tu smrdi”.

## Cirrus Logic 5422/5424

Jedna od retkih kartica koje možete kupiti u *ISA* varijanti pa stoga zaslužuje sve preporuke ako imate *386-icu*. Sa novim drajverima (verzija 1.40) radi veoma pouzdano i jako brzo pa je pod *Windowsom* pokazala i bolje rezultate od nekih „ezbiljnijih” konkurenata. U nedostatke mo-



Winbench 1.2 u rezoluciji 800 x 600 sa 256 boja

Winbench 4.0 - malo drugačije ocene od Winbanch



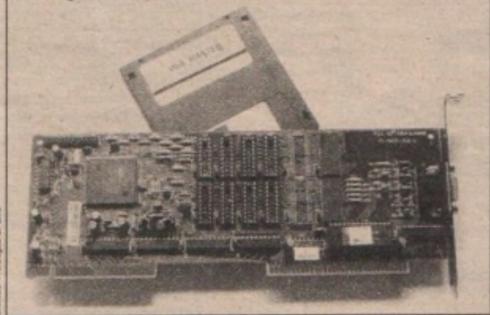
Čošk Redakcije koji iz milošte nazivamo „Laboratorija“

že da se ubroji veoma mali izbor frekvencija osvežavanja i relativno neostra slika ali za 130/160 maraka (512 KB/1 MB) teško je očekivati nešto bolje.

### Cirrus Logic 5426/5428

Mlađe sestre prethodne kartice uglavnom daju bolje rezultate, ne toliko u testovima koliko „na oko“. Na žalost ima mnogo primedbi.

### Cirrus Logic 5426 - jeftino VLB rešenje



Novi drajveri za Windows (v1.41) ne slažu se najbolje sa GDI-jem pa daju čudne rezultate sa rasterima u Corel-u (neoprostivo). Zato smo se vratili na drajvere 1.32B koji su, opet, prilično sporiji. Dodajmo očajne ADI drajvere za novi AutoCAD i 3D Studio za model 5428 pa ako karticu uzimate zbog toga pre se odlučite za model 5426 za koji su, uz 3D Studio 3.0, priloženi vrlo pristojni „Vibrant“ drajveri. Cena - malo veća nego za 5422.

### Cirrus Logic 5434

Po merenju Wintacha ova kartica jedva malo zaostaje za brznim šampionom iz našeg testa (Diamond Viper). Winbench joj je, pak, dodelio prvo mesto. U početku smo bili malo skeptični zbog „Cirrusove“ loše reputacije da pravi „kartice prilagodene testovima“. Odokativna merenja

potvrdila su izuzetne performanse naročito kada se pređe na veći broj boja. Za razliku od prethodnica pokazuje dobre rezultate i u tekstualnim aplikacijama. Mana - nismo videli da se pravi u VLB verziji pa ćete morati da kupite PCI ploču. Cena od 350 maraka za ovakve karakteristike je izuzetno niska čak i kada se doda razlika između VLB i PCI ploče.

### Trident 9400

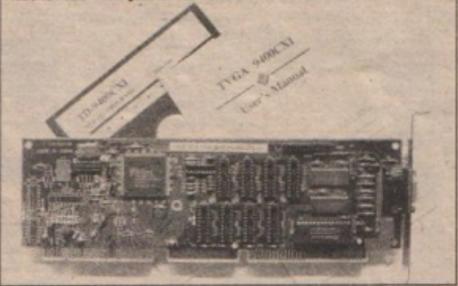
Dosta pristojna kartica u svom cenovnom rangu (trebalo bi da je jeftinija od „Cirrusa“). Slika je prilično stabilna i podesiva ali, na žalost, uz pomoć TSR programčića koji bespovratno kilobajta vaše memorije. Vrlo pristojne karakteristike u modovima od 256 boja neobjašnjivo se gube kada se pređe u HiColor ili True Color. Ako vam je rad u 256 boja dovoljan kartica će vas sasvim zadovoljiti.

milosrdno pljunu. „Odo-kativna“ metoda smešta ovu karticu dosta visoko jer daje osećaj velike brzine (ma šta rekli testovi). Dosta velika mana je prilično velika mušičavost kartice pri usaglašavanju sa pojedinim pločama, pa bismo preporučili da je obavezno probate pre nego što je kupite. Ako radi „iz prve“, sigurno ćete dugo biti zadovoljni. Za pohvalu je i skorašnje sniženje cene. Izuzetno dobre rezultate daje u HiColor modovima.

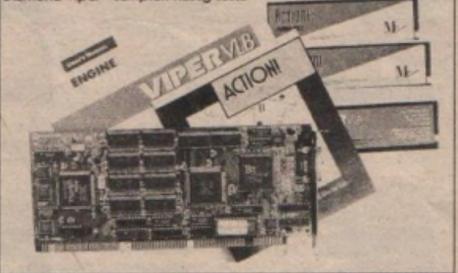
### Tseng Labs ET 4000 W32

Jedna od kartica koja na testovima daje prilično loše rezultate koje praksa demantuje. Daje veoma ostru, dobru i stabilnu sliku i dobro se snalazi sa velikim brojem boja što joj daje dobre preporuke za 3D Studio. Na žalost, nismo probali reviziju W32p namenjenu PCI karticama koja je u stranju štampi pokupila dosta komplimentata. Mane - jedna od retkih kartica ovog ranga koja nema servisne programčiće za promenu rezolucije i broja boja u Windowsu.

### Trident 9400 - vrlo jeftina VLB kartica



### Diamond Viper - šampion našeg testa



### Orchid Fahrenheit 1280 (S3 - 911)

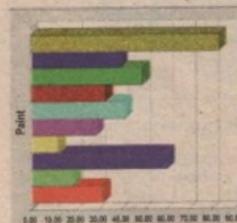
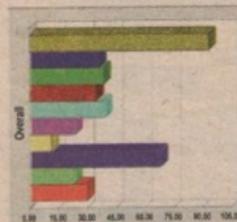
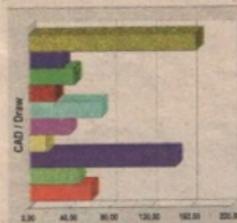
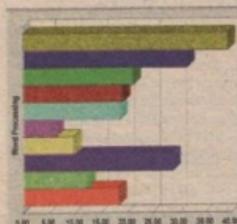
U vreme kada se pojavio, Chip S3-911 bio je prilično revolucionaran. Sada je situacija znatno drugačija i karakteristike ove kartice deluju dosta bedno. Uprkos tome, ponekad ume da iznenadi dok ne počnete da radite u True Coloru. Ako vam je potrebno 16 miliona boja bolje da je zaboravite. Naravno, ako imate ISA kompjuter još umek je bolja od raznih Tridenta 8900 ili OAK-a.

### S3 - 805

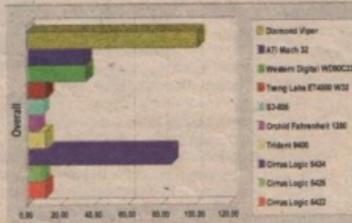
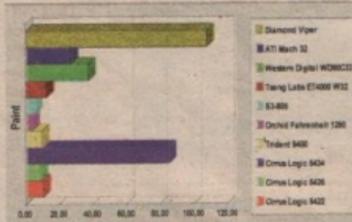
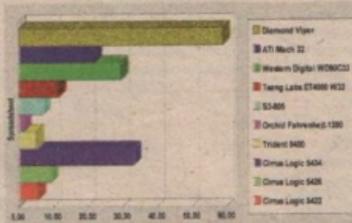
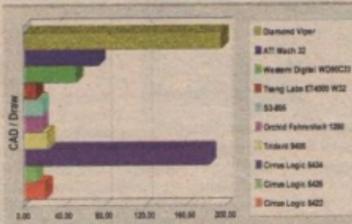
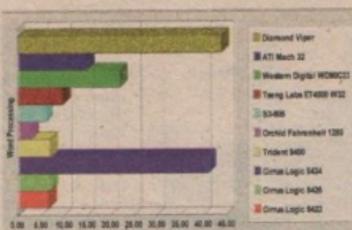
Kartica sa najraznovrsnijim rezultatima testova. Test programi je čas pohvale, a čas ne-

### Western Digital WD90C33

Brzo, lepo i pogodno za rad. Po karakterističama rame uz rame sa „ATI-jem“ Mach 32 (izgleda ipak malo zastarelim). Ima neke dodatne pogodnosti koje krase mnogo skuplje kartice kao što su system ili device keširanje fontova, izbor algoritma za crtanje linija... Po karakteristikama je slična sa karticom S3 - 805 ali



Wintach 1.2 u Hi Color režimu (65536 boja)



Wintach 1.2 u True Color režimu ( 16777216 boja)

uvek radi „iz prve“ i daleko bolje se snalazi sa *True Color* modovima. Mana - u originalnom pakovanju pogrešno je snimljena disketa sa drajverima za *Windows* pa smo morali da ih „Jurimo po gradu“. Ozbiljnije zamerke zaista se ne mogu staviti.

### ATI Mach 32

Iako je ovo kartica iz prethodne „ATI-jeve“ generacije teško da ćete naći bolju varijantu za *ISA* mašine. *ATI Mach 64* je mnogo (mnogo, mnogo) bolji ali smo bili tvrda srca i ograničili se samo na kartice koje smo mogli da probamo na istoj konfiguraciji. Uz ime „ATI“ uvek ide savršeno oštra i stabilna slika koju možete usaglasiti sa svakim monitorom. Virtualni desktop i promena moda bez izlaska iz *Windowsa* počeli su sa ovim modelom. „Mercedes“ među grafičkim karticama. Nije uvek najbrži ali je sigurno najpouzdaniji i najudobniji.

### Diamond Viper

Kartica koja krije čuveni čip „Weitek“ *Power 9000*. Izuzetna brzina, ujednačene karakteristike i dovoljan komfor. U svim operacijama je „za dlaku“ brža od direktnog brzinskog konkurenta *Cirrusa 5434*. Na žalost, za tu istu dlaku platite priličnu razliku u ceni - *Viper* košta 350 dolara u Americi, a *Cirrus 350* maraka u YU. Eto.

To bi, otprilike, bio pregled onoga što se trenutno moglo naći na našem tržištu. Kao što vidite, preovlađuje osrednjost i svaku ozbiljniju kupovinu moraćete da najavite svom prodavcu. U svetu se, već neko vreme, prave kartice sa čipovima *Weitek Power 9100 + Video Power, S3 Vision 864 i 964*, najavljeni su i 128-bitni(!) čipovi #9 *Imagine 128, S3 Vision 868 i 968, Mach 128*, ali o tome budite lenji i razmislite o zameni *Tridenta 8900* bar nekim jeftinijim *Cirrusom*. Ima razlike, verujte nam na reč.

Voja GAŠIĆ

Zahvaljujemo se na pomoći kolegama iz firmi Adacom, Gama Electronics, Intel Computers, Mega Computers, Superior Meat, Šutić & Mikro Dizajn i T. M. Comp

# Računari u službi biznisa

Od svih domaćih fakulteta koji neguju informatiku i računarstvo, Fakultet organizacionih nauka je svakako jedan od najpoznatijih i to prvenstveno zahvaljujući svom aktivnom učešću u aktuelnim računarskim događanjima kod nas

Organizacione nauke zauzimaju značajno mesto u današnjem društvenom sistemu. Ljudi koji ih izučavaju bave se razvojem poslovanja, u čemu se u poslednjih par decenija intenzivno služe i računarima. Nije stoga čudno što Fakultet organizacionih nauka ima sopstvenu računarsku mrežu i što je povezan u gotovo sve značajnije računarske tokove i aktivnosti kod nas. Jedan od administratora te mreže, Pavle Peković, ispričao nam je ukratko čime se oni bave i šta imaju za cilj.

Na fakultetu postoje tri smera za koje se studenti opredeljuju posle završene druge godine studija. To su smer za menadžment, proizvodni i informacioni smer. Uprkos razlikama, svi se neumitno sreću sa računarima i aktivno ih koriste. Informacioni smer se bavi računarskom podrškom poslovanju, a od aplikacija najviše razvijaju baze podataka. Bave se i telekomunikacijama na nivou distribuiranih baza podataka, zatim spregom baza podataka i ekspertnih sistema, kao i statistikom. Sve bi se ukratko moglo opisati kao veza između informatike i biznisa.

Cela priča počinje sedamdesetih godina, kada je na Fakultet stigao praiistorijski PDP 11/70. Iako je za današnje pojmove on beskraino spor i neugodan za rad, tada je to bio sasvim solidan računar. Kasnije je premeta modernizovana nabavkom Honeywell X-40 sistema, koji je i dan

danas u upotrebi i pokazao se kao dovoljno brz da opslužuje potrebe osrednje grupe studenata odjednom. X-40 je, inače, dvoprocorska mašina koja ima dve paralelno vezane *Motorole 68020* i posebne procesore koji kontrolišu spoljne uređaje.

Posle toga su laboratorije Fakulteta odvojeno nabavljale PC računare za potrebe sopstvenih istraživanja. Pre nešto više od tri godine profesor Božidar Radenković došao je na ideju da sve te mašine poveže u mrežu radi olakšanja rada. Tako je oformljena interna mreža Fakulteta. Sledeći korak bio je povezivanje sa Elektrotehničkim fakultetom, koji je takođe umrežio većinu svojih računara. Zakupljena je telefonska linija između dva fakulteta i na nju su postavljena dva 2400 b/s modema preko kojih je išao TCP/IP protokol. Zbog te osobine mreže je dobila naziv *Beolnternet*, zahvaljujući sličnosti sa globalnom svetskom mrežom. Dalji razvoj mreže uslovio je neumitna unapređenja hardvera, tako da danas na toj liniji rade brzi 19200 b/s modemi. Takođe, Fakultet je nedavno iznajmio JUPAK priključak i preko pakete X.25 mreže namerala da pristupa inostranim sistemima.

Jedan od prvih servisa koji je prorađio je čuveni *FOV File Server*, najčuvača bazi *Public Domain* i *ShareWare* programa kod nas. Ono što je najznačajnije je da je pristup toj bazi potpuno besplatan i da svako ko nazove modемом (postoje dve javne linije na 14400 b/s) može nesmetano da skinе šta mu je potrebno. Još jedna jako bitna karakteristika jeste da je omogućeno slanje prave Internet pošte u svet, u čemu je mnogo pomogao administrator jednog Internet čvora u Kaliforniji (inače naš čovek). To se pokazalo naročito zgodnom opcijom kada je ove godine naša zemlja i zvanično dobila registrovan y domen, tako da su adrese postale mnogo jednostavnije i kraće; za razliku od nekadašnjih „kobasica“. Sve ove prednosti dovele su do toga da je masa ljudi zatražila naloge na centralnom računaru. Kako bi otvaranje takih naloga preopteretilo sistem, doneta je odluka da se na raspolaganje javnosti stavi još jedan računar, nazvan „osmeh“. Takođe, pošto su naloge najviše tražili studenti Elektrotehničkog fakulteta, za administratora je postavljen ondašnji student Radivoje Zonjić. Kako su želeli da se Osmeh razlikuje od dotadašnjeg sistema, kao jezgrov instaliran je *BSD Unix* koji je potpuno u javnom vlasništvu. Od interesantnih servisa ovog računara pomenimo muzičku bazu u kojoj se nalazi gomila tekstova pesama popularnih svetskih i domaćih bendova.

U Beolnternet su se kasnije povezali računari Elektrotehničkog fakulteta u Nišu, a planira se povezivanje i sa Novim Sadom. Oformljene su i domaće News grupe (ekvivalent konferencijama na BBS-ovima) preko kojih su korisnici počeli javno da diskutuju o raznim temama i zajednički traže rešenja raznih problema. U News grupe se povremeno prenose i zanimljive poruke iz svetskog *Usenet*a, ali se njihove grupe još ne mogu u celosti preuzimati zbog ogromnog broja poruka koje dnevno pristižu. Osoblje Fakulteta odlučilo je da ponudi saradnju i drugim sistemima kod nas, tako da sa Beolnternetom poštu razmenjuju i najveća mreža BBS-ova kod nas (SE-Net), zatim najveći domaći BBS (beogradski Sezam), firma MR-Systems i druge privatne firme, beogradska radio-stanica B-92, časopis „Vreme“ i mnogi drugi. Fakultet je i dalje otvoren za saradnju, tako da se sve zainteresovane firme ili pojedinci mogu javiti administratorima za bliže informacije.

Studenti Fakulteta računare uglavnom koriste za upoznavanje sa konceptom računarskih mreža. Elektropska pošta je, takođe, postala veoma popularna za međusobnu komunikaciju među studentima, a nekoliko asistenata i profesora drže i konsultacije preko elektronske pošte. Postoje i lokalne News grupe u kojima profesori objavljuju rezultate ispita i obaveštavaju studente o ispitnim rokovima. Radi se na tome da se i studentska služba umreži, kako bi studenti mogli da prijavljuju ispite računarom, kao i da računar postane osnovna alata za vođenje kolokupne evidencije, čime bi se znatno olakšao posao i studentskoj službi i studentima.

Pomenimo i to da se na Zlatiboru od 29. septembra do 3. novembra organizuje simpozijum na kojem će studenti prikazati svoje radove sa ciljem da pokažu kako se vodi naučno-istraživački rad. Među ovim radovima prikupljeno je dosta onih koji su direktno vezani za samu mrežu.

Po rečima gospodina Pekovića, cilj je da sve što se postigne bude dostupno što širem krugu ljudi. Kako je Fakultet neprofitna organizacija, pristup je trenutno potpuno besplatan, a kako su ekonomski uslovi prilično loši, nabavka nove opreme se vrši uglavnom putem sponzorstva od strane domaćih računarskih firmi.

Fakultet organizacionih nauka je primer kako se sa puno volje i od naitzged skromnih početaka može postići mnogo. Dobro je što to nije usamljen primer - što se više ljudi i organizacija bude angažovalo, to je sve veća i veća šansa da i Jugoslavija konačno postane ime u svetskim računarskim domena.

Slobodan POPOVIĆ

**GM COMPUTERS**  
 PC 386SX40... 1180  
 PC 386DX40... 1230  
 PC 486DLC40... 1330  
 PC 486DX40... 1590  
 PC 486DX2/66... 1690  
 Pentium/60/8Mb... 3060

Konfiguracije: HDD 120, FDD 3.5",  
 VGA Mono, MiniTower, 1Mb Ram

### Komponente:

Ploca 386SX40.....	140
Ploca 386DX40/128 cache.....	190
Ploca 486DLC40/128 cache.....	290
Ploca 486DX40/256 cache.....	350
Ploca 486DX2/256 cache.....	650
PENTIUM 60/256 cache.....	1500
Fax/modem MNP int. soft/hard.....	130/160
Fax/modem hard MNP5 14400.....	300
ručni skener GENIUS C/B.....	280
Sound Blaster 8bit/16bit.....	130/240
Filter za monitor 12"-15" STAKLO.....	40
Joystick PC SAITEK MEGAGRIP3.....	50
Diskete 5.25" 1.35" HD.....	1.2/1.8
Co-Pro 387/487/33/40.....	60

**za OSTALO POZOVITE !!!**

**tel/fax:011/4893716**

# Kraj svih interfejsa?

**M**oderni računari su projektovani kao otvorene mašine, u tom smislu da se mogu proširivati i da se na njih mogu priključivati najrazličitiji periferni uređaji koji vrše određene specifične funkcije. Rezultat toga je gomila raznih konektora i standarda za povezivanje koji su se tokom godina nakupili na pozadini računara i koji su međusobno nekompatibilni. Pogledajte samo zadnju stranu nekog PC kompatibilca - video priključak, RS232, Centronics, Game port... Kada tome dodamo i potencijalne priključke mrežnih kartica i eksterne izlaze SCSI kontrolera, postaje jasno kolika tu zbrka vlada.

Sada je Apple odlučio da tome stane na kraj i međunarodnom IEEE Komitetu predložio novi standard kojim bi se zamenili svi postojeći interfejsi. Standard je nazvan *P1394*, a poznat je i kao *Firewire*. Namera proizvođača je da napravi interfejs na koji bi se priključivali svi postojeći periferni uređaji, od najzastupljenijih kao što su diskovi i štampači, preko skenera, CD-ROM-ova i modema, do uređaja koji su i do sada jako retko priključivani na računare, kao što su video-rikorderi, muzički stubovi i ostali Hi-Fi uređaji, televizori itd.

## Left mouse button for microwave

Apple čak ide i toliko daleko da pominje i belu tehniku (frižidere, mašine za pranje itd.). Ideja je slična onoj iz futurističkih SF filmova - ceo stan je povezan sa računarom i korisnik samo treba da klikne mišem na ikonicu i uključuje boiler u kupatilu. Sama ideja je jako lepa, ali očigledno je daleko od ostvarenja, bar što se tiče širokih narodnih masa.

Međutim, ideja o zameni svih standardnih interfejsa nije loša, a nije ni neostvariva. Najbliži današnji interfejs, *SCSI-2 fast-and-wide*, prenosi maksimalno 20 MB u sekundi, što se pokazalo kao nedovoljno u odnosu na moderne procesore koji prenose i do dvadesetak puta više svojim magistralama. Da diskovi i ostale jedinice masovne memorije ne bi bili usko grlo i uspora-

**Kada neka manja firma predloži novi standard za koji pompezno najavljuje da će zameniti sve postojeće, onda se to obično uzme kao dobra šala. Međutim, kada tako nešto predloži Apple, a podrži Texas Instruments, onda to treba shvatiti prilično ozbiljno...**

vali računar u celini, *Firewire* nudi brzine od 100, 200 i 400 Mbita u sekundi. Manje brzine namenjene su CD-ROM-ovima i ostalim „sporijim“ uređajima, dok su one najveće rezervisane za diskove, koji predstavljaju i najkorišćenije uređaje u celom sistemu.

## Manje priključaka - manje kablova

Naravno, nije samo SCSI ono što treba da bude zamenjeno. *Firewire* bi trebalo da zameni i serijski i paralelni port i tako omogući univerzalni priključak za svaki uređaj koji se na tržištu može naći. Uređaji bi se vezivali redno, jedan preko drugog, a na jedan konektor na računaru moglo bi se priključiti do 63 uređaja, a trenutni standard omogućava maksimalno tri *Firewire* konektora na jednom računaru.

Da stvar bude još lepša, sve bi to trebalo da se ostvari jeftinim šestopolinim konektorima od kojih čak dva otpadaju na napajanje (kako uređaji ne bi morali da imaju svoju steno), a četiri ukrštene žice služe prenosu podataka. Sve žice su dobro oklopljene i međusobno ometanje vodova bi trebalo da bude potpuno zanemarljivo.

Sve to zvuči jako lepo, ali sam interfejs ne vredi ništa bez periferija koji bi je podržavali. Za sada je Texas Instruments napravio čipove koji kontrolišu ceo saobraćaj preko *Firewire* interfejsa.

## Isto to, ali IBM

**A**pple nije jedina firma koja smatra da je SCSI-u odzvonilo. IBM takođe ima svoj standard koji pretenduje da ga zameni. Standard se zove *Serial Storage Architecture (SSA)* i nudi bolje performanse i od SCSI-ja i od *Firewire*. Za razliku od Appleove varijante, SSA nije toliko generalizovana. IBM cijeli prvenstveno na jedinice masovne memorije (diskove, CD-ROM-ove itd.), a njime je moguće povezati i servere i radne stanice u lokalnim mrežama. Prelazak sa SCSI-ja na SSA je, kako kažu u IBM-u, bezbolan, a SSA nudi i dodatne signale za sinhronizaciju uređaja, koji su potrebni da bi se više jedinica tretiralo kao jedna. Konkretno, moguće je povezati nekoliko hard diskova tako da ih računare sve tretira kao jednu veliku partiju. Najveća brzina koju SSA postiže trenutno je 80 MB u sekundi, s tim da se radi na udvostručavanju te brzine.

IBM je pozajmio neke ideje od Applea, kao što je izgled konektora. Naime, i SSA ima četiri žice za prenos podataka, a kao konektor se koristi standardan devetopolni minijastur D konektor. Sam SSA nije apsolutna konkurencija *Firewire*, jer IBM ne namerava da na njega povezuje belu tehniku, ali u domenu mreža i jedinica masovne memorije tržište će očigledno morati da se odluči za jedan od ova dva standarda.

sa. Pominje se i Cirrus Logic, firma koja isporučuje dosta svojih čipova Appleu, ali se njihovih zvaničnici još drže na ledu i odbijaju da kažu ista o tome.

## Ostaje da se vidi

Vizionarske ideje poput ove u početku uvek izazivaju negodovanje, ali ovakav standard bi i olakšao povezivanje periferija učinišći da korisnik ne mora da razmišlja o interfejsu koji mu je potreban, i pojedinih cenu samih računara, jer je konektor sa šest pinova jeftiniji od dosadašnjih priključaka sa 25 ili 50 nožica (u slučaju SCSI-2). Takođe, instalacija jednog interfejsa sa svojom logikom daleko je jeftinija od instaliranja nekoliko interfejsa od kojih svako zahteva posebne čipove za kontrolu.

*Firewire* će se za sada ugrađivati u Appleove računare (prvenstveno u *Power Macintosh*) samo kao dodatni konektor pored standardnih, a kada mu popularnost dovoljno naraste, polako će istiskivati ostale interfejsa. Ideja svakako zvuči primamljivo, a nama ostaje samo da posmatramo kako će biti realizovana.

Preodio Slobodan POPOVIĆ  
(Personal Computer World)



# Commodore: dan posle

Bankrot bivšeg giganta još uvek zaokuplja javnost.  
Prenosimo najnovije informacije iz britanske štampe.

Par meseci nakon kolapsa „roditeljske“ kompanije stacionirane u Americi, „Commodore UK“ je otkrio „Amiga Formatu“ da se već odvijaju pregovori o kupovini Commodore-a od njegovog evropskog ogranaka (1). Ako se to ispostavi tačnim, ne samo da će se „Commodore“ pretvoriti u britansku kompaniju (Britanija je uvek bila i najveće tržište Amiga

Amige da se pripreme za par iznenađenja koja će biti prezentirana javnosti na sajmu „European World of Amiga“ u novembru. Da li je pri tome mislio baš na A1800 ostaje nejasno ali nezavisni posmatrači ocenjuju da bi taj sajam bio perfektna odskočna daska za novu mašinu.

Vesti se tu ne zaustavljaju, naprotiv. U krugovima nekoliko poznatih kompanija za razvoj

Upoređenje cena nekih Amiga konfiguracija tokom proteklih godinu dana (sve cene su date u funtama, A4000/030 ima hard disk od 80 MB i 4 MB RAM-a, dok A4000/040 ima 120MB i 6MB respektivno):

	A1200	A1200+80MB	A4000/030	A4000/040	CD32
9/93	279	479	1079	1989	
5/94	269	429	989	1589	279
8/94	279	429	939	1539	239

prim.priř.) već će verovatno i linija Amiga računara biti nastavljena.

Veruje se da je ponuda od strane firme „Commodore UK“ samo jedna u nizu koje su podnete „Commodoreovim“ likvidatorima. No veruje se isto tako da je, sem te ponude, samo još jedan potencijalni kupac izrazio želju da nastavi razvoj Amiga linije.

Posle „Commodoreovog“ kolapsa, njegova britanska podružnica je nastavila koliko-toliko uspešan rad. Iako su slično pokušale da urade i podružnice u Italiji, Kanadi, Nemačkoj i Škandinaviji, one su se suočile sa nedostatkom zalih, delova i novca pa se očekuje da i one proglaše svoju neizvodnost. Ako se ostvari namera „Commodore UK“, tada će se verovatno ukinuti praksa pravljenja filijala širom sveta, već će se headquarters nalaziti u mestu Maidenhead, Berkshire, ali će deo za razvoj i istraživanje biti i dalje smešten u USA.

U očekivanju konačnog ǰazrejenja vlasničke transformacije, u „Commodoreu“ planiraju i nove modele. No, modova mašina koja će se zvati ili A1400 ili (što je verovatnije) A1800 praktično predstavlja A1200 sa ugrađenim CD-ROM drajvom. Cena takve mašine bila bi 399 funti (što je pre godinu i po bila i početna cena A1200). Izvori bliski kompaniji tvrde da je rad na toj mašini završen neposredno pre nego što je „Commodore US“ bankrotirao. Ipak, taj model gotovo.

Stopotono neće ugledati svetlost dana pre definisanja statusa kompanije. „Commodore“ se svakako nada da će to biti pre Božića.

Vatru je rasplamsalo i nedavno odbijanje šefa za marketing „Commodore UK“ da komentariše vesti o A1800. Umesto toga, on je poručio korisnicima

Amiginog softvera i hardvera, govori se o revolucionarnom Commodoreovom proizvodu: Amiga kartica za PC (11). Takva kartica bi omogućila svakoj 486 konfiguraciji potpunu kompatibilnost sa Amigom, dopuštajući vlasnicima PC-a da pokrenu

na primer LightWave ili ADPro. Iako deluje kao potpuno novitet, već su i Panasonic i Atari najavili da će 3DO odnosno Jaguar „uobličiti“ u PC karticu i ponuditi PC tržištu. Ako se ovim glasinama može verovati, „Commodore“ ne namerava

da zaostane za njima: ne samo da kartica treba da ponudi pun multitasking između PC operativnog sistema i Amiginog hardvera (7), već bi bila zasnovana na dovršenim AAA grafičkim čipovima. Ako se zna da je taj set čipova gotovo spreman, ocenjuje se da bi takva kartica predstavljala i jednu od najmoćnijih grafičkih kartica za PC. Evo i nekoliko ovomesečnih tračeva:

1. „Amstrad“ je još u trci za kupovinu „Commodorea“. Prema jednom izvoru, Amstrad je pozvan nazad na pregovore od strane „Commodorea“, zbog povećane ponude Alana Šugera. Glasine kažu da bi „Amstrad“ želeo da izbac A1200 sa AAA setom pre Božića (da li to znači da će kao nekad Celzi sada Totenhem nositi „Amiga“ na dresovima 7).

2. „Samsung“ se potpuno povukao iz pregovora. Veruje se da je „Commodore“ obustavio pregovore kada je postalo jasno da „Samsung“ želi samo da uzme tehnologiju za svoje proizvode, a ne nastavak proizvodnje i podrške Amiga računara.

3. „Commodore“ se sprema da izbac CD32 sa dosta bržim procesorom i AAA grafikom da bi prihvatilo izazov novih konzola koje spremaju Sega, Nintendo i Sony.

4. „Commodore“ namerava da obnovi proizvodnju PC linije, pri čemu bi sve konfiguracije imale i opisanu Amiga karticu.

Priredio Đorđe Vulović  
Izvor: Amiga Format

## Ćirilica i informacione tehnologije

# O ćirilici metodično

Kako primenjivati ćirilicu u računarskoj tehnologiji i ima li tu za nju mesta?  
Rešavanju ovog problema pristupali su mnogi, a kao korak napred održan je i stručni skup posvećen baš ovoj temi

19. do 21. septembra u Srpskoj akademiji nauka i umetnosti održan je stručni skup „Ćirilica i informacione tehnologije“ posvećen prvenstveno problemu korišćenja ćirilice na računaru. Tim povodom razgovarali smo sa Dr Željkom Vučinićem, predsednikom organizacionog odbora, koji nam je ukratko ispričao najvažnije detalje vezane zašam skup. Slučaj je htio da se ove godine proslavlja 500 godina od štampanja prve južnoslovenske i ćirilike knjige na ovim prostorima, *Oktoihva prvoglasnik* u Obodskoj štampariji koja je osnovana po nalogu zetskog gospodara Ivana Crnojevića i njegovog sina Đurda. Majstor-štampar koji je radio ovi i još četiri knjige bio je Jeronamah Makarije koji je tako ostavio jedan od najvećih spomenika našoj kulturi i istoriji. Takođe, prošlo je već 10 vekova od nastanka prvog otkrivenog ćirilčkog zapisa na našoj teritoriji, koji je nastao još u vreme prosvetiteljskog rada Ćirila i Metodija.

Skup se sastojao od nekoliko desetina predavanja, od kojih je većina bila posvećena standardima za zapisivanje ćirilčnih tekstova na računaru, ali je bilo i o onih posvećenih drugim temama. Od tih drugih izdvojićimo bismo prvenstveno predavanja posvećena samoj ćirilci, njenom nastanku, razvoju i tipografiji. Pored njih, bilo je tu i predavanja o raznolikosti softveru (bazama podataka, OCR programima, korekto-

rima teksta itd.), a nisu izostale ni rasprave koje su se vodile na dva okrugla stola. „Standards, pisma i informacione tehnologije“ i „Nauka i jezik“. Uvodno predavanje pod nazivom „500 godina prve štamparne knjige na našem tlu i deset vekova ćirilice“ održao je Akademik Mitar Pešikan.

Kao što je već pomenuto, najviše reči je bilo o standardima za zapis ćirilice. Dosta diskusije je bilo i o sadašnjem standardu, IJIS U.B.015, koji ima određene prednosti, ali i brojne mane. Primiceno je, ne bez određene sete, da je naš jezik u poslednjih par desetina godina primio gomile stranih reči od kojih su neke jako „nesrećno“ transkribovane. Ovo je ocenjeno kao potencijalna opasnost za naš jezik, tako da bi trebalo što pre izdati jedan stručni rečnik informatike u kome bi sve te reči bile sakupljene, izdate u pravilnom obliku ili zamenjene našim ekvivalentima (ukoliko je to moguće).

Ovaj stručni skup samo je jedan mali korak u sveobuhvatnom rešenju problema koji su na njemu izneti. On se može oceniti kao dobra polazna tačka za ukidanje sadašnjih kvazi-standarda i uvođenje jedinstvenog standarda kako bi se omogućilo međusobna komunikacija između svih ljudi koji su obavezni ili prosto žele da koriste ćirilicu u onome što pišu i rađe, a rađe to pomoću računara.

Slobodan POPOVIĆ

<b>386 DX-40MHz</b>	<b>VLB 486 DX-40MHz</b>	<b>VLB 486 DX-50MHz</b>
RAM 2Mb, 128Kb KEŠ FD 1.44 Mb HD 215 Mb 12ms SVGA 512Kb 14" SVGA MONO MONITOR MINI TOWER, TASTATURA	RAM 4Mb, 256Kb KEŠ FD 1.44Mb HD 420 Mb 12ms 32 bit VLB IDE 32 bit VLB SVGA 1Mb 14" SVGA KOLOR MONITOR MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ	RAM 4Mb, 256Kb KEŠ FD 1.2Mb + 1.44Mb HD 420 Mb 12ms 32 bit VLB IDE 32 bit VLB SVGA 1Mb 14" SVGA KOLOR MONITOR MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

<b>DISKHOVI</b>	HARD DISK 215 Mb 12ms WD	390
	HARD DISK 420 Mb 12ms, WD	490
<b>KARTICE</b>	HARD DISK 1080 Mb 9ms SCSI, CONNER	1390
	FD 1.2Mb / FD 1.44Mb	110 / 80
<b>SVGA</b>	CD ROM DOUBLE SPEED, MITSUMI	350
	DAT STREAMER 2Gb SCSI, CONNER	1750
<b>RAZNO</b>	16 bit IDE / 32 bit VLB IDE	40 / 60
	32 bit VL BUS SCSI / SA 128 Kb KEŠ-a	300 / 450
<b>PRINTERI</b>	ETHERNET 16 bit NE 2000	100
	INT.FAX MODEM - MNP5 HARD. / 14400 BODA	160 / 290
<b>POČE</b>	EXT.FAX 14400 + MODEM 19200 - MNP5 HARD.	390
	SOUND BLASTER PROLINK 16bit STEREO, ZVUC, SLUŠ, MIC.	280
<b>RAZNO</b>	SVGA 14" MONITOR 1024x768 MONO / KOLOR	300 / 600
	SVGA 17" KOLOR MONITOR 1280x1024 RAVAN EKTRAN L.R.	1950
<b>POČE</b>	TRIDENT 512Kb	90
	CIRRUS 5422 - 512Kb / 1Mb - WINDOWS AKCELERATOR	130 / 160
<b>POČE</b>	32 bit VLB CIRRUS 5428-1Mb / S3-1Mb	180 / 230
	VIDEO BLASTER PROLINK, TUNER, 1Mb	650
<b>POČE</b>	386 DX-40 MHz, 128Kb KEŠ	200
	VLB 486 DX-40 MHz, 256Kb KEŠ	490
<b>POČE</b>	VLB 486 DX-50 MHz, 256Kb KEŠ	690
	VLB 486 DX2-66 MHz, 256Kb KEŠ	690
<b>POČE</b>	VLB PENTIUM 60 MHz, 512Kb KEŠ	1640
	VLB PENTIUM 90 MHz, 512Kb KEŠ	2540
<b>POČE</b>	LASER HP IV-L 300x300	1850
	LASER HP IV-PLUS 600x600 / RAM 4Mb	3500 / 350
<b>POČE</b>	A4 EPSON LQ 100 / LQ 570 - 24 PINA	580 / 880
	A3 EPSON FX 1170 / LQ 1070 - 24 PINA	1190 / 1290
<b>POČE</b>	MEMORIJE SIMM 1Mb / 4Mb	75 / 280
	MEMORIJE 64bit SIMM 4Mb / 16Mb	330 / 1300
<b>POČE</b>	KOPROCESOR 387DX-40MHz	100
	MINI TOWER - 200 W	60 / 90
<b>POČE</b>	TASTATURA / SA KLIKOM	150
	MIŠ - MICROSOFT KOMPATIBILAN	40
<b>POČE</b>	SKANER GENIUS - 800 DPI MONO / KOLOR	280 / 750
	SKANER GENIUS KOLOR A4 - 1200 DPI / 2400 DPI	2200 / 3300

**586-60/90 MHz**

<b>VLB 486DX2-66MHz</b>	<b>VLB PENTIUM 60MHz</b>	<b>VLB PENTIUM 90MHz</b>
RAM 4Mb, 256Kb KEŠ FD 1.2 Mb + 1.44 Mb HD 420 Mb 12ms 32bit VLB IDE 32bit VLB SVGA 1Mb 14" SVGA KOLOR MONITOR MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ	RAM 4Mb-64bit, 512Kb KEŠ FD 1.2 Mb + 1.44 Mb HD 420 Mb 12ms 32bit VLB IDE 32bit VLB SVGA 1Mb 14" SVGA KOLOR MONITOR MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ	RAM 4Mb-64bit, 512Kb KEŠ FD 1.2 Mb + 1.44 Mb HD 420 Mb 12ms 32bit VLB IDE 32bit VLB SVGA 1Mb 14" SVGA KOLOR MONITOR MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

**Ž.R.40815-601-7-64787 GARANCIJA 12 MESECI**

**TEL: 011/332-607** **ŠUTLIĆ** Radnim danom 9-17h  
**FAX: 011/345-126** **&** Kosovska 32, I sprat  
**MIKRO DIZAJN** **OKTOBAR 94.**

## HOT - 223

## Šesnaestobitna stereo zvučna kartica

Posle teme broja o zvučnim karticama, sigurno ste pomislili da je na to stavljena tačka, ali nije tako. Našu redakcijsku test mašinu ozvučili smo sa novim proizvodom.

**HOT - 223** je zvučna kartica lepih karakteristika. Ona objedinjuje najbolje performanse *Sound Blaster Pro*, *Windows Sound System*, *AdLib* a i šire. Kartica je bazirana na čipu *MAD 16* koji uspešno koordinira rad kartice u pružanju čistog CD zvuka i muzike. Uz ovu karticu možete igrati na stotine igara i uživati u zvuku novih Windows aplikacija kompatibilnih sa *Windows Sound Systemom*. Mnogostruki CD-ROM interfejs omogućava priključenje *SONY*, *Mitsumi* i *Panasonic* CD-ROM drajvera, tako da su vam vrata u svet CD-a širom otvorena.

Tehnički podaci vezani za ovu karticu su sledeći:

Snima i reprodukuje zvuk do maksimalnih 48KHz, poseduje 16 bitni DA AD konvertor, podržava šesnaestobitno i osmобitno digitalizovanje u stereo i mono modu.

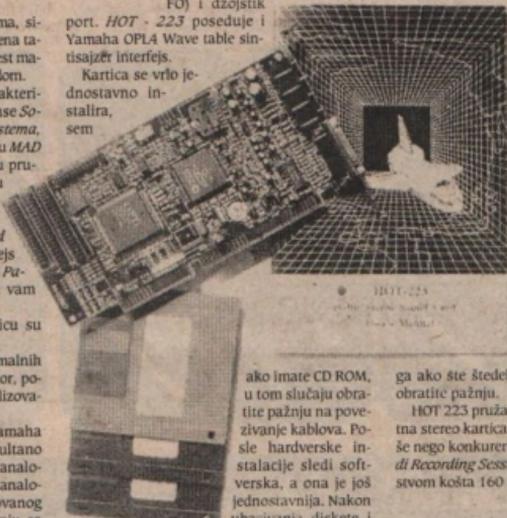
Dvadesetkanalni FM sintisajzer u Yamaha OPL3 FM tehnologi-omogućava simultano sviranje do 20 instrumenata. Digitalno analogni mikser fino poseduje u mešanju analognog CD audio, Line in, FM i digitalizovanog zvuka, te u stereo digitalnom miksovanju sa mikrofona, linijskog ulaza... Kartica i rasri i

ugrađen stereo pojačivač, snage 4 W po kanalu što je vrlo pristojno.

Kao po običaju tu je i MIDI interfejs (MIDI UART za 64-bit FI-FO) i džojstik

port. **HOT - 223** poseduje i Yamaha OPL Wave table sintisajzer interfejs.

Kartica se vrlo jednostavno instalira, sem



Snimio Nebojša BABIĆ

ako imate CD ROM, u tom slučaju obratite pažnju na povezivanje kablova. Posle hardverske instalacije sledi softverska, a ona je još jednostavnija. Nakon ubacivanja diskete i čuvenog INSTALL

program radi svoj posao. Vaše je samo da odgovorite da li hoćete i Windows drajvere.

Kartica odmah može da se proba u nekoj akcionoj igri, naš izbor bila je pucačina *Raptor*, tu je pucalo i prašalo. Sledeća stanica bio je Windows i tu smo se uljuljali uz nežne zvukove probranih midi fajlova.

Pošto je kartica bila vrlo interesantna, (karakteristike / cena) probana je na više mašina u vrlo kratkom vremenskom intervalu, ali tom prilikom desio se jedan nemio događaj: iz nama nepoznatih razloga, na jednoj od mašina kartica je odbila poslušnost, a mašina koja je po svaku cenu htela da progovori, dobila je težak samar po CMOSu. Ali pošto ostale kartice nisu probali na toj mašini, nije isključeno da je osnovna ploča na nesrećnom računaru „bangava“. Stoga ako ste štedeli pri kupovini osnovne ploče obratite pažnju.

**HOT 223** pruža sve što jedna kvalitetna 16 bitna stereo kartica treba da pruži, a cena joj je više nego konkurentna. Kartica sa softverom (*Midi Recording Session* i *Sound Impression*) i upustvom košta 160 DEM.

Emin SMAJIĆ

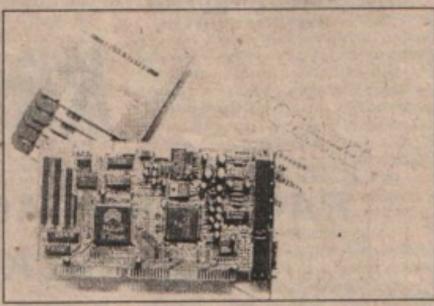
Proizvod smo pozajmili iz firme GAMA

## Mozart

## Šesnaestobitna simfonija

Kao što vidite pesme nikad dosta, a nama drugo ne osta do da za vas probamo i ovu karticu. Kartica stiže u lepom pakovanju, u kutiji se nalazi zelena kartica obložena žutim sunderom, uputstvo sa žutozelenom naslovnom stranom i crne diskete sa belim nalepicama, i to je sve, kablova valjda nije bilo u istoj boji pa su izostavljeni. Šalu na stranu, pred nama se nalazi vrlo interesantno parče hardvera pod imenom *Mozart Stereo Sound System*.

Kartica je proizvod firme „Oak Technology“. Na prvi pogled odmah se primeti da kartica podržava tri tipa CD ROM-a, Panasonic, Mitsumi i Sony. Na njoj se nalaze konektori za zvučnik, audio izlaz, audio ulaz, mikrofoni i MIDI/džojstik port. I još jedna interesantna pojedinost simptomatična za sve novije kartice, nema džampera na koje smo se toliko navikli, što znači da se sva podešavanja izvode softverski. Posle vizuelnog pregleda kartica je spremna za instaliranje.



Snimio Nebojša BABIĆ

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 (telefon/faks: 011/322-0558, T. Stančević, V. Gašić).

Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče uslove.

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, VLB controller, FDD 1,2 MB, FDD 1,44 MB, SVGA Cirrus Logic 5428 VLB, kolor monitor 14 inča. Programski testovi na ovoj konfiguraciji pokazali su sledeće rezultate:

<b>CONTEST 9.92:</b>		<b>WINBENCH 3.11</b>		<b>WINTACH 1.8</b>	
Transfer	4510 MB/s	600 x 600, 256 boja	WRITE	17.03	
Seek	11,6 ms	800 x 600, 256 boja	WRITE	13.37	
Track to track	2,3 ms	2.650.349 pix/s	CAO	28.50	
<b>WINBENCH 4.0</b>		<b>DISK OVERAL</b>	EXCEL	26.46	
Graphics Winmark	9.08	70.888 b/s	PAINT	26.46	
Disk Winmark	1550		OVERAL	28.84	

Zahvaljujemo se firmi T.M. Comp na pomoci u realizaciji ove rubrike.

Odaćemo vam tajnu, instalira se kao i svaka druga kartica (da da dosadili smo i sebi i vama: Stavite karticu u slot ... nja, nja, nja ...). Prateći proceduru instaliranja softverskih drajvera možete videti da će sve što se tiče instalacije drajvera i izmene Autoexeca ConfigSysa i Systeminija, biti ođrađeno automatski. Posle rebotovanja sistema možete se uhvatiti podruku sa Mocartom, pa ajd u simfoniju, samo pazite da ne završite na sirotinjskom groblju (čest la vie).

A sada malo gñjvaže sa tehnikalijama. Kartica je potpuno kompatibilna sa poznatim stan-

# mega

computer engineering

Beograd, Bulevar Revolucije 316  
Tel/Fax: 011 / 412-779 , 421-993



SOUND BLASTER  
STAMPAČI  
MONITORI

NATIČNE PLOČE  
HARD DISKOVI  
SKENERI

TEL CENTRALE  
TELEFONI  
ALARMI

## KREDITI

RAČUNARI I RAČUNARSKA OPREMA  
DINARSKI I DEVIZNI NA  
30, 60, 90, 180, 360 DANA

The Name Speaks For Itself

dardima, Adlib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Microsoft Windows 3.1, Microsoft Windows Sound System. Realno šesnaestobitno smplovanje je njeno srednje ime. Podržava plejбек i rikording na 44.1 KHz. Ima dvadesetoglasni stereo sintisajzer sa pravim šesnaestobitnim FA DAC-om. Kompatibilna je sa Sound Blaster MI-DI modom i ima 64-bitni FIFO bafer. Na nju se mogu priključiti dva džojstika (sa odgovarajućim razdelnikom - pretpostavljamo). Snažbevena je pojačalom snage 6 vati po kanalu, što vam omogućuje jako lep zvuk i bez poverzivanja na

muzički stub (naravno ako priključite zvučnike na karticu).

Uz karticu se dobija i lepa softverska podrška, pored diskete sa neophodnim drajverima, tu je i disketa sa programom *Sound Impression*, koji radi pod Windowsima i služi za editovanje i mešanje WAW, MIDI i CD zvukova. Takođe na jednoj disketi nalazi se *Recording Session* koji vam pruža potpunu kontrolu nad MIDI fajlovima, kako vašim tako i pozajmljenim. Tu je i jedno prijatno iznenađenje program firme „Gold Disk“ (poznate vlasnicima Amige) *Animation*

*Works*, idealan je za kreiranje prodajnih prezentacija, simulacija, video titlova i animiranih filmova. Sve u svemu vrlo bogata softverska prarnja, ne bi bilo loše da se i ostali proizvođači odluče na takav korak pri plasiranju svojih hardverskih ostvarenja.

*Mocart Stereo Sound System* predstavlja vrlo pouzdan i kvalitetan dodatak za vaš PC, verovatno je stoga i napravio pravi prodajni BOOM u prvom kvartalu ove godine.

Emin SMAJIC

Proizvod smo pozajmili iz firme ADACOM

## Perihardeta

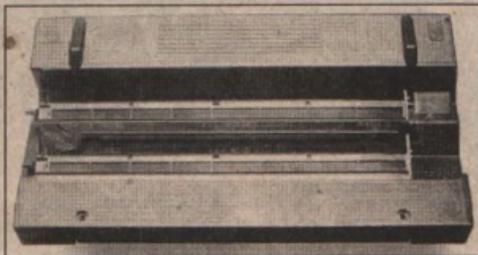
„Prva domaća toner kasete“

Zvuči kao naziv torte, ali Perihardeta je ipak samo toner-kaseta za neke modele lasera (HP LaserJet II, III i modeli drugih proizvođača koji koriste istu mehaniku). Pitate se zašto baš Perihardeta i što mi sada vam objašnjavamo šta je toner-kaseta?

Neobično i novo je to što je ona proizvedena u domaćim uslovima. Naime, beogradski Perihard je rešio da malo prati svetske trendove i počeo da radi isto što se radi i na Zapadu - da reciklira stare toner kasete, ali na višem nivou. Znači ne radi se samo čisto punjenje kasete pra-

hom koji se naziva toner, već se kompletna kaseta rastura, delovi pregledaju i sve što je sumljivo se menja sa novim.

Inače, kaseta je sastavljena od uvoznih i domaćih komponenta. Domaća je plastika i neki delovi starih kaseti, a strane komponente su, recimo, toner, fotoosetljivi bubanj (visokoosetljivi i višekratni, koji je inače kvalitetniji od originalnog Pakardovog, a prepoznaje se po drugačijoj boji), magnetska aluminijumska čaura, termootporni filmani zatvarač itd.



Snimio Nebojša BABIĆ

zbog razlike u ceni, daje se akcenat i na očuvanje čovekove sredine.

Perihard pored recikliranja kaseti radi i reparaciju fotoosetljivog (selenskog) valjka. Dakle, ako nemate HP III ili HP II, a želite da napunite svoju kasetu, oni će vam uraditi takozvanu rekoatizaciju bubnja (postupak reparacije pri kome se stara fotoosetljiva hemikalija topi radi „brisanja“ raznih oštećenja i nanosi novu).

Usluvi kupovine Perihardete su svakako povoljniji od kupovine potpuno nove kasete. Ako kupujete novu kasetu za dinare koštaće vas otprilike 350 dinara, na šta treba dodati 27% poreza jer je u pitanju novu proizvod. Ako reciklirate vašu staru kasetu cena je 220 dinara + 7% poreza na ime prometa usluga. A ako kupujete Perihardetu koja je nešto između stare i nove, cena je 250 dinara i plus dobijate garanciju u slučaju oštećenja lasera (svojevremeno se na redakcijskom laseru, sa nekom kasetom sumnjivog kvaliteta, dogodilo se da je došlo do loma nekih zupčanika jer se bubanj date kasete veoma teško okretao).

I na kraju, pošto smo imali priliku da isprobamo jednu Perihardetu i da je vidimo na delu, možemo samo da vam prenesemo naše pozitivne utiske. Otišak je odličan i toner je ravnomerno nanesen na papir, tako da je probni otišak zadovoljio naša očekivanja. Jedini problem koji smo imali pri instalaciji je bio trakasti osigurač koji sprečava isticanje tonera iz kasete prilikom transporta. On bi trebalo malo lakše da se uklanja (trebalo nas je dvojica za tako jednostavnu operaciju, a kad smo ga uklonili, malo tonera bilo je i po nama). Možda je to samo bio loš uzorak, a možda naša loša sreća?

Šta još reći, sem da toplo preporučujemo. Ni je loše, nije skupo, što je najvažnije, nabavlja se ovdje.

Branko JEKOVIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme Perihard

## ВОЛИТЕ ЛИ шпампаче?

- сервис HP ласерских шпампача
- производња нове касете за HP III
- профи рециклажа тонер касете за:
- Cannon PC-FC (A30)
- HP 4P, HP 4L, HP 4+, HP 4M
- HP III, HP II, HP III, HP II
- тонер у боји за неке моделе



**ПЕРИ  
ХАРД**  
ИНЖЕЊЕРИНГ

НАЈБОЉИ ПРИЈАТЕЉ ВАШИХ ШПАМПАЧА

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

## 3D Studio

Vodič za prostorno modelovanje i animaciju

Autor: Milena Mandić;  
izdavač: Mikro knjiga,  
Beograd; 372 str.

A. utodeskov 3D studio je verovatno najpopularniji PC program. Nema programa koji je privukao toliko pažnje i uvukao se u najdublje pore korisnika. Koriste ga ljudi koji se profesionalno bave 3D modeliranjem i animacijama, a i širok krug ljudi koji za svoju dušu materijalizuju neke maštarije. Da li je ovo slučaj samo na našim prostorima nije ni bitno – bitno je da je teško naći nekog ko nije čuo za 3D studio.

Manija rendanja zahvatila je široke narodne mase, ali vrlo brzo se pojavila potreba za uputstvom za ovaj moćni program, jer bez uputstva bilo je dostupno mnogo manje nego što program može da pruži. U



prvom trenutku našle su se fotokopije uputstva, ali sa blehdih i neuglednih stranica gde se samo po crnim flekama može naslutiti postojanje nekakvih ilustracija, nije se moglo puno toga saznati.

Ali ko čeka - dočeka. Na radost svih korisnika, i zaljubljenika u ovaj program, svetlost izloga ugledala je knjiga „3D Studio“, koja na

skoro 400 strana donosi pregršt informacija i korisnih saveta, a sve to je bogato ilustrovano skrinovima iz programa (od kojih je deo i u koloru).

Knjiga je podeljena u šest delova. Posle uvodnog dela u kome ćete saznati „čemu sve to“ slede ostali delovi sa obiljem fotografija i primera u kojima se obrađuju elementi programa, 2D Shaper, 3D Loft, 3D Editor, Material Editor, Keyframer. U prvom delu date su osnove programa 3D Studio, akcenat je dat na komunikaciju između korisnika i programa. Drugi deo knjige uvodi vas u tajne 2D Shapera, upoznavajući vas prvo sa izgledom ekrana, pa onda polako do najbitnijih komandi. I tako lagano prelazite u treći deo, pa u četvrti... Na kraju svakog dela postoje primeri za vezbu kroz koje možete proveriti ko-

liko ste usvojili izneto. ovo je svakako najefikasniji način da prevailite put od zainteresovanog početnika do verziranog korisnika 3D Studija. Poseban deo knjige zauzimaju dodaci u kojima se mogu naći korisne informacije o instalaciji samog programa, raznim korisnim savetima, spisku komandi sa tastaturu (*shortcuts*), slike u boji i naravno osvrt na noviju verziju 3.0, odnosno šta je promenjeno i dodato od verzije 2.0.

Ali to nije sve. Uz knjigu možete nabaviti i četiri diskete sa kompletnim projektom, uzorčima mapa i animacijom. Što je odlika svake profesionalno urađene publikacije. A Mikro knjiga je i u svojoj dosadašnjoj praksi negovala ove kvalitete.

Iako se ovaj program na tržištu nalazi veoma dugo, ova knjiga je prva koja čitaoca na jedan vrlo detaljan i opširan način uči radu sa ovim programom, a iskusnijim korisnicima služi kao vrlo pregledan i ažuran podsetnik.

Haris SMAJČIĆ

## Uvod u FoxPro 2.5

Autori: Dejan Timotijević i Aleksandra Piper;  
izdavač: APP press, Beograd; 162 strane

Knjigom koja je pred nama, firma APP kompletirala je izdanje prvog kola softverskih priručnika. FoxPro 2.5 je jedan od najkvalitetnijih i najpopularnijih alata za razvijanje profesionalnih baza podataka za interaktivni rad, ali i celokupne aplikacije za krajnjeg korisnika. To je pouzdan DOS i

Windows kompiler sa dilagerom i generatorom koda, dok je za početnika bogat sistem menija za rad sa bazama. „Uvod u FoxPro“ obrađuje Windows verziju programa.

Knjiga započinje predstavljanjem elemenata i opcija programa. Objasnjeno je korišćenje tabela, indeksa, pravljenje izveštaja i labela, generisanje maski, menija, osnovi programiranja... – ukratko, celokupna osnova za kasniji napredniji rad. Ukratko je iznesena teorija relacionih modela baza podataka, RQBE (*Relational Query By Example*) i SQL (*Structured Query Language*) jezika, kao i postupak dizajniranja baze i rečnik

naziva polja. Obraćena je pažnja na specifičnosti DOS verzije programa. Na samom kraju popisane su i objašnjene sve naredbe i funkcije.

„Uvod u FoxPro“ dobro je grafički opremljen (koliko to dozvoljava jednostavna i jeftina tehnika štampa), sa jasno naglašenim bitnim momentima i primerima.

Autori se sve vreme obraćaju čitaocu u formi „dijalo-ga“, vodeći ga tako iz glave u glavu, kroz materiju čiji način izlaganja pogoduje svakom profilu stručnosti. Knjiga može da bude od koristi onima koji počinju rad sa bazama podataka, Xbase programeri-ma koji žele da migriraju u Windows okruženje i, manje, iskusnim FoxPro programeri-ma. Zahvaljujući primerenom rečniku, izbegnute su šturo i često nejasne definicije i objašnjenja. Što knjigu s pravom određuje kao pravi izbor za budućeg FoxPro programera ili operatera.

Ivan OBROVAČKI

**SNIMANJE NA CD-ROM**

**IGRE PROGRAMI UPUTSTVA SAVETI**

SONY CD-ROM DOUBLE SPEED  
QUICK SHOT PC JOYSTICK

**REBEL SOFT**

**011/622-914**

7. JULA 58 (kod Kalemegdana)

# WinFax Pro 4.0

## Najjača Windows aplikacija za slanje i prijem telefaksa

Uvođenjem *Windows* u domove i kancelarije, dostupne računarske komponente svakim danom sve više zamenjuju skupe specijalizovane aparate. Tako jeftina fax/modem kartica u sadejstvu sa računarom, često predstavlja daleko moćnije okruženje od telefaksa aparata. *WinFax PRO* je aplikacija namenjena slanju, prijemu i obradi telefaksa.

Četvrta verzija najmoćnijeg *Windows* programa ove namene nije mnogo „evoluirala“ u odnosu na pređašnje izdanje. Izmene malog značaja neopravdano su podigle broj verzije za jedan. Uostalom, program ovakve prirode prilično je dovršena „zadaničan“ i ne može se očekivati da bude bitnije unapređenije i prerada, već samo koja silma dorada i povećanje funkcionalnosti. Razočarano nas je napuštanje (nedostatak) rezidentnog (TSR) DOS programa za prijem telefaksa (*WFACTSR*) kojeg smo obilato koristili u pređašnjim verzijama. Ovakvo je dodavanje tek neke pogodnosti, funkcije i servisa, osvanuo „novi“ program kanadske firme *Delrina*.

poznaj priključeni fax/modem i dodeli mu inicijalizacioni (INI) string iz svoje liste fax/modema.

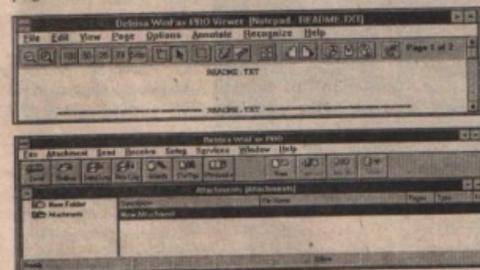
*WinFax PRO* filozofija rada zasnovana je, na blagodetima *Windows* okruženja. Korisnik retko kada ima potrebu da samostalno poziva ovaj program – *WinFax PRO* se tretira kao štampač (odnosno, eksterni uređaj) na paralelnom ili serijskom portu) dodavanjem *WinFax PRO* drajvera u printer-listu. Po instaliranju paketa *WinFax PRO*, iz svake aplikacije se dokument, slika, tabela i slično mogu „odštampati“ (proslediti) *WinFax PRO*-u, jednostavnim izborom *File: Print* u svakom trenutku. Tada se *WinFax PRO* „budi“ i automatski šalje dokument. Naravno, nije nužno odmah izvršiti otpremu, već se nad dokumentom može obaviti niz karakterističnih operacija – odloženo slanje, slanje kao cirkularno pismo na veliki broj adresa, korišćenje imenika, dodavanje naslovne strane (*cover page*) s prigodnom ilustracijom iz obimne baze priloženih (*Cover*

čata na naslovnu stranu sa natpisima „*Top Secret*“, „*Confidential*“, „*Urgent*“ i slično.

*Optical Character Recognition (OCR)* je proces prepoznavanja znakova iz dokumenta u grafičkom formatu, odnosno pretvaranje prispelog telefaksa u tekstualni dokument podložan izmenama u tekst-editoru. Lepo zamišljenao, ali relativno loše izvedeno u praksi. Prilikom testiranja, više puta smo bili na granici da damo prelaznu ocenu, ali, posle svega, bojimo se da je optičko prepoznavanje znakova u *WinFax PRO*-u – ne zasluži. U retkim slučajevima će se OCR (inače, memorijski vrlo zahtevan) pokazati uspešnim, pa savetujemo da ga ne instalirate – uštedete značajni prostor na disku.

Posle kratke i prilično jednoglasne konsultacije ekipe za telekomunikacije naše redakcije, *WinFax PRO 4.0* je obrisan sa diska u korist dosada korišćenog *WinFax PRO 2.0*, koji sa svojih 500 KB uspešno zadovoljava sve naše (često i nemoguće) zahteve i radi pristojno čak i na 286 računaru.

Ivan OBROVAČKI



Među važnijim novitetima jeste kooperativnost sa nekim od *Mail* programa u *Windows* mreži (*Microsoft Mail* i *cc-Mail*). *WinFax PRO* može da koristi lokalni mail-sistem za distribuciju prispelih telefaksa, kao i za slanje i prijem poruka. Dodati su makroci za poznate programe (*AmiPro*, *Excel*, *Word for Windows*, *WordPerfect*) koji postavljaju *WinFax* komandu u *File* meni ovih aplikacija.

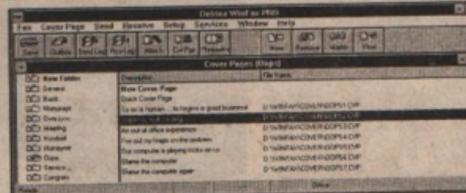
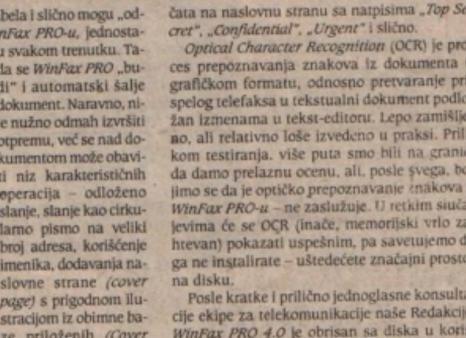
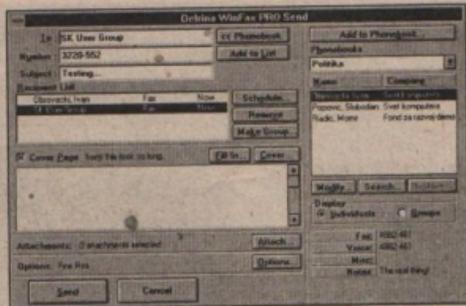
Firma *Delrina* je uvela i sopstveni servis za distribuciju telefaksa koji nama, s obzirom na okolnosti, nije od velikog značaja; *Fax Broadcast* opcija šalje telefaks *Delrini* koja ga dalje prosledjuje na telefonske brojeve koje dostavi, bilo gde na Planeti, uz odgovarajuću nadoknadu.

Kompletna instalacija zahteva neverovatnih 12,5 MB prostora na disku i traje oko 60 minuta, što govori u korist kriticke da je *Windows*, ustvari, samo način da nam Bill Gates pokaže kako nam je disk mali. U tim 12,5 MB nalazi se sam *WinFax PRO*, OCR program, *Cover Your Fax* – zbirka ilustracija, i podrška mail-sistemu lokalne *Windows* mreže. Minimalno zauzeće je 7 MB. U toku instalacije *WinFax PRO* će pokušati da pre-

*Your Fax* – izveštaji, saznanci, testitke, izviniženja, obaveštenja...), šifrovano slanje, itd.

Podržano je *drag-and-drop* korišćenje miša, što u velikoj meri olakšava rad. Desno dugme miša otvara *pop-up* meni, sličan onome kod *Borlandovih* programa (*Object Inspector*).

*Cover Your Fax* poseduje i mail program za crtanje, sličan *Paintbrushu* (koji sleduje uz *Windows* zadovoljavajućih mogućnosti). Kao elementi naslovne strane mogu se postavljati varijable koje odgovaraju imenu korisnika, nazivu firme, vremenu slanja i slično, a već su unete u *WinFax PRO* prilikom „predstavljanja“ korisnika pri prvom korišćenju. Zapanili smo i simpatičnu opciju „udaranja“ pe-



# Discover Space

Softver koji nam pomaže da upoznamo tajne onoga što je, od kada je sveta i veka, noću privlačilo pažnju čoveka

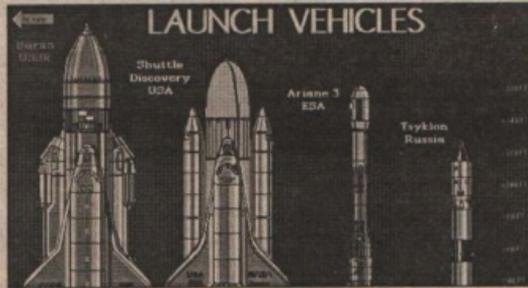
**D**iscover Space omogućava upoznavanje onoga zbog čega su neki ljudi završili na lomači – neba i vasiona. Ovaj tip programa u poslednje vreme i nije neka novina. Međutim ne može a da se ne pomene činjenica da su vlasnici PC računara nakon izlaska čuvenog *SKY-a* imali prilike da se susreću samo sa lošim kopijama tog programa. Tako je bilo do izlaska ovog ostvarenja koje je zaista vredno pažnje...

*Discover Space* je delo Broderbund Softwarea, koga su kako vlasnici PC-a, tako i Amigje, imali prilike da do sada upoznaju kroz igre. Nakon instalacije programa (koja zauzme oko 6,5 MB) programu će biti potrebni podaci o tipu VGA kartice koju posedujete, to jest da li u rezoluciji 640 x 480, u kojoj program islučivo radi, vaša kartica podržava 16 ili 256 boja. Napominjemo da nije presudno da li kartica poseduje 512 KB ili 1 MB, jer na primer na izvesnim Cirrusima sa 512 radila je besprekorno sa 256 boja, dok na nekim novijim (OAK 87) sa 1 MB nije prelazilo 16 boja. Nakon toga opredeljujete se za tip zvanične kartice koju posedujete, i naravno za printer. Time je priprema za rad završena.

Po startovanju programa, sledi kratak uvod praćen zvucima koji na Sound Blasteru zvuče sasvim pristojno, i nakon toga naćete se u glavnom meniju. Korisnički interfejs je veoma karakterističan – opcije se pozivaju pomoću miša, pritisokom na sličice koje su kompleksnije i veće od onih na koje smo navikli.

U glavnom meniju na raspolaganju je šest opcija: *Star Maps*, *The Sun*, *The Planets*, *Deep Space Objects*, *Space Explorations* i *Comets & Asteroids*.

Odabiranjem zvezdanih mapa naćete se u novom meniju sa tri opcije koje vam nude stardardnu zvezdastu mapu, zatim severni pregled, i kratke piće iz mitologije vezane za nebo. Ukoliko se odlučite za običnu zvezdastu kartu imaćete na raspolaganju gomilu opcija u nečemu što bi se moglo nazvati *toolbar*, koji se nalazi sa desne strane ekrana. Pored toga u gornjem delu ekrana postoji i neki vid padajućih menija. Zahvaljujući njima možete povećavati ili smanjivati broj objekata na nebu, uključivati u kartu i planete, magline, povezivati sa zvezda linijama, ili mitološkim likovima, pomoću kojih se lakše



može shvatiti princip nomenklature sa zvezda, zumirati određeni del neba, a posebno je interesantan potencijometar kojim definišete da li se mesto sa koga posmatrate nebo nalazi u gradskoj, seoskoj ili nekoj neurbanom sredini. Pomeranjem tog prekidača vaš SB će menjati zvuke od gradske buke, preko zvukova sela (petlovi, krave...) do zvukova cvrčaka, a na liniji horizonta će se siluete oblakodera adekvatno menjati u niske kuće, to jest šume i livade...

Opcija za upoznavanje Sunca, iz glavnog menija, dovedeće vas u novi podmeni sa pet opcija,



zahvaljujući kojima možete izučiti sastav ove zvezde, posmatrati pomračenja Sunca na određenim delovima zemljine lopte, kao i videti kađa će se dogoditi pomračenje koje će biti uočljivo, na primer iz Beograda, i izvršiti datu simulaciju, videti osnovne podatke o Suncu, gledati u vidu animacije erupcije na njegovoj površini, kao i pratiti kretanje ove zvezde koja nam život znači.

Ukoliko odaberete opciju *The Planets* naćete se u novom podmeniju koji pored opcija pomoću kojih možete slikovito porediti mase svih planeta modusobno, gledati orbite svake posebno, i svih zajedno, nudi proučavanje svake od planeta posebno – osnovni podaci, sateliti, slika površine planete, animacija okretanja oko sopstvene ose, presek, samo su neke od opcija koje su vam na raspolaganju.

*Deep Space Objects* vam nudi teorijsko upoznavanje maglina, kao i kratke podatke o svim poznatim maglinama sa njihovim slikama.

Svemirska istraživanja sadrže dosta tekstualno prikazanih podataka o svemu što su do sada uradile SAD i bivši SSSR, kao i pretpostavke o tome šta će se događati na tom polju u budućnosti. U ovom delu se može doći do interesantnih podataka o svim svemirskim misijama, o svim većim poduhvatima, kao i do sličica najpoznatijih američkih i sovjetskih svemirskih letelica.

Ukoliko želite da saznate nešto više o kometama, asteroidima i meteorima to možete uraditi u poslednjoj opciji *Discover Spacea*. Tu će te naći podatke o Halejevoj kometi, većim asteroidima, a možete vršiti simulaciju pada meteora na zemlju tako što mu zadate prečnik i brzinu.

Ukoliko o svemiru znate malo, a želeli biste da ga upoznate, ovo je prvi program za vas. Ukoliko o ovoj oblasti znate nešto, ali niste sebi uspevali da to vizuelizujete *Discover Space* će vam u tome pomoći. Bilo kako bilo, 6,5 MB na vašem hard disku vredno je odvojiti za ovako dobar edukativno-zabavni program.

Relja JOVIĆ

# Lasso! 2.0

## Konverzija ASCII teksta u DBF format baza podataka

Neprikosnovni, najrasprostranjeniji i svuda prihvaćeni način tabelarnog zapisa podataka je DBF. Zaista, pri samoj pomeni ovog dBASE formata, prva pomisao su baze podataka i operacije nad njima. Kako je načina zapisa mnogo, potreba za konverzijom (pretvaranjem) iz jednog formata u drugi uvek će ostati prisutna. U tu svrhu mogu se koristiti glomazne aplikacije kao što su *Fox-Pro*, *Access* ili *Paradox*, ali često potrebnu operaciju pretvaranja iz ASCII formata u DBF, zadovoljava i neveliki program - *Lasso! 2.0*.

Uslov koji se postavlja jeste postojanje tabelarne strukture podataka u ASCII formatu. Ako to ne postoji, *Lasso!* ni po čemu neće moći da razazna princip po kojem su podaci uneti i svako pretvaranje u drugi format biće besmisleno.

Pre započetke konverzije treba imati unapred spremiljenu DBF datoteku, sa već definisanim

poljima (tip i dužina). Sam *Lasso!*, što je veliki nedostatak, nema mogućnost pravljenja DBF datoteka i njihove definicije, prema izabranom načinu konverzije. DBF datoteku možete napraviti, recimo, koristeći program *DBU (Data Base Utility)*, koji standardno sleduje uz *Clipper*, ili bilo kojim programom za upravljanje bazama podataka.

Po izboru izvorne i odredine datoteke, treba ući u mod za editovanje (?), i pritiskom na 'Ins' započeti horizontalno obeležavanje po kojem će

se "seći" tekst vertikalno. Obratite pažnju da markeri koje postavite odgovaraju već postojećoj strukturi DBF fajla (tip i dužina polja)!

Iako podržava samo najosnovnije operacije, *Lasso!* može lepo da posluži za brzu i jednostavnu konverziju.

Ivan OBROVAČKI



# FontShow 5.0

## Za ljude sa velikim kolekcijama fontova

Verovatno ni sam Microsoft nije mogao da sanja koliki će uspeh postići MS Windows. Preko nio korisnici su sa svoji sparskih DOS aplikacija prešli na novi, moderan korisnički interfejs. Između ostalih noviteta predstavljeni su i *TrueType* fontovi koji su ubrzo postali gotovo neprikosnoven standard na PC platformi, zahvaljujući svojoj osobini da ih podržavaju apsolutno sve aplikacije.

Ovakav razvoj situacije rezultovao je time da su mnogi korisnici postali pravi kolekcionari fontova, pa danas nije čudo niti i nekoliko stotina različitih fontova na jednom računaru. Logičan nastavak događaja bila je pojava specialnih aplikacija koje se bave isključivo manipula-

cijom fontovima. Jedan od takvih programa je *FontShow*.

*FontShow* služi prikazu i katalogizaciji fontova. Rad je krajnje jednostavan, a korisnički interfejs se pretežno zasniva na ikonama. U menijima se nalaze opcije koje će trebati samo manjem broju korisnika. Program ima nekoliko modova rada. Prvi i osnovni je mod za prikazivanje svakog fonta pojedinačno. Ovaj mod služi za brz pregled fontova, a moguće je videti i metriku fonta (osnovne podatke i širini i visini slova i sl.). Fontovi se mogu prikazivati u svim veličinama od 4 do 900 (!) tačaka, a kao uzorak se može uzeti samo jedno slovo ili proizvoljan tekst.

Postoji i mogućnost pravljenja cele stranice kao uzorka, s tim da se tada font ispisuje u raznim veličinama. Ova opcija je jako zgodna kada se želi videti kako neki font izgleda u različitim veličinama i kako bi odgovarao različitim namenama u jednom dokumentu. Ova stranica se može fimirati na jedan od pet načina, a korisnik sam bira koji mu najviše odgovara.

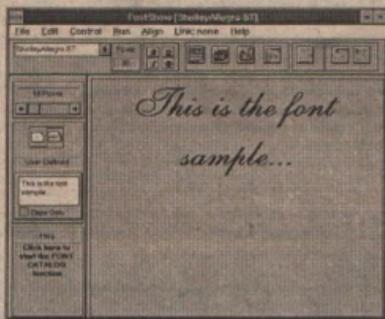
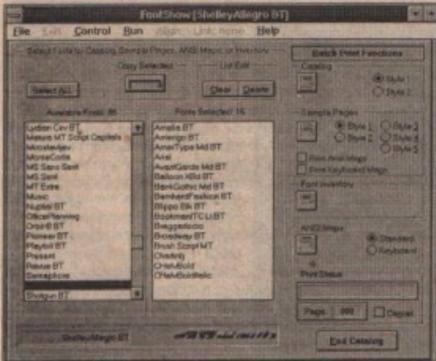
Kao kruna svega tu je i pravljenje kataloga fontova. Moguće je praviti katalog tako da se svakom

fontu posveti par redova, a moguće je i svakom fontu posvetiti jednu stranu kako bi bio prikazan u više standardnih veličina. Pored kataloga, moguće je odštampati i mapu tastature, kao i prispis svih fontova na sistemu.

Kao korizitet pomenimo i to da program može raditi i sa *Adobe Type 1 (Post Script)* fontovima, ali samo ako je *Adobe Type Manager* prisutan. Uzorke fontova moguće je DDE vezama prenositi i u *MS Word* ili *MS Excel*.

*FontShow*, naravno, ima i svojih mana, a najveća mu je što nije baš šampion brzine. Ukoliko imate puno fontova a malo memorije, može vam se lako desiti da osedite čekajući da program izbaci započeti katalog. Ali, i pored ovih mana, ovaj program je pravo blago za zagrizeni dizajneri i DTP fanatike koji prave ogromne kolekcije najrazličitijih fontova kojima se ni broja ponekad ne zna. A čak i ako niste toliki megaloman, opet nabavite *FontShow*. Ovakvih aplikacija, malih a korisnih, nikad nije naodmet.

Sllobdan POPOVIĆ



# Appetizer

Za svakoga po nešto na Amigi

Program **Appetizer** je delo renomirane softverske kuće „Gold Disk Inc.“ I sastoji se iz 4 programa: **Write**, **Music**, **Paint** i **Tile**. Ni za jedan od ovih programa ne može se reći da je prvi među sebi sličnima, ali svojim jednostavnošću i lakoćom upotrebe zavređuju pažnju.

Iako danas postoji veliki broj raznih trackera koji po svojim osobinama daleko nadmašuju program **Music**, oče verovatno svoje pobornike naći među ljudima kojima komponovanje kombinacijom brojki i slova, kakav je slučaj sa trackerima, nije baš priraslo za srce. Ekran je podeljen na nekoliko delova. Gornju trećinu zauzimaju notne linije, gde korisnik raspoređuje notni tekst. Ukoliko pri unosu notnog teksta dodate do desne ivice ekrana, mesto za nove note stvoriteće slajderom koji se nalazi neposredno ispod. Centralni deo ekrana zauzimaju ikone na kojima se nalaze note odgovarajućih trajanja, pauze i ostali znaci muzičke abzuke, kao i ikone kojima se određuje mod u kome se trenutno radi: unos notnog teksta, brisanje, sviranje preko tastature, učitavanje instrumenata i sl. U samom dnu ekrana nalazi se slika klavijature koja pri sviranju ima dvojak ulogu: koristi se pri sviranju pomoću miša, i kao pomoć kod sviranja na tastaturi. Program podržava i standardne Cut, Copy i Paste operacije sa notama, što zna da bude veoma korisno. U jednoj kompoziciji moguće je koristiti svega 4 instrumenta, što je ve-

liki hendikep ovog programa. Instrumenti su, inače, standardni 8SVX semplovi, tako da ćete siromašnu kolekciju programa lako uvećati sopstvenim semplovima.

**Write** je mešavina tekst-procesora i editora, sa par korisnih inovacija. Ono što ga razlikuje od programa svoje vrste jeste izgled radnog ekrana, koji više podseća na ekran nekog paint programa, nego li programa za obradu teksta. Naime, sa desne strane ekrana se nalazi grupa ikona sa najčešće korišćenim funkcijama programa, čime je izbegnuto nepotrebno ćepkanje po menijima. Tako, jednostavnim klikom na ikonu možete vršiti promenu stila, pomeriti kursor sa početka na kraj teksta, vršiti isticanje, lepljenje i kopiranje teksta itd. Prilikom kucanja teksta moguće je uključiti zvučni efekat kucanja na pisaočji mašini koji će pratiti svaki vaš pritisak na taster, a atmosferu će uljepšati i zvuk zvona koje označava prelazak u novi red. Tekst možete jednostavno markirati pomoću miša, a potom vršiti sve moguće izmene na njemu, jednostavnim korišćenjem ikona. Sve u svemu, veoma funkcionalan program koji ni u čemu ne zaostaje za konkurencijom.

Programi **Tile** i **Paint** namenjeni su zabavi i može se reći da predstavljaju funkcionalnu ce-

linu. Program **Tile** predstavlja najobičniju slagalicu, doduše veoma lepo urađenu. Za razliku od slagalica kojima smo se nekad igrali, ovde za slaganje slike postoji određeno vreme, a slika može, po želji, imati manji ili veći broj kvadratića. Takođe, moguće je zamisliti sliku koja se slaže i sopstvenom, u čemu će nam pomoći, pogadate, program **Paint**. To je program



za crtanje veoma oskudnog seta opcija, koji radi samo u jednoj rezoluciji, prilagođenog programu **Tile**.

Paket **Appetizer** ni u jednoj oblasti koju pokriva ne donosi vrhunski kvalitet niti revolucionarne novine, ali obuhvata programe koji korisno mogu poslužiti za kućnu u upotrebu i zabavu.

Dejan STEFANOVIĆ

Ukoliko vam je potreban program koji objedinjuje osobine tekst-editora i tekst-procesora, a da uz to bude jednostavan i dovoljno brz, **Scribble** je pravi program za vas.

Program je posebno pogodan ukoliko u njemu pišete tekstove koje ćete prenositi na PC računar, jer podržava i njegov standard za označavanje teksta (CR+LF), a istovremeno u tekstu pisani u njemu pogodni za prenos u bilo koji DTP program. Ono što ovaj program razlikuje od standardnih tekst-editora je to da se prelazak u novi red ne vrši tek onda kada korisnik pritisne Enter, već program automatski prebacuje kursor kada se tokom kucanja teksta nađe u koloni koja je korisnik odredio da predstavlja kraj reda (wordwrap). Tada se u sledeći red ne prebacuje samo kursor, već čitava reč koja ne može da stane u red, čime se izbegava njeno prekidanje. Za one koji su navikli na rad u PC-jevim tekst-editorima, postoji i mogućnost izbora između Insert i Overtyping modova editovanja. Podržani su i svi standardni stilovi (normalan, iskošen, podebljan i podvučen), a pridodati su još i Superscript i Subscript. Program poseduje i

## Jednostavan i funkcionalan tekst-editor za vašu Amigu

# Scribble 3.05

spell-checking opciju koju autor teksta nije bio u prilici da ispitja jer ne poseduje kompletnu verziju programa sa rečnikom. Postoji i sada već standardna mogućnost rada sa više tekstova gde svaki

otvara svoj prozor, pri čemu se može još i izabrati i broj boja koje će se koristiti, horizontalni ili vertikalni overscan, kao i mogućnost rada u **Interface**.

Moguće je podesiti i boju teksta i pozadine, ili promeniti korišćenu paletu programa. Opcijom **File format** određuje čija će kombinacija kontrolnih kodova označiti pritisak na Enter (LF-Amiga, CR+LF-PC ili samo CR). Poravnavanje teksta može biti dvojak: tekst može biti poravnat samo sa leve strane ili sa obe strane, pri čemu program sam dodaje potreban broj razmaka između reči u redu. Standardne Cut, Copy i Paste opcije su takođe podržane. Iz programa se takođe može i štampati, a korisniku je omogućena kontrolna nad većinom parametara štampe: margine, kvalitet, tip papira, broj kopija, razmak između linija itd.

Sve u svemu, program nudu sve potrebne opcije za pisanje kratkih tekstova (kao što je ovaj) i kompatibilnost sa sličnim programima na drugim računarskim platformama, a njegovom primenom sačuvaćete živce i pošteđete sebe dodatnih komplikacija pri radu sa raznim verzijama.

D. STEFANOVIĆ



# Commodore Developers Kit

## Programerska Biblija

autorovo divljenje (+ piće). No kako to često biva, zapanjili biste se koliko je to, u stvari, bilo jednostavno. Bio je potreban

Commodore Developers Kit (skraćeno CDV) dolazi na pet punih-puncatih disketa, pa kad još spomenemo da je većina stvari i kompresovana...

No nema veće, davno su prošla vremena samo disketa (jesu li ti?), u međuvremenu lepo smo se opremili dvoipoinčnim čudovištima pa na takve stvari više i ne pazimo.

Verzija CDV-a koju ovde opisujemo datira s početka ove godine i izdata je povodom izlaska verzije KickStarta 3.1 ili još bolje V40 (onako podseća na Windows). Mala revizija: verzija 1.3 imala je broj V34, 2.0 V56, 2.04 V37, 2.1 V38, 3.0 V39. Svaka sledeća je u najvećoj meri sačuvala kompatibilnost sa prethodnom tako da praktično s kojom god verzijom radite, ovde ćete naći sve što vam treba. No tako to izgleda na papiru. Najnovije verzije operativnog sistema nude takav komfor i programeru i korisniku da je baktanje sa „starijim“ verzijama Amige čisto trošenje vremena.

Izlaganje o sadržaju disketa vršićemo bez nekog reda. Započemo sa include fajlovima. Naravno, C je jezik u kome se prave moderne aplikacije (dok to ne postane C+++) i Commodore to želi da do znanja. Svi primeri su dati u C-u, i bez aktivnog poznavanja tog jezika, ne možete u punoj meri iskoristiti CDV. Ipak, sem za C, dati su i include fajlovi za assembler. Od stvari koje su tu za efektivno pravljenje (kompajliranje+linkovanje) programa, data je i najnovija verzija biblioteke za linkovanje amiga.lib. Ako ste nabavili

SASC v6.0 (usput, vi radite u SASC-u, zar ne?) on ima include fajlove te amiga.lib nešto starije verzije V37. U svakom slučaju mu zamenite amiga.lib dok sa includeovima razmislite: ako li držite i nekompresovanoj formi onda ih slobodno zamenite, u suprotnom „štrpnite“ iz novih samo ono što vam treba (u praksi to su samo protokopni novih funkcija i neki #define).

Đalje nalazimo na Gomilu (veliko G uopšte nije šala) raznih utilitija za debugovanje. Od kompletnog *Enforcer*, *MungWall-a* do programa-samoubica koji namerno sruše sistem (na način koji izaberete!) da bi videli kako se program ponaša. Dosta programa, ipak, radi samo sa egzotičnim konfiguracijama (MMU, druga Amiga na serijskom/paralelnom portu..).

Znate li šta je autodoc? Za svaku biblioteku (intulion, exec..) postoji fajl gde su nabrojane sve njene funkcije. Ne samo to, već i sintaksu pozivanja, namena, kratak opis, pa i primer gde treba. Sve je to lepo složeno pa ko oštampa (kad obije Matroz da se snabde papirnom) dobije pravu knjigu u malom. Teško je neprogrameri-ma objasniti kakva je važnost tih fajlova: to su neprocenljive relikvije!

Ali u velikom broju slučajeva potrebno nam je malo više: jednostavno ako neko uspe da samo na osnovu autodoca biblioteke gadttools „provali“ kako da namesti geđžete ima iskreno

samo jedan primer! Tačno, primera ima u izobilju, ali samo za stvari uvedene u naj-najnovijim verzijama OS-a. Zašto - pa postojao je CDV i za V34 ali pre mnogooog godina.

Sem primera, značajan deo CDV-a čine i tzv. tutoriali, koji su napravljeni da vas kompletno vode kroz pojedinu temu, kako kroz teorijsko izlaganje koncepta, tako i u davanju primera i ideja. Ovdje su zaista izvršno urađeni. Pomenimo samo one o IFF i AmigaGuide sistemima.

Terminom developer u razvijenom svetu označava se kompanija koja razvija softver za određenu vrstu računara. U imenu *Commodore Developers Kit*, srednja reč naglašava da je paket namenjen za profesionalno programiranje. Oni-ma koji tek ulaze u taj svet preporučujemo Amiga C Manual (koga ćemo detaljnije pogledati u sledećem broju) zbog sasvim drugog pristupa programeru. Pitanje je da li u našoj zemlji postoji neko kome bi nadenuli titulu developer za Amigu. Naravno da nema. Bez razvijeno softverskog tržišta i bez izgrađenog mentaliteta da program koji se koristi treba i platiti, neće ni bi-ti. Da završimo ipak u optimističnom tonu: ako znate C, imate neko predznanje o OS-u, solidnu opremu i par istomišljenika-nabavite CDV i ostvrite se u programerske vode. Ni Kolumbo nije znao na šta će naići.

Dorde Vulović

## ZShell

### Kratak program koji ubrzava rad sa CLI-jem

Ideja da se komande Amiga Dosa nalaze na disku u vidu izvršnih programa u posebnom direktorijumu veoma je dobra jer omogućava laku nadgradnju operativnog sistema novim naredbama njihovim jednostavnim ubacivanjem u taj direktorijum. Međutim, u uslovima kao što su naš, gde je Hardisk naučna fantastika, učitavanje komande sa diskete svaki put kada je otkucate ume da bude pravo mučenje.

Rešenje ovog problema nudi program *ZShell*, koji objedinjuje četrdesetak naredbi Amiga Dosa koje se najčešće koriste, a koje su spakovane u neverovatnih 13 kilobajta. Spisak komandi se dobiva prostim kucanjem naredbe *Help* ili pritiskom na istoimeni taster. *ZShell* ne samo da podržava Amiga Dos komande, već su mnoge od njih unapređene novim mogućnostima. Primeri za ovo su naredbe *Copy* i *Delete*, koje se sada ne moraju odnositi samo na fajlove, već i na direktorijume, pri čemu se u direktorijumu mogu brisati/kopirati samo fajlovi ili čak i rekurzivno fajlovi u okviru poddirektorijuma koji se nalaze u datom direktorijumu, ukoliko se navede opcija -r. U potpunosti su podržani džokeri, čak je i njihov set proširen novim. Pored standardnih

„\*“ i „?“ džokera, tu je još i džoker kojim ćete, naprimer, narediti računaru da prilikom ispisa direktorijuma izostavi, naprimer, info fajlov; ili da prikaže (ne prikaže) samo fajlove koji po-

činju ili se završavaju tačno određenim slovima (npr. a.s i d). To se postiže korišćenjem kvaci-ce koja se nalazi iznad tastera TAB i uglastim zagradama.

*U Shell* je takođe ugrađen kalkulator. On se koristi tako što iza komande *Rpn* navedete izraz, ali on mora poštovati posebnu sintaksu za čije objašnjavanje bi trebalo puno mesta, pa se stoga poslužite uputstvom koje je priloženo u vidu .doc fajla uz program.

Komande koje se često koriste mogu se pridružiti funkcijiskim tasterima, što se čini komandom *SET*. Primer dodele komande *FD* tasteru *F1* bio bi sledeći:

**SET F1 „dirCM“**

pri čemu je CM sinonim za Line Feed karakter, koji vrši prelazak u sledeći red. Naredbom *SET* mogu se pojedinim naredbama pridružiti i odgovarajuće skraćice (tzv. Alias), pri čemu je

sintaksa ista kao u navedenom primeru. Dejstvo komande *SET* se ponihava sa *UNSET* gde se kao parametar navodi lista tastera ili skraćice prethodno definisanih.

```
AmigaDOS
ver version
help help
addbuffers ask arison ed copy delete
dir dir dir echo wipe gnif exec
exit failat goto help n help if
info join label n help nedit
move path power relabel zoom pest
resident status sva set setdel sleep
stack status strings time
ver version
type type

ZShell V1.38 (C)1998,91 Paul Bayter

ver version
Hardware 50000000
ConfigCapture 50000000
ColiCapture 50000000
EChlCaptr 50000000
EChlNameTp 50000000
EChlCheckSum 50000000
```

Kao što je to kod Shellova i običaj, omogućeno je i editovanje u okviru komandne linije, kao i kretanje kroz sve prethodno otkucane komande strelicama na gore i dole.

Sve u svemu, *ZShell* će vam u velikoj meri učiniti rad komfornijim i bržim.

D. STEFANOVIĆ

# Fusion paint

Jednostavan paint program za slabije konfiguracije Amige

**N**a stranicama našeg lista sve su češći opisi programa koji imaju megalomanske zahteve u pogledu hardvera, pa se nadamo da će ovaj tekst obradovati pomalo zaboravljene vlasnike starih, dobrih petetki (bilo sa proširenjem ili bez njega).

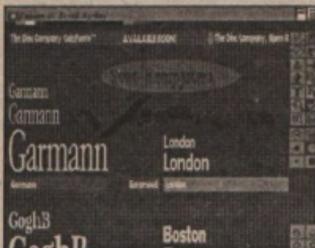
Po startovanju programa pred vama će se, silno kao u *DPaintu*, pojaviti prozor u kome birate rezoluciju u kojoj ćete raditi, kao i broj boja. Od rezolucija su podržane sve osim **HAM-a**, a moguće je i raditi i u **OverScanu**. Izgled ekrana je kao kod većine crtačkih programa: ikone sa operacijama su smeštene sa desne strane ekrana, dok je „lajnsna“ od raspoloživih boja smeštena horizontalno na vrhu ekrana. Od programa nemojte očekivati neke egzotične alate za obradu slike, što je i logično, s obzirom na minimalne zahteve koje postavlja u vezi sa hardverom. Podržani su samo najosnovniji alati: crtanje slobodnom rukom, rad sa **brushom**, brisanje

(različiti oblici i veličine gumice, brisanje dela ili celog ekrana), rad sa tekstom (uz program je dato i penastak veoma kvalitetnih fontova), popunjavanje zatvorenih površina, uvećavanje, Bezijerove krive, krugovi i elipse, sprej itd. Ukoliko neka operacija nudi i dodatne opcije, is-

ikonama: možete ih učitavati, obradivati, i naknadno snimati kao **info** fajlove, što je daleko bolje nego ikone obradivati programom *IconEd*, koji je standardni deo *Workbench*. Program poseduje i **undo-redo** operacije, koje su postale nezoblažni elementi ove vrste programa. Medutim, za prednost *Fusionpainta* leži u tome što on poseduje čak 8 nivoa undo operacije, što kod konkurentskih programa nije slučaj. Opisani program je defo firme „Gold disk“ i na nemačkom je jeziku, što na našim prostorima može da bude samo hendikep. Pored rada na slabijim mašinama, za šta je prvenstveno namenjen, program se može koristiti i kao svojevrsan konvertor **IFF** slika u *Workbench* ikone,

tako da vaša remek-dela konačno mogu da ukrase i prizore *Workbench*.

DEJAN STEFANOVIĆ



pravica, kako bi slika mogla da bude nacrtana u punoj rezoluciji. Jedna od korisnih mogućnosti programa je i mogućnost rada sa *Workbench*

tako da vaša remek-dela konačno mogu da ukrase i prizore *Workbench*.

DEJAN STEFANOVIĆ

# Score Perfect Professional 2.0

Program za štampu notnih tekstova i 31 kanalni sekvencer za Atari

**O**vaj program je najpopularniji, od svih programa te vrste kod nas, kod muzikologa, kompozitora i fotografa. Napisao ga je K. Kleinbrahm 1990 godine, za Atari kompjutere, u njemu se kao nikad nije pisalo, a u stranim časopisima se malo pominje. Njegova cena je oko četrinost dinara.

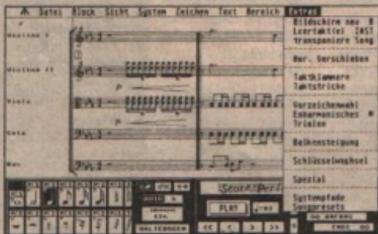
Program može da služi za pripremu za štampu notnih materijala i kao tridesetodnevni kanalni sekvencer. U sebi ima ugrađene drajvere, za devetogledne štampače rezolucija 120 x 72 i 240 x 216, za dvadesetčetvorogledne štampače rezolucija 90 x 180, 180 x 180, 360 x 180, 360 x 360 marke NEC/EBSON LQ 8., i OKI, za laserske i inkjet štampače rezolucije 300x300 marke ATARI SLM i HP Deskjet. Najvažnija mogućnost ovog programa je da sve što uradite može biti snimljeno kao IMG fajl (u rezoluciji 300x300) i takva slika može da se importuje u Calamus ili neki drugi DTP program što omogućava lakšu pripremu za štampu. Svi notni materijali mogu biti snimljeni na diskove.

Do pojave ovog i sledećih programa, muzički materijali su se pripremali za štampu sporije. To se radilo sa rapidografima i lenjirima. Postojale su i specijalne pisaače mašine za note, a u srednjem veku korišćeni su pečati za pisanje nota.

Kao sekvencer ovaj program omogućava da se ima uvid u kompoziciju preko notnog teksta. To je najbolji način ako su u pitanju složenije kom-

pozicije. Sekvencer nema panoramu ili S.M.P.T. sinhronizaciju, ali zato može da snimi na disk MIDI-file koji dalje može biti obraden u nekom drugom programu. Moguće je čitati MIDI-file sa diskete. Note mogu biti unete i preko MIDI ulaza na kompjuteru sa neke klavijature ili MIDI instrumenta u realnom vremenu.

Scor koristi svoj sopstveni format za zapisivanje\* podataka na disk. Njegova ekstenzija je **SON**. On je vrlo dobar jer pamti jako puno toga što određuje jedno muzičko delo. Tako da je odličan za zapisivanje komplikovanijih muzičkih dela.



Maksimalno ima na raspolaganju tridesetdvanjijski sistem. U editoru, trajanje note ili pauze se određuje dovođenjem strelice miša na sliku te note u donjem levom uglu monitora i pritiskom na levu taster. Dovođenjem strelice miša na određeno mesto u linijskom sistemu i pritiskom na levi taster nota se upište.

Statusna linija nudi devet menija. U prvom meniju se nalazi ime autora programa, adresa firme i godina nastanka programa. U drugom meniju su opcije za unos i izlaz podataka. Novina je što postoji opcija koja snima MIDI-file. U

trećem meniju su opcije za rad sa blokovima notnog teksta. U tom meniju je nova mogućnost snimanja blokova na disk. Četvrti meni omogućava nalaznje određenih mesta u kompoziciji. Peti meni daje opcije za manipulaciju linijskim sistemima (unosenje, brisanje, spajanje, razdvajanje, pomeranje itd.). Nova mogućnost su oznake za gitarske akorde. U šestom meniju su opcije za dodavanje raznih znakova (dinamika, artikulacija itd.). Sedmi meni daje opcije za potpisivanje teksta kod vokalnih kompozicija. Ima mogućnost automatskog potpisivanja, koje bolje radi nego u prvom verziji. Za ispis teksta na čirli postoji i čirlični font koji se može naknadno nabaviti. Osmi meni omogućava da se u definisanoj oblasti menja dužina rebara, položaj notnih vratova itd. Deveti meni se zove Extra i tu se nalaze raznorazne opcije. Jedna od novina je menjanje ključa u toku kompozicije.

Kod nas još uvek nije odštampano uputstvo za program, a opcije u menijima i ostale ponuke su na nemačkom (kao i u većini programa za Atari prim. ur.). Uputstvo i prevod poruka bi sigurno bili korisni, ali program je tako napravljen da je lak za korišćenje i na nemačkom bez uputstva.

*Score perfect 2.0* za razliku od prvih verzija ima lenjir, oznake za zapisivanje gitarskih akorda, zapisivanje muzike za gitaru za one koji ne znaju da čitaju note (tablature), snima na disk MIDI-file i blok koji može biti deo kompozicije.

S obzirom na cenu programa i uzimajući u obzir njegove mogućnosti ovaj program je odličan. Bilo bi lepo kada bi sledeća verzija koristila vektorski font i popravila još neke nedostatke i greške, ali mora se priznati da on omogućava da se napiše sve što muzička praksa traži.

VUK VUJACIĆ

# Spisateljski blok

**Spisateljski blok je noćna mora svakog pisca. A događa se svakom, od početnika i amatera do nagrađivanih i proslavljenih.**

Piše DUŠKO SAVIĆ

**P**rofesionalni pisci, međutim, znaju ne kako da ga izbegnu, nego kako da ga prevaziđu. U ovom članku bavićemo se prevaziženjem spisateljskog bloka. Pisci redovno imaju problema na početku seanse. To je toliko poznat osećaj da profesionalci razvijaju čitave strategije prevaziženja tog problema.

## Momentalni blokovi

Naprimjer, prekinete tekst usred rečenice ili pasusa, tako da kad sledećeg puta ponovo počnete imate jasan cilj pred sobom. Dok završite sa starom idejom, već ćete se zagrejati i pripremiti za novi materijal. Druga tehnika je da se pravi dnevni red za sledeći dan; kada završite sa prvim delom, dodate kratak spisak tema koje treba da predete sledećeg dana; tu listu stavite na vrh ekrana kada počnete da pišete i rukovodite se njome. Kada obradite sve, listu obrišete.

Nekim piscima um radi i po prestanku seanse; sve što nisu mogli da reše za računarom, odjednom se rešava samo od sebe. Likovac pišać će zato uvek pri sebi imati beležnicu, parče papira ili bilo šta slično tako da može da zapiše eventualnu inspiraciju. Na početku sledeće seanse pisanja, ove beleške pomažu da se prevaziđe neugodni osećaj „otpočinjanja“.

Takođe, probajte da ispravite ili iznova napišete poslednji pasus. Ili pokušajte neku od već spomenutih tehnika: dijalog sa računarom, slobodne asocijacije, pisanje dnevnika, pesama i sl. Radite to svega deset ili petnaest minuta, ne više. Bimo je ograničili vreme „zagrevanja“, da se ne bi pretvorilo u lenjost i zaboravanje obaveza.

Ako ne možete da se izrazite, zapitajte se: „Šta ja to ovdje hoću da kažem?“ Odgovor neka bude direktan i jednostavan, u jednoj ili dve rečenice. Može i naglas ako vam je tako lakše. Ni je bitna elegancija odgovora, već suština. Zatim nabacite nekoliko ilustrativnih primera i – blok je probijen.

Slično, možete sami sebe napisati primedbu, ili pismo. Započnite formulom: „Ono što je ovdje stvarno hoću da kažem je...“. Zatim to navedite kao da spisateljskog bloka nije ni bilo. Možete pisati i pismo: „Dragi XYZ, želeo bih da ti saopštim da...“. Budite jasni i izričiti: objasnite svom „poznaniku“ zašto je to što želite da kažete bitno. Ako mislite da bi vaš poznanik bio protiv, navedite argumente koji se protiv njegovim pretpostavljenim argumentima.

Ovakve forme personalizovanja psihološki olakšavaju pisanje jer se težak posao – pisanje – zamjenjuje lakšim – objašnjavanjem i opisivanjem.

Nesputano pisanje takođe može razrešiti spisateljski blok: prestatite da brinete o stilu, lepo-

ti izražavanju i eleganciji misli; kursor postavite na problematično mesto u tekstu i pišite šta god vam padne napamet. Okvirmo se pridržavajte teme, ali mozak neka radi slobodno. Nemojte kritikovati, ocenjivati, organizovati (to će ionako doći kasnije); vratite te se formalnom pisanju kada nabacate dovoljno misli i kada ponovo „uhvatite ritam“ osnovnog teksta.

## Stalni blokovi

Nažalost, nisu svi blokovi kratkotrajni. Neki traju tako dugo da izgleda kao da od pisanja više nikada neće biti ništa. U takvim situacijama bimo je odredili pravi uzrok nevolje a zatim ga aktivno razrešili.

Počnite sa samodijagnozom. Napišite zašto vam pisanje teško pada. Budite sasvim pošteti i detaljni: opišite sve razloge, male kao i velike. Zatim klasifikujte. Evo kako bi mogla da izgleda lista rutinskih problema:

**Prioriteti.** Uvek imate „nešto drugo i bolje“ da radite; pisanje oduzima previše vremena; beskonačan posao a pisanje nikako da dostigne potrebnu kvalitet; zaglupim se, a projekat traje mnogo duže nego što je planirano.

**Negativna osećanja.** Brine me kakva će biti ocena; smetaju mi drugi ljudi, naročito osećaj da se stalno sa nekim takmičim; ne mogu da dostignem savršenost kakvu želim.

**Negativno ponašanje.** Ne mogu da počnem; gubim samopouzdanje, a onda stalno odbacujem već napisano.

**Spoljašnji uticaji i ograničenja.** Rokovi i propisana dužina teksta; loši uslovi za pisanje (prekidi, buka); moji pretpostavljeni me stalno pritiskaju.

Vaš spisak nevolje je lično vaš i morate ga otkriti sami. Kada saznate šta vam pravi problem, možete da preduzmete konkretne korake da ih eliminišete ili transformišete u novi kvalitet. Promenite šta možete i naučite da živite sa onim što ne možete. Možda se rok za predaju rada ne može pomeriti ali unutar toga roka možda su moguća manja naprežanja, bolja organizovanost i pripremljenost.

## Simptomi

Možda se bojite da počnete zbog veličine projekta, napora koji će za to biti potreban ili zbog roka za predaju koji baš u vašem slučaju pada u nezgodan čas. Ne znate gde da počnete; osećate se paralizovanim. Lek za to je da shvatite da je pisanje proces sastavljen od mnogo malih koraka, a mali koraci su – mali, sa samim tim i savladivi. Zaboravite na celinu, skoncentrišite se na detalje (naravno, u okviru nekog većeg plana). Razradite proces pisanja kroz vremenske je-

dince: uspostavite ritam u toku dana, nedelje, meseca i uskladite ga sa drugim životnim obavezama.

Spisateljski blok može nastati i zato što se služi neadekvatnim sredstvima. Ako je to slučaj, pažljivo analizirajte sebe kao pisca i eksperimentišite sa novim načinima pisanja. Na primer, možda uvek pišete uvod i glavnu tezu pre ostatka teksta pa vam se tu dešava spisateljski blok. Lek za to je da počnete od sredine a da uvod napišete kasnije. Ili, nikad ne pravite korak dokumenta jer se oslanjate na „inspiraciju“; blok nastaje jer ne znate šta dalje. U tom slučaju, disciplinujte se i pravite detaljan plan dokumenta. Eksperimentišite.

Blok može nastati i zbog nedostatka samopouzdanja. Plišite se da će vaša tekst biti napadnut i onda blokada dođe sasvim zgodno: ako nema teksta, nema ni neugodnosti. Što ne napišete, ne može se ni kritikovati. Lek za ovo je da shvatite da je pisanje veština baš kao i sport ili programiranje. Možda nikada neće postati dobitnik literarne nagrade ali to je normalno: milioni ljudi igraju tenis, a samo jedan pobeđi na Wimbledonu. Važno je da budete kompetentni u okviru svoji unutrašnjih i spoljašnjih mogućnosti.

Najlakši način da se dobije na samopouzdanju je da definišete jasan cilj pisanja, čitačku publiku, i da valjano prikupite gradivo. Onda ćete biti i motivisani i imaćete šta da kažete. Pažljivo i pedantno planiranje omogućuje vam da uvek znate „šta je sledeće“; a pisanje na računaru otklanja materijalne greške, jer se sve može premediti ili obrisati. Sve to zajedno, povratice vam samopouzdanje.

Međutim, moguća je i druga vrsta blokade: sve je tako lako brisati i menjati da to prelazi u lošu naviku. Usred pisanja zaključite da vaš rad ništa ne valja. Stalno brišete, rečenice, pasusi, čitate strane... netragom nestaju. Izgubili ste viziju, celo projekat izgleda besmisleno. Lek za ovo je upornost: nastavite da pišete, jer svaka ljudska aktivnost ima svoje uspone i padove. Završite dokument, ma kako bili ubeđeni da ne valja, i pustite ga na miru neko vreme, npr. nekoliko dana, nedelja, pa čak i meseci. Kada se „ohladite“, nećete moći a da ne uočite pozitivne kvalitete svoga rada. Ako imate nekog mentora (profesor, roditelj, prijatelj, kolega) zaduženog da prati vaše pisanje, njegova pomoć može takođe biti dragocena.

Nemojte se truditi da budete savršeni pa još i da se nervirate kad shvatite da niste. Ma šta radili, to nikada neće biti savršeno. Lepo je rečeno: „Umjetničko delo se nikada ne može dovršiti, već samo napustiti“. Dakle, pisanje shvatite kao proces: ako počne loše, može se popraviti, ako

počne dobro, može postati bolje – ali nikada ne i „savršeno“. Suština dobrog pisanja je rad na uzastopnim verzijama teksta i njihovom polaganom poboljšavanju.

Ponekad blok nastupa jer pokušavate da uradite previše stvari odjednom: puni ste ideja, ali istovremeno planirate organizaciju i strategiju, pišete prvu verziju i ispravljate stilističke greške. To je teško, čak nemoguće. Svaki korak u pisanju zahteva posebnu veštinu, a i redosled je bitan. Većini pisaca lakše pada da završe jedan korak, pa da onda pređu na drugi. Naravno je bitno ne spajati proces pisanja sa procesom izmene teksta. Na početku, samo pišete, beležite ideje, u makar kako nesavršenim gramatičkim oblicima i celinama. Oblik i sadržaj mogu biti grubli, ali ne treba odmah kritikovati i ispravljati. To su zasebni koraci u procesu pisanja, i dolaze na red tek kasnije.

Da biste prevazišli spisateljski blok, možda ćete morati da revidirate svoj stav o pisanju uopšte. Pokušajte da shvatite da je pisanje posao kao i svaki drugi: morate sedeti za računar i odraditi ga. Možda ne budete raspoloženi ili „inspirisani“; ipak, nekome dugujete gotov tekst: sebi, uredniku, profesoru, mentoru, kolegama, poslodavcu. Pristupite formalno: odredite vreme samo za pisanje, podesite radnu okolinu – i odradite to. Dok pišete, samo pišete; ostale brige neka čekaju. Naravno, ovakve savete je lakše davati nego ispunjavati, jer tu se zahteva samodisciplina. Međutim, pisanje i jeste posao u kojem se zahteva samodisciplina.

### Problemi i rešenja

**Ispravljanje grešaka umesto pisanja:** stalno nešto menjate, lošite gramatičke greške, misli vam lete, ali pisanje se, ukupno uzev, usporava.

**Rešenje:** Namerno ignorisite male greške; dokle god ideje „nadalaze same od sebe“ nemojte im prekidati tok formalnosti radi. Ako je želja za preciznošću baš jaka, zatamnite ekran računara i nastavite da pišete „naslepo“.

**Odlutate od teme.** Počnete sa jasnom tezom i kosturom doku-

menta, ali ipak, tokom pisanja gubite fokus. Tekst hramlje ili ne saopštava ono što bi trebalo.

**Rešenje:** Pošto završite prvu verziju, ostavite je da se „kiselji“, makar to bilo na samo nekoliko sati. Onda čitajte iznova: poredite plan sa realizacijom. Da li ste želeli to da kažete? Da li ste rekli šta se želeli? Šta ste stvarno rekli? Na osnovu teksta napravite kostur, prokomentarišite tekst (možete za to zgodno upotrebiti fusnote ili skriveni tekst). Da li ste izgubili misao? Da li je neki deo građe izostavljen i zašto? Pošto odgovorite na ova i slična pitanja, ispišite iznova prvu verziju.

**Ponestaju vam ideje.** Usred pisanja više nemate šta da kažete. Brojite reči, linije i pasuse da vidite da li ste ispunili kvotu. Širite rečenice nepotrebno, samo da biste postigli propisanu dužinu. Čak postavljate veći prored, birate veća slova i sl.

**Rešenje:** Prikupite više osnovnog materijala, i nabacite građe dvostruko više nego što mislite da će vam trebati. (Očigledno ste ocenili količinu istraživačkog rada za ovaj projekat.) Dodajte više primera. Temom se pozabavite na suštinski način. Koristite metod analize i klasifikacije, razbijajte problem na delove a onda istražite veze između njih. Klasifikujte materijal u grupe, kategorije, vrste, tipove.

**Pišete previše.** Dopsis od pola strane širi se na tri strane. Želite da kažete sve na datu temu, ili vam se sopstvene reči toliko dopadaju da ne možete da ih brišete, stil vam je kitnjast i difuzan.

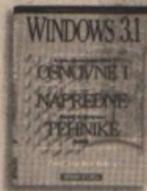
**Rešenje:** Podsetite se na svoje buduće čitaoce i koji deo svog života oni mogu da posvete čitanju vašeg teksta. Zadovoljite njihove potrebe. Dajte im samo suštinu, samo najvažnije; ne ponavljajte se. Uklonite pasuse koji nisu najdirektnije vezani za temu, ma kako oni bili divni ili upečatljivi. Koristite sposobnost računara da izbroji slova, reči i pasuse; vaš tekst ne sme biti duži od ostalih tekstova slične namene.

U sledećem nastavku: Pasusi: vrste i kako ih pisati

# WINDOWS 3.1

OSNOVNE I NAPREDNE TEHNIKE

ZORAN KEHLER



SA DISKETOM

## PROGRAMSKI JEZIK

C++

SA REŠENIM ZADACIMA

LASLO KRAUS



### Mikro knjiga

Petra Martinovića 6, 11030 Beograd  
tel./faks: 011/542 516 | 542 619

JAVITE SE ZA BESPLATAN KATALOG

Poručite pouzecom knjige Duška Sevića:

- 1) Turbo Pascal 6.0 - turbovizija i grafika  
Strana 240, A5. Požurite, još samo nekoliko primeraka!
- 2) Uvod u objektno programiranje  
Strana 230, B5. Budite moderan programer!  
Cena: 20 dinara po primerku.

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

## WHO KILLED SAM RUPERT

Dva u seriji Virtual Murder igara kojima ćemo se sigurno još baviti u budućnosti jeste *Who Killed Sam Rupert*. Treba da odgovorite na pitanje iz naslova razgovarajući sa osumnjičenima i pružajući sve detalje vezane za zločin. Razgledajući scenu gde se ubistvo odigralo možete zumirati i proučiti detalje koji vam pose-



bno privuku pažnju. Alibije osumnjičenih proveravate zahvaljujući svojoj elektronskoj bazi podataka i specijalnoj laboratoriji. Ova višesatna mozgalica može vam pružiti trenutke odlične zabave. (NV)



što zanimljivije vezane za period u kome su živeli i stvarali Mozart, Stravinski, Salijeri... (BR)

## MULTIMEDIA SCHUBERT

Naoružajte se dobrom mašinom (pre svega), stavite slušalice na uši (sa njima je doživljaj jači - prim. a.) a potom se opustite i uživajte u svenu onome što CD Multimedia Schubert ima da vam pokaže i „odsivira”. Nemojte se zbuniti što na početku neće „zagrmeti” akordi neke poznate melodije već „glas-vodič” Alana Riča (poznatog kritičara iz oblasti muzikologije) koji će vas na jednostavan način uvesti u svet muzike i omogućiti vam da lakše prebrodite teorijske zavrzlame. Na disku postoji preko 38 minuta običnog zvučnog zapisa, te CD može da se sluša i na kućnom CD plejeru. Akcenat nije bačen samo na život i delo Schuberta, već možete pogledati (i čuti) mnoge detalje (što suvoparno-

## HSC DIGITAL MORPH



Godina 1993. pamtite se, između ostalog, po velikom broju morfing programa. Pretvaranje svega u svašta ipak nije tako lak posao o čemu svedoči i prilično mali broj uspešnih radova (spotove preko milion dolara ne računamo). Problem je što svi ovi programi zahtevaju mnogo „ručnog rada” HSC, u tom pogledu, spada među najljubaznije jer područja koja se morfuju ne morate da označavate konturama i tačkama već upotrebljavate „power lines” pri čemu se debljinom linije označava intenzitet morfinga. Na 25-megabajtnom CD-u nalazi se i desetak simpatičnih (ali kratkih) primera. Iskorišćenje kapaciteta, dakle, nije baš veliko ali i na to ćemo morati da se naviknemo. Ipak je lakše čuvati jedan CD nego desetak disketa. (VG)



## WHO SHOT JOHNNY ROCK?

Jedna od prvih softverskih firmi koja se odlučila da izdaje igre samo na CD mediju je „American Laser Games”. Njihovo najpopularnije ostvarenje *Mad Dog McCree* (opis u SK 5/94.) doživelo je nastavak sa podnaslovom *The Lost Gold*. Međutim, pre pomenutog nastavka na tržište je izbačena igra tehnički identično urađena (gomila glumaca i kaskadera koji ginu pred naletima vaših mečaka) pod nazivom *Who Shot Johnny Rock?* Dovoljno ste inteligentni da biste shvatili šta je cilj igre, uz napomenu da je radnja ova-



puta smeštena u vreme najvećih gansterskih obračuna u Americi početkom ovog veka. Za sve ljubitelje ovog tipa igara dobra vest je i to da igra zauzima 460 MB (za razliku od 110 MB koliko je „težilo” *Mad Dog McCree*) (GK)

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

# Put u središte BBS-a (1)

Posle skoro četiri godine neprekidnog rada, naš BBS „Politika“ značajno se unapredio, osavremenio, postao jedan od osnivača mreže ProNet, stekao veliki broj korisnika...

Piše IVAN OBROVAČKI

**B**ulletin Board Systemi već odavno nisu nesvakidašnja, misteriozna stvar, ima ih gotovo na svakom koraku. S druge strane žice, u Jugoslaviji će vas najčešće dočekati uglavnom sličan softver koji BBS-u „daje dušu“: *Remote Access*, *PC Board*, *Maximus*, *WildCat*, *Ultra BBS*, *RBBS*. Ima i onih koji su se odlučili da samostalno napišu svoje programe.

*Politika BBS* radi pod *Remote Access* BBS programom, verzija 2, koji spada u najrasprostranjenije, mada mislimo da su u pravu oni koji kažu da se onaj ko zna da koristi jedan BBS program lako snalazi i sa ostalim. Ipak, i kod istog programa, operator BBS-a (*SysOp*) dao je neki „lični opis“ po kojem se svaki sistem razlikuje. Tako se i naš BBS izdava „iz mora sličnih“ i potrebno je provesti vreme s njim kako bi se „oslušnuo iznutra“. Pored toga, dosta je početnika koji tek zalaze u svet modernih komunikacija i koji se nadu zbunjeni pred pojmovima kao što su *korisnički nivo* (*user level*, *security level*), *korisničko ime* (*username*), *echo poruka* itd. Iz tih razloga ponovo otvaramo čarobnu kutiju i iz nje prikazujemo *Politika BBS* pod lupom!

## Sve usluge

*Politika BBS* je *besplatan* sistem koji svojim korisnicima nudi:

- konferencijski sistem povezan u mrežu (*ProNet*) sa drugim sistemima širom zemlje; u slanje privatnih poruka na *ProNet* i *SE-TNet* mreže;

- specijalno odabrane datoteke za programe za skoro sve programske jezike;

- kontakt sa redakcijom „Sveta kompjutera“ i direktno slanje tekstova i dokumentacije;

- indeksi svih objavljenih igara u „Svetu kompjutera“ i „Svetu igara“ koji možete pretraživati po imenu igre koja vas interesuje;
- preuzimanje izvesnog broja tekstova u obliku datoteka i rezultata testova hardvera iz rubrike *Test Drive*;

- alateke za udoban i siguran rad na PC, Amiga ili Atari računaru (antivirus programi, arhivieri, detektori grešaka, razni drajveri);

- Informacije i zanimljivosti.

Korisniku je na raspolaganju i nekoliko programa za pakovanje poruka i čitanje Off-Line, tj. van veze (za razne formate pakovanja), zatim statistike i izveštaji (recimo, testovi hardvera iz rubrike „Test Drive“)...



## Šifra, lozinka, password

Šifra (*password*) koju posedujete garantuje vam da samo vi možete da pristupite sistemu koristeći svoje ime i prezime, i Uprava BBS-a ne snosi odgovornost ako dođe do „hakerskog upada“ koji je uvek moguć (ali teško ostvarljiv). Imajte uvek u vidu sledeće savete:

- Ne birajte šifru koja je ista ili slična vašem telefonskom broju, imenu, imenu vašeg sina, kćerke, supruge, automobila kojeg vozite ili imenu kućnog ljubimca! Onaj koze je to namera, takvu će šifru brzo otkriti!

- Dužina šifre trebalo bi da bude što veća. Što je šifra kraća, lakše se otkrije! (Naravno, neka vaša šifra bude onoliko dugačka koliko možete da zapamtite!)

- Ne koristite istu šifru na više sistema. Neka vam šifra na *Politika BBS-u* bude jedinstvena!

I pored svega, na svakih 30 poziva moraćete da promenite lozinku, opet, bezbednosti radi.

Svako davanje šifre drugom korisniku strogo je zabranjeno! Na besplatnom sistemu kao što je BBS *Politika* to nije ni potrebno, a ako vam je baš neophodno još korisničkog vremena, pozovite telefonom redakciju i zamolite za pomoć.

## Izlaz sa BBS-a

BBS ne treba napuštati pritisikom na ALT+H (najčešća komanda za prekid veže) u vašem komunikacionom programu. Najjednostavnije je odjaviti se („jednostavnim kucanjem uzvičnika („~“) u bilo kom meniju.

## Sve datoteke

Mučno je na vezi listati raspoložive datoteke, pretražujući po odeljcima. Postoji datoteka ALLFILES.ZIP koja sadrži tekstualni spisak svih fajlova (preuzimanje se vrši iz menija *Off-Line Reader*).

## Zaboravljena šifra

Ako zaboravite svoju šifru, nema razloga za paniku. Budite sigurni da je niko drugi nema, pa čak ni

glavni operator na sistemu, zahvaljujući specijalnom sistemu kodiranja. U tom slučaju RA vam nudi mogućnost da ostavite poruku *SysOp*. U takvim slučajevima možete i glasom pozvati telefon naše redakcije, saopštiti svoj problem i posle provere identiteta biće vam uneta nova lozinka, po sopstvenom izboru.

## Viši nivo

Nivoi pristupa se na svim BBS-ovima dodeljuju po funkciji ili zaslugama. Tako i kod nas postoji više korisničkih nivoa od kojih najviši odgovara novom (neproverenom) korisniku. Postoje kazneni nivoi i potpune zabrane korišćenja, a najviši nivo ima glavni operator (*SysOp*).

Po prijavljivanju imate nivo 4, a odmah nakon provere podataka koje ste uneli dobijate nivo 5. Nivo 5, u slučaju da ste odlučili da se aktivno uključite u red BBS-a *Politika*, sami možete povećati na nivo 10, koji, po prirodi stvari, donosi više raspoloživog vremena. Kako da povećate samo svoj nivo - otkrije sami - to će vam biti prvi „domaći zadatak“ prilikom kojeg ćete se bolje upoznati sa sistemom!

Napominjući da veliki broj korisnika, verovatno iz neznanja nije sebi povećao nivo.

## Zabranjen pristup

Uprava *Politika BBS-a* zadržava pravo da zabrani pristup svakom korisniku koji se oglašio o „kućni red“. Korisnik će najpre biti upozoren a u slučaju ponovnog prestopa i trajno isključen. Posebno izdajemo sledeće prestupe:

- Pokušaj ilegalnog (hakerskog upada);
- Nepoštovanje osnovnih pravila pristojnog odnosa - psovanje, vređanje (na političkoj, rasnoj, verskoj, polnoj i bilo kakvoj drugoj osnovi) ili pretreje;
- Unos netačnih ličnih podataka u cilju zloupotrebe;

## Nema Download od 20 do 24 časa!

Na *Politika BBS-u* nije dozvoljeno preuzimanje datoteka (*Download*) u vremenu od 20-24 časa. Namera nam je da BBS načinimo dostupnim našem broju ljudi i time pospešimo brojnost poruka u konferencijama. Od 22-24 časa moguće je samo preuzimati poštu koristeći neki od programa za pakovanje!

# Tri pitanja



Instruktor plivanja NENAD VASOVIĆ

Preletnje pauze smo objasnili da je DOS operativni sistem u kojem kompjuteru zadajete komande ispisujući ih na ekranu pomoću tastature. Tim komandama pokrećete programe, vršite različite operacije sa fajlovima i direktorijumima, uopšte, kontrolirate procese koje obavlja centralni procesor.

Vlasnici Commodore 64 i ZX Spectrauma sećaju se da su programe na tim kompjuterima pokretali komandom RUN. U DOS-u se ta operacija obavlja značajno drugačije. Pre svega, PC program nije sačinjen iz jednog fajla, kao što je to slučaj sa programima za C64 i ZX. Od nekoliko fajlova koji pripadaju jednom programu, najmanje jedan mora biti takozvani *izvršni fajl*. Izvršni fajl pokreće program, posle čega možete kućati tekst, crtati slike ili igrati neku igru. Dakle, umesto komande RUN koja je bila univerzalna za sve programe, na PC-u se upisivanjem imena izvršnog fajla pokreće program.

## Prvo pitanje

Naravno, postavlja se opravdano pitanje - kako prepoznati izvršni fajl i izdvojiti ga u odnosu na ostale fajlove koji čine jedan program? Objasnjavali smo da postoje različiti tipovi fajlova i da se tip fajla određuje na osnovu ekstenzije. Da podsetimo, ekstenzija je sačinjena od tri simbola i odvojena je tačkom od imena fajla. Dakle, sve što je potrebno jeste naći fajl sa određenom ekstenzijom i potom upisati njegovo ime, potvrditi komandu tasterom 'Enter' i program će početi da se izvršava. Postoje tri vrste izvršnih fajlova na koje treba obratiti pažnju pri pokušaju pokretanja programa. To su fajlovi sa ekstenzijama EXE, BAT i COM. Ekstenzija **EXE** je skraćenica od *executive*, što na engleskom jeziku znači izvršiti. Ekstenzija **BAT** je skraćenica od *batch*, što otprilike znači faket (komandi), a **COM** je skraćenica od *command* (komanda). Ime nekog takvog fajla predstavlja istovremeno i komandu za pokretanje programa i morate ga upisati potpuno istovetno, od slova do slova, da bi imalo dejstva. Kompjuter ne prihvata štamparske graške (kao

što je ova). Konačno, da bi komanda bila prihvaćena, neophodno je nakon njenog ispisivanja pritisnuti taster 'Enter'. Jer tek tada se podatak sa ekrana šalje na analizu i eventualno izvršene ukoliko je komanda ispravno napisana. U suprotnom, na ekranu će se pojaviti poruka:

Bad command or file name  
koja znači da je komanda, odnosno ime (izvršnog) fajla nepravilno upisano, te kompjuter očekuje da izvršite korekciju i ponovite postupak.

## Drugo pitanje

Drugo opravdano pitanje koje se ovde nameće jeste: kako doći do izvršnog fajla koji će biti prepoznat i upotrebljen za pokretanje programa? Izvršni fajlovi se, zajedno sa ostalim pripadajućim fajlovima istog programa, nalaze u zajedničkom direktorijumu. Čitanjem sadržaja direktorijuma naći ćete i prepoznati izvršni fajl i potom ispisivanjem njegovog imena startovati program. Čitanje sadržaja direktorijuma postize se komandom **DIR** (naravno, posle njenog ispisivanja mora se pritisnuti taster 'Enter'). Na ekranu se gotovo trenutno pojavljuje sadržaj direktorijuma u obliku liste sa više kolona u kojima su sadržani razni podaci. Recimo, jedna takva lista izgledala bi kao na priloženom primeru.

U prvoj koloni su fajlovi i poddirektorijumi koji se nalaze u izlistanom direktorijumu. Primitićete da su imena fajlova i imena direktorijuma vrlo jasno odvojena. Pored imena direktorijuma stoji odgovarajuća oznaka <DIR>, a pored imena fajlova je jedan prazan karakter (na mestu tačke) pored čega je ekstenzija od tri slova.

U sledećoj koloni nalaze se podaci o veličini fajlova, u bajtovima. I tu je jasno naznačena razlika između direktorijuma i fajlova - za direktorijume takvih podataka nema. Treća i četvrta kolona ve-

Ako broj fajlova u direktorijumu koji listate prevazišli sadržaj jednog ekrana, naći ćete se u neprilici - prvi fajlovi će biti "istisnuti" sa vrha ekrana, pa nećete moći da pregledate podatke o njima. Postoji nekoliko načina da taj problem rešite. Pre svega, komanda **DIR** poseduje nekoliko argumenata, odnosno simbola koji se mogu dopisati uz komandu i tako naznačiti specifične izvršene komande od uobičajenog. Konkretno, ako napišete **DIR /P** listanje direktorijuma obavljaće se ekran po ekran; posle svakog ispisivanja ekrana listanje će biti pauzirano (tj. od onog P) na dnu će se pojaviti poruka **Strike a key when ready...** Tek kada pritisnete neki taster (u prošlom broju smo pisali baš o ovakvim porukama) listanje direktorijuma će se nastaviti, opet samo do sadržaja jednog punog ekrana i tako sve do kraja. Na ovaj način možete da nataneane pogledate sadržaj direktorijuma i nađete željeni izvršni (ili neki drugi) fajl. Drugi argument je **W (DIR /W)** posle čega se sadržaj direktorijuma ispisuje na jednom ekranu u 5 kolona, doduše bez podataka o veličini fajlova i vremenima njihove poslednje izmene. Ostale argumente koje koristi komanda **DIR** možete videti ako otkucate **DIR /?**. Inače, u DOS - u 6.2 možete za svaku komandu videti raspoložive argumente, ako uz komandu napišete **/?**.

Treći način upotrebljavate kad imate kolikotoliko jasnu predstavu o tome šta tražite. U ovom slučaju, znak **\*** upotrebljava se kao neka

ARRHIVE	<DIR>	09-16-94	5:56p	
SLIKE	<DIR>	09-16-94	5:57p	
TEKSTOVI	<DIR>	09-16-94	5:58p	
10	<DIR>	09-16-94	5:58p	
10BIČEPC	DOC	5,859	09-22-94	3:51p
10BONUS	DOC	6,999	09-22-94	1:43p
10CD-NV	DOC	1,536	09-22-94	6:07p
10JUBIL	DOC	5,877	09-21-94	7:11p
10TRIVE	DOC	5,854	09-21-94	7:16p
10TOP25	DOC	5,317	09-20-94	5:06p
10VODE	DOC	15,698	09-21-94	7:02p
11 file(s)		58,140	bytes	
		104,558,592	bytes	free

vrsta džokera - zamena za nedostajuće simbole u imenu ili ekstenziji fajla. Na primer, znate da fajl koji tražite počinje na SR i znate da mu je ekstenzija, recimo, TXT. Zadaivanjem komande DIR SR\* TXT na ekranu će se ispisati svi fajlovi koji počinju na SR i imaju ekstenziju TXT, ali biće ispisani samo ti fajlovi što je daleko predljudnije.

Zvezdica se može upotrebiti i u ekstenziji; recimo da vas interesuju svi fajlovi pod imenom OKTOBAR, bez obzira da li su tekstovi, slike, ili nešto treće, dakle bez obzira na tip fajla. Prigodna komanda u tom slučaju bila bi DIR OKTOBAR\* a ako vas mrzi da ispisujete svih sedam slova reči oktobar, možete napisati i DIR OKT\*.\* Učinak će vrlo verovatno biti istovetan, osim ako u direktorijumu koji listate nemate slučajno i fajlove pod imenom OKTOPOD, OKTAN i sl. - onda će i takvi fajlovi biti na spisku.

Drugi simbol koji se koristi kao džoker jeste '?'. Razlika između '?' i '\*' je u sledećem: znak pitanja koristi se kao zamena za nedostajući karakter isključivo na istoj poziciji; na primer, PITANJE.TXT može se čitati i kao PITTANJE.TXT i kao PISANJE.TXT, a ako se na slovo S stavi kvačica, može se dobiti još poneki termin koji nije pristojno javno reći. Za razliku od znaka pitanja, zvezdica zamenjuje sve karaktere od pozicije gde je napisana, pa do kraja imena/ekstenzije. U gornjem primeru dovoljno bi bilo napisati P\*.TXT, kada se koristi zvezdica.

**Treće pitanje**

Dakle, upotrebom zvezdice najlakše ćemo u moru fajlova pronaći potrebne izvršne fajlove, komandom DIR \*EXE (\*BAT, \*COM). Lako se može desiti da tom prilikom na ekranu osvane više fajlova sa traženom ekstenzijom. Tako dolazimo do trećeg opravdanog pitanja - kako od više izvršnih fajlova razlikovati onaj koji je potreban za pokretanje glavnog programa. E, egzaktan odgovor na ovo pitanje nema. Dedukcija je ono što vam može pomoći u takvoj situaciji. Potrebni fajl je najčešće istog imena kao program (recimo, TETRIS.EXE ili WORD.EXE), ili je skraćenica (WIN.BAT), a ponekad je čak samo inicijal (recimo, PP40.EXE za Picture Publisher 4.0). Ako vas mrzi da donosite zaključke, možete pokušati sa temeljitim pozivanjem svakog izvršnog fajla čije ste ime pročitali. Međutim, pritom se lako može desiti da pozovete neki „sa-

**Iz prošlih brojeva:**

**4/94**

- Hardver i softver
- Centralni procesor
- Matična ploča
- Frekvencija
- RAM i ROM
- Bit i bajt

**5/94**

- Pikseli
- Rezolucija
- Paleta
- Grafičke kartice
- VESA standard
- Monitori

**6/94**

- Flopi i hard disk
- Formatiranje
- Kontroleri

**7-8/94**

- Fajl
- Ekstenzija
- Direktorijum
- Particija
- Operativni sistem
- DOS

**9/94**

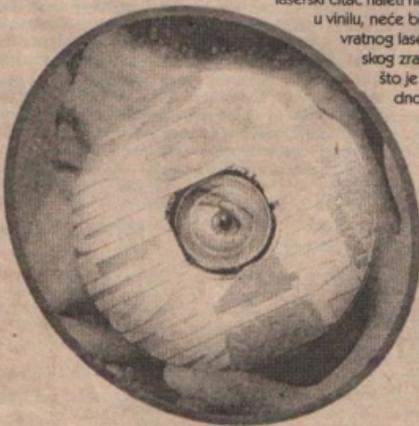
- Tastatura

svim levi" fajli koji će učiniti nešto sasvim neočekivano - blokirati kompjuter, „slušati" konfiguraciju sistema ili nešto još gore. Ovo se nikada ne može desiti sa izvršnim fajlom koji pokreće glavni, željeni program, već sa nekim od pomoćnih izvršnih fajlova koji su u iz sasvim drugih razloga. No, tu leka nema, iskustvo dolazi sa praksom.

Kada smo pričali o magnetnim diskovima spominjali smo operaciju pod imenom formatiranje. To je priprema diska za rad. Formatiranje se obavlja odgovarajućom komandom DOS-a i operacija je koju ćete mnogo puta obaviti prilikom rada na kompjuteru. Zato u operaciju moramo detaljno objasniti, već u sledećem, manje jubilarnom broju...

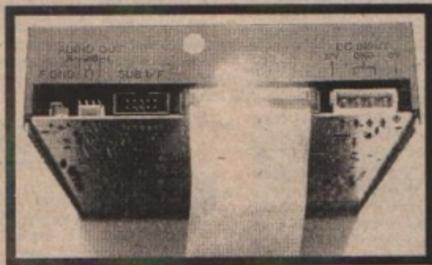


1. ROM: Čekaj, da li ova žica ide ovde?  
 RAM: Ma ne, tu je bila plava...  
 ROM: ? Kalkva bre plava, pa izvadio si braon onda kada je ispao motor...  
 RAM: Ne, ne, ona se otkočila kada se slomio laser...  
 ROM i RAM: E čekaj, evo ga Nebojša, počinjemo šou! Nebojša: Škljoc!  
 ROM i RAM: Dakle, kao što znate, CD-ROM-ovi su oči i uši sveta. Neki to zovu i Mlatimudija. Sa tehničke strane gledišta CD-ROM-ovi se ne razlikuju od „muzičkih" kompaktnih diskova na koje ste već navikli. Štaviše, na istima se može slušati ista (misli se na muziku). CD-ROM radi na principu laserskog čitanja zapisa sa vinila. Na vinilu je laserski „perforirana" metalna folija. Kada se laserski zrak čitača odbije od metalne folije, to se registruje kao 1, a ako laserski čitač naleti na rupu u vinilu, neće biti povratnog laserskog zraka, što je vrednost 0.

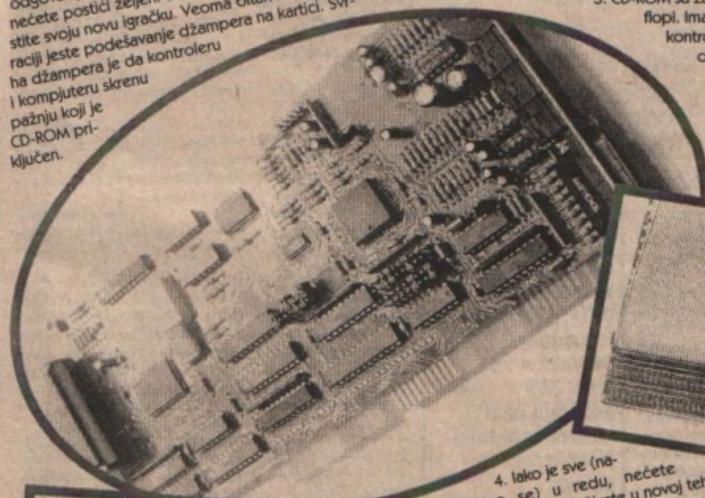


# Mirko, pazi laser!

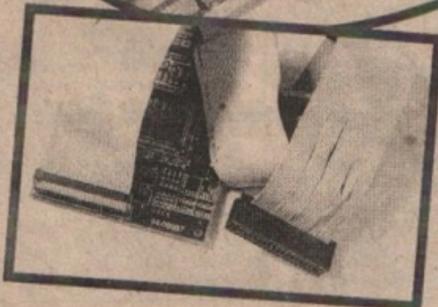
2. Da biste priključili CD-ROM, morate imati odgovarajući kontroler. Može biti na zasebnoj kartici, ili integrisan na zvučnoj kartici, što je bolja varijanta. U našem slučaju, kontroler kartici integrisan je mnogostruki (podržava tri CD-ROM-a) kontroler koji smanjuje broj zauzetih slotova. Ako se desi da zvučna kartica koju posedujete podržava samo jedan model CD-ROM-a, to nije hendikep - kupite baš taj uređaj. Ako njezina podrška odgovaraćim kablom spaja sa kontrolerom. Ako CD-ROM se odgovarajućim kablom od flopi diska, a u slučaju „Panasonica“ i „Mitsumija“ vezu ćete ostvariti kablom za hard disk. Ovo ne treba da vas brine jer se uz CD-ROM dobija odgovarajuća kabl, ali da znate za svaki slučaj. Prostim kabliranjem nećete postići željeni efekat, odnosno da u zdravlju i veselju koristite svoju novu igračku. Veoma bitan momenat u celoj ovoj operaciji jeste podešavanje džampera na kartici. Svaka džampera je da kontroleru i kompjuteru skrenu pažnju koji je CD-ROM priključen.



3. CD-ROM sa zadnje strane izgleda kao hard disk ili flopi. Ima priključke za struju, kabl za vezu sa kontrolerom i još ponešto što ga razlikuje od gore pomenutih. Pošto pričvrstite CD-ROM u ležište za 5,25" diskete, povežite ga potrebnim kablovima (po istim pravilima kao i za hard disk). Posle svih ovih povezivanja i džampovanja presjedajte sve još tri puta i, kada se uverite da je sve OK, uključite kompjuter.



4. Iako je sve (nadamo se) u redu, nećete odmah moći da uživate u novoj tehnologiji. Naime, neko mora da vašem računaru stavi do znanja kako da se da je CD-ROM priključen na sistem. Verovali ili ne, taj znanje (ništa bez drajvera). Postoje dva drajvera. Jedan prijavljuje računaru CD-ROM kao jedan od uređaja i ophodi prema pridošlic, treba da instalirate drajver CD-ROM kao jedan od uređaja i dobija se uz CD-ROM. Ti drajveri su različiti za svaki od uređaja i njihovo mesto je u CONFIG.SYS fajlu. Drugi drajver je namenjen onoj verziji DOS-a koja nema. Drugim drajverom stavljate do znanja softveru da CD-ROM tretira kao hard disk i dodeljujete mu slovo pod kojim će se pojavljivati u sistemu. Dileme oko podešavanja džampera i smeštanja drajvera u CONFIG.SYS fajl možete rešiti konsultovanjem uputstva i DOS Helpa.



Pripremili Voja GAŠIĆ i Emin SMAJIĆ  
Snimio Nebojša BABIĆ

## TOS?



Imam Atari 1040 STFm sa TOS-om 1.4, pa me zanima da li je i kako moguće da igra "The Chaos Engine" proradi na mom TOS-u?

Bojan Makivić  
Beograd

Problem je rešiv isključivo hardverskom zamenom TOS-a u tvom računaru, jer igre na rade sa softverskim emulacijama. Trebalo bi da na mašini zameniš TOS 1.4 TOS-om 1.2, a to bi bilo čisto sakaćenje mašine.

## Dva komputera



Imam dva komputera 286/20 i 386SX/25 i interesuje me sledeće: 1. Gde bih mogao nabaviti literaturu o programiranju u assem-

bleru (na srpskom ili engleskom)? 2. Kako mogu više komputera istovremeno da rade na renderingu iste animacije?

3. Da li se za to mogu koristiti obične NE2000 kartice sa thin ili thick kablovima i koji mrežni softver vi preporučujete (brz, pouzdan...)?

4. Recite mi nešto više o višeprocorskim pločama (hoće li se uskoro pojaviti nekakav PC na tu temu)?

5. Možete li mi reći orijentacionu cenu štampača Cannon Bjl0ex, Epson Stylus 300, Epson Stylus 800 i HP DJ 500? Ako postoje jeftiniji bubble jet štampači molim vas da ih nabrojite, kao i njihove cene kod nas.

Predlažem da se malo više posvetite umreženim kompjuterima i pojasnite prednosti te mreže. Takođe predlažem da barem nešto kažete o višeprocorskim pločama i o njihovim mogućnostima. Primerbe na vaš list nemam.

Goran Stojkić & Co  
Kostolac

1. Pogledaj u katalozima izdavačkih kuća koje za bave izdavanjem računarskih publikacija. Mada, više ćeš naći engleskih izdanja ali ako ti jezik ne predstavlja problem, samo napred.

2. "Rendanje" na više mašina, kao i bilo koji rad na više mašina odjednom, podrazumeva povezivanje

mašina u mrežu. Dakle, na umreženim mašinama moguće je posao raspodeliti na više mašina, mada s vremena na vreme više prija poneka partija HEARTS-a.

3. Da, što se tiče softvera, kod nas kao da postoje samo Novell i Windows For Workgroups. Izbor zavisi od tvojih potreba (u Redakciji zbog naših specifičnih potreba radimo pod Windows mrežnim okruženjem Workgroups).

4. Za sada nema ništa po tom pitanju, ali kad se neka pojavi, propustićemo je kroz šake.

5. Izbegavamo da li u okviru testova navodimo cene proizvođača zbog njihovog variranja na našem tržištu, pa tu praksu nećemo menjati ni sad. Konsultovanjem oglasa možes naći i na neku ekstra povoljnu ponudu (zato oglašaji postoje, zar ne).

## Prva Amiga



Uskoro treba da dobijem A1200. Nemam baš mnogo iskustva sa Amiga računarima, pa bih vam postavio neka pitanja.

1. Da li neke starije igre sa A500 kao što su: P.A.N.G., BARBARIAN 2, GOLDEN AXE, FINAL FIGHT... rade na A1200?

2. Da li bih korišćenjem uslužnih programa mogao da pokvarim kompjuter?

3. Mogu li se virusi skidati sa igara? 4. Koji mi VIRUS-KILLER preporučujete, i koliko bi on koštao? 5. Da li se miš kod A1200 uključuje gdje i džojstik, ili na neko posebno mesto?

Dubravko Aleksić  
Brčko

1. Određeni procenat igara radi, ali ne sve. Neke je pomoću nekih trikova moguće privoleti na "saradnju", ali to zahteva mnogo više znanja od prostog ubacivanja diskeete u drajv i resetovanja.

U redakciji "Sveta kompjutera" mogu se nabaviti sledeći brojevi:

1990. 2, 6, 12

1991. 1, 2, 3, 4, 6, 7-8, 11, 12

1992. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11, 12

1993. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7-8, 9, 10, 11

1994. 1, 2, 5, 6, 7-8, 9

Svet igara 4, 7, 8, 10, 11

Mi nažalost nemamo navedene igre pa ne možemo da ti odgovorimo, trebalo bi da to znaju oni koji igre prodaju, pa probaj.

2. Nikako.

3. Da, ako znaš!

4. Možeš skinuti neki od virus killera (npr. BOOT-X) sa našeg BBS-a, a korišćenje je besplatno. Treba ti samo modem ili neko ko ga ima.

5. Miš se uključuje u prvi (džojstik) port

## Projekat



Veoma mi se sviđa S.K. Redovno ga čitam već pet godina i imam nekoliko pitanja i predloga. Svim mojim drugovima koji čitaju S.K.

svidele su se nagradne igre i voleli bi da ih ustalite i zanima nas kada će izaći novi broj Sveta igara i da li bi on mogao da redovno izlazi (kao mesečno izdanje). Vratite stari izgled rubrika, više mi se sviđa i verujem da se dosta čitalaca slaže sa mnom.

1. Pošto sam i sam zainteresovan za taj projekat zanima me šta je bilo sa timom koji je trebalo da se oformi uz pomoć A. Petrovića, za pravljenje igara.

2. Voleo bih da vratite Amiga Block. S. Mislim da je dobra ideja da u SK objavujemo velike kolor postere aktuelnih kompjutera ili skrivanja iz poznatih igara.

Ivan iz Mladenovca

1. Kratak izveštaj o tom projektu nalazi se u rubrici BONUS LEVEL.

2. Nažalost komercijalna strana Amiga scene kod nas ne postoji, niko od ljudi koji se bave plastranjem Amiga računara i prateće opreme nije bio zainteresovan da se uključuje u stvaranje novih Amiga Blockova. A bez saradnje firmi nismo u mogućnosti da pratimo Amiga scenu u onom obimu kakav bi bio potreban za Amiga Block pa smo odustali od tog projekta, na našu i vašu žalost.

Ali nismo i nećemo odustati od praćenja Amige u našem listu, u obimu koji smo u mogućnosti da ostvarimo sopstvenim snagama, pri čemu je dobrodošla svaka pomoć vlasnika Amige koji misle da mogu pomoći i da napišu o stvarima sa koji-

Svet kompjutera  
(I/O PORT)

Makedonska 31  
11000 Beograd

ma se sreću u svom radu sa računom.

3. Nije nezanimljivo.

Koji HD

Čao!! Javljam vam se prvi put pismeno, a telefonom sam vas zvao mali milion puta i nemilosrdno postavljao pitanja, na koja ste vi velikodušno odgovarali. Za novopečene rubrike (ROM & RAM i Kompiuterske vode) nemam reči. Ja sam malo odmakao od početnika, ali ipak volim da prelistam Kompiuterske vode. Jako mi je pomoglo što sam pre PC-a imao Commodore 128 (imam ga od druge godine), pa tako od kad znam da čitam ja kupujem najbolji list na svetu... A sad: Imam PC 386 DX sa VGA color monitorom, 4 MB RAM-a, oba floppy diska, 80 MB (?) hard, printer EPSON LX 800.

1. I sami vidite da mi je hard pretesan pa vas pitam (jako sam čitao S.K. br. 7-8/94) koji disk (koje marke) da uzmem, kapaciteta 420 MB, da je kvallitetan (a ne kao mom drugu čiji je disk crkao posle tri i po mesecar?). Možda bih uzeo i dva komada.

2. Da li je napajanje dovoljno za dva diska?  
3. Koji brz fax modem da uzmem, a da se njim mogu brzo skidati programe sa BBS-ova i kako se kreće cena tog modema?

Milko Predojević  
Beograd

1. Na kraju dotičnog teksta u broju 7-8/94 rekli smo šta mislimo o izboru diskova. To mislimo i dalje.  
2. Da.  
3. Sigurno kupovina je neki od US Robotics modela, a za ostale preporučujemo da ih pre kupovine isprobate.

FD format

Imam trinaest godina, a zaljubljenik u računarstvo sam postao još u svojoj šestoj, kada sam dobio Commodore 64. Dve godine kasnije, 1988. kućna kolekcija računara uvećala se za još jednu, čada nenadmašnu mašinu, AT 286. Sticao sam, polako ali sigurno, iskustvo radeći na PC-u.

U svakom broju iznenadićemo vrednom nagradom čitaoca čije pismo bude najinteresantnije („Pismo meseca“). Zato u pismima naznačite i adresu (koju ne moramo objaviti, ali nam je potrebna ako šaljemo nagradu).

U ovom broju nagrada je Amiga Video Backup System koji daruje firma TRANSCOM iz Subotice

Učuo sam na sopstvenim greškama, tako da mi je danas lako da svaku neregularnost u radu računara otklonim.

stvo. Zbog toga se nadam da mi vi možete pomoći.

1. Sredinom ove godine najzad sam nabavio program FDFormat

## PISMO MESECA

Stereotip?



Pošto ne bih da počnem sa onim „Javljam se prvi put i mislim da ste najbolji...“ evo vam odmah par predloga i pitanja (bar ih pročitate pre bacanja u korpu):

1. Poslednja kompilacija rubrike „Šta dalje“ izašla je maja (davnje) 1992. Mislio sam da će sledeća izaći u Svetu igara 12, kad tamo ništa. Da li će i kada izaći nova kompilacija (možda specijalno izdanje „Šta dalje“)?
2. Mogli bi da stavljate dve spajalnice da se list ne bi raspao posle par dana.
3. Bilo bi lepo kada bi opisivali nove verzije Amiginih programa, kao i nove programe, isto tako revnosno kao PC-jeve (kad se kod nas pojavi novi „Nešto for Windows X.0“ to se manje-više brzo pojavi u S.K-u).
4. Mogli biste da pokrenete nešto kao „Škola AREXX-a“ koja stalno pominju i hvale („... a podržava i AREXX...“), a većina ne zna šta i kako.
5. Da li možda imate viška broj 11/917
6. Poslednje pitanje: da li se zna ko je kupio firmu Commodore?

Prošle godine je stari AT zamenjen malo moćnijom 386-ticom. Otvorile su se nove mogućnosti u radu koje sam ispitivao. Međutim, tek nedavno sam se suočio sa nekim problemima koji me zbuñuju i koje ne može da reši čak ni moje isku-

P.S. Napokon ste vratili Peđine crteže. Nadam se da će ih biti više.  
P.S.S. Gde nastaje rubrika „Amiga Softmix“ u kojoj ste opisivali i po desetak programa.

Žarko Zvanov  
Zrenjanin

1. Da već u sledećem specijalcu.
2. Mi se bavimo sadržajem i izgledom časopisa a spajalnice ne stavljaju neki drugi ljudi koji misle da će tako Bog-zna-koliko da uštede.
3. Nažalost, kao što rekostmo, Amiga je na našim prostorima siročić (smrc!).
4. Naše opredeljenje da se sve manje bavimo programerskim temama isključuje i školu AREXXA.
5. Evo, sada (a i u buduću) objavljujemo spisak brojeva koji se mogu nabaviti kod nas.
6. Da, za sada niko. Za detaljnije informacije vratite se na prethodne strane.
7. Peđinih crteža će biti dovoljno i u budućnosti. A nije ih bilo jedno vreme jer je majstor zauzetiji nego obično.
8. Amiga Softmix je nestao zajedno sa Amiga Blockom, a tekstovi iz te rubrike našli su svoje mesto u rubrici TEST RUN.

Nikola Jović  
Aleksinac

1. Problem može da bude kvalitet diskete, pa

ne piše na njoj za džabe DS/HD (to inače znači da se diskete bez problema formatiraju na 1,2 MB). Mali broj disketa 5,25" DS/HD može da se isformatiraju na 1,44 (većina pravljuje loše sektore). Iz ličnog (lošeg) iskustva ne koristimo nita-kve softverske novotarije za povećanje kapaciteta disketa, bitnija nam je sigurnost sadržaja diskete nego količina podataka koja se na nju može napakovati. Ali ako je želja za povećavanjem kapaciteta jača od tebe onda koristi VGA COPY – on provereno radi, a za kvalitetnije diskete moraćes da se snađeš sam.

2. Nažalost opet ćemo morati da te uputimo na drugi program, bez objašnjenja što ti ovaj ne radi. HIMEM koji se dobija uz DOS i Windows provereno radi i mi ga u zdravlju i veselju koristimo.

# 3229-148



BBS



# KON TIKI

TEL. 011/154-836

## AMIGA SOFTWARE I HARDWARE

**RADNO VREME**  
svakog radnog dana od  
11:00 - 19:00

### AMIGA 4000

AMIGA 4000/040 25MHz 210MB HD 6MB RAM ..... 4500 DM

AMIGA 4000/030 25MHz 210MB HD 6MB RAM ..... 3100 DM

### MEMORIJSKA PROSIRENJA I TURBO KARTICE

BLIZZARD 1220 28 MHz 4MB sat, opc. mat. kopro. .... 750 DM

BLIZZARD 1230 50 MHz 0MB sat, opc. mat. kopro. .... 980 DM

### GRAFICKE KARTICE

EGS SPECTRUM 2MB ..... 1200 DM

RETINA Z3 2MB ..... 1200 DM

PICASSO II ..... 1200 DM

### DIGITALIZATORI

V LAB INTERN Y/C 24 bitni digitalizator u realnom vremenu 720 x 568 ..... 980 DM

V LAB EXTERN Y/C za A1200/A500/A2000/A3000/A4000 ..... 1200 DM

DSS 8+ stereo digitalizator zvuka ..... 350 DM

## V LAB MOTION

NONLINEAR EDIT SISTEM

**3100 DM**

DIGITALIZUJE I SNIMAVIDEO SLIKU U REALNOM VREMENU, Y/C I KOMPOZITNI ULAZI I IZLAZI, EXPANZIONI SLOT ZA YUV ILI RGB TRANSKODER, REAL TIME EFEKTI KAO CHROMA KEYING, GENLOCKING, SLIKA U SLICI I VIDEO SKALIRANJE. SNIMA 24 BITNE ANIMACIJE U REALNOM VREMENU.

## TOCCATA 16

16 bit/48KHz digitalizator zvuka  
ADPCM kompresija podataka  
opc. SMPTE timecode module  
3 stereo ulaza i 1 ulaz za mikrofon  
1 stereo izlaz  
95 dB odnos signal sum  
frekventni opseg 10 Hz - 20 Hz

## CD ROM-ovi za A1200/4000

TOSHIBA XM 4401 ..... 550 DM (SCSI II)  
TOSHIBA XM 3401 ..... 680 DM (SCSI II)  
OVERDRIVE A1200 PCMCIA ..... 980 DM  
(95% KOMPATIBILAN SA CD32)

**750 DM**

## DISKETE 3.5"

NoName DD ..... 1.2 DM  
Mitsubishi DD ..... 2.0 DM  
BASF Mega DD ... 2.0 DM  
NoName HD ..... 1.4 DM  
SKC ..... 2.0 DM  
FUJI ..... 2.3 DM

## MODEMI

US ROBOTICS DUAL 14400 BPS  
US ROBOTICS DUAL 16800 BPS  
US ROBOTICS DUAL 28800 BPS  
MODEM V32 14400  
MODEM V32 28800

## VELIKI IZBOR PROGRAMA I IGRJA PIJUVITE ZA BESPLATAN KATALOG

## NOVE PRIGRAME I IGRJE DOBJAMO SVAKOG DANA

### USLUZNI PROGRAMI

C NET V3.5  
AMI EXPRESS V4.3  
HYDRACOM  
MAXON MAGIC  
SUPER JAM V2.0  
LIGHTWAVE V3.5  
DESKTOP FROM MEDIADESK  
MOVIE DATABASE V3.0  
IMAGINE ONLINE HELP  
CALIGARI 24

ASIMCDFS V3.0  
MUI V2.2  
HOLLYWOOD FX  
WAVELINK  
TEXTURE ZA REAL 3D  
TEXTURE ZA LIGHTWAVE  
VELIKI IZBOR FONTOVA  
WAVEMAKER V1.0

## NOVE IGRE

BODY BLOWS AGA  
KID VICIOUS  
BUMP'N'BURN  
BANSHEE 100%  
KINGS QUEST VI 100% AGA  
BENEFACATOR  
DETROIT  
ST. THOMAS  
APYDIA II  
ON THE BALL AGA/ECS  
HATTRICK BUNDESLIGA AGA/ECS  
HANSE DIE EXPEDITION  
ISHAR III (ENGLISH) AGA/ECS  
CADAVER AGA  
LAST NINJA 3 AGA  
VALHALLA 100%

# Amiga

KUPUJEM neispravnu Amigu 1200 ili Amigu 500. Tel: 021/615-296

AMIGA 500 - štampana uputstva za početnike, dostavljamo katalog. Tel: 076/42-898, Jovanović.

PRODAJEM Amigu 500 sa proširenjem, modulatorom i ostalom opremom. Tel: 762-696.

NAJNOVIJE igre za Amigu snimamo na diskete DAT, CD. Tel: 021/364-311.

VIDEO BACKUP system sa VHS kasetom, disketom i kompletnim uputstvom samo 50 din. Tel: 030/82-540.

SMARTY AMIGA, software & hardware, hard diskovi za A1200 sa kablovima i instalacijom, Video Backup System (35), RS232 (20), midi interface... kao i najnoviji programi. Snimamo i na video kasetu! Tel: 021/367-980.

KUPUJEM Amigu 500, Commodore 64, opremu. Tel: 011/501-816, 011/497-871.

PROAJEM Amigu 500 sa proširenjem, opremom, disketama - 500 DM. Tel: 021/364-311.

PRODAJEM Amigu 500, TV modulator, ekslerni flopi, komplet ili posebno. Tel: 031/28-177.

NAJNOVIJE igre za Amigu 500. Snimanje 0,4din. Tel: 011/602-871.

PROČITAJTE kompletno uputstvo za razbijanje introa (DOS i NDOS). Cena: uputstvo + PTT=180 din. Svaki kupac učestvuje u nagradnoj igri. Nagrada je Amiga kompjuter. Tel: 021/840-950.

HARDWARE za Amigu: midi interfejs (50), skart kabel (20), adapter za četiri džojstika (15), kabel adapter za 3,5" HDD (40), video bekap sistem (35). Tel: 021/392-998.

NAJJEFTINJE igre i programi za A500 i A1200. Tel: 011/2546-438.

**ARISE**  
SOFT  
Tel: 013/817-640  
**URŠAC**

Najpopularniji softver i hardware  
**VELIKI PUPUSTI**  
**amiga**  
Milković Dejan  
Majenska br. 8 i 27, Mart br. 26  
Tel: 011/777-309 ili 332-875  
PREKO 1000 KUPACA SU  
GARANCIJA KVALITETA!

## 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, 11000 Beograd

Novac treba uplatiti na **NOVI ŽIRO RAČUN:**

**40801-603-3-42104**

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera“  
Cena običnog malog oglasa do 10 reči - **3,5 N. DIN.**, svaka sledeća reč - **0,3 N. DIN.** Na ukupnu sumu dodati 7% poreza.  
Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax: **011/322-0552.**

## VEĆI OGLASI

1/2 (V) (95x275mm) 200 N.DIN.	1/4 (95x135mm) 120 N. DIN.	1/2 (H) (195x135mm) 200 N. DIN.
1/8 (95x65mm) 60 N. DIN.	1/16 (V) (45x65mm) 30 N. DIN.	1/16 (H) (95x65mm) 30 N. DIN.

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

**AMIGA IGRE**  
50 para  
021/615-296

"VOŽD.C.S"  
ZA SVE AMIGE  
NAJJEFTINJE U GRADU  
SNIMANJE DISKETE 30 PARA  
tel. 011/466-579  
Mestroviova 10/20  
Kod crvenog softvera

**AMIGA**  
PROGRAMI I OPREMA  
TRUŽIJA  
Lofanova 34  
Tel: (011) 777 302

OD SVOGA SNIMANJE I NA VIDEO KASETAMA!

**Copy Club**  
011/347-288

AMIGA 500 \* AMIGA 600 \* AMIGA 1200  
Najnoviji software, najjeftinije diskete!

Najnoviji programi na videlju u našem katalogu  
011/138-209  
**GOG**  
SOFT  
Amiga 500 1200

**SHINE CLUB**  
AMIGA SOFTWARE

- \* NAJNOVIJI HITOVI
- \* NISKE CENE
- \* NAJNOVIJI HITOVI
- \* NISKE CENE

\* ISPORUKA U ROKU OD 24h

**SLAVIJA**  
(CENTAR)  
011/336-354

**SB - SOFT**

**AMIGA 500, 1200 & C-64**

- \* NAJNOVIJI HITOV
- \* ROK ISPORUKE 24h
- \* PROFESIONALNA USLUGA
- \* PREKO 1000 ČLANOVA SU GARANCIJA KVALITETA

C - 64  
IGRE SAMO  
ZA DISK

\* OTKUPLUJEMO DISKETE

VEĆ 10 GODINA SA VAMA

011/130-684





# AMIGA CENTAR

software & hardware

**AMIGA diler N° 1**

☎ 011 / 190-124 i 101-372

## SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 7000 naslova, igara, uslužnih.

### NAŠE NAJNOVIJE IGRE:

Kick Off III, Galaga 94, Ilyad, Meleors, Tactical Manager Italy, Space Bomber III, Bundes Liga Hatrick, New Monopoly, The Great Escape of Billy Buggler, Club Football Manager, Bazooka Sue, Chaneques, Rugby League Coach, Benefactor, Detroit, Univers, Clock Wizzer, Bump & Burn, Valhalla, ECG Patience, QT Rabbit, Fury of the Furies 100%

### NAJNOVIJE AGA IGRE

Theme Park, Alladin, UFO, Skeleton Screw, Kid Chaos, Jet Strike, Striker, Relecs, Wild Cup Soccer (real AGA), Detroit, Ishar III (real AGA), Robinson Requiem, CD TV Sport Football, King's Quest VI, New Body Blows, Banishes, Megaball II, Anslas (english ver), TV SportBasket (fx AGA)

### NOVI USLUŽNI PROGRAMI:

Light Wave v 3.5, Type Smith 2.5, LSD 52, NComm 3.5, Amiga Norlon Commander, XCopy 9.94, Virus Wokshop 4.1, Gold Editor, DPaint V (preview), Image Studio 1.0, Vista Pro Programming & Landscape disks, AmigaAction NoLO (disk magaz), GP FAX v2.45

### Page Stream v 3.0

Program snimamo na vašim ili našim disketama proverene i 100% bez virusa!  
Preko 1000 zadovoljnih korisnika su garancija kvalitete, jeftine i brze usluge



**DISKETE:**  
3.5" 2DD od 15.-  
3.5" 2HD od 16.-  
5.25" 2HD od 15.-

Na zahtev šaljemo besplatan katalog

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA

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

## AMIGA 1200

Amiga 1200	1100 DEM	<b>OVERDRIVE</b>
A1200HD 2.5" 40MB	1420 DEM	CD ROM za A1200
A1200HD 2.5" 120MB	1700 DEM	sa sopstvenim napajanjem i softverom za: emulaciju
A1200HD 2.5" 250MB	1900 DEM	CD 32, puštanje muzike sa CD ploča i gledanje slika sa KODAK foto CD-a ...
A1200HD 3.5" 130MB	1500 DEM	850 DEM
A1200HD 3.5" 250MB	1720 DEM	<b>CD SOFTWARE:</b>
Fast RAM 4MB + clock	600 DEM	Microcosmos 100 DEM
Fast RAM 4MB, clock, FPU 25MHz	750 DEM	100 DEM
BLIZZARD 1220 4MB/28MHz, clock	800 DEM	TFX 100 DEM
BLIZZARD 1220 4MB/28MHz, FPU/33	980 DEM	Diggers 50 DEM
BLIZZARD 1230 0MB/50MHz, FPU/50	1350 DEM	Oscar 30 DEM
BLIZZARD 1230 4MB/50MHz, FPU/50	1800 DEM	Lemmings 60 DEM
		Photo Playboy 70 DEM

## OSTALO

AMIGA	ZAKLJUČNO ZA POVOLJNE CENE	AMIGA
Amiga 600	1100 DEM	Mit Golden Image 100 DEM
Amiga 600 HD	1400 DEM	Mit Sky Line 250 dpi 80 DEM
Amiga 2000 (2.05)	750 DEM	A1200 original Mit 70 DEM
Amiga 4000/030	350 DEM	A1200 400 dpi Microswitch 80 DEM
Amiga 4000/040	850 DEM	Modem 14400 FAX 500 DEM
Amiga 4000 Tower	1100 DEM	Modem 28800 Fax 900 DEM
Monitor 1940	1400 DEM	Modem US Robotics 14400 750 DEM
Monitor 1942	750 DEM	Memorija A500 512KB+clock 100 DEM
Philips 8833	350 DEM	Memorija A500 2MB 300 DEM
CD ROM za A500	850 DEM	Memorija A600 1MB 160 DEM
Genlock ED PAL	1100 DEM	MIDI (I IN, 3 OUT, I THRU) 150 DEM
Genlock ED YC	2000 DEM	DSS 8+ digitalizator zvuka od 330 DEM
Genlock SIRIUS	2000 DEM	Digitalizator slike od 550 DEM
Genlock ED or NEPT	2000 DEM	Kutije za 80-100 disketa 30 DEM
		od 10
		od 20
		od 40
		60 DEM
		60 DEM
		DEM

### SKANDALOZNE CENE !!!

- \* Proširenje od 512 Kb od 90 dem
- \* PCMCIA 4Mb 550 dem
- \* PCMCIA 2Mb 330 dem
- \* HD 130 Mb za A500 650 dem
- \* Genlock ROCTEC 550 dem

Kod nas možete nabaviti najnoviji broj **AMIGA STYLE-a**

### AMIGA CD32

+ keyboard  
+ CD sa dve igre ... 700 DEM

**AMIGA BOOKS** literatura samo kod nas

### SERVIS

**AMIGA računara i profesionalne video opreme**

Troškove pakovanja i poštarine snosi kupac

Sve reklamacije uvažavamo

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA  
NEDELJOM I PRAZNICIMA  
NE RADIMO

**AMIGA CENTAR**

☎ 011 / 190-124  
101-372

# AMIGA FORT

Grčkoškolska 3  
21000 Novi Sad

**RADNO VREME:**

Radnim danom od 09 do 20  
Subotom od 10 do 18  
Nedeljom NE RADIMO

## SOFTWARE

Ogroman izbor svih najnovijih igara  
i uslužnih programa za SVE amigel

Katalog šaljemo SAMO na disketi uz  
prvu porudžbinu

Diskete:

No Name + Igra	= 2.5 DIN
Kvalitetna + Igra	= 3.0 DIN
No Name + uslužni	= 3.5 DIN
Kvalitetna + usl.	= 4.0 DIN
Snimanje	
Snimanje igara	= 1.0 DIN
Snimanje uslužnih	= 2.0 DIN

Za vlasnike članske kartice:

Diskete:

No Name + Igra	= 2.0 DIN
Kvalitetna + Igra	= 2.5 DIN
No Name + uslužni	= 2.8 DIN
Kvalitetna + usl.	= 3.2 DIN
Snimanje	
Snimanje igara	= 0.8 DIN
Snimanje uslužnih	= 1.6 DIN

## V LAB MOTION

NON LINEAR EDITING SYSTEM 3100 DEM

**CD 32 550 DEM**

FAX MODEM 14.400 BPS	450 DEM
Džojstici Competition/MegaStar	45-55 DEM
Kutije za diskete 80/120	30-40 DEM
Miševi TecnoPlus/AlfaData	80 DEM
Mouse Paclovi	10-15 DEM

### KORIŠĆENA OPREMA

A500 V1.3, RF MOD., 1MB	550 DEM
A600 V2.0, 1MB	600 DEM
Eksterni disk drayvovi	130 DEM
Monitor Commodore 1084S	450 DEM

Pozivamo Vas da se učlanite u AMIGA FORT KLUB! Učlanjenjem u klub  
stičete razne pogodnosti, pravo na učešće u nagradnoj igri, ...  
Za sve detaljnije informacije nazovite 021/614-909

USKORO CD DISKOV ZA CD32 I CD ROM ZA AMIGE

## HARDWARE

Amiga 1200	998 DEM
Amiga 4000/030/6MB RAM/210MB HD	3300 DEM
Amiga 4000/040/10 MB RAM/420MB HD	5500 DEM

### MEMORIJSKA PROŠIRENJA I TURBO KARTE

Blizzard 1200 4MB RAM/opc. FPU	600 DEM
Blizzard 1220 4MB RAM/opc. FPU	800 DEM
Blizzard 1230 II 68030/50MHz/4MB RAM/FPU	1800 DEM
Memory Master 5MB RAM/opc. FPU	670 DEM

>> ZADRŽAVAMO PRAVO PROMENE CENA! <<

### Grafičke Karte

RETINA Z3	1199 DEM
EGS Spectrum	1199 DEM
PICASSO II	1199 DEM

### CD ROM-OVI

Toshiba XM4401	560 DEM
Toshiba XM3401	680 DEM
OVERDRIVE A1200	950 DEM
98% KOMPATIBILAN SA CD32	

### DAT TAPE DRIVE

Kapacitet 2GB  
200 KB/s, SCSI 1/II

**2400 DEM**

### DIGITALIZATORI SLIKE I ZVUKA

VLAB V/C 24bit real-time digitalizacija - INTERNI	980 DEM
VLAB V/C 24bit real-time digitalizacija - EKSTERNI	1200 DEM
TOCCATA 16bit, 48KHz, HD recording, ...	750 DEM
GVP DSS8+ 8bit stereo sampler	350 DEM

**SERVIS** Amiga kompjutera!  
ODRŽAVANJE = GUNJANJE

**OTKUP** Ispravnih i neispravnih  
Amiga i periferija!  
NAJPOVOLJNIJE CENE

**ZAMENA** STARO ZA NOVO!  
AS50/1100 za 1100

INTERNA UGRADNJA  
HARD DISKOVA U A1200

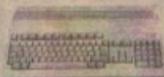
120MB 2.5"	550 DEM
170MB 2.5"	600 DEM
250MB 2.5"	800 DEM
210MB 3.5"	450 DEM
340MB 3.5"	540 DEM
420MB 3.5"	570 DEM
540MB 3.5"	710 DEM
U cenu su uračunati: Hard Disk, ugradnja i kablovi!	

**021/614-909**

# Leto vas je ostavilo ali zato mi nismo!

## Prodaja i otkup

Prodajemo nove  
Amige 1200,  
Amige 600,  
Amige 500,  
kao i



Commodore 64/128,  
kompletnu prateću opremu  
(monitore, memorijska proširenja,  
modulatore, maseve disk jedinice, sve vrste  
kablova, EPSON štampače ...).  
Korišćene računare prodajemo  
po najpovoljnijim cenama.

Vršimo otkup  
korišćenih i novih  
Amiga i  
Commodore  
računara po  
najvisim cenama  
uz mogućnost  
zamene staro za novo.

## Quick Joy YU

Predstavništvo Q.J. u  
Jugoslaviji nudi vam  
kompletan proizvodni program  
renomiranog svetskog  
proizvođača – preko 20  
modela džojstika.



## Servis

Zapošljavamo  
visokostručno osoblje  
opremljeno da vrši  
najkvalitetniji servis svih  
vrsta računara,  
audio i video  
tehničke u najkraćem  
roku, po najnižim  
cenama u gradu.  
Otkup neispravnih računara  
i opreme vršimo po  
najpovoljnijim cenama.



## Copy club

U okviru najkompletnije i najkvalitetnije  
softverske podrške za Amiga računare  
raspoložemo najnovijim svetskim hit  
igrama i uslužnim programima. Svi  
programi su 100% virus  
free. Primamo  
reklamacije!  
Raspolažemo širokim  
asortimanom disketa  
3.5 inča DD – HD  
BASF, TDK, SONY, NO NAME  
namenjenih malo i velikoprodaji. Na  
raspolaganju vam stoje dva telefona:  
(011) 339-165 i 347-288



# DigiTech

DIGITAL TECHNOLOGIES

Ilije Garašanina 27  
Tašmajdan Beograd  
☎ 011 / 339 - 165  
od 08 do 20 h

od 11 do  
13 sati

024 21557

od 18 do  
20 sati

Subotica

# TRANSKOM

Amiga#1



**SAMO KOD NAS!**  
Uredaj za povezivanje  
rekordera sa Amigom!  
Besplatna video traka!  
CENA: 60 dinara + ppt  
troškovi.



**Zamrzite vaše stare diskete  
na video traku. Na E240 traku  
stane 150 disketa (ili 200 MB)**

Sve što Vam je potrebno za naše komplete je: AMIGA500,1200, softver i vts adapter (uređaj za spajanje amige i video rekordera). U kompletu dobijate: adapter sa potrebnim kablovima, disketu sa softverom, detaljnim uputvom za rukovanje i instalaciju sistema + besplatnu video kasetu sa snimljenim mega kompletom HIT 1 (naš prvi komplet). Naš adapter je stvarni zamena za STRIMER i omogućava Vam da sve vaše stare diskete, fajlove, hard diskove prebacite (snimate) na video kasetu koja zamenjuje od 120 do 150 običnih disketa. Pouzdanost ovog sistema je veća nego na disketama! Pre naručivanja nam obavezno javite kakav Vam je priključak za video in i out (činč, bnc ili skart). Cena paketa je 60 dinara + 10 din. - za ppt. Garancija 6 meseci, znači da prihvatamo reklamacije ukoliko ih bude bilo. NEMOJTE nam slati na rekl. neispravnu kopiju VTS uređaja koju ste kupili od sumnjivih soft-klubova. Original je ipak ORIGINAL i Svi naši MEGA KOMPLETI se snimaju i proveravaju samo na vrhunskim video rekorderima, kvalitet snimka smo poboljšali do maksimuma jer radimo isključivo na PANASONIC av hd 100 hi fi video rekorderima. Naš VTS adapter je uređaj koji je po SVETU KOMPIJUTERA proglašen za najboljeg u svojoj klasi, dokaz je i nagrada igra koju smo mi iz TRANSCOM-a u saradnji sa S.K. organizovali: Ukoliko imate naš VTS a želite naručiti neki MEGA komplet, cena video kasete je 25 dinara + 5 dinara za ppt troškove. Svi naši MEGA KOMPLETI sadrže od 40 do 80 igara (zavisno od broja disketa što pojedinačne igre zauzimaju). Uz svaki komplet dobijate spisak igara sa brojanikom u realnom vremenu radi lakšeg pronalaska igara. Katalog ide besplatno u kompletu.

**MEGA MIX KOMPLETI:** (ovo je samo deo naše ponude iz MEGA kataloga za amigu). Svi kompleti su pažljivo sastavljeni tako da se igre ne ponavljaju u ostalim MIX kompletima, kad naručite neki od ovih kompleta osetićete da posedujete nešto što je stvarno vredno i verovatno na video kasetu nećete nikada izbrisati. Kvalitet ostaje i traje...

- MEGA KOD TRANSCOM-a!**
- AVANTURE** - Demoniak, Escape from Colditz, Elvira I, II, Personal Nightmare, Crime does not pay, Mortville Manors, Cruise for Corpses, Space Quest III, Waterloo, Oblitus, K.G.B., Covert Action, B.A.T., Lure of Temptress, Hook, Winzer, The Monkey Island I, II, Robin Hood, Maupiti Island, Indiana Jones III, Operation Stealth, Beneath a steel sky, Sinbad, History Line, Leisure Suit Larry, Goblins I, II, III, Wax works, Nippon Safes...
  - BORILACKI** - Elf Mania, Body Blows I, II, International Karate+, Top Wrestling, Best of Best, W.W.F. I, II, First Samurai, Double Dragon I, II, III, Sword of Honour, Street Fighter I, II, Motorhead, Full Contact, Ranx, Last Battle, Final Fight, Metal Masters, Pit Fighter, T.M.N.T. 2, Kick Boxing, Last Ninja II, III, Gladiator, Sword Sodan, Golden Axe, Metal Mutant, Chambers of Shaolin, Budokan, Dragon Ninja, Altered Beast, Ninja Warriors...
  - USLUZNI** - Powerpacker, Deluxe Paint I, II, III, IV, Vizawrite, Art Department, Protracker, Digital Market intro designer, Demo Maniac, RSI deo maker, Real 3D, X-Copy pro, 3D pbxker, 3D modeller, Videoscape, Quarterback, Imagine, C-Net, Broadcast Tittler, Page setter II, Prowrite, Scala I, II, Roll up, J.R.Comm, Page 3D, V.killer, Aztec C, Amos, Video Studio II, Cross dos, Pro Calc, Chameleon, Octamed, Go Amiga, C64 emulator...

**MEGA HIT KOMPLETI:** Nećemo moći da ispoštujemo ranije rečeno da ćemo kupiti svaka dva meseca novi HIT KOMPLET jer to su najmanje 120 disketa a igre za A500 je sve manje i manje. U pitanju je prelazak proizvođača na Amigu 1200.

- HIT II** - Empire Soccer, Valhalla, Manhattan dealers II, Starlord, Tubular World, Syndicate data disk, Defender, Elite II - Frontier update, Quik the thunder rabbit, Clockwise, Waxworks, Bundesliga Manager Hatrick, Crystal Kingdom, Franko streetfighter, Beneath steel sky, Jet Strike, Dracula, Archer's Pool, Heimdal II, Battle Toads, Eilmanja, Sierra soccer, Rome & Mausau, Wembly soccer, D-Day, Mega motion, Incredible crush D., Tactical manager...
- MEGA** - Banshee, Ishar III, King's Quest VI, Galaga'94, Sabre Team, Gladiators of Daganja, Impossible mission 2025, Finest Hour, Diggers, Wild cut soccer, Body Blows Galactic, 1869, Pierre le Chef, Alfred Chicken, Micro Battle, Mad Fighters, Super Methane bros., Falcon comp.disk, Heimdal II, James Pond III, Arcade Pool, Kick off III, Fatman, Gunship 2000, D-Generation, Tubewarrior, Vital Light, Second Samurai, Total Gamme, Global Dom...

**C64** Zašto smo YU #1 distributer softvera? Jer samo kod nas imate kompletno sve za C-64: - ORIGINALI (500...) - USLUŽNE diskete - MIX kompleti (100.) - MEGA commodore - DISK igre (1000 d...) KATALOG '94/95.



**KVALITET - PONOS - TRADICIJA**

# NADA AMIGA

-AMIGA 1200-  
-BASE DD-  
-EXT. DRAJN-  
-PROSJEKCIJA-  
-MIŠEV-  
-JOYSTICK-

**NAJ, NAJ ALI STVARNO  
NAJNOVIJE IGRICE I USLUŽNI  
PROGRAMI**



**Primamo porudžbine**  
Tel: 011/4883-120 Fax: 4888-234

# OPIUM

tel: 011/14-15-00

*visions*

## AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Prodaja kompjutera

Programi i igre na nasim i Vasim disketama  
Kablovi, dzojstici, kutije za diskete, diskete, misevi,  
podloge za miseve i sva ostala prateca oprema  
Servis i otkup polovnih racunara i opreme

## PC 286/386/486

Prodaja PC konfiguracija po zeji

Prodaja komponenti

Programi i igre na nasim i Vasim disketama  
Servis, instalacija softvera i otkup komponenti i  
konfiguracija

## commodore 64

Prodaja racunara commodore 64/128

Kasetofoni, disk jedinice, kasete, diskete, dzojstici,  
moduli, kablovi, stampaci  
Servis i otkup kompjutera i pratece opreme

**Čulum Predrag**

Omladinskih brigada 20/18 11070 N.Beograd

# KUPUJEM

- Amigu 500,600,1200,2/3/4000.
- Commodore 64,128,disk 1541,1581
- PC 286,386,486,XT,komponente
- Amstrad,Spectrum,SEGU,Nintendo
- Polovne diskete 3.5, 5.25-DD&HD
- Monitor, Štampač,scanner,modem, itd.
- Sve u vezi kompjutera polovno,može  
neispravno, nekompletno u delovima

devizna isplata  
ODMAH!

**021 614-631**

live andrića 9/234 Novi Sad

## AMIGA POWER

\*IGRE I PROGRAMI ZA AMIGU 500/600/1200

\*BERZA KOMPJUTERA I DODATNE OPREME

\*RAĐNO VREME

SUBOTOM I NEDELJOM

OD 9<sup>h</sup> DO 20<sup>h</sup>

Dimitrija Dimitrijevića 68  
18000 Niš



018 40-804



## GREMLIN SOFT

AMIGA

&  
COMMODORE 64

Milica Rakić 28, Beograd

Tel: 011/424-744



AMIGA: Nudimo ogroman izbor igara i uslužnih programa  
(preko 3000 disketa) od najstarijih koje samo mi imamo  
do najnovijih hitova! Garantujemo vrhunski kvalitet, povoljne  
cene i brzu uslugu!

COMMODORE: Samo mi imamo SVE (1982-1994) programe  
(preko 10000) za kasetu i disketu!!!

Takodje vršimo otkup i prodaju Amige, opreme i disketa!!!

## ASTROSOFT

AMIGA Programi

100% Bez virusa

Prodaja: Amige,

Diskete DD i HD,

Hard Diskove, i

ostalu opremu

V. Masiće 118, 21000 N. Sad

**021/314-994**

## AMIGA

### FLASH

AMIGA FLASH OVOJI CLANARINU ZA SVAKU  
KUPCU ISKUPISITE JEDINSTVENI PRILIKU DA  
POTPUNO SE OSLOBODITE SVAKOJ OPREMI!  
- BESPLATNO SPISUJATE TOP 10 SR. SVESKE  
NESEKA U GODINI  
- BESPLATNO SPISUJATE OPIJA  
- OPIJENI NEKUPISUJETE U NAŠOJ VELIKOJ  
NAŠARNOJ SERI  
- AKA BEZLETJE DA SE UCLANITE U AMIGA  
FLASH. NAŠE CENE SU:  
- SPISUJATE DA NAŠOJ SERIJI 150 GRAM  
- SPISUJATE DA NAŠOJ SERIJI 120 GRAM  
- KATALOGI NEZ 62 PRVO PROMOTIVNO !!!  
- KATALOGI !!!

ELPHERA 25VALIHLA 50HAPMALL 0 40.  
FLY HARBER 20& 0 1 1 30. TUBULAR WORLD  
25SENSIBLE SOCCER 54 20& 240 30.  
**021 / 882 - 981**

## NEW COPY

### AMIGA

tel: 011/681-030

mini cena

maxi usluga

## AMIGA

### KVALITET FORT

**021/614-909**  
SOFTWARE

## AMIGA STUDIO SUBOTICA

Imamo SVE najnovije programe i igre !!!  
 SUPRPOVOLJNO: AMIGE 1200 - 950 DM i  
 512 K proširenje za A 500 - 65 DM !!!  
 Diskete, džojstike, proširenja, kutije, kablovi,  
 Video backup System - 50 DM !!!  
 Snimamo pojedinačno na  
 super kvalitetne TDK video kasete !

P. Lekovića 5/1,  
 Subotica

Tel:  
 024/25-671

# igre

za Amigu  
 500, 600, 1200  
 i diskete  
 veoma povoljno.

☎ 011 501-643

# OTKUP

polovnih Amiga  
 500, 600, 1200 i  
 Commodore 64/128.  
 Prodaja korišćenih  
 i novih Amiga i  
 Commodore  
 računara, opreme  
 i prodaja igara  
 za Amigu.

## Razno

VIDEOSENDER bežično prenosi  
 sliku iz videokordera do bilo kog  
 televizora u krugu oko 50m. Komplet  
 sa kablovima 40din. Tel: 010/23-  
 287, Zoran.

AMISTRAD CPC 464, simulacije  
 letanje, auto-moto, borilački, sportski,  
 erotski i drugi kompleti. Katalog  
 besplatan. SCART-kabl za povezi-  
 vanje sa televizorom (3m) 20din.  
 Tel: 010/23-287.

PRODAJEM Atari 520ST sa opre-  
 mom - povoljno. Tel: 695-905.

STRAUB CONSULTING  
 011/4661-677

Programi i igre za A500-A1200  
 Uputstva, časopisi i literatura.  
 Prevod sa engleskog i nemačkog.  
**AMIGAMAX** disketni časopis.  
 Kvalitetne i povoljne usluge.

HITNO kupujem modem eksterni  
 2400 (nov ili polovan). Tel: 013/41-  
 565.

PRODAJEM diskete 3,5 HD i DD  
 BASF-extra i mitsubishi iz nemačke  
 Super povoljno. Tel: 011/659-220.  
 687-600.

PRODAJEM Atari 520 ST, kolor  
 monitor, modulator, miš, džojstik,  
 disketa. Može odvojeno. Tel:  
 011/873-106.

COMMODORE 64/128 - disketne  
 igre i diskete. Od 16-20h. Tel:  
 011/1777-302.

## SPECTRUMOVCI

Pirat  
 №1

PROGRAMI  
 FOLIJE  
 DELOVI  
 SPECTRUMI

011/8121-208

## TNT C64

SVE TO MANJE POTREBNO  
 NAJBOLJE NOVE I STARE  
 IGRICE I PROGRAMI  
 ZA KASETOFOON I DISK  
 POJEDINAČNO I KOMPLETI  
 LITERATURA, OTKUP DISKETA  
 KATALOG JE BESPLATAN  
 NEDELJOM NA RADOVNO  
 TEL: 011/3226-879

Allo - Allo **COMMODORE** Allo - Allo  
**C 64/128**

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

ZAMENA

1 VAŠA KASETA + 1 DIN = 1 NAŠA KASETA

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 pomenama odigrati svih 200 kaseti.

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  
 KASETOFOONI, DŽOJSTICI ... Informacije u klubu.

PONUĐA MESECA

VELIKI HIT  
**"LEMMINGS"**  
 na kaseti i disketama

**SUPER POVOLJNO:**  
 250 IGARA ZA C-64 NA KASETAMA  
 ZA NEVEROVATNIH 10 DINARA

**DISKETNE IGRICE 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



**TONERI I RIBONI**  
**HP LASER JET, CANON PC/FC**  
**SERVIS I PRODAJA**  
**TEL: 011/674-242, FAX: 011/459-557**

**VEGA computers studio**  
**commodore 64**  
**12000 programa**  
 pojedinačno snimanje!  
 katalog besplatan!!!  
**087 805 172**  
**TEL 087 766 168**

# M&S Soft

Već 10 godina  
 sa Vama

## PC & AMIGA

- \*VELIKI IZBOR NAJNOVIJIH PROGRAMA I IGARA
- \*KVALITETNA I BRZA ISPORUKA
- \*PROFESIONALNA USLUGA
- \*KATALOG NA DISKETI III TELEFAX-om

POPUST  
 10+1

### SOUND BLASTER 2.0

**PROŠIRENJA 512 kB za A-500**

### DISKETE

3.5 DD od 1.3 DM      3.5 HD od 1.4 DM  
 (popust na količinu)

### CENOVNIK SNIMANJA

AMIGA	PC
IGRE 1D - 1.0 DM	stare IGRE 1H - 0.5 DM
USLUŽNI 1D - 2.0 DM	nove IGRE 1H - 1.0 DM
DISKETA + IGRA 2.0 DM	USLUŽNI 1H - 1.0 DM
DISKETA + USLUŽNI 2.5 DM	DISKETA + IGRA 2.0 DM
	DISKETA + USLUŽNI 2.5 DM

Diskete su No-Name, a za kvalitetniju disketu potrebno je doplatiti još 0.5 DM po disketu.



**011 / 146-744**

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

**PC & ATARI ST IGRE/PROGRAMI**

**PC & ATARI**

Telefon **011 191-730**

**HARDVER** **NAJVEĆI IZBOR!**

**OPREMA** **NOVITETI**

**SERVIS** - Amige, drajvovi  
 - PC, Monitori  
 - Commodore  
 - Ostala oprema

Usluga brza i kvalitetna! Tel: 021/615-296

Adresa: Ivo Andrića 9/234 Novi Sad

JEDINA ULI NAKERENA GRUPE ZA OS4-MYTH I NOVI VAM

**OS4-MYTH**

- NAJNOVIJE DISKETNE IGRE I PROGRAME
- NAJDISKETNI ČASOPIS REVUE 84
- STRANE DEMO I DISKETNE REVIJE
- NOVE K.26 I 3.5 DD DISKETE
- IVE ODSJAJAM PRVI IZ INOSTRANSTVA

FLASH-MYTH: LAZE MAMUŽIČKA 21  
 24000 SUBOTICA, TEL: 024/53-672

**Gold Soft** *commodore 64*

Team je ponovo sa Vama!

SVE DISKETNE IGRE ZA COMMODORE 64 I USLUŽNI PROGRAMI BESPLATAN KATALOG ŠALJEMI ISTOG DANA. PRISTUPAČNA CENA I NOVE IGRE!

Ivo god. Igor Tel: 011/4846-289  
 20 oktobar 26 Gold Soft Team - GST  
 11050 Beograd GST 90K C 64

**Beta Ribon**  
**SERVIS**

Specijalizovan servis za obnovu trake za štampače ultrazvučnom metodom varenja

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

**DC2 Soft**

Svi najstariji i najnoviji programi za C-64/128. Naručite naše kataloge za kasetu i disk. Nazovite nas ili nam pišite:

026/ 36-867 Laze Ivanovića 8  
 11420 Sm. Pelanac

**20 DISKETU I KASETU C-64**

VELIKI IZBOR PROGRAMA  
 KATALOG BESPLATAN  
**B&S-SOFT**  
 011/682-193  
 SNIMAMO POJEDINACNO NAJNIZE CENE

# PC

**DRAGON SOFT:** zbog radnih obaveza prinuđeni smo da radimo samo subotom i nedeljom (09-21h). Inače primaćemo sve vrste porudžbina. Naše ponude su: 110-120 MB igara na strimer traci za samo 35 din (vaša traka). Naše trake 60 din. 10,3,5 HD noname disketa sa igrama za samo 23 din. Mogućnost preplate. Šaljemo katalog. Sni-  
mamo pojedinačno igre po jeftinijim cenama. Najnoviji hitovi!!! Pozovite i uverite se. Tel: 011/694-411, 011/695-581.

**NON - STOP** igre za PC HD 0,20 din. Tel: 421-678.

**NAJNOVIJE** igre za PC kompatibilne. Sni-  
manje 50 para. Tel: 021/364-311.

**KUPIJEM** ispravan ili neispravan PC, detove i opremu. Tel: 021/614-631.

**MIDI ADAPTER** za Sound Blaster (sa kablovima) 50 din. Tel: 021/392-998

**PC** uslužne programe i igre snimamo na diskete, Streamer, dat. CD. Tel: 021/615-296.

**IZUZETNO** brza memorija 55ns, SIMM 1MB, pamost DM65 +2,5din. garancija Tel: 780-811 od 19-20



Telefon: 628-495  
621-401

IGRE PROGRAMI

SoftClub

Snimamo softver na CD-ROM disk

SoftClub 640MB

**B & V SOFT**  
27. Mart 20 / 48 , BGD  
**011/330-855**  
PC igre i programi  
Svakoga dana od 10-21  
B & V SOFT Vam nudl :  
\* Kvalitetnu uslugu \*  
\* Veliki izbor software-a \*  
\* Poklon igre \*  
\* Snimanje na CD-ROM \*  
\* Literaturu \*  
\* BBS ( 22-06 ) \*

**PAŽNJA!!**  
najpovoljnije!  
PC AT <sup>slavija</sup> Soft  
na **SLAVIJI!**  
tel. 433689  
igre ★ 1HD » 0,1 DIN!!  
prog. ★ 1HD » 0,4 DIN  
cd rom » 1d

**Microhard**  
**-PC**  
**-AMIGA**  
Software & Hardware  
Tel: 021/364-311

**MONOLIT**  
Berza polovnih PC računara i opreme

- ☺ Prodajete računar → javite se
- ☺ Kupujete računar → javite se
- ☺ Žuri vam se → kupujemo
- ☺ Pokvarilo vam se → servisiramo
- ☺ Želite vaš program → programiramo

**011/ 405-033 (10-17h)**



**ADMIRAL**  
MULTIMEDIA  
ONLY FOR YOU.

FAX & PHONE No.  
3811-595-568.  
CALL US  
**NOW!**

**ADMIRAL MULTIMEDIA PC-**  
PC 486 DX 40 - 256 CASHE, VESA LOCAL BUS, 8  
MRAM, 420 M HDD CONNER 13 MS,  
FLOPI 3,5x5,25, VESA I/O KONTROLER,  
VIDEO KARTA - WD90C31 - 2 MVRAM - vesalocal  
MONITOR SVGA 1024 X 768 PHILIPS 14 COLOR  
FAX-MODEM 14400-14400 MNP 2,3, V 42 BIS  
57600 BPS, PRO LINK INTERNI  
MULTIMEDIA KIT: MUZIČKA KARTA SOUND  
BLASTER PRO - ORIGINAL + SONY CD ROM  
DUAL SPEED CDU 31A # SOFTVER  
PRINTER EPSON STYLUS 800 INKJET 48  
NOZZLE-A4 FORMAT, UGRADEN CUTSHEET  
FEEDER-TRAKTOR OPCIONO + KABL  
SVE JE NOVO I TESTIRANO, GARANCIJA  
**3-TRI GODINE**

INSTALIRAN SOFTVER DOS 6.2+WINDOWS 3.11 - 3D STUDIO - AUTO CAD 12-  
COREL & 3+ PHOTO STYLER - FRANKAL PAINTER - QUARK EXPRESS...  
DITALO PO VAŠOJ ŽELJI TAKOĐE PO NARUŽENJU SNIMAMO I NA CD ZDVIŽTE  
RAZI DETALJNIH INFORMACIJA 3811-595-568 ADMIRAL MULTIMEDIA!

**PC IGRE**  
50 para  
021/614-631

**PC**  
PROGRAMI  
INSTALACIJA I OBUKA  
011/542-916

VEĆ 5 GODINA SA VAMA  
IGRE & PROGRAMI  
DANE I VLADO  
JURIJA GAĀARINA 71/46 POKLON SVIM KUPCIMA!!!  
11070 NOVI BEOGRAD

**PC SERVIS**  
dogradjujete, menjate?  
javite se nama!  
OTKUP, PRODAJA  
386, 486, komponente:  
HDD, ploče, CD, ...  
NAJKVALITETNIJI DELOVI  
SA GARANCIJOM!

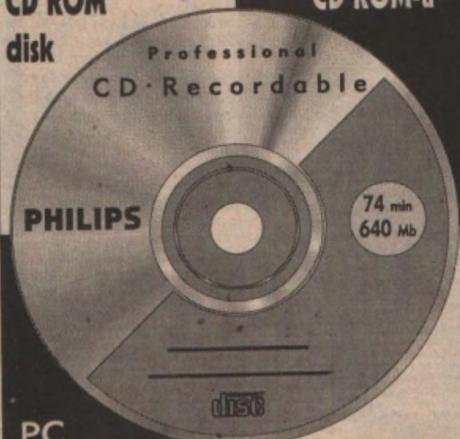
386DX - 1590  
486DX40VLB - 2150  
486DX2-66VLB - 2390  
PENTIUM - 3830  
mono + HDD 210 + 4 MB  
☎ 2222-693  
10-16h  
MOGUĆNOST  
ŽIRALNOG PLAĆANJA!

**GENETRY GATES**  
BBS  
22-06  
+381-11-141-752  
PIROS-MANIA H.Q  
Ognja Soft S.H.Q.  
Jedinstveno priloženo za sestrino Promone-  
novejšeg izlaza na lugi zemaljski!  
14400 BPS

**PO SOFTWARE**  
Gospodar Jovanova 14  
✓ Brzo  
✓ Kvalitetno  
✓ Povoljno  
✓ Instalacija programa  
✓ Mesečna preplata  
✓ Iznajmljivanje disketa  
✓ Saveti i razmena  
**Centar grada**  
☎ 011 639-373 12-20h

**Snimamo na  
CD ROM  
disk**

**Prodaja i ugradnja  
CD ROM-a**



**PC  
Igre  
Programi  
Literatura**

**011/425-307  
Compact Soft**

**PC/XT/AT/386**



(hardware je sada u drugom našem oglasu)

**Zašto odabrati nas?**

- Brza usluga
- Primerene cene za programe i igre
- Ogroman izbor iz besplatnog kataloga
- 100% provereni i od virusa sigurni programi

**Ali ipak?**

- Nema pogrešnog softwera-a
- Nema grešaka na disketama
- Mogućnost reklamacije
- Nema "Same što nam nije stiglo" odgovora
- Preko 1000 kupaca svakog meseca

Ponuda Dilerima i svim kupcima Software-a:

- Možete se pretplatiti na novi softver (2000MB samo 150 dinara)
- Možemo vam mesečno isporučiti CD pun novog softwera za samo 250 din.
- Možete naručiti softver koji vas zanima po ceni od samo 3 dinara po Mb.

**Proverite zašto nas svi poštuju**



Milenković Ivan, Durmitorska 2  
11000 Beograd, 95p/72

(011) 656-727 14-20h

**Software-Audio Studio  
ARCADIA**

Trg JNA 3/5, 11080 Zemun, tel. 10-73-73

Cene se tako pamle:

IGRE, 1 disketa.....0,5 DEM

(ista cena i za staro i za novo)

PROGRAMI, 1 disketa.....1,0 DEM

(minimalna cena programa 2 DEM)

SVAKOM KUPCU BESPLATAN KATALOGI SOFTWERA!



**Mi imamo sve - i staro i novo!**

**★ OGNJASOFT ★**

**PC IGRE & PROGRAMI  
VELIKI IZBOR STAROG I NOVOG SOFTWARE-a**

NOVE IGRE STIZU SVAKI 7 DANA  
ZA INFORMACIJE O NOVIM IGRAMA  
POZOVITE OGNJASOFT BBS Ili SE  
JAVITE "GLASOM" PREKO DANA!

**SNIMANJE NA DISKETE &  
STRIMER TRAKE**

**DISKETE**

3,5"HD

5,25"HD

**SNIMANJE NA  
CD-Rom**

**OGNJASOFT BBS  
Cemetery Gates**

2400-14400bps

MNP5, V42bis

Svake noci od 22 do 08h



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

**011/141-752**

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

**Pin** Electronic  
Stevana Dukića 2

**Multimedia PC**



486DX 33,50,66  
210,420 MB HDD  
1.2 MB & 1.44 MB FDD  
4-8MB RAM  
Laserwave Nukleus  
CD ROM Drive

**Tel/fax 772-435**

# Siler Soft

011 8 172-234

Radnik danom 9-13 i 17-20  
Subotom 10-20  
Nedeljom ne radimo!

## ZA OVAJ MESEJ IZDVAJAMO:

- CorelDRAW 5.0 - 19HE - 10
- 3D Studio 3.5 - 8HE - 10
- 3D Studio Basic - 2HE - 5
- FreeLance Graphic - 10HE - 10
- Paradox 5.0 - 7HE - 5
- Origin 3.0 3D (matematika) - 3H - 5

**VELIKA JESENA  
RASPRODAJA  
PROGRAMA !!!**

- MatCad 5.0 - 5HE - 5
- Win Fax Pro 4.0 + UPG - 2HE - 5
- Z-Script (kontrašiti) - 2HE - 10
- Recognita 2.0 - 3HE - 5
- Morphing Magic - 2HE - 5
- DeskviewX 2.0 - 9HE - 10

Windows for Workgroups for Eastern & Central Europe - 10HE - 10

### Deo našeg kataloga programa:

#### ANIMACIJE:

- 3D Design Plus For Windows - 5HE - 10
- 3D Studio 3.0 - 8HE - 10
- 3D Studio Basic - 2HE - 5
- 3D Studio IPAS - 4HE - 5
- 3D Studio Human Anatomy - 6HG - 15
- 3D Studio Silicon Garden - 2HE - 5
- 3D Studio Zlandi materije - 4HE - 5
- 3D Studio Image Air Park - 3HE - 5
- 3D Studio Imagine Fader & Bubbles - 1HE - 5
- 3D Studio Female, Male, Oscar - 3HE - 5
- 3D Studio Object - 1HE - 10
- Animator 1.0 Pro 2.0 - 1H+5H - 10
- Disney - 4D - 5
- Deluxe Palm Anim - 1HE - 5
- Metamorph Morphing - 1HE - 5
- Mont For Windows - 3D - 5
- Morphing Magic - 2HE - 5
- PC Animale Plus - 1H - 5
- Topics 4.2 1.5.0 - 6H5HE - 10H10
- Vista Pro 2.05+ - 10HE - 10

#### CAD:

- 2D Design CAD 3.11/07.00 - 10D5HE - 10H10
- 3D Design CAD 3.11 - 13D - 10
- 3D Home ArchiCAD - 2HE - 5
- Autodesk 3D Concepts 1.0 - 2H - 5
- ACAD 160/1120/DP3/2W - 10D1/10D1/5H16H - 10
- ACAD Lite - 4HE - 10
- Autodesk Home Series 2.0 - 3H - 5
- AutoRoute 2.0 - 8D - 10
- AutoSketch 3.0/W/Win - 6D5H - 10H10
- Autoteck Simul Libraries - 2H - 5
- Data CAD Pro/Arch/Arch - 8HE - 10
- Design Works For Windows - 7HE - 10
- DrawIt 2.0 - 2HE - 5
- Managem DW - 2H1H - 5H5

#### GRAFIKA:

- Adobe Illustrator 4.0 - 9HE - 10
- Adobe Photoshop 2.5 - 4H - 5
- Adobe Acrobat - 4HE - 5
- Alchemy Pro 1.75 - 3HE - 5
- Aldus Postscript 2.0 - 8HE - 10
- Arts And Letters 3.11 - 14HE - 15
- CorelDRAW 5.0/D/04/05/0
- ENIGNE/2HE/5HE/8HE - 10H10/10H10
- Designer 4.0 - 12HE - 10
- Draw Perfect 1.1 - 6D - 5
- Fractal Design Painter 2.0 - 5H - 5

- FreeLance Graphics 2.0 - 10HE - 10
- Graphics Workshop 7.0 - 1HE - 5
- Harvard Graphics 2.0/W/3.0D - 10HE/5HE - 10H5
- Hi Jack 2.0 DW - 2HE/3HE - 5H5
- Imagine - 1HE - 5
- Micrograb Windows Draw 3.0 - 5HE - 10
- OmniPage Professional 5.0 - 5HE - 10
- Perform Pro - 5H - 5
- PhotoFusion 2.0 - 3H - 5
- Picture Publisher 4.0 - 4HE - 5
- Power 3.0 - 10 - 5
- Puzzle Point 4.0 - 12HE - 15
- Presentation Express - 5HE - 10
- Print Artist 2.0 - 3HE - 5
- Recognita 2.0 - 3HE - 5
- Standfor Graphics - 4HE - 5
- Vista - 3HE - 5

#### PROGRAMIRANJE:

- Auribity 2.0 - 2HE - 5
- Botand C++ 2.0/IM.0 - 7H5H/2HE - 5H10H5
- Botand Pascal 7.0 With Objects - 11HE - 10
- Botand Turbo Assembler 4.0 - 4HE - 5
- Cobol 4.5 - 6H - 5
- CodeBase 6.0 - 2HE - 5
- Danymal Gold 5.0 - 6H - 5
- EXPCASE Plus 2.12 - 1HE - 5
- GW Basic - 1D - 5
- Fattan 7.7 3.01 - 2H - 5
- Fattan Library - 4H - 5
- Max/Plus 2.01 - 5HE - 5
- MS Macro Assembler 6.0 - 4H - 5
- MS BASIC Pro 7.1 - 5H - 5
- MS Fortran 5.1 - 6H - 5
- MS C++ 2.0 - 1H - 5
- MS Visual BASIC 1.0/D/0.0 - 2HE/8HE - 5H10
- MS Visual BASIC Knowledge Base - 2HE - 5
- MS Visual C++ - 22HE - 15
- Prolog - 3D - 5
- Turbo C++ Win - 5H - 5
- Turbo C++ 2.0 - 2H - 5
- Turbo C++ Tools 5.0 - 4D - 5
- Turbo C++ Tutor - 2D - 5
- Turbo Pascal 1.5/W/7.0 - 6H2HE - 5H5

#### BAZE:

- Access 2.0 + Developers Tools - 8HE+4HE - 10
- Change 2.0 - 7HE - 5
- Coppl 6.2/0.5/0.5 - 3HE/10H0 - 5H10
- Data Base For Windows 4.0 - 2H - 5
- dbaseX/1.1 - 6D - 5
- dbaseX/2.0 - 3H - 5
- dbaseX/3.0 - 3H - 5
- dbaseX/4.0 - 3H - 5
- dbaseX/5.0 - 3H - 5
- dbaseX/6.0 - 3H - 5
- dbaseX/7.0 - 3H - 5
- dbaseX/8.0 - 3H - 5
- dbaseX/9.0 - 3H - 5
- dbaseX/10.0 - 3H - 5
- dbaseX/11.0 - 3H - 5
- dbaseX/12.0 - 3H - 5
- dbaseX/13.0 - 3H - 5
- dbaseX/14.0 - 3H - 5
- dbaseX/15.0 - 3H - 5
- dbaseX/16.0 - 3H - 5
- dbaseX/17.0 - 3H - 5
- dbaseX/18.0 - 3H - 5
- dbaseX/19.0 - 3H - 5
- dbaseX/20.0 - 3H - 5

- For Pro 2.0 DOS+DK+CK - 1HE - 10
- Fox Pro 2.0 W+K+CK - 7HE+2HE - 10
- Heal - 1HE - 5
- Informix - 13D - 5
- Oracle 6.0 - 56D - 30
- Paradox 4.5/04/5/04/5/04 - 2HE/8HE/10 - 10
- Paradox Engine 3.0 - 2D - 5
- SuperBase 2.0 - 3HE - 5

#### SPREADSHEET:

- Baler 5.0 - 5D - 5
- CA-Supercalc 5.5 - 9HE - 10
- Excel 4.0/5.0 - 5H2HE - 5H10
- Improv For Windows 2.0 - 3HE - 10
- Lotus 123 DOS 3.4 - 4HE - 5
- Lotus 4 Win - 6HE - 10
- MS Works 3.0 DOS/Win - 3H1HE - 5H10
- Quattro Pro 5.0 DOS/Win - 2HE/8HE - 5H10

#### TEKST PROCESORI:

- Ami Pro 3.0 - 10HE - 10
- Chinitor - 1HE - 5
- Corel Ventura 4.2 - 7HE - 5
- Frame Maker 4.0 - 9HE - 10
- MS Publisher 2.0 - 5HE - 5
- MS Word 2.0/WS/3.0/4.0/5.0/6.0/7.0/8.0/9.0/10.0/11.0/12.0/13.0/14.0/15.0/16.0/17.0/18.0/19.0/20.0
- Page Maker 5.0 - 7HE - 10
- QuarkXpress 3.11/UP3.12/UP3.3 - 6H+1H+5H - 10
- TeX and TeX 1.0 - 7HE - 10
- Word Perfect 5.1/D/6.0/8.0/9.0 - 4H/7HE/13HE - 5H10H10

#### OPERATIVNI SISTEMI I MEZE:

- MS DOS 6.0/6.2/6.22/6.22A/6.22B/6.22C/6.22D/6.22E/6.22F/6.22G/6.22H/6.22I/6.22J/6.22K/6.22L/6.22M/6.22N/6.22O/6.22P/6.22Q/6.22R/6.22S/6.22T/6.22U/6.22V/6.22W/6.22X/6.22Y/6.22Z/6.22AA/6.22AB/6.22AC/6.22AD/6.22AE/6.22AF/6.22AG/6.22AH/6.22AI/6.22AJ/6.22AK/6.22AL/6.22AM/6.22AN/6.22AO/6.22AP/6.22AQ/6.22AR/6.22AS/6.22AT/6.22AU/6.22AV/6.22AW/6.22AX/6.22AY/6.22AZ/6.22BA/6.22BB/6.22BC/6.22BD/6.22BE/6.22BF/6.22BG/6.22BH/6.22BI/6.22BJ/6.22BK/6.22BL/6.22BM/6.22BN/6.22BO/6.22BP/6.22BQ/6.22BR/6.22BS/6.22BT/6.22BU/6.22BV/6.22BW/6.22BX/6.22BY/6.22BZ/6.22CA/6.22CB/6.22CC/6.22CD/6.22CE/6.22CF/6.22CG/6.22CH/6.22CI/6.22CJ/6.22CK/6.22CL/6.22CM/6.22CN/6.22CO/6.22CP/6.22CQ/6.22CR/6.22CS/6.22CT/6.22CU/6.22CV/6.22CW/6.22CX/6.22CY/6.22CZ/6.22DA/6.22DB/6.22DC/6.22DD/6.22DE/6.22DF/6.22DG/6.22DH/6.22DI/6.22DJ/6.22DK/6.22DL/6.22DM/6.22DN/6.22DO/6.22DP/6.22DQ/6.22DR/6.22DS/6.22DT/6.22DU/6.22DV/6.22DW/6.22DX/6.22DY/6.22DZ/6.22EA/6.22EB/6.22EC/6.22ED/6.22EE/6.22EF/6.22EG/6.22EH/6.22EI/6.22EJ/6.22EK/6.22EL/6.22EM/6.22EN/6.22EO/6.22EP/6.22EQ/6.22ER/6.22ES/6.22ET/6.22EU/6.22EV/6.22EW/6.22EX/6.22EY/6.22EZ/6.22FA/6.22FB/6.22FC/6.22FD/6.22FE/6.22FF/6.22FG/6.22FH/6.22FI/6.22FJ/6.22FK/6.22FL/6.22FM/6.22FN/6.22FO/6.22FP/6.22FQ/6.22FR/6.22FS/6.22FT/6.22FU/6.22FV/6.22FW/6.22FX/6.22FY/6.22FZ/6.22GA/6.22GB/6.22GC/6.22GD/6.22GE/6.22GF/6.22GG/6.22GH/6.22GI/6.22GJ/6.22GK/6.22GL/6.22GM/6.22GN/6.22GO/6.22GP/6.22GQ/6.22GR/6.22GS/6.22GT/6.22GU/6.22GV/6.22GW/6.22GX/6.22GY/6.22GZ/6.22HA/6.22HB/6.22HC/6.22HD/6.22HE/6.22HF/6.22HG/6.22HH/6.22HI/6.22HJ/6.22HK/6.22HL/6.22HM/6.22HN/6.22HO/6.22HP/6.22HQ/6.22HR/6.22HS/6.22HT/6.22HU/6.22HV/6.22HW/6.22HX/6.22HY/6.22HZ/6.22IA/6.22IB/6.22IC/6.22ID/6.22IE/6.22IF/6.22IG/6.22IH/6.22II/6.22IJ/6.22IK/6.22IL/6.22IM/6.22IN/6.22IO/6.22IP/6.22IQ/6.22IR/6.22IS/6.22IT/6.22IU/6.22IV/6.22IW/6.22IX/6.22IY/6.22IZ/6.22JA/6.22JB/6.22JC/6.22JD/6.22JE/6.22JF/6.22JG/6.22JH/6.22JI/6.22JJ/6.22JK/6.22JL/6.22JM/6.22JN/6.22JO/6.22JP/6.22JQ/6.22JR/6.22JS/6.22JT/6.22JU/6.22JV/6.22JW/6.22JX/6.22JY/6.22JZ/6.22KA/6.22KB/6.22KC/6.22KD/6.22KE/6.22KF/6.22KG/6.22KH/6.22KI/6.22KJ/6.22KK/6.22KL/6.22KM/6.22KN/6.22KO/6.22KP/6.22KQ/6.22KR/6.22KS/6.22KT/6.22KU/6.22KV/6.22KW/6.22KX/6.22KY/6.22KZ/6.22LA/6.22LB/6.22LC/6.22LD/6.22LE/6.22LF/6.22LG/6.22LH/6.22LI/6.22LJ/6.22LK/6.22LL/6.22LM/6.22LN/6.22LO/6.22LP/6.22LQ/6.22LR/6.22LS/6.22LT/6.22LU/6.22LV/6.22LW/6.22LX/6.22LY/6.22LZ/6.22MA/6.22MB/6.22MC/6.22MD/6.22ME/6.22MF/6.22MG/6.22MH/6.22MI/6.22MJ/6.22MK/6.22ML/6.22MN/6.22MO/6.22MP/6.22MQ/6.22MR/6.22MS/6.22MT/6.22MU/6.22MV/6.22MW/6.22MX/6.22MY/6.22MZ/6.22NA/6.22NB/6.22NC/6.22ND/6.22NE/6.22NF/6.22NG/6.22NH/6.22NI/6.22NJ/6.22NK/6.22NL/6.22NM/6.22NN/6.22NO/6.22NP/6.22NQ/6.22NR/6.22NS/6.22NT/6.22NU/6.22NV/6.22NW/6.22NX/6.22NY/6.22NZ/6.22OA/6.22OB/6.22OC/6.22OD/6.22OE/6.22OF/6.22OG/6.22OH/6.22OI/6.22OJ/6.22OK/6.22OL/6.22OM/6.22ON/6.22OO/6.22OP/6.22OQ/6.22OR/6.22OS/6.22OT/6.22OU/6.22OV/6.22OW/6.22OX/6.22OY/6.22OZ/6.22PA/6.22PB/6.22PC/6.22PD/6.22PE/6.22PF/6.22PG/6.22PH/6.22PI/6.22PJ/6.22PK/6.22PL/6.22PM/6.22PN/6.22PO/6.22PP/6.22PQ/6.22PR/6.22PS/6.22PT/6.22PU/6.22PV/6.22PW/6.22PX/6.22PY/6.22PZ/6.22QA/6.22QB/6.22QC/6.22QD/6.22QE/6.22QF/6.22QG/6.22QH/6.22QI/6.22QJ/6.22QK/6.22QL/6.22QM/6.22QN/6.22QO/6.22QP/6.22QQ/6.22QR/6.22QS/6.22QT/6.22QU/6.22QV/6.22QW/6.22QX/6.22QY/6.22QZ/6.22RA/6.22RB/6.22RC/6.22RD/6.22RE/6.22RF/6.22RG/6.22RH/6.22RI/6.22RJ/6.22RK/6.22RL/6.22RM/6.22RN/6.22RO/6.22RP/6.22RQ/6.22RR/6.22RS/6.22RT/6.22RU/6.22RV/6.22RW/6.22RX/6.22RY/6.22RZ/6.22SA/6.22SB/6.22SC/6.22SD/6.22SE/6.22SF/6.22SG/6.22SH/6.22SI/6.22SJ/6.22SK/6.22SL/6.22SM/6.22SN/6.22SO/6.22SP/6.22SQ/6.22SR/6.22SS/6.22ST/6.22SU/6.22SV/6.22SW/6.22SX/6.22SY/6.22SZ/6.22TA/6.22TB/6.22TC/6.22TD/6.22TE/6.22TF/6.22TG/6.22TH/6.22TI/6.22TJ/6.22TK/6.22TL/6.22TM/6.22TN/6.22TO/6.22TP/6.22TQ/6.22TR/6.22TS/6.22TT/6.22TU/6.22TV/6.22TW/6.22TX/6.22TY/6.22TZ/6.22UA/6.22UB/6.22UC/6.22UD/6.22UE/6.22UF/6.22UG/6.22UH/6.22UI/6.22UJ/6.22UK/6.22UL/6.22UM/6.22UN/6.22UO/6.22UP/6.22UQ/6.22UR/6.22US/6.22UT/6.22UU/6.22UV/6.22UW/6.22UX/6.22UY/6.22UZ/6.22VA/6.22VB/6.22VC/6.22VD/6.22VE/6.22VF/6.22VG/6.22VH/6.22VI/6.22VJ/6.22VK/6.22VL/6.22VM/6.22VN/6.22VO/6.22VP/6.22VQ/6.22VR/6.22VS/6.22VT/6.22VU/6.22VV/6.22VW/6.22VX/6.22VY/6.22VZ/6.22WA/6.22WB/6.22WC/6.22WD/6.22WE/6.22WF/6.22WG/6.22WH/6.22WI/6.22WJ/6.22WK/6.22WL/6.22WM/6.22WN/6.22WO/6.22WP/6.22WQ/6.22WR/6.22WS/6.22WT/6.22WU/6.22WV/6.22WW/6.22WX/6.22WY/6.22WZ/6.22XA/6.22XB/6.22XC/6.22XD/6.22XE/6.22XF/6.22XG/6.22XH/6.22XI/6.22XJ/6.22XK/6.22XL/6.22XM/6.22XN/6.22XO/6.22XP/6.22XQ/6.22XR/6.22XS/6.22XT/6.22XU/6.22XV/6.22XW/6.22XX/6.22XY/6.22XZ/6.22YA/6.22YB/6.22YC/6.22YD/6.22YE/6.22YF/6.22YG/6.22YH/6.22YI/6.22YJ/6.22YK/6.22YL/6.22YM/6.22YN/6.22YO/6.22YP/6.22YQ/6.22YR/6.22YS/6.22YT/6.22YU/6.22YV/6.22YW/6.22YX/6.22YY/6.22YZ/6.22ZA/6.22ZB/6.22ZC/6.22ZD/6.22ZE/6.22ZF/6.22ZG/6.22ZH/6.22ZI/6.22ZJ/6.22ZK/6.22ZL/6.22ZM/6.22ZN/6.22ZO/6.22ZP/6.22ZQ/6.22ZR/6.22ZS/6.22ZT/6.22ZU/6.22ZV/6.22ZW/6.22ZX/6.22ZY/6.22ZZ

#### MUZIKA:

- Basic Composer - 1D - 5
- Cubase - 1D - 5
- Excite - 1HE - 5
- GoldWave 2.0 - 1HE - 5
- Kadenza - 2H - 5
- MidSnap - 3HE - 5
- MidSoft Studio 3.01 - 2HE - 5
- ModEdit - 1D - 5
- Multimedia Sound Studio - 1H - 5
- Musicator GS - 1HE - 5
- Scream Tracker - 1H - 5
- SuperJam - 1D - 5
- Rave - 1H - 5
- Talk To Plus - 2H - 5
- Tracker ADLib 3.1 - 1H - 5
- HSC Tracker 1.4 - 1HE - 5
- Turbo Tools - 4HE - 5
- Voice Blaster Rec 1.2 - 1HE - 5
- Voyneta - 2H - 5
- Wind For Sound Pro 3.0 - 4HE - 10

#### FAX MODEM:

- BF Fax Pro 3.0 - 4HE - 5
- DD Fax Pro 2.1 - 2D - 5
- PC Board 14.5 - 4D - 5
- Power Board 1.25 - 4D - 5
- Pricom 2.0/DW - 3D/5H - 5H5
- RipeFax - 2D - 5
- Superfax - 2HE - 5
- Telemate 4.12 - 4D - 5
- Win Fax Pro 4.0/Upg - 5HE+1H - 5
- Win Fax Lite - 1H - 5
- WinCom Pro 1.9 - 2HE - 5

#### ELEKTRO:

- Micro Cap III - 1H - 5
- OnCad - 8H - 5
- Print Schematic Designer 2.0 - 7HE - 10
- P Spice 5.0/DW - 3H/3H - 5H5
- Tango - 8H - 5
- 1D - do 720/1H - 1200/1HE - 1440
- Cifre na kraju redova su cene smanjenja.

## Garantovane cene do izlaska novembra broj Sveta kompjutera !!!

Svakom kupcu programa besplatno snimanje Scan/Clean/Virus Shield 2.0

Za narudbine preko 10 dinara, poklon programi po izboru:

Autorute Express, Lepitnik 5.0, PC Globe 5.0, Studenica, Winbench 4.0, CheckIt Pro 2.0 Win, Norton Speedcache 4.0, Landmark Database 4.0 ili 2HE igara.

Za narudbine preko 20 dinara, poklon programi po izboru:

Microsoft Money 2.0, Word Translator 5.0 (Spanish, German, French, Italian & English), MS Windows For Workgroups 3.11 ili 3HE igara.

# IGRE

Od 10 gigabajta svih igara za PC odabrati smo za Vas 3 top igarabaja igara koje zaslužuju pažnju. Imamo sve, od legendi do igara sa najviše za sledeći mesec. Proverite i birajte.  
1HD - 0.5 za stare igre  
1HD - 1.0 za nove igre

## DIJKETE FUJI 3.5HD - 2,4

Softver snimamo na našim i vašim disketama i škrinje trakama. Zakazivanje snimanja (za one koji dolaze lično) je obavezno. Katalog programa je besplatan i šaljem ga na vaš zahtev. Katalog igara snimamo na disketu prikom prve narudbine ili ukoliko nam pošaljete disketu 13 dinara za poštarinu i troškove pakovanja. Poštovaru prikom slanja porudbine (šaljemo uključivo preporučeno) snosi kupac (okvimo za 10 disketa 5 dinara). Adresa: Goran Krsmanović, Dušana Vukosovića 74/31, 11077 Novi Beograd

# OKT-NOV '94.

**RASPRODAJA: 14 STRIMER TRAKA (OKO 1500MB) ZA IGRAMA ZA JAMO 799 !!!**

CD - Manager

640 Mb  
Programs  
Games  
Music  
Movies  
10-18 h

Snimamo na CD



Uskočka 4-6 III/25  
Tel. 621-166 (011)

! Yes No Cancel

**Aurora**

**PC**

**Igre i programi  
Snimanje na CD-ROM**

- brza i kvalitetna usluga
- povoljne cene
- po želji kupaca vršimo instalaciju
- tehnički saveti kupcima
- besplatan katalog

**(011) 135-313**

**Milentija Popovića 32/1a  
(Blok 22 - kod Sava centra)**

**PC PROFESSIONAL**

**NAJPOVOLJNIJA PONUDA USLUŽNIH PROGRAMA**



**ANIMACIJA**

- 3D Studio 3.0 - [3] - 10 din.
- 3DS Efekti - [4] - 5 din.
- 3DS Objekti - [18] - 10 din.
- 3DS Power Tips - [1] - 5 din.
- 3DS Collection - [2] - 5 din.
- Animator Pro 2.0 - [8] - 8 din.
- Morph for Windows - [3] - 5 din.
- MS Video for Win - [3] - 5 din.
- Real 3D (BETA) - [5] - 5 din.
- Topaz 4.5 - [5] - 8 din.
- Vista Pro 3.0 - [10] - 10 din.

**GRAFIKA**

- Adobe Illustrator 4.0 - [9] - 10 din.
- Adobe Photo Shop 4.5 - [4] - 8 din.
- Aldus Free Hand 3.1 - [9] - 10 din.
- Arts & Letters 3.11 - [10] - 10 din.
- Canvas 3.5 - [5] - 5 din.
- Corel Draw 4.0 - [12] - 10 din.
- Corel Draw Upgrade II - [7] - 10 din.
- Corel Draw 5.0 - [13] - 15 din.
- Corel Draw - SLIKE - [20] - 15 din.
- Fractal D.Painter - [5] - 8 din.
- Freelance Graphics 2.0 - [10] - 10 din.
- Object Vision 2.1 - [4] - 5 din.
- Photo Styler 2.0 - [6] - 8 din.
- Galery Effects for Ph.Styler - [2] - 5 din.
- Rio 6.0 - [7] - 10 din.
- Visio 1.0 - [5] - 5 din.

**BAZE PODATAKA**

- Access 2.0 - Dist.kit - [8+4] - 10 din.
- Blinker 3.01 - [1] - 5 din.
- Clarion 3.00 - [8] - 8 din.
- Clipper 5.2c - DBase IV - [3] - 5 din.
- DCIIP 3.0 - [2] - 5 din.
- Fox Pro 2.6 DOS/WIN - [5.8] - 10 din.
- Funky II - [5] - 5 din.

- Idealist for Win - [1] - 5 din.
- Oracle for DOS - [55] - 40 din.
- Paradox 6.0 - [7] - 10 din.
- Paradox Engine SIX Cdx - [1] - 5 din.
- Super Base IV 2.0 - [3] - 5 din.
- Razni DODACI za sve vrste baza  
USKORO : DBase V

**CAD**

- ACAD 12 DOS/WIN - [15,16] - 10 din.
- ACAD LT - [4] - 5 din.
- ACAD Mechanical - [4] - 5 din.
- ACAD Electrical - [1] - 5 din.
- AEG 2.0 - [4] - 5 din.
- Auto Shade 2.01 - [8] - 10 din.
- Auto Sketch 3.0 - [8] - 10 din.
- CAD Key 6.0 - [6] - 8 din.
- DATA CAD Pro - [8] - 10 din.
- Home Design Gold - [2] - 5 din.
- Mannequin 1.1 - [2] - 5 din.

**ELEKTRONIKA**

- Or CAD 4.2 + YU Uputstvo - [8] - 10 din.
- Protel 2.0 for Win - [7] - 10 din.
- PSpice 6.0 - [4] - 5 din.
- PSpice for Win - [3] - 5 din.
- Tango 2.11 - [9] - 10 din.

**PROGRAMSKI JEZICI**

- Basic Pro 7.0 - [4] - 8 din.
- Borland C++ 4.0 - [22] - 15 din.
- Borland Turbo C++ 7.0 - [5] - 8 din.
- Borland Turbo Pascal 7.0 Pro - [2] - 5 din.
- Borl. Turbo Pascal Objects 7.0 - [11] - 10 din.
- MASM 6.0 - [1] - 5 din.
- MS C++ 7.0 - [11] - 10 din.
- MS Cobol 4.5 - [7] - 10 din.
- MS Fortran 5.1 - [6] - 10 din.
- MS Visual Basic 3.0 Pro - [9] - 10 din.
- MS Visual C++ Pro - [20] - 16 din.
- Watcom C 386 9.01 - [7] - 10 din.

**OPERATIVNI SISTEMI**

- LanTastic 6.0 - [4] - 5 din.
- Lotus Magellan 2.0 - [3] - 5 din.
- MS DOS 6.0 - [2] - 5 din.
- MS DOS 6.2 - [4] - 5 din.
- MS DOS 6.21 - [3] - 5 din.
- MS Windows 3.1 - [6] - 8 din.
- MS Windows 3.1 - YU - [8] - 10 din.
- Windows 3.11/Workgr. - [10] - 10 din.
- Windows 3.11/Workgr.YU - [10] - 10 din.

**TEKST PROCESORI**

- Ami Pro 3.0 - [7] - 10 din.
- Word for DOS 6.0 - [4] - 5 din.
- Word for Win 6.0 - [9] - 10 din.
- Word Perfect 6.0 - [7] - 10 din.
- Word Perfect 6.0 for Win - [13] - 10 din.

**INTEGRISANI PAKETI**

- MS Office 4.3 Pro - [31] - 25 din.
- MS Works 3.0 - [4] - 8 din.
- Win Fax Pro 4.01 - [7] - 10 din.

**MUZIČKI PROGRAMI, EDITORI, KOMUNIKACIJE,  
PREGLED I OBRADA SLIKA, MATEMATIKA, FONT  
EDITORI, PREZENTACIJA, PLANIRANJE**

**I JOŠ MNOGO, MNOGO TOGA ...**

**PRI SVAKOJ NARUDŽBINI POKLONI SU:**

Scan & Clean SixCDX Blinker 3.0 Gemini 7.04 Stacker 4.0	Morph 1.0 Lotus Organizer Imagine 2.0 YU-Engl-YU Reknik YU Fontovi	Parawin Body Works 2.0 Visions Europe Automap Proccom + 1.1 ...	JAVITE SE ZA BESPLATAN KATALOG
---	--	---	---

**kod  
SAVA  
CENTRA  
Tel. (011)  
133-584**

# Computer

# Dream



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

Radno vreme  
radnim danom 8-20  
subotom 8-15



<b>386 DX/40 MHz/128 Cashe/210 MB HD.....</b>	<b>1560</b>
<b>486 DX/40 MHz/VL Bus/256 Cashe/210 MB HD.....</b>	<b>1930</b>
<b>486 DX2/66 MHz/VL Bus/256 Cashe/210 MB HD .....</b>	<b>2120</b>

**Svaka konfiguracija sadrži:**  
**4 MB RAM-a,**  
**SVGA Video karticu 512 KB,**  
**Mini Tower, Tastaturu 101,**  
**Flopi disk 3.5" ili 5.25"**  
**Super VGA mono monitor,**  
**I/O kontroler**  
**Poklon miš.**

#### DOPLATE:

SVGA Kolor monitor .....	300
Hard disk 250 MB .....	30
Hard disk 340 MB .....	70
Hard disk 420 MB .....	100
Video kartica Cirrus 1 MB .....	50
Video kartica Cirrus VLB 1 MB .....	100
Vesa Local Bus I/O kartica .....	30

#### ŠTAMPAČI:

Epson LX 400 .....	420
Epson LQ 570 .....	790
Epson LQ 100 .....	510
HP 4L .....	1800

#### Casio digitalni adresari

<b>SF 4300, 32 KB .....</b>	<b>130</b>
<b>SF 4600, 64 KB .....</b>	<b>150</b>
<b>SF 9300, 64 KB .....</b>	<b>350</b>

Memorijske kartice,  
Interfejs za PC...

#### KOMPONENTE:

Hard disk 210 MB .....	340
Hard disk 250 MB .....	370
Hard disk 340 MB .....	410
Hard disk 420 MB .....	440
Hard disk 540 MB .....	560
Hard disk 540 MB SCSI .....	740
Hard disk 1,1 GB SCSI .....	1350
Adaptec SCSI kontroler .....	380
Ploča 386 DX/40 .....	190
Ploča 486 DX/40 VLB .....	510
Ploča 486 DX2/66 VLB Intel sa kulerom .....	680
Flopi 3.5" .....	90
Flopi 5.25" .....	110
Fax/Modem 2400/9600 .....	140-170
Fax/Modem 14400 .....	290
Cirrus VGA VLB (16,7 miliona boja) .....	160
SIMM memorije 1MB/4MB .....	70/280
Koprocetor 387/40 .....	60
VESA Local Bus I/O kartica .....	60
Sound Blaster Pro Original .....	190
Sound Blaster 2.0 kompatibilna .....	130
Sound Blaster 16 .....	210-260
CD ROM SONY Double speed .....	320
CD ROM PHILIPS sa kontrolerom .....	320
Mrežna karta 16 bit .....	110
I/O Kontroler .....	35
Miš .....	30
Podloga za miša .....	10
Džojstik Quickshot Warrior 5 .....	50
Stakleni filter za monitor .....	40
Diskete 3.5" HD .....	18-30
Diskete 5.25" HD .....	14-20
Scanner Genius .....	270

PC  
IGRE

SNIMANJE NA  
CD ROM-u

PC  
PROGRAMI

# TERAZIJE SRPSKIH VLADARA 4

3 SPRAT

0,2 po disketi

Auto CAD 12 for Win - 16 HD - 8 din  
Auto CAD 12 - 15 HD - 7,5 din  
3D Studio 3.0 - 9 HD - 4,5 din  
3DS Objekti - 4 HD - 2 din  
3DS Objekti - 18 HD - 9 din  
Corel Draw 5.0 - 19 HD - 9,5 din  
Corel Ventura 4.2 - 7 HD - 3,5 din  
Quattro Pro 5.0 for WIN - 6 HD - 3 din  
Quattro Pro 5.0 for DOS - 2 HD - 1 din  
Norton Utilities 8.0 - 4 HD - 2 din  
PC Tools Gold 9.0 - 5 HD - 2,5 din  
MS Word 6.0 for WIN - 9 HD - 4,5 din  
W. Perfect 6.0 for WIN-13 HD -6,5 din  
W. Perfect 6.0 for DOS-7 HD -3,5 din  
Page Maker 5.0 - 7 HD - 3,5 din  
Aldus Freehand 3.1 - 9 HD - 4,5 din  
WinFaxPro 4.0 for WIN - 5 HD - 2,5 din  
Clipper 5.2C - 3 HD - 1,5 din  
Turbo Pascal 7.0 - 11 HD - 5,5 din

MS Dos 6.0 / 6.2 - 4HD / 4HD - 2 din  
MS Windows 4WG 3.11 - 10 HD - 5 din  
MS Windows 32s - 1 HD - 0,5 din  
Adobe Illustrator 4.0 - 9 HD - 4,5 din  
MS Visual C++ Pro - 20 HD - 10 din  
MS Visual Basic 3.0 - 9 HD - 4,5 din  
Harward Graphics 3.0 - 5 HD - 2,5 din  
Harward G. for WIN 2.0 - 10 HD - 5 din  
OrCad 4.2 - 8 HD - 4 din  
Clariion 3.05 - 7 HD - 3,5 din  
Excel 5.0 - 9 HD - 4,5 din  
Access 2.0 - 8 HD - 4 din  
Stacker 4.0 - 2 HD - 1 din  
Fox Pro 2.8 for WIN - 7 HD - 3,5 din  
Lotus 1-2-3 4.0 for WIN - 6 HD - 3 din  
MS Works 3.0 DOS/WIN-34HD-1,52din  
Mathematica 2.2 for WIN - 4 HD - 2 din  
Paradox 5.0 for WIN - 7 HD - 3,5 din  
Gold Wave 2.0 for WIN - 1 HD - 0,5 din

SP SOFT ☎ 688-250

PUBLIC ENEMY  
PC/AT/XT

NAJNOVIJE IGRE ZA PC  
Software & Hardware

Strimer trake sa ukupno 1,5 Gb igara  
SUPER POVOLJNO !!! (Prodaja u kompletu)

Tel: 021-612-039

Gunduliceva 16, 21000 Novi Sad

## Eksperimentat koji obećava: S & S Design

sve što drugi obećavaju kod nas je uhođano  
prvi smo vam ponudili:

U februaru 1993  
Kouadiboster 2.0  
U martu 1993  
CIBICEMOT kriptička za PC  
U aprilu 1993  
Sulajmo sa strimer trake  
U maju 1993  
Kouadiboster pro stereo  
U junu 1993  
Informatičke video kartice  
U julu 1993  
Nolikodije kao figurice  
po mrazu osvanu  
U februaru 1994  
Sulajmo sa CD ploče  
To nije sve ...  
50 % svih najnovijih program  
ano ni sači u Jugoslaviji  
Prati kupuju od nas -  
- zašto ne biste i vi?  
I ostimo ključevanih imje.  
Apotko saom iznandzija i  
Ispoko svetu uže ocae sila  
preloka.  
Ovankite kine čite se ovestiti!  
Iko je vaš labor S & S DESIGN anovite 024/31-906



CARA LAZARA 32, 24000 SRBISTICA

## PC IGRE & PROGRAMI

NAJVECI IZBOR NOVOG I STAROG SOFTWARE-a

SNIMAMO NA DISKETE,  
STRIMER TRAKE I  
CD-ROM DISKOVE

DISKETE 3,5" I 5,25"  
STRIMER TRAKE  
I CD-ROM DISKOVE

- PROFESIONALNA USLUGA
- POVOLJNE CENE
- NAJNOVIJE IGRE
- NAJBOLJI PROGRAMI
- UPUSTVA I SAVETI
- 100% ERROR & VIRUS FREE
- BESPLATAN KATALOG
- SALJEMO I POSTOM IGRE I PROGRAME

NOVO!  
BESPLATNA ISPORUKA  
NA KUCNU ADRESU  
IGARA I PROGRAMA

SVAKI KUPAC DOBIJA POKLON IGRU PO ZELJI

ZA SVE INFORMACIJE  
JAVITE SE NA TEL.:



5321-945  
427-042

# T.M. Comp

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

direktan: 011/3227-136

fax: 011/3221-433 lok 277, 279

Beograd - Makedonska 25/II soba 21



## TM "?"



## TM "Mediastar"

Konfiguracija kao  
TM 4 DX2-420/8 +

Sound Blaster 16 ASP +  
Sony CD-ROM (2Xspeed)

ili

Sound Galaxy Basic +  
Panasonic CD-ROM (2Xspeed)  
+ slušalice

## TM 4DX2-420/4

AMD 66 MHz 486 DX2  
4 MB RAM, 256 K Cache  
5.25" + 3.5" floppy disk  
420 MB HDD Western Digital  
Super I/O UMC VLB

(2 ser, 1 par, 1 game)  
SVGA Cirrus Logic 5428 VLB  
16.8 miliona boja, 1 MB RAM  
14" SVGA Color monitor  
Mini Tower 200 W  
Tastatura 101  
Mouse sa podlogom

## TM 4DX2-420/8

AMD 66 MHz 486 DX2  
8 MB RAM, 256 K Cache  
5.25" + 3.5" floppy disk  
420 MB HDD Western Digital  
Super I/O UMC VLB

(2 ser, 1 par, 1 game)  
SVGA Cirrus Logic 5428 VLB  
16.8 miliona boja, 1 MB RAM  
14" SVGA Color monitor  
Mini Tower 200 W  
Tastatura 101  
Mouse sa podlogom

## XXXX

## 3500

## 2620

## 2890

## TM 4DX2-540/8

AMD 66 MHz 486 DX2  
8 MB RAM, 256 K Cache  
5.25" + 3.5" floppy disk  
540 MB HDD Western Digital  
Super I/O UMC VLB

(2 ser, 1 par, 1 game)  
SVGA Cirrus Logic 5428 VLB  
16.8 miliona boja, 1 MB RAM  
14" SVGA Color monitor  
Mini Tower 200 W  
Tastatura 101  
Mouse sa podlogom

## TM 4DX2-540/16

AMD 66 MHz 486 DX2  
16 MB RAM, 256 K Cache  
5.25" + 3.5" floppy disk  
420 MB HDD Western Digital  
Super I/O UMC VLB

(2 ser, 1 par, 1 game)  
SVGA Cirrus Logic 5428 VLB  
16.8 miliona boja, 1 MB RAM  
14" SVGA Color monitor  
Mini Tower 200 W  
Tastatura 101  
Mouse sa podlogom

## TM PCI/VLB-420/8

AMD 66 MHz 486 DX2  
8 MB RAM, 256 K Cache  
5.25" + 3.5" floppy disk  
420 MB HDD Western Digital  
Super I/O UMC VLB

(2 ser, 1 par, 1 game)  
SVGA Cirrus Logic 5434 PCI  
16.8 mil. boja (800x600)  
14" SVGA Color mon. LowRad  
(res. 1280 noninterlaced)  
Mini Tower 200 W  
Tastatura 101

## TM PCI/VLB-540/16

AMD 66 MHz 486 DX2  
16 MB RAM, 256 K Cache  
5.25" + 3.5" floppy disk  
540 MB HDD Western Digital  
Super I/O UMC VLB

(2 ser, 1 par, 1 game)  
SVGA Cirrus Logic 5434 PCI  
16.8 mil. boja (800x600)  
14" SVGA Color mon. LowRad  
(res. 1280 noninterlaced)  
Mini Tower 200 W  
Tastatura 101

## 2990

## 3400

## 3300

## 3900

## TM 5 PCI-420/8

Intel Pentium 60 MHz, 4 x PCI  
8 MB RAM, 512 K Cache  
5.25" + 3.5" floppy disk  
420 MB HDD Western Digital  
PCI IDE kontroler

SVGA Cirrus Logic 5434 PCI  
16.8 mil. boja (800x600)  
14" SVGA Color mon. LowRad  
(res. 1280 noninterlaced)  
Mini Tower 200 W  
Tastatura 101  
Mouse sa podlogom

## TM 5 PCI-1000/16

Intel Pentium 60 MHz, 4 x PCI  
16 MB RAM, 512 K Cache  
5.25" + 3.5" floppy disk  
1 GB HDD Seagate 31200  
PCI Adaptec 2942

SVGA Cirrus Logic 5434 PCI  
16.8 mil. boja (800x600)  
14" SVGA Color mon. LowRad  
(res. 1280 noninterlaced)  
Mini Tower 200 W  
Tastatura 101  
Mouse sa podlogom

## TM 5 PCI-2100/32

Intel Pentium 60 MHz, 4 x PCI  
32 MB RAM, 512 K Cache  
5.25" + 3.5" floppy disk  
2.1 GB HDD Seagate 12550N  
PCI Adaptec 2942

SVGA Cirrus Logic 5434 PCI  
16.8 mil. boja (800x600)  
14" SVGA Color mon. LowRad  
(res. 1280 noninterlaced)  
Mini Tower 200 W  
Tastatura 101  
Mouse sa podlogom

## TM 5+ PCI-2100/16

Intel Pentium 90 MHz, 4 x PCI  
16 MB RAM, 512 K Cache  
5.25" + 3.5" floppy disk  
2.1 GB HDD Seagate 12550N  
PCI Adaptec 2942

SVGA Cirrus Logic 5434 PCI  
16.8 mil. boja (800x600)  
14" SVGA Color mon. LowRad  
(res. 1280 noninterlaced)  
Mini Tower 200 W  
Tastatura 101  
Mouse sa podlogom

## 4500

## 6385

## 8600

HDD IDE 420 MB, Western Digital	420	Osn. ploča 486 DX2 ALI, 3 x PCI + 2 x VLB	800	Genius Mouse + mouse pad	50
HDD IDE 540 MB, Western Digital	540	Osn. ploča Pentium 60 MHz PCI (64 bit)	1700	Prolink fax/modem 2400/9600	140
HDD SCSI-2 1.05 GB (formatirano), Seagate	1300	SVGA Cirrus Logic 5428, VLB (16.7 mil. boja)	180	Prolink fax/modem 14400/14400	290
HDD SCSI-2 2.1 GB (1 MB Cache), Seagate	2700	SVGA Cirrus Logic 5434, PCI (16.7 mboja 800x600)	350	Math. coprocessor IIT/ULSI	60
SIMM 1 MB	70	UMC Super I/O kontroler (2 ser, 1 par, 1 game)	40	SCSI kontroler CD, DAT, HDD, skener	100
SIMM 4 MB	280	UMC Super I/O VLB (2 ser, 1 par, 1 game)	60	SCSI kontroler Adaptec 1542 CF	400
SIMM 4 MB (64 BIT - HD SIMM)	320	PCI IDE kontroler	100	SCSI kontroler Adaptec 2842 VLB	700
Osn. ploča 486 DX2 ALI, 3 x VLB	600	Mouse CM-102 + mouse pad	40	SCSI kontroler Adaptec 2942 PCI	800

# W.M. Camp

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

direktan: 011/3227-136  
faks: 011/3221-4333 tok 277,279

Beograd - Makedonska 25/II soba 21

## KATALOG CD/DISKOVA

- |  |  |  |
|--|--|--|
| 001 The Legend of Kyranida Book One (Avantura)   | 047 Manhole  | 091 Ringworld - Revenge of the Patriarch (Mitska avantura)       |
| 002 Who Killed Sam Hunter (Misterija, detektivska igra)                                  | 048 Desert Storm With Coalition Command  | 092 Wacky Funsters (Parodija na 5 poznatih igra)                 |
| 003 Guy Ray And The Crystals of Armageddon   | 049 King's Quest VI (Sierina epska avantura)   | 093 Blue Force (Pilotinjska igra Jim Wallha)                     |
| 004 Dose (Fobolijana verzija Dose 1)   | 050 Sherlock Holmes on disk (Five knjige o Serliku Holmes na CD-u)                     | 094 Shadow Caster (Igra u 3D)                                    |
| 005 Return to Zork   | 051 Syracuse Language systems (Povine igre na engleskom)                               | 095 Wolfenstein 3D & Black Stone - Allies of Gold (Verzina igra) |
| (Izpak avventura u pedesetom nastavku)   | 052 Nauitika (Multimediale magazine)   | 096 Jurrasic Park (Po filmu)                                     |
| 006 Ives Hells (Sjajna igra na još boljim grafikama)                                     | 053 Our Solar system (NASA-in fotografije zvijezda, planeta, program za planiranje...) | 097 Syndicate Plus (21 nova misija)                              |
| 007 Great Naval Battles (General Atlantic 1938-1943)                                     | 054 The Dagger of Amn Ra (Sierina avventura. Budite u sile! Laure Bow novinarke)       | 098 Ravensoft-Strahl's Possession (Avantura)                     |
| 008 Where in the World is Carmen Sandiego - Deluxe (Sjajna detektivska igra)             | 055 Shareware Overload Trio I (1.500 Zgornih programa)                                 |  |
| 009 Masella (MicroPress-eva igra)  | 056 Shareware Overload Trio II (1.500 Zgornih programa)                                |  |
| 010 F15 Strike Eagle III (Micro Press-eva simulacija F15)                                | 057 Shareware Overload Trio III (1.500 Zgornih programa)                               |  |
| 011 The last Vampire egg (Avantura)  | 058 The software Toolworks CD Deluxe Pack (Chessmaster 3000, US & World Atlas...)      |  |
| 012 The Dinosaur Coffin (Avantura Victor, Vector & Tende-a)                              | 059 Camanche CD (Popularni helikopter sa oko 100 misija)                               |  |
| 013 The Galactic Games of the Galaxy (Pet parodija na svemirske igre)                    | 060 The Case of the Cautious Condo   |  |
| 014 Wildly Beautiful (Dynamix-ova avventura)   | 061 Critical Path (Arkadna avventura)  |  |
| 015 Eya of the Beholder III (Veliko finale asjajne 3D avventure)                         | 062 The Journeyman Project   |  |
| 016 Juke Box (Par igra kao i demostacije nekih avnih)                                    | 063 Dracula Unleashed (Sjajna avtura. Prasadite Drakulu)                               |  |
| 017 Dr.Shareware (Shareware programi i igre)   | 064 Mad Dog McCre (Sjajna pucačina)  |  |
| 018 Conan the Cimmerian (Avantura u slobzi stie Conan-a)                                 | 065 Lost in time (Izgubljeni stie u vremenu u 2012 god i u 18 god)                     |  |
| 019 Dr Games (Neke misije igre za DOS)   | 066 Sins of the Fathers (Sierina avtura)   |  |
| 020 Games Platform (igre pod Windows-om)   | 067 Microson (Igra radena prema filmu Icar Space)                                      |  |
| 021 Sport's best (Paradiziraj, Puzca Kiek Bowling, Tennis Cup 2)                         | 068 Star Wars Rebel Assault (Nastavak sjaone igre X-Wing)                              |  |
| 022 PC Karaoké Elvis The King (Pevanje umesta Elvija)                                    | 069 The Lawnmower Man (Igra radena prema filmu Kodak)                                  |  |
| 023 PC Karaoké DUET How (Pevanje u duetu)  | 070 Backroad Racers (Trka)   |  |
| 024 PC Karaoké Chelmsom (Revidirane i asjajne pesme)                                     | 071 The C.R.A.O.S. Continuum (Arkadna avtura)  |  |
| 025 EcoQuest - The search for Sonya (Sjajna Sierina igra)                                | 072 Whusht Johnny Rock? (Povcinin u doba prohibicije)                                  |  |
| 026 Space Quest IV - Roger Willms And The Time Rippers (Sierina svemirska avtura)        | 073 Cyber Zone   |  |
| 027 Intend Uly Mother Goose (Sierina doba avtura)  | 074 Labyrinth  |  |
| 028 Jones in the Fast Lane (Sierina igra. Moguiste 1-4 igrača)                           | 075 World Circuit Simulation (Formula 1)   |  |
| 029 Star 7 (Dynamix-ova svemirska igra)  | 076 Technotele (Dodatak za C/C++ , Basic, Assembly, C++, Pascal, Visual Basic...)      |  |
| 030 Time Table of History (Edukativni disk. Interija)                                    | 077 Sherlock Holmes (Sjajna detektivska igra)  |  |
| 031 Computer Quest   | 078 Win Platform (Aplicacije, Utilities, Games, Desktop, Sound and Graphics)           |  |
| 032 Encyclopaedia ver.1.5 (Enciklopedija na CD-u)  | 079 Megaferrites, Das Best, Aces of the Great (Tri sjaone simulacije)                  |  |
| 033 The Art of Compro  | 080 Learning Heaven (Edukativni programi za decu)                                      |  |
| 034 Celinea CeeBook (Hiljadie nepoznat)  | 081 It Is Your Desktop (Ukljucite Vaj WIN u jeziku i beljini)                          |  |
| 035 Shaktoparc (Celokupna dela na CD-u)  | 082 Dr Music Lab (Za kerisnike zvučnih kartica)  |  |
| 036 Electronic Library of Art (Zapadna umetnost na CD-u)                                 | 083 Dore,Blivi or Die (Uistivite VI u izgradnji Zivog Zapajca)                         |  |
| 037 World View (100 fotografija, 25 filмова, 100 originalnih audio-clip-ova... u Zengji) | 084 Ultima VII - Pagan (Dobri nastavak sjaone avture)                                  |  |
| 038 Win CD Professional (Korisite vad PC kao muzicki CD disk radite pod WIN)             | 085 T.L. Finds a Friend (Avantura odrastanja. Zakaiva za cela porodicu)                |  |
| Wayz Clinic Family Health Book (Povcinu knjizica od rade i kad Vaz u kuzi)               | 086 Gohim Quest 3 (Sjajna Arkadna avtura u Sierinoj radionici)                         |  |
| 040 Dinosaurs! (Enciklopedija u dinosaurucima)   | 087 Forever Growing Garden   |  |
| 041 Dictionary for Children (Sjajna rečnik za decu)                                      | 088 Dr.Y's Sing A Long (Pevanje pesmice za decu sa muziku pevati i vadica deca)        |  |
| 042 Family Choice (15 programa za cela porodicu)   | 089 G.O.R.G. (Avantura)  |  |
| 043 KIB-GIA (Ove stie stie odvekt celi za proizvodnju, a sate imali kuga da igra)        | 090 Mynt (Javi nevredna igra na PCju)  |  |
| 044 CD Challenge pack (ReboCD 3D, F29, Push-Over, Epic, Paperboy 2, Mighty Magic 2...)   |  |  |
| 045 Golden Disk of Records (Izdavanje za 1982. godinu)                                   |  |  |
| 046 The Best of MicroPress (Command HQ, Rex Nebular, Pirates, Railroad Tycoon)           |  |  |

↳ Ovako označeni naslovi već su prikazani u Svetu komputera

## T.M. Multimedia komponente

1. Sound Blaster 16 ASP (Sony CD adapter) . 350
2. Sound Blaster SCSI 2. .... 650
3. Sound Blaster AWE 32, 512 KB (max. 28 MB) . 850
4. Sound Galaxy 16 BASIC. .... 260
5. Sound Galaxy 16 NOVA. .... 300
6. Sony CDU-33A (double-speed). .... 320
7. Panasonic CD (double-speed) ..... 360
8. SCSI kontroler (CD-ROM, DAT, HDD...) . . . . . 100
9. Panasonic, Sony, Mitsumi CD kontroleri . . . . . 40

T.M. Comp. poklanja...  
Kao što verovatno znate T.M. Comp. je stalni sponsor rubrike CeDeTeKa u Svetu komputera. Da bismo saznali koja vas CD-ROM izdanja najviše interesuju molimo vas date svoj predlog koje biste CD-ROM-ove najradije videli u rubrici CeDeTeKa. Kupone šaljite na adresu redakcije: "Svet komputera", Makedonska 31, 11000 Beograd

1. Mouse CM-102 + mouse pad III
2. CD DISK po izboru T.M. Comp.-a III
3. 50% popusta na ućlanjenje u CeDeTeKa T.M. Comp

Dobitnik nagrade iz prošlog broja je: **Jelena Popović iz Zemuna, a nagrada je CD "Deathstar Arcade Battles"**

Zelim da u Svetu komputera predstavim sledeću CD izdanja:

1	2	3
Ime i prezime:		
Adresa:		
Zem.:		

popust od 50%  
 CD disk  
 miša CM-102



# BUDO SOFT

## PC PROGRAMI I IGRE

uvek prvi u ponudi najnovijeg softvera

**Povoljna ponuda diskota**

**3,5"HD I 5,25"HD**

snimanje na diskete i strimer trake  
isporuka softvera na CD-u

*javite se za besplatan katalog*

sve igre sa top liste

Stojana Novakovića 27 Novi Sad

**(021)395 -154** 11-17 h



**3225-975**

**Takovska 1  
11000 Beograd**



Novi Sad  
Maksima Gorkog 57  
☎ 021-56-075

10-17<sup>h</sup>

Imate AMIGU 500/600/1200 i gomilu igrica, uslužnih programa, demoa. Radite DTP, programirate, titlujete filmove, pravite reklame. U svakom slučaju intenzivno koristite vašu prijateljicu, a prostora na disketama sve manje.

**Za samo: 30 din + PTT**  
nudimo rešenje za sve vaše probleme  
sa prostorom na disketama.

Od sada sa našim hardverskim dodatkom imate mogućnost da držite preko 100 disketa snimite na samo jednu video kasetu i da tako napravite značajnu uštedu u prostoru a što je danas još važnije u novcu. Ako se pridržavate nekih osnovnih pravila možete ostvariti kvalitet snimka jednak onome na strimer traci, a kada krenete u potragu za onim što ste nekada snimili na traku na video kaseti ćete uvek lakše i pre naći ono što vam treba nego na strimeru.

**U kompletu nudimo :**

- video backup system (hardverski dodatak sa potrebnim kablom scart ili čič)
- VTS v.i.o softver za rad sa VBS-om
- kompletno prevedeno i odštampano uputstvo za VTS v.i.o softver
- garanciju 6 meseci

POZIVAMO SVE ZAJNTERESOVANE ZA PRODAJU  
VBS UREĐAJA DA NAM SE JAVI.  
NUDIMO Povoljne USLOVE DILERIMA ZA DALJU PRODAJU

## ELEKTRONIČARI



ic kola, diode, kondenzatori, tranzistori, triaci, tiristori, relei, grec, utikači i utičnice, otpornici, sub D konektori, transformatori, kaskade, VN transformatori, gumice, audio-video glave, roleri i ostala mehanika za video rekordere, motori, kutije.

**Računarske komponente :**

- 386 DX 40 MHz +12B
  - 486 DX2 66 MHz +12B
  - HD 220 Mb
  - HD 420 Mb
  - HD 540 Mb
  - CD ROM Sony
  - Sound Blaster PRO 16
  - Sound Blaster PRO 16 ASP
- MODEMI:  
- 2400 MNP 5  
- 14400 MNP 5

**A CENE II?  
NISMO IH NAVELI, JER SU VEĆ NIŽE III**

PC PINK SOFT

# IGRE 0,4

CENA SNIMANJA PO DISKETI  
ODN. 1 IGRE ILI PROGRAMA MANJEG OD DISKETE

# PROG. 0,5

3D Studio 3.5, Corel5.0, CorelVentura 4.2, Novel7.0Dos, FoxPro2.6W,D Ms Project 4, MsWorks3.0, Win Paradox5.0, Stacker4.0,	Acess2.0, Win3.11WorkGr., Photo Styler2.0 Real 3D Topas 5.0 Novel 4, Clarion3.0, WinFax Pro4.0., QExpress3.3,	FrameMaker4.02, MsC++_Bor.C++, Borland C+., WordUpdate6.2 MatLab Win MUZICKI, ..... I JOS MNOGO SOFTWARE III CD Softver CALLI
--	---	---

Izrada oglasa, kataloga, vizit karti, ...  
priprema za štampu i štampa

386, 486, Pentium i oprema POZOVITE!!!

**RADNO VREME: 10-18H**

USTANICKA 126, 7. Sprat-GM COMPUTERS

# 011/4893-716

3S SOFT

## PC PROGRAMI I IGRE

Cena snimanja 1 diskete sa igrama,  
odnosno cena snimanja 1 igre koja  
je manja od veličine diskete..... **0.4** 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..... **0.5** DM

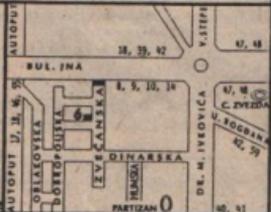
**DISKETE 5.25", 3.5"** ..... pozovite  
Servis i otkup PC opreme i komponenti

**RAZMENA 1:1**  
Katalog šaljem  
faksom i modемом  
Nikola Bjegović  
ul. Zvečanska 6  
11000 Beograd

# 648-813

Svakim danom osim nedelje

od 11<sup>00</sup> - 20<sup>00</sup> h



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

→→ PreCiz ←←  
SOFTWARE & HARDWARE

# IGRE: 0,4.-

D 3,5"  
DISKETE  
E 5,25"

# PROGRAMI: 0,5.-

KUPOPRODAJA I SERVIS PC OPREME  
**TEKST - UNOŠENJE, OBRADA, ŠTAMPANJE**  
(BRZO, KVALITETNO, JEFTINO)



ŠALJEM POSTOM !!!

Mihajlović Dejan  
Majke Kujundžića 23  
11127 - BEOGRAD

# 422-545

od 12 - 20h

## PC PROGRAMI I IGRE

NAJPOVOLJNIJE  
SNIMAMO PC  
PROGRAME I IGRE  
NA DISKETE ILI  
CD

CENA  
SNIMANJA  
IGARA

**0,4 din**

PROGRAMA

**0,5 din**

SVAKA PETA  
DISKETA JE  
BESPLATNA

IZRADA  
PROGRAMA

OTKUP I  
PRODAJA

PC OPREME

# DISKETE

KATALOG  
FAXOM I  
POSTOM

SALJEMO NARUDZBINE POSTOM

BRZA USLUGA  
SAVETI  
ORIGINALI  
BUBANJA BOSKO  
193-638

**RADNO VREME**  
11 - 19

NAJNOVIJE  
IGRE I PROGRAMI  
CD NASLOVI  
SUBOTIC MISA  
197-184

MILICE SUVAKOVIC 8/6 HERCEGOVACKA 25

# Svet IGARA

## U OVOM BROJU:

☺ *Igra koja je od početka bila u vrhu Game Top 25, TV Sports: Basketball, našla se Ispod crte. Umesto nje, na Game Top 25 ušla je igra Mortal Kombata.* 62.

☺ *Kad smo već kod Mortal Kombata, kombinacije svih udaraca čekaju vas u „Šta dalje?“* 64.

☺ *Opisi i rešenja igara: Armourededdon 2* 77.

*Banshee* 68.

*Benefactor* 70.

*Bump'n'Burn* 66.

*Detroit* 66.

*Operation Starfish* 68.

*Pinball Dreams 2* 67.

*Shadow President* 71.

*Star Lord* 76.

*Star Trek: Judgment Rites* 74.

*Valhalla* 78.

☺ *Optički džojstik i zvučnik u rancu na leđima biće neophodni igrački rekviziti u budućnosti* 80.

☺ *Firma koja ne zna za neuspeh, „Lucas Arts“, priprema nam pregršt sjajnih igara.* 81.

.....

*Uveli smo nove kategorije igara u našem igrometru. Iz sportskih simulacija smo izdvojili fudbalske simulacije, kojih ima toliko da zaista predstavljaju zasebni žanr, a i simulacije filpera idu time smerom.*



IGROMETAR	TIP IGRE			KOMENTAR	OPISANA VERZIJA
			OPISANA KATEGORIJA	0.00	BROJ DIKETA

Pucačke igre	Platformske igre	Lavirintske igre	Logičke igre

Sportske i društvene igre	Fudbalske simulacije	Simulacije filpera	Borilačke igre

Istraživačke igre	Avanture	Arkadne avanture	FRP avanture

Strateške igre	Auto-moto simulacije	Simulacije vožnje	Upravljačke simulacije

Sve podatke za igrometar daju autori telotova. Verzije za razne kompjutere mogu se razlikovati po načinu igranja, komandama sa tastature, memorijskim zahtevima i drugim faktorima. Zato simboli kompjutera označavaju opisanu verziju, koju je igrao autor teksta. To, naravno, ne znači da opisanu igru postoji samo za taj kompjuter, mada ima i drugih slučajeva. U haotičnom stanju našeg tržišta teško je prikupiti pouzdane informacije o svim raspoloživim verzijama igre, pa su takvi podaci izostavljani.

Crež diskete predstavlja broj potrebnih disketa za igranje igre i lima 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 (kočina, kvalitet);
- igranje: funkcionalnost upravljačkog interfejsa između igrača i igre, izvođenje, uživanje u igranju;

**specijalne kategorije:**

- atmosfera - akcija, brzina igranja, pokretljivost, kategorija specifična za arkadne igre (pucačke, platformske, lavirintske, istraživačke, borilačke, sportske, fudbalske, auto-moto i simulacije filpera);
- scenario - zaplet avantura, arkadnih avantura i FRP avantura, primaran za kvalitet igre;
- realnost - uspešnost simulirane situacije iz stvarnog života u simulacijama vožnje, upravljačkim simulacijama i istorijskim strategijama.

izvršnost	Commodore 64	Amiga 500	Amiga 1200	Atari	PC

0.00-6.00	6.25-7.00	7.25-8.00	8.25-9.00	9.25-10.0

**Do 19. septembra primili smo 145 kupona. Među njima bilo je 40% vlasnika PC kompatibilaca, 25% vlasnika Amige, 33% vlasnika C64 i 2% 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 kasetna originala:

- Aleksandar Nedeljković, Milice Janković 7/19, 11000 Beograd,
- Mladen Kostić, Rasadnik II P-3 1/6, 37000 Nruševac I
- Dejan Milošević, Milentija Popovića 40/11, 11070 Novi Beograd

### Amiga

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

- Adis Terzić, Majakovskog 97/23, 18000 Niš,
  - Ivica Šavija, Žitke Jovanovića Španca 50, 14000 Valjevo,
  - Marko Urošević, Dr. Nike Miljanića 15/17, 11000 Beograd,
  - Marko Spasojević, Cara Uroša 15, 11000 Beograd I
  - Predrag Rajčić, Dalmatinska 6, 12000 Požarevac
- DigiTech (Beograd, Ilije Garašanina 27, tel. 011/359-165) poklanja petorici dobitnika igru po izboru (snimanje):
- Dejan Rajić, Katarska 49, 12000 Požarevac,
  - Filip Bojić, Drugi bulevar 147/32, 11070 Novi Beograd,
  - Marko Ljubojević, Pariske komunne 27, 21000 Novi Sad,

● Ivan Vermezović, 29. novembar 68b, 11000 Beograd I

● Marjan Randelović, Svetosavska 3/14, 12000 Požarevac

### Atari

Octopus (Beograd, Siniše Stankovića 16/2, tel. 011/512-170) poklanja obojici dobitnika po 2 igre (snimanje):

- Bojan Makivić, Slobodana Princića 4, 11000 Beograd I
- Goran Bukurov, Labuda Pejovića 17/A, 21220 Bečej

### PC

Diler Soft (Novi Beograd 11077, Dušana Vukasovića 74/31, tel. 011/172-234) poklanja petorici dobitnika igru po izboru iz Top 10 PC oktobra:

- Dragan Buljović, Kanjiški put 38, 24413 Palić,
  - Jožef Lerinc, Kopaonička 24, 24420 Kanjiža,
  - Mario Čolaković, Petra Drapšina 2a, 18000 Niš,
  - Pavle Blagojević, Miloša Obilića 5, 21000 Novi Sad I
  - Dejan Stojanović, 4. Jul 20, 17000 Vranje
- Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanje nagrada dobitnici treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu.



Xenobots



Universe



Overlord



On The Ball



Impossible Mission 205

**TRANSCOM**  
Commodore 64/128

Diler Soft

**DigiTech**  
DIGITAL TECHNOLOGIES

ATARI ST/STe/TT/Falcon  
**OCTOPUS**

**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 LISTE

TOP 10 A500			TOP 10 AGA			TOP 10 PC		
Naziv	50		Naziv	50		Naziv	50	
1. UNIVERSE	6D		1. ROBINSON'S REQUIEM	7D		1. OVERLORD	9HD	
2. BENEFACITOR	3D		2. DETROIT	2D		2. DOOM 2 - HELL ON EARTH	5HD	
3. DETROIT	2D		3. BODY BLOWS	4D		3. DELTA V	6HD	
4. CLUB TEAM MANAGER	2D		4. ON THE BALL	5D		4. JAZZ JACKRABBIT	4HD	
5. BUMP'N'BURN	6D		5. BANSHEE	4D		5. XENOBOTS	1HD	
6. STARLORD	3D		6. ISHAR 3	5D		6. PENTHOUSE HOT NUMBER	4HD	
7. FRANKO: THE CRAZY REVENGE	3D		7. RELICS	4D		7. YOI JOE	2HD	
8. KING'S QUEST 6	10D		8. IMPOSSIBLE MISSION 2025	2D		8. BATTLE BUGS	3HD	
9. QUIK THE THUNDER RABBIT	3D		9. OPERATION STARFISH (JAMES POND 3)	3D		9. THE BEVERLY HILLBILLIES	4HD	
10. CLOCK WISER	1D		10. KING'S QUEST 6	10D		10. BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE	9HD	

**Top 10** je mesečna lista aktualnih igara za najrasprostranjenije kompjutere na našoj sceni. Formira se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije.

GAME TOP 25										
TP	PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	verzije				
						C64	ST	A	PC	
1.	○	1.	1. PIRATES! - MicroProse	261	23					
2.	○	2.	1. CIVILIZATION - MicroProse	242	42			ST	A/AGA	PC
3.	○	3.	3. ELITE - Acorn Soft	222	31	C64	ST	A		PC
4.	○	4.	2. CREATURES - Thalamus	207	29	C64	ST	A		
5.	▲	6.	5. X-WING - Lucas Arts	206	41					PC
6.	▼	5.	5. CREATURES 2 - Thalamus	192	23	C64				
7.	▲	8.	7. GOLDEN AXE - Sega	170	29	C64	ST	A/AGA		PC
8.	▼	7.	3. LEMMINGS - Psygnosis	169	25	C64	ST	A		PC
9.	○	9.	9. STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	160	23	C64	ST	A		PC
10.	▲	11.	7. TETRIS - Academy Soft	156	24	C64	ST	A		PC
11.	▲	14.	11. COMANCHE - Nova Logic	141	42					PC
12.	▲	13.	9. BODY BLOWS - Team 17	140	22		ST	A		PC
13.	▼	13.	11. BUBBLE BOBBLE - Taito	139	18	C64	ST	A		PC
14.	▼	7.	3. FRONTIER - Gamatek	138	9			A		PC
15.	○	15.	15. DOOM - ID Software	125	31					PC
16.	▲	20.	16. CANNON FODDER - Sensible Software	95	25		ST	A		PC
17.	▼	16.	14. SENSIBLE SOCCER - Sensible Software	92	10		ST	A		PC
18.	▼	17.	15. GOAL! - Virgin Games	88	9		ST	A		PC
19.	▼	18.	13. FLASHBACK - Delphine Software	86	12		ST	A		PC
20.	▲	21.	8. HUDSON HAWK - Ocean	82	13	C64	ST	A		PC
21.	▼	19.	11. DEFENDER OF THE CROWN - Cinemaware	81	9	C64	ST	A		PC
22.	○	19.	17. THE LOST VIKINGS - Interplay	78	12		ST	A		PC
23.	▲	24.	23. HISTORY LINE 1914-1918 - Blue Byte	77	17		ST	A		PC
24.	▲	-	26. MORTAL KOMBAT - Virgin Games	73	18		ST	A/AGA		PC
25.	▲	-	28. DAY OF THE TENTACLE - Lucas Arts	70	18					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 menjaaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. **Game Top 25** predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE										
26.	TV SPORTS: BASKETBALL	69	34.	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3	49	42.	TIE FIGHTER			31
27.	INDY CAR RACING	67	35.	THE SETTLERS	43	43.	LEMMINGS 2: THE TRIBES			31
28.	FORMULA ONE GRAND PRIX	64	36.	BODY BLOWS GALACTIC	42	44.	DIPLOMACY			28
29.	SUPER FROG	56	37.	F-14 FLEET DEFENDER	41	45.	BATTLE ISLE 2			28
30.	BATTLE ISLE	55	38.	ANOTHER WORLD	39	46.	THE CHAOS ENGINE			27
31.	SUPREMACY	53	39.	DUNE 2	36	47.	WING COMMANDER			25
32.	DUNE	52	40.	WING COMMANDER 2	32	48.	SECRET OF THE MONKEY ISLAND			23
33.	NORTH AND SOUTH	51	41.	SYNDICATE	32	49.	WOLFENSTEIN 3D			20

**Ispod crte** je lista igara koje su vrlo blizu plasmana na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu iako promeniti status tih igara.

# ŠTA DALJE?

Priprema SLOBODAN MACEDONIĆ



☒ **Dark Seed \* PC \*** Kako otvoriti vrata pored holograma u mračnom svetu?

Adnan Strujić

*Pre svega, mračni i otkret je paralelna dimenzija stvarnom svetu. Ako posmatraš stvari na taj način, radnje koje izvršiš u stvarnom svetu će se odraziti i na paralelni. Dable, otvori sva vrata od soba u svojoj kući, uključujući tu i tajna vrata u biblioteci i na spratu. Tada će i u mračnom svetu sva vrata biti otvorena.*

☒ **Brian The Lion \* A \*** Kada igra započne, pritisni 'Caps Lock' i desno dugme miša. Dok je

\* **Mortal Kombat \* PC \*** Osnovni udarci za sve likove:

- Apekert iz čučnja: drži nadole, ruka
- Košenje: nazad, noga dole
- Udarac nogom iz okreta: nazad, noga gore
- Udarac nogom iz čučnja (nisko): drži nadole, noga dole
- Udarac nogom iz čučnja (visoko): drži nadole, noga gore
- Bacanje (blizu): napred, ruka dole

Specijalni udarci i magije se izvode na sledeći način:

- Cage:**
- Udarac senke: nazad, napred, noga dole
  - Plazma: nazad, napred, ruka dole
  - Špaga: drži dole, zajedno (ruka dole, blok)
  - Fatality: napred, napred, napred, ruka gore
- Scorpion:**
- Koplje: nazad, nazad, ruka dole
  - Napad sleđa: dole, nazad, ruka gore
  - Fatality: drži blok, gore, gore
- Sub-Zero:**
- Zamrzavanje: nazad, dole, napred, ruka dole
  - Ključni udarac: zajedno (ruka dole, noga dole, blok)
  - Fatality: napred, dole, napred, ruka gore
- Sonya:**
- Vatreni prsten: nazad, napred, ruka dole
  - Leteći udarac: napred, nazad, ruka gore
  - Skorpion: drži dole, zajedno (ruka dole, noga dole, blok)
  - Fatality: napred, napred, nazad, nazad, blok
- Liu Kang:**
- Top Gun: napred, napred, noga gore
  - Vatrene lopte: napred, napred, ruka gore
  - Fatality: drži blok, napred, dole, nazad, gore
- Kano:**
- Vatrena kugla: drži blok, nazad, napred
  - Dule: drži blok, napred, dole, nazad, gore, pusti blok
  - Fatality: nazad, dole, napred, ruka dole
- Raiden:**
- Teleport: dole, gore (brzo)
  - Munja: nazad, dole, napred, ruka dole
  - Guranje: rfaad, nazad, napred
  - Fatality: napred (3 puta), nazad (3 puta), gore ruka
- \* **Doom \* U toku igre ukucaj sledeće šifre: IDDQD (za neranjanjovost), IDKFA (za sva oružja i municiju), IDSPISPOPD (za prolazak kroz zidove), IDBEHOLD (pritisni kom S, V, I, R, A, L dobijaš pomagala), IDCLEV (prelazak na nivoe, prvo ukucaj broj epizode, a potom broj nivoa), IDMYPOS (koordinatne)**

\* **The Lost Vikings \* Kako se prelazi petnaesti nivo?**

Mariboroman

'Caps Lock' uključen, sa 'L' dobijaš 9 života, sa 'H' dobijaš 9 HP, sa 'K' dobijaš 999 kristala, a sa 'P' se na mapi vide svi nivoi.

☒ **Mr.Nutz \*** Da bi mogao da vidiš poslednji skrin, otkucaj DR.NUTZ kada se pojavi ekran na kome piše „Options“ i „Start“.

☒ **Heimdall 2 \*** Šta treba uraditi u sobi Boginje smrti da bi dobio njen simbol?

Stefan Ilić

- ☒ **Flashback \* PC \*** Gde treba ubaciti karticu u četvrtom zadatku drugog nivoa?
- ☒ **Commander Keen 5 \*** Kako preći dvanaesti nivo?
- ☒ **Prehistorik 2 \*** Kako glase šifre za prelazak nivoa?

Zoran

- ☒ **Lords Of The Darkness \* C64 \*** Kako izaći iz lavirinta kamenih hodnika i šta je cilj igre?
- ☒ **Treasure Island \*** Šta treba uraditi na početku igre?

Rida Zagor

- ☒ **Body Blows \* PC \*** Kako pobediti robota T-127

Dejan Ćirović

- ☒ **Dizzy 4 \* C64 \*** Gde se nalazi lokacija Ice Palace Entrance i kako doći do nje? Čemu služe sledeći predmeti: The „Eat Me“ Cake, Gold Cross, Big Stick, The „Drink Me“ Potion, Bucket Of Hot Water?

Nikola Mitrović

- ☒ **Asterix & The Magic Cauldron \* C64 \*** Pusti da te uhvate Rimljani na koje naiđeš. Naći ćeš se u zatvoru. Pojedi pile i dođi do vrata. Udaraj u njih, ona će se otvoriti i pojavieš se u areni. Kada pobediš gladijatora, pokupi njegovu kacigu i naći ćeš se u gradu.
- ☒ **Robbo \*** Kako preći treći nivo?
- ☒ **Pharaon's Revenge \*** Šta je cilj igre?

Superman

- ☒ **Stone Age \* PC \*** U SK 10/92 su objavljene šifre za prvih 29 nivoa. Šifre za sledeće nivoe glase: 30. DODALO, 31. HIFUSE, 32.DIVEHE, 33. SEDIBI, 34. DUFUDI, 35. SUVIBU, 36. DIDUDI, 37. SOFELLU, 38. BIVISA, 39. SEDUHO, 40. BEFIBE, 41. LUVUDI, 42. BUDOLO, 43. LIFISA, 44. HAVAHU, 45. LIJEBU, 46. HEFODE, 47. DEVOLI, 48. HUDISE, 49. DUFABA, 50. HIVEBI, 51. DADODU, 52.

- 53. DEVODO, 54. SEDILE, 55. BUFASE, 56. SUVAAH, 57. BIDUBI, 58. LAFODU, 59. BIVILI, 60. LEDASU, 61. BOFAHA, 62. LUVUBO, 63. HUDEDE, 64. LIFILI, 65. HAVUSO, 66. DODIHA. Kako se prelazi 67. nivo?
- ☒ **Transarctica \*** Mogu li se graditi pruge i kako? Kako uništiti prepreku na pruzi? Šta se može uništavati raketama? Kako se ulazi u gradove na lokacijama: (X=11, Y=40); (X=77, Y=61) | (X=114, Y=25)?

Fink Floyd

- ☒ **Secret Of The Monkey Island \* A \*** Kako ući u najmnusku glavu u trećem poglavlju igre?

Nemanja Stanković

*Da bi ušao u najmnusku glavu moraš imati ključ u obliku džinovskog štapića za čišćenje usiju. Dobićeš ga tako što ćeš ljudžerima odneti najmanju staturu koja se nalazi na proplanku ispred glave. Kada im daš staturu, možeš iz zatvora da pokupiš hvatač banana. Odnesi hvatač Hermanu i on će ti dati štapić. Gurni štapić u uho glave i vrata će se otvoriti.*

- ☒ **Strike Fleet \* C64 \*** Kako se odbraniti od neprijateljskih torpeda? Da li se pojavljuju podmornice, kako ih naći na radaru i kojim oružjem ih uništiti? Čemu služe REM, STATUS, DET i oružje CF?
- ☒ **Down Patrol \*** Koje su komande sa tastatu re? Na koji način se menja pravac podmornice? Kako dodati brzinu?

Vasa & Zeka



- ☒ **Fighter Bomber \* PC \*** Na početku se upiši kao BUCKAROO i moći ćeš da prelaziš sa misije na misiju.
- ☒ **Pang \*** Sa 'Space' se prelaze nivou.
- ☒ **F-15 Strike Eagle 2 \*** Kada padne na zemlju ili budeš uništen, pritisni 'Alt-Q' i rezultat neće važiti. Ista caka se može pripremiti i u igri F-19 Stealth Fighter.
- ☒ **Altered Destiny \*** Kako pokupiti Jewel Of Light i uništiti Helmaru? Kako prici Jewelled Arrowu? Za čega služe sledeći predmeti: Bowl Of Popcorn, Leaf, Sword, Axe, Shell, Sphere, Tube, Bottle Of Pigment? Na koji način se hvata Indela Bird?
- ☒ **Future Wars \*** Zastavicu treba ubosti u rupu na mapi. Gde se tačno nalazi ta rupa?

Boris Šabić

☐ KGB \* PC \* Kako se prelazi Chapter 2?

**Čva**

Nemamo dovoljno prostora za objavljivanje kompletnog rešenja ovog poglavlja. U SK 3194 je u pismu Uroša Antića objašnjen jedan deo poglavlja i to do trenutka kada se nađeš ispred skladišta u ulici Hammer And Sickle. Ključni foto-aparatom na čoveka ispred ulaza i saznaješ šifru kojom otvara vrata. Čovek će ući u skladište i ubrzo izći. Sada možeš da uđeš unutra i da pregledaš sto. Aktivku i video-kasete ostavi na stolu kako si ih našao. Popni se u potkrovlje i otvori prozorče na krovu. U kancelariji stavi prislušivač na knjige. Izadi napolje i udi u restoran. Idi u toalet i otvori prozor, a potom se popni na sprat i ovdje takođe otvori prozor na krovu. Udi preko krova ponovo u skladište i sakri se iza kutija. Sačekaj da se drušтво pojavi i kada uđu u kancelariju, uključi kasetofon da snima. Treba da snimi tri razgovora. Kada čovek u odelu izade napolje, preko krova se vrati u toalet i kroz prozor izadi na ulicu. Idi do ulaza u skladište i prati čoveka. Doći ćeš do hotela "Severna Zvezda". Udi u hotel, a zatim u bar. Videćeš da se čovek sastao sa Agabekovim. Idi iz hotela, preslušaj razgovore koje si snimio i idi kroz toalet do skladišta. Sakri se iza kutija i ponovo snimaj. Idi do hotela u kojem si odošao, prodi iza zgrade i čoveku pokaži svoju ID kartu. Reci mu da si zapazio da Agabekov puši svoju cigarete. Odgovori mu na sva pitanja i on će ti reći da treba da se sretneš i sutra. Vrati se ispred glavnog ulaza u hotel i čekaj. U 19:30 će doći major Savinkov. Za dalje ćeš morati da se potrudiš sam. ☐

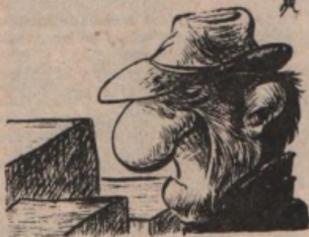
☐ KGB \* PC \* Šta treba uraditi na početku trećeg poglavlja?

**Pop**

Udi u vodu, popni se na brod i sakri se iza kutija da te mornar ne bi video. Sidi pod palubu i u spavaćoj kabini pretraži krevet. Izadi napolje i bocu pića baci u more. Mornar će otići i moći ćeš da uđeš u prostoriju u kojoj se nalazi brodski motor. Sakri se u plakar i čekaj dok ne zaspiš. Kada se probudiš, javiće ti da je na motoru pukao kaiš. Kaiš koji si pronašao ispod kreveta upotrebi na motoru i opet udi u plakar. ☐

☐ Dizzy 3 \* C64 \* Kako pređi The Wide-Eyed Dragona i Armoroga? Kako otvoriti vrata na

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena citalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka proveru Kompilacije u "Svetu igara" 7, 8 i 10, kako se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poledini koverte napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.



ekranu The Castle Staircase? Za šta služe Heavy Boulder, A Piece Of Rope, Shiny Gold Key i Fresh Meaty Bone?

☐ Seymour At The Movies \* Kako preći čuvara na ulazu u studio? Za šta služe A Pair Of Movie Star Sunglasses i A Hand?

☐ Maniac Mansion \* Ako automati ne rade i pošto si popravio žice, verovatno nema struje. Ako si isključio struju u tajnoj sobi, moraš je ponovo uključiti.

**Koko Bil**

☐ Genesis \* A \* Kako učitati status? Kako da naučnik izmisli ono što igrač želi i kako naterati kovača da to napravi? Kako se regrutuju ljudi za vojsku?

**Vladimir Dejanović**

Za učitavanje statusa klikni na crtež disquette i pronađi potrebnu opciju. Za naučnika (kao i za kovača) prvo moraš sagraditi odgovarajuću kuću u kojoj on radi, a onda jednog od ljudi na ekranu raspodeli prebaciti u klasu naučnika. Kad uđeš u njegovu kuću, naučnik će ti reći da je spreman da radi na projektu koji sam treba da mu odrediš. Tek kada naučnik pronađe odgovarajući predmet, možeš naložiti kovaču (kojeg "regrutuješ" na isti način kao i naučnika) da taj predmet i napravi. Vojnicima takođe prvo moraš napraviti kasarnu, pa ih onda angažovati. ☐

☐ Another World \* PC \* Šta je potrebno uraditi pošto oslobodiš prijatelja otkidanjem lusteru?

☐ F-29 Retaliator \* Za šta služi Back Winder?

☐ Carrier Command \* Walrus Bomb služi za uništavanje centralnih kućica na ostrvu. Nije dovoljna samo jedna bomba. Poruka "Friendly control centre bombed" dobija se kada se napadne svoja kontrolna kućica. Mantama se može programirati kurs, ali se ne mogu boriti same. Ostrvo Vulcan je označeno kao baza. Međutim, kada se dođe do njega, ono se ne vidi. Zašto se to dešava? Da li je možda potrebno prvo porobiti sva ostrva?

☐ The Way Of Exploding Fist \* C64 \* Bik se najlakše ubija udarcem nogom iz okreta za 360° (pucanje + suprotan pravac).

☐ Seymour At The Movies \* U kolibi gde se nalazi papagaj uzmi francuski ključ. Idi do lifta i zategni šrafove. Lift će proraditi. Pritisokom na taster "K" lift ide nagore, a tasterom "M" nadole.

**Mile, Gile i Šile**

**K**onferencija "Šta dalje?" na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi "Svet kompjutera", a zatim "S ulazak u konferenciju „Šta dalje?“. Sa "C" čitaš poruke, sa "S" šalješ svoju bilo kome, a sa "G" šalješ poruke moderatoru konferencije Slobodanu Macedoniju (biranjem ove opcije automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju "Sveta kompjutera").

☐ Secret Of The Monkey Island \* A \* Da bi uzeo uže potrebno je da odeš do brane i staviš barut na nju. Nakon toga zapali barut kremenom ili sočivom iz dvojednog. Brana će se srušiti i vođa će oboriti drvo na kojem se nalazi leš.

☐ Eye Of The Beholder 2 \* PC \* Gde se nalazi druga truba?

**Džoni**

North Wind Horn ćeš naći u jugozapadnom delu prvog nivoa katakombi. Nalazi se u sobi u kojoj prvo moraš da pobediš grupu čuvara. East Wind Horn se nalazi u severnom delu drugog nivoa. Prvo moraš naći dva Darkmoon ključa, jedan se nalazi u sobi koja je puna zombi ratnika, a drugi ključ dobijaš kada pobediš grupu sveštenika. Kada dobiješ ključeve idi do dvorane u istočnom delu mape i otključaj dvoje vrata zaredom. U sobi ka zapadu se nalazi ono što tražiš. South Wind Horn se nalazi u istočnom hodniku na trećem nivou. Da bi došao do nje, moraš preći oco treći nivo jer su ti potrebna dva Darkmoon ključa (jedan Spider ključ. West Wind Horn ćeš lakvo naći na krajnjem jugu četvrtog nivoa katakombi. ☐

# 3229-148



**Svet kompjutera  
(Šta dalje?)  
Makedonska 31  
11000 Beograd**

# Bump'n'Burn

IGROMETAR	9	8	ASO
	8	9	
	8.50		

Par meseci igra **Bump'n'Burn** pompezno je najavljena u jednom od poznatijih Amiga časopisa na Zapadu, kao revolucionarno nova trkačka arkada koja donosi spoj *Chase HQ* i *Lotusa*, sa izuzetno maštovitim likovima i grafikom koja „bode oči“ i u Amigama 500. Od svega toga dobili smo nešto više od prosečne akciono-trkačke simulacije, sa malo noviteta (semi pomenute raznolikosti likova). Jedina karakteristika koja odskake od proseka je cifra od šest diske-ta, koliko broji ovaj program, a to je za igre ovog žanra ipak previše („tri je u vr' glave“, što bi rekli na-ši stari).

„Grandslam“ je, tehnički gledano, napravio igru dostojnu svog već pomalo zaboravnijeg renomea. Vrlo lepa grafika, odlična dinamična animacija, solidan zvuk i kvalitativna izrada svedoče o pedantnosti programera koji su se pošteno razmahali praveći ovu igru.

Cilj igre je jasan: pobediti u trkama i pritom stići do cilja u jednom komadu. To, međutim, izgleda lako samo na papiru, a kada se stva-



ri prenesu na ekran i u džojstik „spretnog“ igrača, stvar počinje da biva bolna. Prvo, kontrola nad vozilom je nešto što zahteva prefinu koordinaciju oka i ruke (zdrav mozak se podrazumeva) i jaku palicu. Nisu retki slučajevi kada istu treba životinjski cimati i pokušaju da se oslobode preprodaktila koji je vašu drumsku zver zamenio za svoje mezinje. Ili kada vas usred vožnje, kod zažarenih očiju hitate ka cilju, niokuda drmine balvan i uzdižu u obilježje drvo. Drugo, putevi kojima ste prinuđeni da vozite su go-

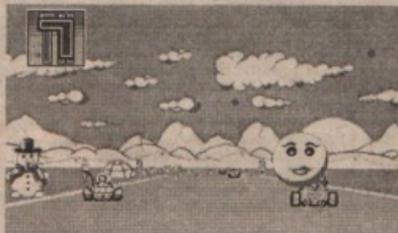
ri čak i od naših, što podrazumeva bezbroj rupčaja, neobeležjenih opasnih skretanja, nezaštićenih krivina koje nepažljivog vozača vuku u ambis i sl. Ako se i naviknete na ove poteškoće, kao slag na toru dolaze vaši takmaci koji neće prezati ni od čega, samo da vas uklone sa puta, i što je moguće bolje razlupaju.

Izbor željenog lika se vrši iz glavnog menija. Od osam ponuđenih likova, vama na izbor je ostavljen sedam, dok je osmi izvesni grof Haos, vaš glavni protivnik (i krvnik, što će igranje pokazati). Pri izboru likova treba prevashodno voditi računa o kvalitetima vozila koje poseduju, kao i o njihovim karakteristnim osobinama (što je manje bitno). Doduše, glavnu reč u igri vodi umešnost igrača, pa se izborom lika ne treba previše zamarati. Vozači koje možete kontrolisati su: Dodgy Dinos (dinosaurusi bli-zanci), Mr. Fabulous (nalikani plivašun koji ne deluje previše čvrsto), Colonel Carnage („bad ass soldier“, što bi rekli Ameri, veteran kome je stalo samo do dobre akcije), Eric The Eskimo (neuhranjeno telo krije velikog borca), Frank 'n' Steiner (ni dolbitiv' podse: na čudovište d-

pozicijom (preporučujemo, jer je na težim stazama bez mape praktično nezgodno igrati).

Pre početka trke treba još izabrati svet u kome će te voziti, a oni se, sem po ambijentu, međusobno razlikuju i po težini staza, preprekama, štrini puta, dodacima i „Iznenadjenjima“, kao što je pomenuti pre-rodaktil na Vulkanu ili Sneško Belic na zimskoj stazi, koji iskoči na put pred vas i blokira vozilo.

U toku vožnje treba sakupljati sve na šta nailazite, pažeći pritom da ne „pokupite“ nekog protivnika, balvan ili stenuču. U sredini donjeć dela ekrana će se prikazati ikonica dodatka koji vam je trenutno u posedu, a to može biti nitro ubrzanje (traje oko pet sekundi i njime postižete do 50% veću brzinu od normalne), čloda (prvom protivniku iza vas će izbušiti gumu, te će isti izleteti sa staze), blic (osvetljava okolinu i zaslepljuje vozače), koske (ili grudice kojima, pomeranjem palice nagore, gadate protivničke



kira Frankenštajna, ali je na stazi pravi mlakonja), Ležeta Lamour (krhla damica kojoj je više stalo do karmina nego do trke, ali je uporan borac) i Buck Tooth Beaver Brothers (dva dabra blizanca, najizlavlji „motici“ posle lorda Haosa). Za početak preporučujemo dabrove.

U glavnom meniju možete podesiti još i broj igra-ča, kao i da li želite da vam u toku trke za jednog igrača ceo ekran bude ostavljen za igru, ili da se u donjem delu nađe mapa staze sa vašom trenutnom

vozače), zvezdice (povećavaju skor) i još nekoliko dodataka koje vam ostavljamo da ih sami otkriete.

Kada se malo naviknete na kontrolu i ambijent igre, one prave vrednosti kojima igra odise polako će ispitivati na površinu i verujemo da ćete kad tad poželeti da je ponovo zaigrate. Zato preporučujemo da se odrednete šest diske-ta makar na kratko, probat jednom da izvozate celu trku, a ostatak će učiniti ono što se zove *Wastnost*.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Ovih dana familija sve popularnijih upravljačkih simulacija dobila je novog člana. *Detroit* je najnoviji proizvod firme „Impressions“ (ista firma je napravila i sjajni *Runes Of Engagement 2*). Posle sjajnog *A-Traina* i veoma dobrog *Air Bucksa*, *Detroit* je takođe vezan za temu razvoja saobraćaja. Međutim, ovog puta vodite fabriku automobila. Vaše je da pokušate da se stavite u ulogu pionira automobilizma i da, koristeći svoju genijalnost, stvorite auto imperiju koja će se protezati od Amerike do Japana, od Evrope do Australije.



Ova igra će staviti na probu i vaše orga-

nizacije, ali i kreativske i marketinške sposobnosti. To je kompletna simulacija poslovanja jedne firme, od dizajna pa do distribucije proizvoda. Srećete se sa svim mogućim problemima koji mogu snaći jednu takvu kompaniju, počev od štrajka radnika, konkurencije, do opšte ekonomske krize i pada kupovne moći stanovništva. Samo dužim igranjem ćete moći da naslutite svu kompleksnost ove igre, ali ono što se odmah primjećuje je jednostavna lakoća igranja, ostvarena preglednim ekranima i dobro objašnjenim opcijama.

Princip igre je u biti prilično jednostavan i svodi se na to da pored dobrog dizajna i tehnologije auto

# Detroit

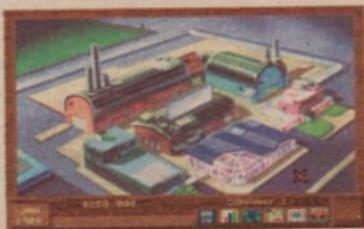
IGROMETAR	8	8	AGA
	9	9	
	8.50		

mora naći i svog kupca, a to se radi dobrim marketingom i organizacijom prodaje. Finese su ono što daje kvalitet ovim igri, neprestano morate voditi računa o troškovima proizvodnje, transporta, sve vreme morate ići ukorak sa konkurencijom (neki put i koji korak ispred). Vodite računa o tome šta se pije,

a kasnije i priča na TV-u, o vašim proizvodima, konsultuje se (kad imate para) i trudite se da izadete u susret željama kupaca. Na početku sav zarađeni novac trošite na širenje prodajne mreže i istraživanje, jer najopasnije je zaostati za konkurencijom i zasiti ti jedno tržište.

Grafika i dizajn celog okruženja u igri je stvarno lep, a pritom je igra veoma pregledna. S obzirom na ovakav tip igre nije se moralo mnogo očekivati od AGA podrške, ali i ovo što smo dobili je odlično i mogu se naslutiti sve prednosti ovog okruženja. Zvuk je takođe dobar, što je retkost u ovakvim igrama (ili je bila? Zemoir i pored sve svoje složenosti stajane svega dve diske i može da se instalira na hard disk.

Vladimir NIKOLIĆ



## Pinball Dreams 2



**P**osle tri godine čekanja stiže nam originalni nastavak veoma dobrog flipera. Međutim, nastavak je znatno lošiji od prvencu. Što se tiče zahteva igre, preporučuje se 386DX ili jača mašina, mada je moguće startovati igru i na 286 mašinama (što treba shvatiti kao bol za oči).

Početak igre je klasičan - izbor četiri flipera: Neptune, Safari, Revenge Of The Robot Warriors i Stallturn. Kontrola u fliperima su standardne.

Neptun Po imenu flipera shvatate da se nalazite u podvodnom okruženju. Flipser se sastoji iz rekordernih tri škrinja. Sličice Neptuna, Boga mora, i sirene

se nalaze na sredini flipera i nisu bog zna kakvog kvaliteta. Pošto „ispalite“ loptu nešto veću od standardnih, pokušajte da upalite što više DIVE slova. Na levoj strani se nalazi reč SQUID čijim ispunjavanjem dobijate loptu, 5 i 10 miliona. Na sredini se nalazi SEA čijim ispunjavanjem podižete džekpot a na desnoj strani ispunjavate GOLD kojim se takođe

podiže džekpot. Na fliperu postoje i takozvane Drop Targets, koje vam donose po 500 poena.

Safari Vrlo interesantan i nešto lepši flipser od prethodno pomenutog. Ovog puta se nalazite u tropskom okruženju, a cilj flipera je da slikate što više životinja. Imate više zadataka u toku igranja a jedan od njih je da pogodite rešetkaste tunel posle čega sledi poruka WILD CAT. Ukoliko dva puta uzastopno ubacite loptu u srednji tunel dobijate 1 000 000. Takođe srećete i poruke tipa „Get Your Camera“, „Lion Sighted“, „Jack Pot Swells“ itd. Kada izgubite loptu onda ste „Out Of Film“.

Revenge Of The Robot Warriors Ovo je ujedno i najbolje urađeni flipser, a nalazite se u svemirskom okruženju. Na sredini ekrana se nalaze manje-više lepe slike devojke i neke zubate životinje. Ukoliko imate 286 ili 386SX mašinu, ugodaj flipera može da pokvari samo skokovitost „kingsajz“ lopte. Kada izgubite loptu čeka vas vrisak (Scream).

Stallturn Interesantan flipser sa prilično lošom grafikom. Nalazite se u oblacima okruženi avionima. Na levoj strani treba da upalite reč FLY, na desnoj WINGS, gore AVE i na sredini slova STALLTURN. U slučaju da loptu ubacite u drugu rupu steva dobijate poruku „Loop The Loop“ a kada izgubite loptu „Crash Landing“.

Igra zauzima nekih 3.4 MB od čega je čak 1 MB odvojen za muziku koja i nije tako loša, barem na biperu. Na Sound Blasteru 16 ASP zvuk je očajan. Upozorenje vlasnicima 286 mašina: flipser posle dužeg igranja može da biokira, a prilikom podešavanja zvuka u Setsound izaberite No Sound i igrica će biti daleko podnošljivija. Na monohromatskim monitorima ova igru nemojte ni da probate, bolje igrajte Pinball Fantasies.

Goran STOJČIĆ



## Banshee



**N**ova verzija pretopopske 1942 dolazi nam u izdanju za AGA mašine iz „Core Designa“, firme velikog ugleda u svetu igara. Programeri su se odlučili da krenu već utabanim stazama prerade starih hitova, što je u slučaju AGA igara povaljno, pa se možemo nadati skrojev prerađi svih onih besmrtnih igara sa kojima smo znali da pucavamo noći.

Klasična vertikal-skrol pucajka ima i klasičan zaplet. Opet je u pitanju sam-protiv-svih akcija u kojoj hrabri pilot Sven Svendsen treba da nauči pameti agresije iz svemira koji su bacili oči na našu lepu Zemlju. Iako je godina dešavanja 1999, nemojte očekivati neku mega-ubitačnu čeličnu pučaricu tipa MIG-41 ili slično. Ovde se, navodno, radi o alternativnoj budućnosti koja ne zna za dva Svetska rata i slična razaranja, ali zato ni za mikrotalasne pećnice, kolor televizore, a ni moćna oružja. To sirotim Zemljanima umnogome otežava posao oko borbe sa



đeti samo pola igre, tj. prva dva nivoa, a ni od upisa u listu najboljih nema ništa). Postoji i korisna opcija koja omogućava da se u igri za dva igrača dupliraju svi dodaci koji ostaju izdva upućanih neprijatelja, kako bi oba pilota dobila svoje parče ortela. Može se utvrditi i unapred šta je čije, čime se izbegava fizički (a možda i oružani) sukob, kada jedan od igrača priprabi za sebe oba dodatka (*niše potpisani je na taj način ostao bez nekoliko prijatelja*). Banshee ima 4 nivoa, svaki sa svojom pozadinom, neprijateljima i misijom. Na prvom nivou pre-

daleko bolje naoružanom ziom imperijom Styx. No, tu je Sven sa svojim propeleršem da vraći stvari na svoje mesto. Koliko će biti uspešan, zavisi isključivo od vas.

Oko 45 sekundi nakon ubacivanja prve diskete i drajv pojavuje se uvodni skrin, a odmah posle njega i glavni meni. Ako spadate u kategoriju mladih igrača kojima legendarna igra s početka ne govori mnogo, možete pogledati deino i tako razjasniti stvari i do najsitnijih detalja.

Uvek interesantant Options meni donosi izbor kontrole letilice (za oba igrača, jer se drugi može uključiti bilo kad u toku borbe prostim pritiskom na pucanje) i izbor nivoa igre (sa Easy možete vi-

lečete Atlanski okean i za cilj imate razbacivanje neprijateljske luke. Druga misija se odvija u gradu Styx, a potrebno je bezbedno se dovući do velikog Glavonje na kraju koga treba rashodovati. Predete li i ovaj izazov čeka vas borba u pustinji i uništenje štaba. Posle toga treba ukrašt vanzemaljsku tehnologiju koja će vam omogućiti da od svog ubogog sirotana napravite halapljivu vatrenu zver koja će na čerovim nivou žariti i paliti planetom Veenix, domovinom zlih agresora. Tu vam još samo ostaje da rasturite bašu i pošaljete aliene „papa“.

U toku leta, sem prostog pucanja možete izvoditi i ubitačne lupinge koji uništavaju sve na ekranu, ali broj takvih poteza je ograničen. Ako igrate mišom, dotični manevar positeže pritiskom na levo dugme (desno je za pucanje), a inače tu funkciju ima „Space“ taster za prvog i numerička tastatura za drugog igrača. Tehničke karakteristike su nešto o čemu ne treba trošiti previše reči. AGA grafika dolazi do punog izražaja, zvuk je više nego prosečan, a celokupan dizajn i izrada su još jedan poen više za „Core“.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

**J**edna od najpopularnijih „Milleniumovih“ platformi dobila je i svoj zvanični treći nastavak, nažalost, samo u verziji za Amigu 1200. Međutim, nismo našli ništa revolucionarno novo što bi bilo vredno onoliko reklama po stranim časopisima. Osim veće brzine izvođenja i nešto više boja (i pored 256 boja na ekranu igra deluje monoton), ništa nije značajnije unapređeno i malo se razlikuje od većine sličnih igara za AS500.

No, daleko od toga da je igra loša. Kao nastavak jedne od najpopularnijih platformi, James Pond 3 nije smeo ići previše u širinu, pa je otuda i teško govoriti o revolucionarnim novinama.

Zli doktor Mejbi (Maybe) ne bi bio ono što jeste kada se brzo i lako ne bi oporavio od poslednjih poraza kojeg mu je naneo naš junak na Severnom

polu. Lucnuti naučnik se, povredjenom ponosa, povukao u svoje odaje gde je na miru skovao novi, podli plan. Za poseo je Mesec (sačinjen od sira) i izgradio gigantske fabrike za preradu sira, pomoću kojih je osvojio monopol u trgovini sirom na Zemlji. To ga je učinilo megalomanskim kapitalistom koji bežaočno terorise šta, kraj njegovo tiraniji može doneti samo jedan žabac, a to je Džems Pond lično.

Posle podužeg učitavanja (igra u potpunosti popunjava svih 2 MB) naći ćete se u „radnoj okolini“ glavnog menija. Neizbežni prolazak kroz Options omogućuje vam igru sa zvučnom podlogom ili bez, određivanje težine igre i uključivanje ili isključivanje „Info“ kutijica (preporučujemo da ih u početku, dok ne zapamtite gde se šta nalazi, ostavite na On, a kasnije po postaju usporavajući faktor, pa je korisno isključiti ih).

Ambijent na kome se dešava početak vaše misije je monotona Mesечеva površina. Ovak početni deo igre namenjen je privlačenju na igranje i „hvatanju končica“ oko upotrebe predmeta i kontrole. Glavni lik je grafički ostao nezmenjen, što se ne može reći i za njegove pokrete. Džems sada može da se kreće i na-

## Operation Starfish (James Pond 3)



glavačke (jes' da je gravitacija tamo šes' puta manja, ali' ga ipak preteraš), da uhvati veliki zalet i zahvaljujući inerciji doskoči i na naizgled nedostižne platforme i sl. Sem toga, postoji i specijalan „elektrificiran“ udarac pesnicom koji se izvodi kombinacijom pucanja sa smerom kretanja, a koristi se za „tvrdre“ protivnike koji se ne daju lepo izgaziti.

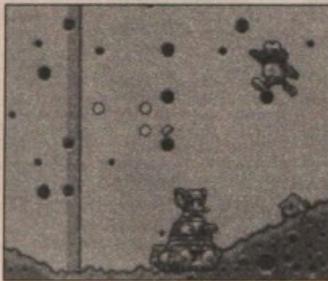
Od predmeta koje naš žablji agent može imati u posedu najznačajniji su kišobran, kojim se vrši mekano spuštanje sa većih visina, bombe i dinamit čija je namena više nego jasna, i simpatični pištolj na jabuke (?) koga možete opskrbiti i jačom municijom, kada od bezazlene igračke postaje ubitačna puca. Neprijatelji koji se ne daju demolitirati na klasičan način (gaženjem ili pesničenjem), najčešće nisu oporni na pojedine predmete (recimo parađaj) koji se nalaze u najbližoj

okolini. U stvari, svi napasnici mogu biti razbacani na više načina, a izobr načinite sami.

Na nekim nivoima možete učiti u bonus level, gde se obnavljaju zalihe života, energije, municije i sličnih potrebitna (jedini problem je učiti te lepote kojima se stiže do njih). Po završetku nivoa na ekranu će se ispisati vaš učinak kao i globalno bodovno stanje, a kada se dovoljno izigrate, možete snimiti poziciju (znači, ništa od šifri) i nastaviti sa skakutanjem po imbecilnim pacovima neki drugi put.

Kako smo već spomenuli, tehničke karakteristike nas nisu obošile s nogu, mada, objektivno gledano, nisu za poteživanje. Zvuk je malo unapređeno (to se naročito odnosi na zvučne efekte), dok je grafika preciznija, a skrol tečniji.

Gradimir JOKSIMOVIĆ



# Computer

# Dream

## DODATNA OPREMA ZA COMMODORE 64/128

### EPROM MODULI

u plastičnoj kutiji sa resetom koji  
resetuje sve programe. Jednostavno  
priklučenje. Garancija 6 meseci



### MODUL 1

turbo 250, turbo 2002,  
štelovanje glave kasetofona

### MODUL 2

duplikator, turbo 250, disk fast load,  
copy 202, štelovanje glave kasetofona

### MODUL 3

simons basic, turbo 250,  
štelovanje glave kasetofona

### MODUL 4

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

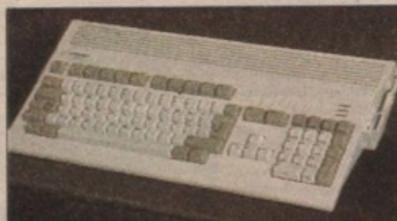
**RESET TASTER**  
**CENTRONICS KABL**  
ZA C-64/128  
**CENTRONICS PROGRAM**  
**MONITORSKI KABL ZA**  
**C-128 40/80 koL.**  
**KABL TV - C-64/128**  
**MIS ZA C-64**  
**KUTIJE ZA 100 disketa 5,25"**  
**SENZORSKI DŽOJSTIK**  
**ISPRAVLJAČ ZA DISK 1541 II**  
**DISK DRAJV 1541 II ZA C-64**  
**ISPRAVLJAČ ZA C-64**  
**KASETOFON ZA C-64/128**  
**RAZDELNIK**  
**UDRUŽIVAC**

## ! NOVO !

Otkup polovnih i prodaja  
repariranih računara  
ZAMENA STARO ZA NOVO



## COMPUTER DREAM se nalazi u Nemanjinoj 4 (100 m od železničke stanice)



### AMIGA 1200, 1200HD, 600, 600HD, 500, 500+, 4000

računar godine, ugrađena je disk jedinica 3.5"  
moguće priklučenje na TV. Garancija 6 meseci



### COMMODORE 64 II

najprodavaniji kućni računar. Idealan za početnike.  
Prihvaćen je i u mnogim školama kao nastavno sredstvo.  
Garancija 6 meseci



### ŠTAMPAČI EPSON

LX-400, LQ-570, LQ-100  
HP IV L

### 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

Radno vreme:  
radnim danima 8-20  
subotom 8-15

**DODATNA OPREMA  
ZA AMIGU:**  
MONITOR 1942  
MONITOR 1084S  
DISK DRIVE  
MEMORIJA 512 KB ZA A500  
ISPRAVLJAČ  
TV MODULATOR  
MIS  
CENTRONICS KABL  
PODLOGA ZA MIŠA  
KUTIJA ZA 80 disketa 3.5"  
VEZNI PORT AMIGA  
SKART KABL TV-AMIGA  
TRACKBALL  
MODEMI

MEMORIJE ZA A 1200  
PCMCIA 2 MB CARD  
PCMCIA 4 MB CARD  
MEMORY BOARD 4 MB  
MEMORY BOARD 8 MB

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

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



**QUICK JOY II**  
sa automatskim  
pucanjem



**COMPETITION**  
**PRO**  
sa mikroprekidačima



**BLUE STAR**  
sa mikroprekidačima  
automatskim pucanjem  
i usporanjem



**QUICK GUN**  
sa  
mikroprekidačima



**QUICK SHOT II**  
sa automatskim  
pucanjem

COMPUTER DREAM, Nemanjina 4, Beograd, tel. 011/156-445, 158-265 i 641-155 lokal 528

# Benefactor



**T**vorci trenutno najjačeg filipera na Amigi, momci iz „Digital Illusions“a po svemu su deći ozbiljno su krenuli u produkciju isključivo visokokvalitetnih igara. Novo remek-delo skandinavskih programera nosi naziv *Benefactor* i ljude u „Psynognosisu“ je naprosto oborilo s nogu, pa ne šte- de reći hvale (ni para za reklamu) po stranim časopisima. Veruje, imaju pravo.

Zaplet je manje bitan, ali zaslužuje prepričavanje, makar zbog činjenice da je predstavljen u obliku stripovane animacije praćene genijalnom muzikom. Negde daleko, u galaksiji Koznakojzi živeo je mali mlroljubivi narod, takozvani Merry-Men. Na svojoj plodnoj planetici obitavali su u blagostanju i ljuljuskali se u unaokolo sve dok nisu došle zlovoljne sile sa susedne planete i ukrali im Duga mašinu (nije baš najbolje objašnjeno o kakvoj je skalameriji rec, ali za nas je bitno samo to da ona mora biti vraćena pravom vlasniku). Zlim suselima ni to nije bilo dovoljno, pa su celokupnu populaciju naših malih prijatelja zatocili i rasejali po svemiru. Ipak, nekolicina mališana je uspeła da se izvuce iz kandži zlih osvajača i pošalje S.O.S. poruku u svemir. Dotični signal



stigao je do broda Ben E. Factora, usamiženog ratnika i borca za pravdu, koji nije štedeo ni sekunde i hrabro se odazvao neizvesnom izazovu, spreman i da položi svoj mladi perspektivni život ako zatreba (samim tim ne treba raspravljati o njegovoj pateri).

*Benefactor* je mešavina *Lemmingsa* i *Fischbacha*. Iz čuvene istraživačke igre preuzet je kvalitet animacije, a princip igranja i donekle likovi „skinuti“ su iz legendarne mozgalice. Za novotastali hibrid se može reći da je zaražan kao dva

spomenuta uzora zajedno i za očekivati je da postane mega-hit (možda čak i zasluži da se nađe na našoj Game Top 25 listi). Da ovo nije preterivanje uverćete se već poše prvih par sati provedenih pored omiljenog izvora brzih elektrona.

Nakon odgledanog uzoda naći ćete se u glavnom meniju koji nudi starije igre, unos šifre i učitavanje ekstra nivoa. Ako izaberete poslednju opciju računara će zatraziti de-



ga vide li, ali je taj „nedostatak“ nadomešten fantastičnom animacijom. Mlatarajući palicom ubrzao će te doći do zaključka da je naš junak (Ben) apsolutno goloruk i sve što može da uradi jeste da potri, skoči, čučne i legne. Funkcija tastera za pucanje je u uzimanju i ispuštanju predmeta (uvek možete nositi samo po jedan predmet, čija ikona je u donjem levom delu ekrana). Na kasnijim nivoima Ben će moći i da se vere u *Hudson Hawk* stilu, da se vozi liftom, odskake od elastičnih platformi, sakriva u udubljajima u zidu i slično.

Svaki nivo nosi sa sobom drugačiji raspored platformi, ali i druge likove, zamke i pozadinske elemente. U stvari, jedino što se ne menja je cilj, a on se sastoji u spasavanju Merry-Men iz k.o.z.a, za šta je prethodno potrebno pokupiti ključ (kada pokupite odgovarajući ključić, zatočeni mališan će početi da poskakuje, što je od velike pomoći na nivoima gde treba spasiti više patuljaka, kada tačno znate za čiji ključ je koji ključ). Tako oslobođene ih treba bezbedno dovesti do teleporta (mesto na kome se Ben pojavljuje na početku nivoa) i to je ono što se zove teži deo posla.

Za razliku od Leminga, Merry-Men nisu idioiti pa ne srljaju svesno u smrt, tako da će u većini slučajeva umeći i sami da nađu put. Međutim, neki od njih su u zatočeništvu „prevaspitani“, pa se ne ponašaju nimalo kooperativno (namerno srljaju u smrt, kvare vam posao i ne žele da se dovuku do teleporta). To im su Merry-Men dobronamerni ili ne, znaćete po tome kako će se nasmejati kada ih oslobodite (ako čujete ciničan smeh, znači da ste oslobodili dovoljno koji će praviti problem). Sa neposlušnim Merry-Menima na kraju izažite tako što ih nekoliko dovedete do mašine za reprogramiranje mozga (jako je prepoznatljivo) i aktivirate je kada se patuljak nađe ispod nje. Oper, da biste takvu skalameriju aktivirali morate naći kanticu sa uljem (to je princip koji važi za sve mašine).

Za uspešno okončanje pojedinih nivoa biće vam potrebna i pomoć malih Merry-Mena (samo onih „dobrih“), bilo da vas spuste liftom, pomere prekidač ili drže vrata otvorenim kako biste mogli da prodete. Naime, svaki Merry-Man ima svoju ulogu na određenom nivou i vi tu ne treba ništa da činite sem u slučajevima kada im prethodno treba dati neki predmet (najčešće zupčanik) ili ih baciti na višu platformu, a ostatak posla će znati da obavie i sami. Neretko će se dešavati

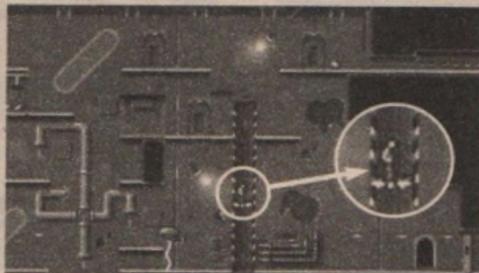
tvrti disk, koji ne postoji. Objasnjenje leži u činjenici da će programeri u dogledno vreme izbaciti nove data diskove sa novim nivoima. Za sada se moramo zadovoljiti sa postojećih šezdesetak.

Pri prvom dotiru sa igrom najverovatnije ćete se naći zbunjeno. Kontrolišete humanoidni spraj za koga ćete morati dobro da napregnute oči da biste

vati da vam upravo zahvaljujući njima postane jedan cilj nivoa.

Sam Merry-Mena u igri postoji i plejada drugih likova koji bi se najbolje opisali rečju „neprijatelji“. Oni su pogubni samo po Bena (pažnje na skalu energije u donjem delu ekrana), dok su Merry-Men apsolutno imuni. Merry-Men mogu poginuti samo ako upadnu u vodu ili dosepu na neku platformu koja nema čvrstu podlogu, dok za Bena postoji 1001 način da završi na nebu.

Ako ste, čitajući ovaj opis i dalje obavijeni velom konfuzije, objasnimo kako da pređete prvi nivo. Na početku idite desno, preskočite rupu (pravo u pucanje) i pažljivo se približite steni. Kad ona počne da se kotrlja ka vama potučite nazad, preskočite rupu i sa-



čekajte da stenčuga upadne u otvor (nije strašno ni ako vas stena prepegla, jer to oduzima malo energije, a svaki nivo startuje se punom skalom). Nastavite gore desno, uzмите ključ (Merry-Man će početi da poskakuje), produžite zatim levo, sve do kaveza i oslobodite Merry-Mana. On će se zaustaviti na gornjoj platformi, pa ga uzмите (pucanje) i bacite na pravu platformu (gore). Merry-Man će vam dobaciti patkice. Kada ih pokupite (pucanje), imaćete duži skok i na srednjoj platformi ćete moći da doskočite do prekidača koji će otkriti još jednu platformu. Meri će sada moći da dođe do izaiza, a vi se uputite njegovim stopama i nivo je gotov.

Princip igranja je sada, nadamo se, potpuno apsolviran. Idući nivo donose nove prepreke, veće hodnike, otvore u zidu u koje možete ući, a izaći na drugom mestu (vrsta teleporta) i, naravno, nove probleme. *Benefactor* je podeljen na nekoliko svetova koji se razlikuju po ambijentu, zamkama, korisnim elementima, neprijateljima... Tehničke osobine su globalno na najvišem mogućem nivou, a naročito bismo pohvalili muziku (ko je igrao *Pinball Dreams/Fantasies*, znače na šta mislimo).

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Igre za Amigu igrali smo ljubaznošću firme MFS Soft



## Shadow President



**P**rvi jun. Anno Domini 1990. Razbuđeni jutarnjom kafom, ulazite u svoju diskretno zamračenu kancelariju u Vašingtonu. Dok se spuštate u meku, tapaciranu fotelju, pritušete dugmence na svom stolu. Prijatan glas sekretarice vam pošle dobro jutro: „Gospodine Predsedniče, direktor CIA-čeka već satima da ga prime. Da li biste to želeli sad, ili posle jutarnje masaže?“

Švatljati ste u čijoj ste ulazi u igri *Shadow President*. Na ekranu ćete uočiti veliku mapu sveta ispod koje se nalaze likovi 7 članova vašeg kabineta. Sa desne strane se nalaze histogrami koji govore o posmatranoj zemlji, a ispod toga su ikone sa slikama glatstva i grada. U jednom desnom uglu je grupa od sedam zelenih tastera. U vrhu ekrana su sat, kalendar, popularnost i broj dana do sledećih izbora. Nemojte mnogo verovati „Opinion pollsu“ (trenutni procenat popularnosti) jer je moguća greška 5%. Vreme se menja u koracima od po sat vremena, mada ga privremeno možete i zaustaviti. Izbore možete ukinuti (dikaturata proletarijata), čime se izveštaj o broju dana preostalih do izbora zamenjuje porukom „Elections Disabled“.



Ako se na početku igre pritisne „Space“, program će preći u Tutorial mod i objasniti neke osnovne funkcije, tako da ih nećemo podrobno opisivati. Tu je npr. pomenuti histogram (koji daje podatke o ekonomskoj, političkoj i sl. moći trenutno posmatrane zemlje i vaše zemlje kao referencu). Ikona sa slikom glatstva daje podatke o nivou mira u svetu (kreće se od „Pure anarchy“ do „Global peace“) i vašem uticaju u svetu. LER-u (Leadership Effectiveness Rating koji je objašnjen u programu) i kvalitetu života u SAD i svetu u izsek. Dobijate i sliku prosečnog svevskog grada (izgled grada simbolički prikazuje neke parametre koji će biti dalje u tekstu opisani).

Ispod ikone sa globusom je ikona sa gradom. Klikanjem na nju dobijate sliku prosečnog grada odabrane države. Ona se sastoji iz nekoliko delova, koja su podrobno objašnjeni u Tutorialu (npr. broj vojnika je predstavljen silnicima ljudi, zatim tu je i slika nuklearnog postrojenja, vojne industrije, stambenih zgrada, parka (čiji izgled govori o kvalitetu života) i sl.).

U drugu stranu nalaze se ikone vaših saradnika (svaka nadsej: WHC, NSA, SoFS, SoFD, PS, CIA i EA. Nj-

hovi izveštaji se dobijaju klikanjem na odgovarajuće ikone. WHC je šef osoblja Bele Kuće, koji će se neizbežno pojaviti na početku igre. On obavestava o nekim opštim problemima (prirodne nepogode, obaveze vaših ostalih saradnika itd.). Sve u svemu, jedan džabelebaroš koga bi odmah trebalo otpustiti i tako olakšati život poreskim obveznicima. Nažalost, primoran ste da ga držite na jaslama, jer on povećava gine čak i kod nuklearnog rata, a ostavku ne daje nikada (što govori o njegovoj odanosti zemlji, narodu i plati koju dobija).

Sledeće saradnika ćete veoma često ččkati mišem u agenciji za nacionalnu bezbednost. On daje veoma važne podatke o tome kakav stav ima vlada posmatrane zemlje prema vašoj veleposelnoj državi (od čega će zavistiti verovatnoća uspeha pojedinih vaših akcija u interesu mira“), kao i vladajuće ideologije te države. Naravno, ima tu i drugih podataka, koji će vas, verovatno, manje zanimati.

SoFS, još jedan rezultat američke manije stvaranja skrivenca (Secretary of State), predstavlja izuzetak koji potvrđuje pravilo da su svi na ovoj funkciji tekši rugobitci (Warren Christopher, George Schultz, James Baker...). Po savetima koje daje, neće biti od neke velike koristi, ali je zato vrlo bitan u izvršavanju vaših naređenja (naređenja=izvršenje!).

SoD (Secretary of Defence) je predstavljen vrlo autoritativnom „military-look“ portorijansko-bokserkom facom, koja valjda treba da dokazuje jednakost u američkom društvu (u vašem timu ima i žena i crnaca). Daće vam značajne podatke o tehničkoj opremljenosti vojnih snaga odabrane države (u obliku količine novca koje se izdvaja po glavji vojnika), kao i brojnom stanju armade. Podaci će biti upoređeni sa brojem vojnika i izdvajanjima u SAD. Ima tu još bitnih podataka, koje ćete nešto ređe koristiti (videćete i sami).

PS (Press secretary) vas može podsetiti o događajima na koje niste odmah obratili pažnju, kao i lokalnim zbivanjima u posmatranoj državi. Kako je reč o ženi (a žene su, po prirodi, nežna bića), ona će ponedeti ostavku na svaku vašu brutalnuju akciju (npr. gađanje raketama sa nuklearnim punjenjem).

CIA je verovatno svima dobro poznata skrivenca. Ovaj savetnik uvek nosi istu kravatu (verovatno se sa njom i kupu) i jedan čovek je prezaposen... U zavisnosti od količine para koju ste uložili u špijuntiranje neke države, on će moći da predviđa sa većom ili manjom sigurnošću pojedine akcije koje država namerava da preduzme. Njegovi saveti su značajniji prilikom preduzimanja konkretnih mera prijateljskog ubeđivanja na američki način.

Poslednji je EA, savetnik za ekonomska pitanja. Poseduje stanovište kvalitete (računatan procenata na šesetu decimalu, teglaste cvikere, kao i izrazito produhovljenu filozofijuom načitanog čoveka). Od beletristike najbolje poznaje izveštaje sa Wall Streeta, a svoje poznavanje klasične umetnosti bazira na izveštajima o ekonomskom stanju država diljem belog sveta (od kojih ćete, ipak, imati koristi).

U donjem desnom uglu je grupa od sedam zelenih dugmadi. Njihove funkcije su, redom, sledeće: World map mapa sveta, Regional daje regionalnu mapu, odnosno mapu onog dela sveta kome pripada posma-

trana država. Veličina regionalne mape zavisi od veličine države koju ste odabrali. Country daje mapu posmatrane države i nekoliko okolnih. Nju treba koristiti za uveličavanje stinih država. Treba najpre „ubosti“ neku veću, pa je uveličati i tako doći do mape manje države iz njene okoline.

Filter View daje gomilu vrenih dugmadi. Pomoću njih možete dobiti bliže podatke o nekoj zemlji, kao i neke opšte (npr. mapa rata u svetu, strateški značaj pojedinih zemalja i sl.). Uključivanje npr. opcije za gledanje rata zaustavlja vreme dok posmatrate mapu, što može biti korisno da izbegnete dugu proceduru isključivanja sata. Ove opcije možete dobiti i preko funkcijskih tastera koje nećemo navoditi jer ih sam program prikazuje kada dovedete pointer na određeno dugme.

Cia World Factbook daje neverovatnu količinu podataka o odabranoj državi. Počev od geografije, preko ekonomije pa do vojne sile, bićete veoma koncizno i precizno informisani. Možda ćete naleteći na podatke o sopstvenoj zemlji koji vam nisu bili poznati. Naletećete i na ne- jažik, imena Borisaava Jovića, Stipe Suvara, Zivka Pregla i ostalih izuzetnih figura naše istorije. Biće tu i podataka o programu Ante Markovića (kurs dinara 7:1 za DEM), kao i Tliovim ekonomskim reformama i onima posle njega (DUPES - Dugoročni program ekonomske stabilizacije i sl.).

Budget je izuzetno važna stvar za predsednika SAD. Praktično, čeka unutrašnja politika se vodi preko ove opcije. U gornjem delu ekrana su tipovi poreza i njihovi iznosi koje možete regulisati. Ispod su rashodi (socijala, vojska,



pomoć stranim državama, investicije koje isto tako regulišete, ali morate paziti da rashodi ne pređu dohoda. Dijagramima "pie-chart" je prikazan procenat koji ste podesili. Podaci se i numerički prikazuju. Od GNP-a (Gross National Product - veliki nacionalni dohodak) zavisi koliko će biti porezi. Povećanje ili smanjenje GNP-a zavisi od spoljne i unutrašnje politike. Uvođenje sankcija prema drugim državama ga smanjuje, a povećava ga davanje statusa najpovoljnije nacije (MFN - Most Favored Nation) kao i poboljšavanje ekonomskih odnosa, mada ima i drugih faktora. Takođe, postoji i „GNP Growth Rate“ koji predstavlja procenat povećanja proizvodnje (je, samim tim, i GNP-a). On se smanjuje neracionalnim zahtevima iz privrede, smanjenjem investicija, enormnim ulaganjima u socijalnu i vojsku, kao i kvarenjem ekonomskih veza sa inostranstvom. Međutim, morate paziti i na popularnost u narodu (od koje zavisi ishod demokratskih izbora), ne smete zavesti skresati socijalizam. Dobijete i podatke „Current“ i „Projected“ tipa. „Current“ je trenutno stanje, a „Projected“ je stanje koje se planira u budućnosti.

Sistem aktivira sistem menija koji će vam omogućiti da uključujete/isključujete izbore, prirodne nepogode (i katastrofe, zvuk, animacije itd). Može četi i da snimateljski uređaj koji uživate neki od ponuđenih scenarija.

Komandovanje se vrši preko mape. Dovođenjem politera u okvirne granice neke države aktivira se ta država, ali samo privremeno. Tada će ona poprimiti namernocnu vojnu i lučitaće se njeno ime i neki podaci o njoj. Da bi ona oslala aktivna, morate pritisnuti dugme na mišu, posle čega će njeria boga postati svetlocrvena. Sada možete sklopiti politar sa njom i ona će osati aktivna. Upozorenje: sve dok mišite politer po državama, one se neće aktivirati. Kada zaustavite politer na nekoj od njih, posle delića sekunde počete učitačivanje. Kada ste odabrali državu, možete tražiti podatke o njoj od svojih savetnika, uveličavati je itd. kako smo već opisali.

Dovođenjem politera u krajnji levi deo ekrana, dobijete opcije za vođenje politike. To su: Social, Economic, CIA/Cover actions, Military i Nuclear. Pored svake ikone je po par strelica (gore i dole) kojima povećavate i smanjujete pomoć iz određene oblasti koju šaljete odabranoj zemlji, istovremeno gledajući spisak pomoći koja joj stiže iz drugih zemalja. U dnu prozora su podaci koliko vam je još novca ostalo za određeni vid pomoći. Opcijom **Send aid** ne šaljete jednokratnu pomoć, već samo menjate nivo koji godišnje daju zemlja prima. U zavistnosti od količine koju ste poslali, dobijete izveštaj o reakciji te zemlje, pri čemu će se promeniti i nivo vaše etike (ako šaljete humanitarnu pomoć) i još nekih parametara. Uopšte, svaka akcija u igri dovodi do promene velikog broja parametara (etika, kvalitet života, GNP, nivo mira itd.). Od njih pokazivači zavisi u kakvom su stanju vaša i ostale države. Sa desne strane odgovarajuće ikone je geđić sa slovima. Pritisnukom na njega dobijate mogućnosti raznovrsnih akcija.

- Social daje sledeće opcije:
- Promote social reform - Podrška demokratizaciji odabrane zemlje.
  - Promote human rights reform - Podravanje reforme ljudskih prava i sloboda. Ovime se smanjuje i Police state level.
  - Dispatch peace envoy - Poslati Sajrusa Vensa u misiju širenja i fortifikacije mira. Povećava Net peace level ako uspe, a etika vam raste i ako ne uspe.
  - Initiate cultural exchange - Pokrenuti inicijativu za kulturnu razmenu između SAD i odabrane zemlje. Ovo izvinjuje koka-kolu, majlice sa natpisom "I love USA", „Kill Saddam“, Majkla Džeksona, farmerke i silicne elemente američke subkulture, u zamenu za gajdaše, frušaše, jodlere, Semsu Suljajković,



posete piramidama i Luvru, ostacima Troje, Bergen-Bezelena itd.

• Improve diplomatic relations - Poboljšavanje diplomatskih odnosa otvaranjem novih diplomatskih kanala i sl.

• Strengthen economic ties - Učvršćivanje ekonomskih odnosa uvozom/izvozom droge, oružja, tekstila, hrane i drugih dobara, na obstranu koriste povećava se GNP, kvalitet života, ekonomski rast itd.).

• Issue statement of condemnation - Izlazite pred novinare odlučnog pogleda ispod nabrahnih veza, sa papirićom punim pogrdi i uvreda na račun odabrane zemlje. U zavistnosti od snage argumentata, trenutnog nivoa etike i drugih faktora, akcija može čak i da uspe, te će „vesti o kriminalnim postupcima“ dotične države potkrepljene svojim bulaženjima biti preneti preko svih svetskih medija, čime ćete dosta oblatiti i ošteti državu, ali sebi nećete dovesti nikakvu korist. Međutim, ako akcija ne uspe, SAD biva nagđena i naružena, te vam pada ugđed u svetu. Ne preporučujemo.

• Economic regulise ekonomske odnose.

• Encourage investment - Vršite diplomatski pritisak na vladu odabrane zemlje da ulaze u nauku, tehnologiju i sl.

• Ostale opcije određuju trgovinski status koji dajete odabranoj državi. Kreće se od najpovoljnije nacije do totalnog embarga. Trgovinski odnos utiće na vaš GNP u zavistnosti od moći dotične zemlje.

• CIA/Cover actions je skup akcija koje će CIA na vaš mlg privesti kraju (uglavnom neuspšno). Od svih mogućnosti, jedino funkcionise promena količine para koje ulažete u špijunaze dade zemlje (od čega, kako smo već rekli, zavisi kvalitet podataka koje će vam direktor CIA-e prezentirati). Međutim, skoro svaku promenu provali štampa. Od ostalih (dotiranje ožujanja pobunjenicima, sabotaže, državni udari, atentati) jedino prve dve (reko) upale, ali imate mnogo veću štetu nego korist i kada uspeju, a kamoli kada ne uspeju. Źali bože stavke u budžetu...

• Military, za razliku od CIA-inih akcija, uvek pali (ali tek se gasi). Evo opcija:

• Negotiate peace settlement - Nametanje mira državama u sukobu putem prenji, ucena i ostalih demokratskih alata.

• Decrease military spending - Pritisak na državu da smanji ulaganja u vojsku.

• Increase military spending - Isto, ali malo drugačije.

• Perform surgical strike - Šaljete svoj najbolji ekipu za izvršavanje tzv. „hirurškog udara“ na značajne vojne instalacije u državi, u interesu mira i demokratizacije. Nemojte pokušavati da demokratizujete već demokratske zemlje (npr. Francusku) jer lako može demokratski da vam uzvrati atomskom bombom. Često će se u Pentagonu voditi diskusija sledeće sadržine: *Pilot: Enemy target destroyed. Our democratic pursuit successfully ended. Adutant: Mr. Colin Powell, here is the report of our glorious action. Soff: Let's see how many noble deeds were done by our military forces. Aaaaahhh!* Ako Rambo i Svarci uprkusaju, osaćete načinu pred užarenim očima novinara.

• Enter war room - Ulažite odlučnim korakom u sobu iz koje možete kontrolisati određenu vojnu operaciju.

Najpre možete dovesti vojsku, braniti ili napasti određenu državu. Ovo tri opcije su deo Peace menija. Međutim, mirski neprijatelj se može i braniti i tako vam stvarati poteškoće u širenju demokratije. Zbog uvek treba imati makar 4 puta više vojske od njega. Ako zametete rat, pored podataka o gubicima u ljudstvu dobijate svakodnevno i podatke o civilnim Źrtvama na obe strane, gubicima u tehnici i ekonomskom oštećenju. Ako dovojnje odereite ekonomske resurse neke države, možete namiliti doter pam ulaziti u njenu obnovu. Ćime automatski povećavate demokratizaciju i znos para na račun u Źvajcarskoj banci.

U napadu vam se mogu priključiti neke od susednih država ili neka država koja već ima stacionirane vojnike u onoj koju napadate ili nekoj sa kojom se ova graniči. Naravno, neke mogu i da se opiru razvoju demokratije (Rus). Zemlja se, nakon vojnog poraza, priključuje onoj koju je poslala najvešte vojnika. Zato je najbolje da vi pošaljete što više, da biste mogli li anekirati dotičnu zemlju ili u njoj instalirati demokratsku vladu koja će razvijati kapitalizam. Tokom operacija dobijate podatke i o moralu vojnika. Ako neprijateljski moral padne nisko, možete tražiti predao (Gadafi se nikada ne predaje, a Alhanci vrlo brzo). Brzi i uspešan zarvretak rasta povećava popularnost i mogućnost pobeđe na izborima, te se preporučuje da s vremena na vreme osušite pokora državu poput Paname ili Haitija, jer vam njihova mizerna vojna sila neće predstavljati problem. Ako etika opadne, pošaljite im humanitarnu pomoć i porađovarajte sa novinarima i ljudskim pravima. Ako dođe do sukoba od većeg značaja za SAD koji nije tako lako rešiti malom profesionalnom armijom od oko dva miliona ljudi, možete mobilisati dve nacionalne garde. Tako ste npr. pri napadu, na SSSR u mogućnosti da pošaljete dodatnih 7 miliona vojnika. Postoji i opcija za neslavnu predaju, koju „slavni“ autori ovog ređova nikada nisu koristili, te im konsekvence nisu poznate.

Nuclear omogućava da diplomatski pritisnete neku državu da poveća ili smanji ulaganja u armiju i nuklearno naoružanje, kao i opciju da diplomatski prisistene ređone dugme i tako lansirate odredeni broj raketa sa nuklearnim punjenjem. Vaši savetnici se, obično, neće složiti sa ovakvim potezima, a ni mi ih vam ne preporučujemo jer povećaje niz konsekvenci:

- Sekretar(ica) za štampu daje otkaz.
- Francuska šalje veće količine atomskih bombi na SAD koje znatno smanjuju produktivnost i GNP.
- I ako vam ne odgovore (a to se nikada ne dešava), globalno zagađenje uništava celo sverti i vrlo brzo propada.

• Źrtave u susjedstvu one koju ste gadali se bune zbog radijacije i prekidaju odnose sa vama.

• Opšti nivo mira u svetu pada na nulu.

Jedan od najvažnijih parametara u igri je LER (Leadership effectiveness rating). On predstavlja verovatnost uspešnosti vaše akcije. Uvek ga držite iznad 70%. Vriko lako se povećava zauzimanjem neke sllabe države. Naš predlog je da oformite „rezervar“ za LER. Najpre odredite Albaniju. To je vrlo lako, jer će da se priključe Italija i Grčka. Samo pazite da ne pošaljete više vojske od vas pa je oni zauzmu. Kada ošle Albaniju, ostaće u njoj 0 vojnika. Vi ubacite 1000 vaših i onda instalirajte demokratsku vladu. Međutim, kako je u Albaniji posle dvorokomog komunizma teško uvesti demokratiju, uvek imate opravdanje da osušite zemlju za jedan jedini dan, bez Źrtava, čime vam LER i popularnost znatno sćaku. Onda reinstalirajte demokraciju i popravitte etiku slanjem mitrovnih izaslanika (Čarls Redman) i manjih količina humanitarne pomoći. Onda nastavite lako da ništa nije bilo. Ovo je poučan recept, pošto se niko ne bunji, jer je Albanija sa svima u lošim odnosima.

Moguće je Ruse isprovocirati da bace atomsku bombu. Napadnite Gadafija i razrušite sa njim dok ga ne



# Star Trek: Judgment Rites



**P**osle velikog uspeha avanture *Star Trek: 25<sup>th</sup> Anniversary*, programeri „Interplaya“ nisu sedeli skrštenih ruku, već su prionuli na posao kako bi napravili još veći i bolji nastavak. Da su napravili veću igru uverete se i sami kada budete shvatili da vam je *Judgment Rites* „pojeo“ skoro 30 MB na hard disku, a da li je igra bolja, ostaje da sami procenite.

Način igranja i vođenje likova su identični kao i u prvom delu, tako da ih nećemo posebno opisivati. Osnovna razlika se sastoji u tome što su arkadne scene, kojih je bilo u prvom delu, potpuno izbačene iz igre. Na neprijateljski brod možete naći samo ako se izgubite u svemiru, odnosno pogrešno postavite kurs. Pošto u tom slučaju borbeno ne dobijate ništa, najbolje je da učitate prethodno snimljenu poziciju i pazite da ponovo ne zatujete.

Kao što smo već navikli kod „Interplaya“, grafika je odlična. Karakterišu je skladno ukomponovane boje i mnoštvo detalja. Ponekad će, ustid velikih broja animiranih likova i detalja vlasnici sporih mašina (čitaj 386-ica) osetiti usporenje u izvođenju, ali ono se može tolerisati. Scenarij igre je ponovo podeljen na misije, kojih u ovom slučaju ima osam. Na žalost, po ličnim mišljenju autora teksta, najveća mana prvog dela nije ispravljena. Programeri „Interplaya“ očigledno smatraju da igrači avantura



obožavaju da igraju igre na sreću. Naime, kako drugačije objasniti činjenicu da na zvezdanoj karti ne postoje imena planeta i stanica, tako da ćete biti prinuđeni da pogodate gde se šta nalazi. Veoma je iritirajuće kada po desetak puta „ubadate“ položaj planete i po pravilu završite samo gde ne treba.

Treba reći da rešenje koje sledi ne donosi opći svih radnji koje možete uraditi. Navedeno je samo ono što je neophodno da biste otkončili misije, ali postoji još dosta toga na osnovu čega ćete dobiti poene. Zato se nemojte osloniti samo na ovaj tekst i pokušajte da sami uradite još ponešto.

## Federation

U prvoj misiji treba da osujetite planove doktora Bredela koji ima nameru da uništi Federaciju. Posle S.O.S. poruke koju ćete primiti sa broda „USS Alexander“ uputite se na Espoir Station. Kada uđete u orbitu stanice recite L'huri da usposiavi vezu i primite koordinate za teleportaciju. Razgovarajte sa komandantom stanice posle čega ćete biti odvedeni u zatvor. Da biste

popegli iz zatvora, morate privoći stražara za vas pusti. Recite mu da poznajete njegovog oca i posle kratkog uhedivanja biće slobodni, iz ormančića pokupite svu opremu uključujući i oružje (fazzer) i uđite u lift. Na mapi izaberite komandni centar (Main Control). Čim se budete pojavili u hodniku naprešće vas stražari. Uspavajte ih koristeći zelene fazere. U komandnom centru eliminišete stražu, a zatim sa doktorom Mekojem pregledajte alogičnog stražara. Koristeći

Spoka onespobite konzolu za oružje, kao i levu i desnu stranu velikog računara u pozadini ekrana. Uđite u spavaonicu za posadu, sa doktorom pregledajte bolesnika i pokupite lutke na naduvavanje. U susjednoj sobi pokupite vazdušni filter.

Idite do sobe sa centralnim računardom, ispravite stražara i sa Spokom pregledajte svu opremu. Da biste mogli bilo šta korisno da uradite morate prekinuti partiju šaha koju računar igra sam sa sobom. Kada vam to uspe, Spok treba da upotrebi naučni trikotder i da ga veže za centralni računar. Na ovaj način ćete saznati kod koji ovvara vraća sobe u kojoj



se nalazi Bredel. Idite do sobe sa teleportima. Odmahn po ulasku u sobu priključite filter na rešetku pored komandne table. Pošto je vazduh očišćen, naduvajte lutke i unesite koordinate prostorije u kojoj je smešteno oružje. Držite lutke u jednoj ruci, a fazere u drugoj, teleportirajte se. Lutke će na trenutak zbrniti stražare, pa iskoristite malu prednost u vremenu i razoružite ih. Šefu obezbeđenja pošaljite naučni trikotder u kome se nalaze podaci o Bredelovim planovima i on će stati na vašu stranu. Sada Spok može da onespobi računar koji kontrolise energetska polja i konzolu na komandnom stolu.

Idite do lokacije Docking Bay i pustite da vas straža uhvati. Kada vam se stražari približe, primenite čuveni Spokov štos iz filмова: dodirnite vratove stražara čime ćete ih uspavati. Pozabavite se komandama leve table. Pošto su svi alarmni sistemi isključeni, došlo je vreme da posetite Bredela. Vrata ćete otvoriti pomoću šifre koju imate. Čim uđete u sobu onamitite Bredela zelenim fazerom. Pokupite oznaku iz knjige, pogledajte Kirkovu sliku, a zatim naučnim trikotderom skenirajte konzolu i oznaku. Dobijete šifru koju ćete uneti u konzolu. Idite do



prostorije u kojoj se nalazi čuđovite i ubijte ga pomoću crvenog fazera. Spok će sada moći da priđe levom računaru i isključuje polje koje je blokiralo „Enterprajz“. Ovim je prva misija završena.

## Sentinel

Sledeća misija vas vodi na planetu Balkos III. Pošto se teleportirate na površinu, primetićete da ste se našli u objektu koji je sagradio nepoznata civilizacija. Idite desno dok ne dođete do prostorije u kojoj ćete pokupiti prekičad, monitor, kocku, kabl i delove računara. Pregledajte oba dela velike mašine sa



desne strane i dobijete dva predmeta koje ćete spojit na uređaju u levom uglu sobe. Dobili ste akumulator koji možete napuniti u susjednoj sobi. Vratite se do centralne prostorije sa četvoro vrata i neka Spok pregleda pulsi na sredini sobe. Na pulsi stavite kocku, a na nju monitor. Razgovarajte sa Spokom, recite mu da deaktivira zaštitna polja koja obavijaju ostale uređaje i pojavice se logički test koji morate da rešite. Rešavanje zadatka prepuštamo vama.

Kada završite polja nestanu. Idite do sobe sa velikim rezervoarom i tu postavite prekičad. Uđite u sobu u kojoj se nalazi mašina za proizvodnju hrane sačekajte da se pojavi domorodac. On će prići da uzme hranu, a vi ga uspavajte uz pomoć Spoka. Uzmite domoroca i odnesite ga u ordinaciju gde će ga pregledati doktor Mekoj. Vratite se do sobe gde ste napunili akumulator. Spok treba da pregleda računar i da upotrebi delove i kabl. Potom ponovo razgovarajte sa Spokom i ubrzo ćete biti vraćeni na „Enterprajz“.

## No Man's Land

Određite treće misije se nalazi u sistemu Delphi. Čim budete izašli iz hipersvemira, videćete neprijateljski brod. Ubrzo ćete shvatiti da nešto ozbiljno



nije u redu, pošto će se ispostaviti da je neprijateljski brod, u stvari, avion trokriklar iz 19. veka (7). Njime upravlja baron Trelejn koji je na obližnjoj planeti stvorio sivi identičan Zemlji u vreme i svetskog rata. Posle „prijateljskog“ razgovora sa baronom naći ćete se u zatvoru. Objite sanduk i pokupite flašu pića. Razlije alkohol po senu i pomoću štapa izazovite požar. Straža će ući i Spok mora brzo da ih uspava poznatom metodom.

Kada izadete napolje videćete svadu između vojnika i starca. Kada se starac nade na zemlju, pridite mu i neka ga doktor pregleda. Tokom razgovora ćete saznati nekoliko činjenica o Treleynu. Uđite u proizvodnicu i naučnim trikotderom skenirajte stoni sat. Is-



postavite se da je sat nosilac energetske anomalije pomoću koje Trelejn kontrolira sve oko sebe. Razgovarajte sa prodavcem i dođete nekoliko stvari. Izadite iz prodavnice. Idite levo i idite u kući. Metlom koji vam je dao prodavac pospremite sobu i penzionisani vojnik će vam dati nešto novca. Idite do gostionice i idite u sobu u kojoj se igra partija pokera. Sedite za sto i igrajte poker zaradite veći sumu novca. Ponovo se vratite u prodavnicu i otkupite stoni sat.

Ispred školske zgrade se nalazi besan pas. Bacite mu meso, a zatim neka ga doktor izleči. Uđite u školu, razgovarajte sa oficirom i pregledajte školsku tablu sa naučnim trikoterdrom. Pošto je tabla takva jedan od problematičnih predmeta, zatražite od učitelja da vam je da, ali ona neće pristati. Izadite iz škole. Idite levo i dođete do vojničkog rova. Tu se nalazi vojnik koji ima takode „faličan“ privezak. Da biste ga dobili, primite pismo od vojnika i odnesite ga u gostionicu. Kada se vratite u rov, vojnik će vam dati privezak.

Vratite se u gostionicu i pričajte sa ljudima za stolom. Posle razgovora Mešov treba da drogom „začini“ pivo koje se isporučuje komandantu. Uđite u



sobu za poker i pričate sa čovekom u sredini. Sklopite sledeću pogodbu: ako mu dohete dokumenta pomoću kojih će svog šefa osloboditi vojske, on će vam pomoći da se dokopate školske table. Idite do komandantove kancelarije i vežite ga. Recite Spoku da se telepatski poveže sa njim, i dobićete šifru za set. Otvorite ga i uzмите dinamit. Iz ormara uzмите pušku, pripremite komandantu i on će potpisati dokument. Odnosite ga čoveku u gostionicu. Sada razgovarajte sa direktorom škole i on će napisati poruku za učiteljicu. Idite u školu i uzмите tablu. Izadite napolje i idite do Trelejnovog aviona. U avion stavite sat, privezak, tablu i dinamit. Spok treba da aktivira dinamit i avion će eksplodirati. Sledeća scena vas začinje u Trelejnovom zamku. Ostaje vam još samo da ga verbalno ubedite da se preda.

## Light And Darkness

Ova epizoda se odvija na planeti Onyus. Kada se župiste na prvom stepu idite u zgradu. Pregledajte uređaje u prvoj sobi i fazerom uklonite zelenu naslagu pored desnog otvora. Po vašem izboru idite u sobu levo ili desno. U u jednoj i u drugoj ćete naći na hologram „jednom pripada „dobro“ rasi, a drugi „loš“. Dve rase već vekovima žive u ratu i svaka će pokušati da vas nagovori da radite na štetu one druge. Vaši zadatci je da diplomatskim rečnikom nagovorite obe rase da se udruže i stvore jednu

jedinstvenu. Kada vam to uspe, moći ćete da pokupite uzorke jednoćelijskih organizama iz oba računara. Vratite se u sobu sa aparaturom i neka Džons skenira oba uzorka, prvo svetli, a potom tamni. Džons će se usprotiviti činu spajanja ćelijskih organizama i za to treba da ga ubedite u ispravnost toga. Posle završenog skeniranja, Džons će upotrebiti desnu aparaturu i dobićete novi uzorak. Odnosite uzorak u četvrtu sobu i stavite ga u računar. Pojavice se hologram Ciccisa, ali će se javiti smetnje.

Izadite napolje i proverte antenu i komandnu tablu na zemlji. Sa fazerom raznesite stenu koju se nalazi severno naspram antene, a zatim pozovite „Enterprajz“. Trikoterdrom nadite najbolje mesto za prijem i koordinate pošaljite na brod. „Enterprajz“



će emitovati energetska snop i Spok će moći da podesi antenu. Idite levo i postupak podešavanja ugla ponovite i za sledeće dve antene. Vratite se u zgradu, razgovarajte sa Ciccisom i tako se okončali i četvrtu misiju.

## VOIDS

Uputite se do magine Antares Rift. Dođete do navrtaje na brodu. Recite Spoku da dva puta pogleda svoj računar. Kada vam Spok predloži da se teleportuje u nepoznatu, pristanište. Razgovarajte sa Suloom i on će osposobiti vrata lifta. Idite u Auxiliary control i medicinskim trikoterdrom skenirajte biće. Bićete vraćeni napolje. Fazerom napravite rupu u vratima i skenirajte biće kroz nju. Podatke odnesite doktoru koji će na osnovu njih napraviti uspaljujući gas. Idite do pogonskog dela broda, postavite pamenu i aktivirajte je pomoću računara u levom delu ekrana. Vratite se u Auxiliary control, analizirajte podatke o biću i dobićete koordinate gde treba da se teleportujete.

Pojavićete se u pamelnoj dimenziji. Pronadite vreću i u nju skupite drago kamenje. Prvo razgovarajte



sa bićem koje je bilo na brodu, a onda sa Savantom. Idite desno i pregledajte Spoka. Recite Savantu da vam je Spok potreban, a kada se on ponubi, ubacite vreću u snop svetlosti. Ponovo razgovarajte sa Savantom i on će vas teleportovati nazad na „Enterprajz“.

## Museum Piece

U muzeju mislite je vam stići poruka da treba da odsete na planetu Nova Atar na nekačak diplomatski sastanak. Pošto se budete pojavili u kancelariji vašeg domaćina, porazgovarajte sa njim, a zatim podite u razgledanje muzejske postavke. Posle izvesnog vremena ćete ponovo biti pozvani u kancelariju na

plić. Tokom razgovora će u muzej upasti teroristi, alarm će se aktivirati, a domaćin će pasti u nesvest usled strujnog udara. Sa Kirkom ga pregledajte, a zatim neka Skoti pogleda kontrolnu tablu.

Sa višesnog oklopa skinite koplje, sa stoila pokupite flašu i srebrni poslužavnik, a iz nje uzмите flašu konjaka. Ispod flaše ćete naći papirić sa šifrom koji otvara vrata u sudesnoj sobi. (VJVSOP2123). Pogledajte pažljivije radni sto i pronaći ćete prekidač koji otvara vrata. Recite Cekovu da vrata podupire uz pomoć oklopa. U sledećoj sobi Skoti treba da iz desnog računara izvadi žice i kabl, a iz laserskog tora pokupi dva akumulatora. Akumulatore postavite na Aurora generator i sačekajte da se napune. Da bi nastavili dalje, morate kod sledećih vrata umeri šifru.

U sudesnoj sobi uzмите magnetne iz prstena, kao i metalni ploču sa kapsule za spašavanje. U robota stavite akumulator, on će pregoriti i moći ćete da porod praznog akumulatora uzмите i crveni kabl. Vratite se u sobu sa Aurora generatorom i napunite ispraznjeni akumulator. Povedite razgovor o vratima koja ne možete da otvorite. Na generator stavite oba akumulatora, zatim magnetne koji su obavijeni žicom, a između njih koplje. Sve to spojite sa kablom i Skoti će ovo vizirati za klingonsku borbenu kontrolu. Uslediće eksplozija i put će biti otvoren.

Među krsim koji je ostao posle eksplozije naći ćete rezervoar za vazduh. Idite nagore i pokupite komad kristala. Pogledajte robota i svemirsku sondu. Sa akumulatorom aktivirajte robota i recite mu da otvo-



ri vrata sonde. Ulijte unutra konjak i postavite poslužavnik. Ovu sada možete napuniti drugu akumulator. Vratite se do sobe koja je skoro srušena i recite Sketidu da popravi mini teleport. Za ovo su vam potrebne žice, metalna ploča i akumulator. Stavite rezervoar i teleporti aktivirajte ga. Na ovaj način su teroristi onesposobljeni, a vi možete da se vratite na brod.

## Though This Be Madness

Sedma misija se odigrava u orbiti planete Ataris, na džinovskom svemirskom brodu. Na početku idite do kralja. Neka mu se Uhura obrati. Posle kraćeg razgovora kralj će otići i moći ćete da prisitnete nećakčić pored vrata. Popnite se na presto i skinite nećakčiću sijaliku i žice. Idite desno do sobe u kojoj se nalaze tri čoveka i u partiji šaha koristite Spoka. Izbrzo će se pojaviti kapetan Klar sa svojim pomoćnikom. On je u ime Klingonske imperije i takođe došao da vidi šta se dešava na brodu. Pokupite međedica i odnesite ga čoveku koji se igra sa kockicama. Pošto ste dobili kocke, idite levo i razgovarajte sa ženom. Uz pomoć skenera ispitajte kocke, upotrebite replikator hrane i uzмите pripremljeni paket.

U rasadniku rastavite uređaj koji potpomaze rast biljaka, nahajti radnom stolu. Postavite ga na sto, odmaknite se i crvenim fazerom dodajte uređaj. Stavite kocke u uređaj i kada računar potvrdi da je sve korektno možete ga vratiti na svoje mesto. Izadite iz rasadnika, odmah se vratite i moći ćete da uzberete zrele plodove. Idite desno i ponudite plodove ženi, a zatim ih odnesite njenom sinu. Razgovarajte sa njim sve dok vam on ne ukaže na vrata iz kojih ćete naći trule plodove. Dajte mu zrele plodove i vratite

se do žene. Na računaru upotrebite trule plodove i sredstvo za usipavanje je pripremljeno. Stavite ga u paketić hrane i recite ženi da vam je potrebna pomoć. Uzbričite još zrelih plodova i idite narodom. Ženu u levom uglu pregledajte medicinskim trikotermom, a zatim Spok treba da se telepatijski spoji sa njom.

Nadite kralja koji je zaspa, probudite ga i pokupite odoću. U sobi desno ponudite Tuskinju zrele plodove i doći će žena sa usipavajućim obrokom. Jednog čuvara neutrališite fazerom, a drugog nagovorite da se preda. Pridružite vam se Klar i kroz tajni prolaz do-

đite do sobe u kojoj se nalazi centralni računar. Popravite kratak spoj pomoću siljalice i žica. Računar će se „probuditi“. Prepuštite Klaru da prvi govori. Kada se spusti čudni objekat, uzмите kaceru i stavite je u svetlosni zorn. Pojavuje se protal. Fazerom usipavajte Klarovog pratoca i zakoračite u nepoznato.

## ... Yet There Is Method In It

Naći ćete se u potpunom nepoznatom svetu koji pripada narodu Brassica. Kada vam biće postavi pitanje, konsultujte se međusobno, jer samo jedna

osoba treba da kaže odgovor. Nećemo otkriti koje ličnosti treba da odgovore na koja pitanja, kako ne bismo umanjili zanimljivost igre. Kada na kraju ostanu još samo dva kapetana (Kirk i Klar), recite biću da ćete u igri ostati ili obojica ili nijednog. Bićete prebačeni na novu lokaciju gde ćete konačno upoznati bića koja su vas testirala. Kada dobijete disk pokažite ga Klaru i porazgovarajte sa njim. Ostaje vam još da ogledate nekoliko scena na koje nemate uticaja i igra se završava.

**Slobodan MACEDONIĆ**

# Starlord

**H**oće li momci iz „Microprosea“ ikada omanuti? Teško da će to biti skoro. Jer pred nama se nalazi njihov novi hit. Ovo je jedno od najprijetnijih iznenađenja jeseni. Šta je zapravo Starlord? Strategija, avantura ili upravljačka simulacija? Sve to i još mnogo više. To je borba za dominaciju galaksijom, borba za prevlast i opstanak među velikim plimčkim kućama. To je borba za stvaranje Dinastije. Cilj je širenje vlasti kao i borba za moć i uticaj, cilj je carstvo...

Ukoliko se prvi put srećete sa igrom podrazumeva se da ćete izabrati New Game, međutim bez treninga svemirske borbe nećete daleko dogurati. Kada izaberete trening imate mogućnost da birate i vrstu borbe jedan na jedan, sa nekoliko brodova ili flotama, a zatim se ispred vas otvara taktički displej. Njegov gornji deo zauzima raspored vaših i protivničkih snaga, a donji komande koje možete izdati svojim jedinicama. Komandom „Realtime on Conflict“ možete borbu posmatrati uživo preko kamera u brodovima. Najzanimljivije je to što možete da uskočite u svoj lični lovac i upustite se u boj.

Kada ste u ovom modu, pritisćom na 'M' prebacujete svoj lovac na ručni način upravljanja. Sada je u vašim rukama da upravljate (mišem), ispaljujete rakete i pucate laserima (Space) po neprijatelju. Centralni deo ekrana vašeg lovca zauzimaju podaci o snazi štitora, a desno odatle se nalazi radar. Neugodno je što ukoliko uništite vaš lovac (a često i vas u njemu) automatski gubite bitku.

Pre nego što izaberete New Game ne bi bilo loše pogledati i Modify options. Ovdje se određuje koliko duglo (u realnom vremenu) će trajati vaša međuzvezdana putovanja. Ukoliko idete iz krajnosti u krajnost ili ćete umreti od dosade ili nećete imati vremena da vidite bitne informacije i vesti.

Kada konačno počnete, morate obaviti još par sitnica. Prva je da odlučite da li ćete osnivati dinastiju ili igrati sami za sebe (dinastija podrazumeva sinove, kćeri, ujake i sl. a svakom kad-tad morate da



ti planetu). Sledeće, birate grb porodice i upisujete svoje ime. Pre kratkog objašnjenja političke situacije u galaksiji i biranja nivoa težine u igri, na vama je da izaberete u kom periodu će se igra odvijati.

U prvom planu se nalazi komandni most sa par članova posade (izgled komandnog mosta se menja u zavisnosti od izabranog nivoa težine igre) a u drugom planu, na velikom ekranu se vidi slika planete u čijoj se orbiti nalazite. Pritiskom na desno dugme miša otvara se prozor sa osnovnim opcijama. Daleko brži način igranja se ostvaruje korišćenjem hotkeya.

**Chart Room (C)** Mapa galaksije. Levi deo ekrana predstavlja deo mape. Možete da zumirate i krećete se po njemu dok desni ekran služi za informacije. U sredini ispod dva ova ekrana se nalazi sat sa lokalnim vremenom. Mapom se krećete pomeranjem miša a zumirate je sa '+', '-'. Ukoliko se zauzivate na nekom sistemu, na desnom ekranu dobijate informacije o planeti (čije je vlasništvo, ko upravlja, vojne snage, novčane zalih i sl.).

Pritisak na desno dugme otvara novo menije. Najpre se vidi Move Options a kada se miš pomeri udesno, otvara se i Display Options.



**Move Options** meni nudi nekoliko zanimljivih opcija:

- Select Destination - Birate odredite hitarlikojku. Ukoliko ste u dometu pojavice se žuta linija između vas i cilja.
- Target Loc - Zum na odredite
- Target Base - Zum na bazu
- Auto Return to Base - Postavlja odredite si na bazu i pokreće broj ukoliko je u dometu
- Find Star - Pronalazi na mapi zvezu čije ime znate
- Bridge - Povratak na komandni most
- Off. Help - Tražite pomoć od saveznika za napad
- Def. Help - Tražite pomoć od saveznika za odbranu

**Display Options** meni vam služi da biste obogatili (informacijama) svoju mapu.

**Base Star (B)** Upravljanje svojim matičnim sistemom. Ovdje možete povećavati ili smanjivati cenu osnovnog proizvoda vaše planete, sve u cilju ostvarivanja što veće zarade. Takođe možete uzeti

ili istaviti određenu količinu sirovina, ali gledajte da uvek ostane onoliko koliko je (ako je upotrebite) potrebno vašoj bazi.

**Occupied Star (O)** Kada ste pobedili svemirsku odbranu planete možete je okupirati i ona postaje vaše vlasništvo.

**Trading (T)** Trgovina. Kupujete sa 'B', a prodajete sa 'S'. Vlasti kupuju onoliko koliko im je potrebno. Kupovati možete od više strana.



**Library Info (I)** Informacije o porodicama, vladajućim lordovima, erlovima, kontesama i sl. Ovdje možete saznati ko vam je neprijatelj a ko ne, i ko kontroliše sistem u kome se nalazite.

**Player Status (P)** - Vaš status.

**Load Game (L)** i **Save Game (S)** - Jasno.

**Jump (J)** Ulazite u hiper-svemir i krećete ka prethodno nameštenom cilju

**Wait (W)** Možete sačekati nekoga (pomoć, pojačanje itd.).

**Quit (Q)** Izlazak u glavni meni.

**Battle (B)** Bitka. Kada izaberete ovu opciju najpre se upoznate sa situacijom, odnosno snagama obe strane. Zatim izaberite koga želite da napadnete a onda birate Auto mod ili preuzimate mesto glavnokomandujućeg. Nezavisno od načina borbe sa da određujete vojne snage koje ćete uputiti u napad. Sa 'Esc' bitka počinje.

Ukoliko pobedite nekog od komandanata i potpuno uništite odbranu planete, ona postaje vaša, a ukoliko izgubite, pa...

Grafika je veoma lepa, pogotovo velike, lepe, statične slike, mada ni borba nije loše urađena. Dobra je kontrola igre, a zaraznost prilika. Zvuk je solidan, pogotovo lepi zvučni efekti i muzika tokom borbi, mada je mogao da bude nešto bogatiji. Igra se nalazi na tri diske i postoji mogućnost instaliranja na hard disk.

**Vladimir NIKOLIĆ**



## Armourededdon 2



USK 6/94 obavestili smo vas o ovom fenomenalnoj upravljačkoj simulaciji. Ne postoji konkretno rešenje igre, ali objašnjenje sa stratejskim sugestijama koje vam dajemo u ovom broju sigurno će vam pomoći u daljem igranju.

Na početku ćete videti veliku rotirajuću mapu. To je OPS ekran odakle imate pristup svim ostalim opcijama. Igru započnete preko **Config** opcije. Obratite pažnju da u trenutnu imate kontrolu nad samo jednom svojom bazom (Alfa). Ako želite da učitate igru, morate prvo da poništite prethodnu opcijom **Surrender** (predaja). Najbitnije opcije su **Tact** i **Equip**, ali pre njih red-čve o ostalim opcijama. **Stats** nudi razne statistike (dokle je neprijatelj stigao sa gradnjom rakete, broj fabrika i rudnika i tome slično). Takođe, ovdje možete videti trenutno vreme i skor. Opcija **Messages** nudi pregled poruka u stilu *10:00 tenk završio u vodi, jer vozač nije povukao ručnu*. Opcija **Map** vraća mapu u svakom trenutku. U toku igre se na OPS ekran možete vratiti preko **Esc** tastera.

Opcija **Tact** daje taktički ekran sa mapom područja. Opcije su sledeće: **Resource** - mapa sa fabrikama, rudnicima, bazama... Ovdje je moguće baviti se proizvodnjom ubojnih sredstava i opreme. Fabrike su veće, četvrtaste građevine, dok rudnici imaju oblik malog kružića sa posteljem. Kliknite na rudnik i dovućite liniju do fabrike čime ste joj obezbedili sirovine. Sada kliknite na samu fabriku i naći ćete se u ekranu za proizvodnju. Izaberite željeni predmet i kliknite ispod **Manufacture List**. Ako vam treba više od jednog, povećajte broj naručenih komada klikanjem ispod **Make**, desno od postojećeg broja (analogno tome, klikanje levo od broja će smanjiti broj naručenih komada). Prvi se u dnu ekrana mogu pročitati kraće karakteristične datog vozila ili oružja, a pritisком na sliku u gornjem desnom uglu ekrana postizeće reciklažu.

**Missiois** - pregled misija koje morate završiti. Vremenskog ograničenja praktično nema, ali nemojte dangubiti jer neprijatelj ne čeka. Misije će kasnije dolaziti uglavnom u grupama, i nije bitno da li ih završavate baš po redu, mada je poželjno. Listanje se vrši klikanjem u gornji odnosno donji deo ekrana.

**R & D** (Research & Design). Ko je igrao **Deuters**, znače kolika je važnost ove opcije. Kada počnete igru neke vrste oružja tek treba izmisliti, a neka su toliko slaba da su beskorisna. Ovom opcijom ih možete usavršiti. Izmisljavanje novih i usavršavanje starih oružja radi se pomoću naučnika. Što ih više radi na jednoj stvari, pre će završiti posao. Ukoliko ovdje pritisnete natpis **Recycle**, dotično oružje će se pretvoriti u polazne sirovine, što je ponekad zgodno ako vam ponestane materijala.

**OPS** - povratak na OPS ekran. Na Tact ekranu je moguće barataiti i waypointima. Izaberite neko vozilo (kvadratić u desnom delu ekrana) i ono će zasvetleti na mapi. Prvi WP je uvek kraj baze; kliknite jednom na njega i duplirajte ga. Taj duplirani WP možete odvući na željeno mesto na mapi i, ako je potrebno, ponoviti radnju još nekoliko puta. Ako želite da promenite lokaciju waypointa bez njegovog dupliranja, kliknite na njega i držite levu taster pomerite miša. Izbor WP se vrši i tasterom u obliku trougla koji se nalazi iznad slika vozila; iznad njega su koordinate WP-a, a levo strelice za fino pomeranje. Brisanje waypointa se vrši njegovim odvlačenjem na susedni.

Opcija **Equip** omogućava opremanje vozila i slanje na površinu (budući da se bazi i hangari većim delom nalaze pod zemljom). Strelicama se bira tip vozila koje želite da opremite; odvućte ga sa levog na desni ekran, a zatim naoružajte. Vodite računa da ga ne pretovarujete bez preke potrebe, jer to (naručio kod vazduhoplova) bitno smanjuje mogućnosti. Kada mislite da ste završili posao, klikanjem na jedan od tri lifta (baze Alfa, Beta i Gamma) krećete u boj.

Kad se dovoljno izveštate u trenutni preči te na neki teži nivo i eto problema: sada umesto jedne morate da branite tri baze (što će reći tri puta više nevolja), a avioni, helikopteri i još neka vozila i oružja još nisu izmisljeni!

Prema tome, vašu udarnu snagu će predstavljati kopnena vozila na čelu sa teškim **Indicator** Battle tenkom. Generalno gledano, kopnena vozila su spora i tromi, ali imaju veću vatrenu moć i pouzdanost. Sa njima najveću brzinu možete postići na putu, ali se uvek treba čuvati napada iz vazduha. Kopnena vozila takođe ne mogu da idu preko vode i planina. Reč-dve o njihovim karakteristikama:

**Indicator Heavy** Battle Tank - spor, ali žilav. U početku nećete imati odbrambene raketne sisteme (MDP), pa vam se sva PVO svodi na ovaj tenk. Naoružajte ga laserom (obavezno na cev) i ostavite pred bazom; kako vam koji neprijatelj priđe, raspalite. Inače, zbog svoje izdržljivosti, zgodan je za veće frontalne napade na neprijatelja.

**Seeker** Light Tank - višenamenski laki tenk(ič). Glavna namena bi mu bila patroliranje i sukob sa manjim jedinicama. Zbog svoje brzine je zgodan i za izvršenje lakših misija (zarobljavanje

manjih, bližih baza i slično). Ipak, izbegavajte da se sa njim šetkate po otvorenom, jer je vrlo ranjiv na napade iz vazduha.

**Groundhog** MDP - automatsko odbrambeno vozilo na gusenica predstavlja osnovnu odbranu baza i ostalih struktura na površini. Veoma je pouzdan i jedina mana je u tome što manjkavsko troši svoje rakete na (jadne) neprijatelje: ispaljuje bar 3-4, iako je u većini slučajeva dovoljna samo jedna. Ipak, on je vaša desna ruka u odbrani jer je igru nemoguće završiti ako sve vreme upotrebljavate Heavy tenk za PVO.

**RTV** - nije Radio Televizija, već Resource Transport Vehicle. Kao što mu ime kaže, služi za trans-



port sirovina i kojećega. Vrlo je ranjiv na bilo kakav napad, i zgodno je da mu pratnju čini bar jedan Light tank ili slični.

**Hovercraft** - prototip višenamenskog hoverkrafata. Sposoban za sve terene (sem planinskog), brz i efikasan, doduše malo nezgodan za upravljanje.

**Fighter** - višenamenski laki lovac-bombarder. Brz, okretan, izdržljiv. Kada ga konačno budete napravili laknuće vam, verujte. Zgodan je za sve vrste zadataka: izviđanje, bombardovanje i podršku kopnenim snagama. Nažalost, sa njim se ne može osvojiti baza (možete je srušiti sa zemljom, ali ne i osvojiti).

**Knacker** Bomber - teški bombarder, sposoban da ponese svarno ubitačno arsenal. Nije preterano brz, ali to nadoknadi svojom dejstvom. Pažnja je on koji su do sada vozili samo lovce: bombarder je velik, težak i inertan i sa njim se može samo polako i strpljivo. Bombe su jake, ali zahtevaju precizno bacanje, odnosno bar 2 saita **Target** Practica dnevno. Iskustvo dolazi vremenom, a ono će vam reći da nikad ne bacate bombe iz niskog leta, jer rizikućete da dobijete jedan lev recycling (rastavljanje na sastavne delove) u vazduhu.

**Firgfy** - višenamenski helikopter. Kod njega i lova težina arsenala koji ukrcate ima najveći efekat: može kad da se desi da ne budete u stanju da se maknete zbog toga. Ipak, kad se naoruža u granicama zdravog razuma i kada se naviknete na njegovu šakavu komande, helikopter će biti glavno vazdušno oružje. Za razliku od pomenuh, on omogućava leđenje, što je u kombinaciji sa laserom smrtonosna formula za uništavanje neprijatelja.

**Airship** - liti cepelin. Služi za izviđanje i odbranu, mada nije preterano koristan ni u jednoj funkciji. Ipak, zgodno je bar videti ga u letu.

Kako igrati? U početku je potrebno odbraniti sopstvene baze od manjkavsko napada iz vazduha. Za to je neophodno unaprediti mini-missiles i proizvesti ih u dovoljnim količinama (bar 100-250, za početak). Kako će vam za to trebati dosta vremena, lako se može desiti da, kada završite sa proizvodnjom, nimate više šta da branite. Zato pribegnite malom triku: odmah na početku pošaljite na površinu po jedan



Heavy Tank u svakoj bazi, digne mu štitove i trudi se da sa lasernom obrorite što više neprijatelja. Tenk će (bar neko vreme) ostati čitava. Nažalost, ovo pali samo na "Easy", jer već na sledećem nivou težine štit na tenku nije u stanju da apsorbuje direktno pogodak protivtenkovskog projektila. Kada najzad napravite mini-missiles, stavite ih na MDP i njime zamenite onaj jadni tenk ko-  
me se cev već isloplja od pucanja po avionima. Sada možete odahnuti i na miru razmotriti situaciju.



Bitna stvar za završetak igre je osvajanje ili uništavanje neprijateljskih instalacija. Ponekad je potrebno dati cilj uništiti, a ponekad "samo" osvojiti. Osvajanje fabrike ne podrazumeva njeno stvarnjanje sa zemljom, već je potrebno doći tenkom ispred HQ bunkera. Zato pažljivo čitajte opis misije, da vam se ne bi desilo da srušite sa zemljom barake sa naučnicima ili uparkirate tenk u minsko polje. U svakom slučaju, kada osvajate, gledajte da ne uništavate (ako je moguće) raketne lansere i lasere. Jer predajom HQ-a oni prelaze u vaše ruke, u svim drugim slučajevima, kada treba uništiti nešto što nema nekog značaja za vašu stranu ili se nalazi suviše daleko, slobodno se divljajte, jer uništenjem celog kompleksa otežavate (onemogućujete) popravke.

Inače, popravku oštećenih vozila kao i punjenje gorivom i miamcima postižete tako što vozilo prebacite na levi ekran (u Equip opciji), a zatim ga vratite i naoružate. Veoma bitna stvar u igri je Cloaker - optičko/radarski ometač. Sa njim će svako vaše vozilo koje ga nosi biti praktično nevidljivo za neprijatelja, pa ga koristite kad god možete. Problem sa Cloakerom je to što "vuče" mnogo energije, tj. goriva, ali ni to nije nemoguće prevazići (da li je neko čuo za dodatne rezervoare?)

Teletopi su zgodni za trenutno transportovanje "Bogu iza buhrega". Problem sa njima je taj što pre toga morate bombarderom stići "Bogu iza nogu" i

baciti teletop. Teletopiranje se vrši tako što stanete ispod nekog teletopa (baza Alfa ima jedan kod kontrolnog tornja), izaberete neki drugi teletop "Y" tasterom i pritisnete "X". Što se tiče štitova, oni na vozilima su dobra zaštita, ali samo na nivou "Easy". Već kasnije će vam samo Cloaker pružiti sto procentnu zaštitu. Odbranu od veoma opasnih samonavodnih protivtenkovskih raketa čine (sem štitova) samo vaša umešnost u upravljanju i mamci.

Izgled kabine je različit kod svakog vozila ponaosob, ali sva imaju iste instrumente, od kojih su najvažniji: pottsak (prvi polukružni indikator), gorivo (drugi, do njega), štit (treći) i stvarno stanje štitu (zadnji). Kada primite pogodak sa podignutim štitom (treći indikator), stanje štitu će na golo pasti, a zatim početi lagano da se diže. Gledajte da za to vreme ne primite nove pogodke, jer možete biti uništeni. U kokpitu centralno mesto za uzima radar. Drugi ekran do njega je kompjuterski ekran, gde ćete naći mnoge vitalne informacije (između ostalih, sliku i daljinu trenutnog cilja). Indikatori iznad predstavljaju: E - motor aktivan, C - Cloaker R - (neprijateljski) radar, M - missile. Kada počne da trepće slovo R, očekujte ubrzo i vazdušni napad. Slovo M obeležava nadolazeće (već) zloglasnog samonavodnog projektila.

### Komande sa tastature:

- '1' - Cockpit/last view
- '2' - Nose camera/last view
- '3' - Satellite view
- '4' - Weapon camera
- '3' - External view 1
- '6' - External view 2
- '7' - External view 3
- '8' - Flyby view
- '9' - Target track view
- 'C' - Control method
- 'L' - Lift
- 'P' - Pause
- 'R' - High-low resolution
- 'T' - Target
- 'V' - Computer screen mode
- 'X' - Arm weapon (use teletop)
- 'Y' - Select weapon (teletop)
- 'Z' - Tower view
- 'B' - Thrust
- '/' - Rudder left/right
- '\ ' - Engine on/off

- 'O', 'A', 'U', '+' - View left/right
- 'Tab/Ctrl' - Elevation up/down
- 'Backspace' - Air brakes on/off
- 'Help/Def' - Shields up/down
- 'Esc' - OPS
- 'Return' - Fire
- 'T', 'O', 'F8', 'F9', 'F10' - Zoom (view, radar)
- 'F1'-'F6' - Change vehicle
- 'Shift-9' - Target view
- 'Shift-E/E' - Time color
- 'Shift-H/H' - HUD factor
- 'Shift-Q/Q' - Cloud level
- 'Shift-W/W' - View level
- 'Shift-P' - Wireframe/solid
- 'Alt/levi 'A' - Autopilot select/disengage

### Numerička tastatura:

- '1'-'9' - View
- 'Shift+1-9' - Fast view



Za kraj, mala pomoć - korišćenje бага priliko učrtavanja: kada vam u rudniku ponestane sirovina, snimite poziciju, prekinite igr (Surrender), startuje je iz početka (1 Player) opet prekinite i učrtajte malo pre snimljenom poziciju. Rudnik će imati obnovljene sirovine i vi možete nastaviti štancovanje oružja.

Dragan LALIĆ

## VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY



U vih jesenjih dana stiže nam pravo osveženje iz totalno nepoznate softverske kuće "Vulcan" u obliku njihovog prevenca, igre Valhalla, čiji naziv svakako izaziva nostalgiju kod nekadašnjih vlasnika Spectruma. Naravno, ova igra nema veze sa čuvenom ZX avanturom o vikinjskim legendama, od pre 10 godina.

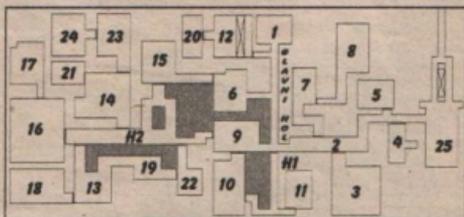
U podužem demou će vas glavni junak, princ od Valhale, upoznati sa tužnom pričom o nekad mirnom i slavnom gradu Valhalla, iz koga potiče. Demo sam po sebi ne bi bio ništa naročito, da od početka do kraja nije ispunjen digitalizovanim glasom mladog princa, što je samo početak iznenađenja koja tek slede. Dakle, Valhalla, inače miran i prosperitivan grad, napadnuta je od lorda Besko-

nečnosti (mlađeg brata kralja Valhale) i porobljena nakon dugih i teških borbi. Posle borbi kralj je pogubljen a od slavnog grada ostale su samo ruševine i pepeo. Međutim, sada kada je jedini potomak slavnog kralja Valhale stasao, došao je dan za vraćanje pravde i uništenje krvnika. Prvo što upada u oči je relativno mali deo ekrana na kome se odvija sama igra, jer zauzima jedva trećinu ekrana i nalazi se u samoj sredini. Ispod njega je prostor za ubičajene ikonice u ovom tipu igara (uzmi, gledaj, gurni, snimanje pozicije i slično), a sa strane su skale koje pokazuju količinu preostale energije i specijalne moći. Pogled u toku same igre je odzgo i najviše liči igrama *Alien Breed*, *The Chaos Engine* i sličnim. Glavni lik je veoma lepo nacrtan i animiran, a njegova kontrola se vrši jednostavnim povlačenjem jedne palice u željenim pravcima. Uzimanje i

ostavljanje predmeta vrši se na taj način što se pritisne pucanje na džojstiku, zatim odabere ikonica koja označava željeni predmet, pa onda ikonica koja označava šta će se s tim predmetom raditi. Šta god uradili, gde god krenuli ili pogledali, mladi princ će vas digitalizovanim glasom obavestavati o svemu što se događa i nalazi oko njega, bilo to uzimanje ili ostavljanje predmeta, čitanje knjige ili gundanje zbog loše obavljene stvari.

Pred vama su četiri nivoa magija, tajnih soba i zamki koje treba da rešite ne biste li pobedili lorda Beskočnosti i osvetili dobru kralja uništenog Valhale. Za lakši početak dajemo vam rešenje prvog nivoa (The Crypt) sa mapom.

Na početnoj poziciji kupujete ključ (Door Key), mapu koja se nalazi u podu pored ključa i knjigu sa oltara. Izadite iz prostorije i glavnim hodnikom idi-

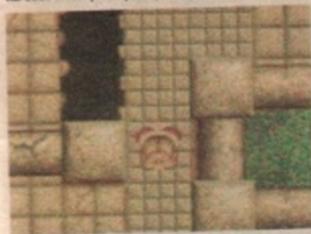


se do prvog skretanja levo. Pokupite novčić (Golden Coin) i vratite se u glavni hodnik. Idite do prostorije 2, pokupite talisman svetlosti (Talisman of Light) i pokrenite polugu koja otvara vrata za sobu 3. U prostoriji 3 pokupite ključ za kovčeg sa poda, kristal i povucite polugu za vrata u desnom donjem uglu sobe. Zatim se vratite u prostoriju 2 i hodnikom produžite do prostorije 4 i u bunar želja (Wishing Well) ubacite novčić. Pokupite kuglu koja će se pojaviti (A Round of Gem), sa poda uzмите štап (Stick), probijte pod rukom i uzмите peslen.

Hodnikom idite do prostorije 5, otključajte vrata i uđite unutra. Sa rešetki pokupite ključ za vrata. Ključem za kovčeg otvorite isti i izvadite ružu, a zatim se vratite u prostoriju 1.

Stavite odev prsten na Identity Stone. Pojavite se pergament (Parchment). Uzмите ga i idite do prostorije 6. Nadite oltar pravde (Alter of Justice) u levom uglu prostorije i položite pergament na njega. Dobićete simbol pravde (Symbol of Justice) koga sada nosite do prostorije 2 i dajte ga lobanji koja vam za uzvrat otvara vrata na prostorijama 7 i 8.

Na ulazu u prostoriju 7 postavite kuglu (A Round of Gem) u zamku koja će se pojaviti. Pokupite krunu (all onu u samom desnom gornjem uglu, levo je zamka) sa oltara, ključ za kovčeg i napitak snage (Potion of Strength). Pokrenite polugu u donjem desnom uglu sobe i nastavite ka sobi 8. Sa poda pokupite daske i idite do vode



života (desno gore). Ubacite ružu i dobićete cvet. Uzмите cvet i vratite se do prostorije 9. Pokupite ključ za vrata i otvorite prolaz ka sobi 10. Uđite i lobanji na oltaru ostavite cvet, a ona će vam zauzvrat otvoriti vrata za prostoriju 11. Sada ostavite krunu na tron u levom uglu sobe i pokupite štiti koji će se pojaviti.

Idite do prostorije 3 i u gornjem desnom uglu pronađite kovčeg. Otvorite ga i izvadite novi ključ za kovčeg i zaštitu protiv hladnoće (Cold Protection). Vratite se gore do prostorije 12, otključajte vrata i postavite daske preko ponora. Predite preko i ključem za kovčeg otvorite isti. Izvadite zlatnu posudu i kuglu. Sada idite do prostorije 10 i postavite zlatnu posudu na rešetke (levi ugao sobe) i pritisnite dugme na zidu. Posudica će se napuniti vodom. Uzмите je i krenite ka prostoriji 11. Kada uđete u hodnik niko ne stavlja te kuglu u zamku koja će se pojaviti, jer će vam trebati kasnije, već nastavite do poluge u zidu. Pokrenite je i uđite u prostoriju 11.



Pokupite zlatni simbol i povucite polugu na zidu. Pođite holom H1 i sada stavite kuglu na zamku koja se pojavljuje na podu. Nastavite dalje sve do prostorije 3. Nadite u desnom uglu Miracle Stone i stavite na njega posudu sa vodom koja će se istog momenta prevrtiti u posudu sa vinom. Ponovo uzмите posudu i odnesite je u sobu 5 lobanji koja je tražila vino. Zauzvrat dobijate napitak protiv struje. Uzмите ga i vratite se u sobu 9. Dodite do velikog kamena (koji zatvara ulaz u hol) i popijte napitak snage. Podignite kamen i bacite ga na rešetke sa leve strane ulaza. Nastavite hodnikom do strujnih elektroda (nikako dajte). Popijte napitak protiv struje, koji ste dobili od lobanje. Produžite do kraja hodnika, uzмите štап (Stick) i stavite ga u rupu na zidu gde obično stoji mehanizam sa polugom. Sada pokrenite novonastali mehanizam koji će vam otvoriti vrata za sobu 13.

Uđite u sobu i pokrenite polugu na zidu koja otvara vrata za sobu 14. Pokupite mač sa oltara i na njegovo mesto spustite štiti. Ovim ste u holu H2 isključili strujne elektrode. Sada još pokupite napitak snage (Bottle of Stamina) i holom H2 vratite se u sobu 9. Stavite mač na Blood Stone i kada se otkrivi uzмите ga i odnesite lobanji u sobu 6. Zauzvrat, lobanja vam otvara vrata za prostoriju 15. Uđite i pokupite ključ za kovčeg, zatim pokrenite polugu na zidu koja otvara vrata za hodnik povezan sa hodnikom H2. U hodniku pokupite kuglu i produžite ka prostoriji 14.

Kada uđete, postavite kuglu na zamku i produžite. Na desni oltar postavite zlatni simbol i onda se



vratite u prostoriju 2. Otvorite kovčeg i uzмите ključ za vrata i lampu (Candle). Sada se vratite u hol H2 i otključajte vrata koja vode u sobu 16 (na kraju hola). Lobanji u levom donjem uglu odnesite talisman (pazite, ostale tri su klopike), a ona vam zauzvrat otvara vrata za sobu 17. Uđite i pokupite kreditnu karticu (Credit Card) pa zatim postavite sivi kristal na Colour Stone koji će se prevrtiti u žuti. Ponovo ga uzмите i idite do prostorije 13.

Stavite kreditnu karticu u mašinu i time otvorite vrata za sobu 18. Uđite unutra i sa oltara stavite ključ za kovčeg. Sada na oltar stavite bočicu sa napitkom protiv hladnoće koja će se prevrtiti u bočicu sa napitkom protiv toplote. Uzмите je i ujedno pokupite mali kamen levo od vas. Idite do sobe 14 do mesta gde u lavi stoji Eye Of The Beholder. Popijte napitak protiv toplote i uzмите oko iz vatre. Odnesite ga u bunar lepote u sobi 15 i dobićete zeleni kristal.

Vratite se u sobu 6. Otključajte kovčeg, pokupite posudicu i mali kamen, nastavite do sobe 3 i stavite mali kamen (koji ste upravo pokupili) na Cryst



tal Frame oltar. Dobićete još jedan dijamant. Nakon toga pođite do prostorije 17 i čuvaru (Guardian) dajte zeleni dijamant (postupak je isti kao kad otključavate vrata ključem). Uzмите veliku kuglu iza njega i vratite se do prostorije 13. Ponovite postupak, samo ovoga puta sa kristalom koji ima ružu. Uđite u sobu 19. Na Fire Stone stavite lampu koja će se upaliti, pokupite je i pokrenite polugu na zidu čime otvarate vrata za sobu 20 (levo od sobe 12).

Sada idite u sobu 12 i predite ponor. Pokupite daske sa ponora i uđite u prostoriju 20. Tamo pokupite kuglu za zamke i drugi zlatni simbol. Pomoću dasaka napravite most preko ponora i vratite se u prostoriju 12. Stavite upaljenu lampu na oltar pored već postojeće i otvorili ste poslednji kovčeg iz koga sada izvadite crveni kristal. Nastavite ka sobi 15 i pokupite drugu veliku kuglu. Produžite do sobe 14 i postavite drugi zlatni simbol na levi oltar koji vam otvara vrata za prostoriju 21. Uđite i u rupu na podu izvadite nož. Vratite se u sobu 10 i napunite posudicu sa vodom. Vratite se nazad na lokaciju 21 i na Infinity Stone postavite posudicu sa vodom koja će se prevrtiti u beli kristal. Uzмите kristal i, dalje je već lako. Za nestrpljive, šifra za drugi nivo, Sanctuary, je LOFFGW.

Vladimir PISODOROV

Priprema ALEKSANDAR PETROVIĆ

## OPET O 3D ZVUKU

**S**ound Retrieval System (SRS) je najnovije čudo zvučne tehnologije, za koje je zaslužna američka firma „NuReality“. *Vivid 3D* je crna kutijica koja se priključuje na kompjuter sa čič priključkom (Amiga ga poseduje u standardnoj konfiguraciji), a za PC je dovoljan najobičniji adapter. Sve što treba potom da se učini da bi se dobio 3D zvučni efekat jeste da se računar i *Vivid 3D* uključe, i gle čuda - sve igre dobijaju novu dimenziju zvuka.

Objašnjenje rada SRS je nepotrebno, a moramo priznati i suviše komplikovano da bismo se njime detaljnije bavili. Zadržaćemo se samo na kvalitetu zvuka koji se dobija. SRS propušta zvuke koje je ton-majstor u muzičkom studiju pokušao da sakri-

je, zbog manjkivosti običnog stereo zvuka. Rezultat je impresivan, a najvažnija je

činjenica da za ovaj dodatak nije potrebno imati specijalno pisane igre. Pored toga, *Vivid 3D* radi i preko muzičkog stuba, pa čak i TV-a. Potrebno je samo da izvor zvuka ima čič priključak.

Pored *Vivid 3D*, „NuReality“ nudi i tri kompleksnije i skuplje varijante - *Vivid 3D Plus*, *Vivid 3D Pro* i *Vivid 3D Studio* (poslednja dva poseduju i pojačalo, tako da za glasan zvuk nije potrebno priključivati kompjuter na računsko zvučenje). Cena osnovnog modela je 99 USD, a adresa proizvođača: NuReality, 29 Dalmier Street, Santa Ana, CA 92705-5810. Tel: (714) 442-1080, fax: (714) 852-1059.



## BAS U LEĐA

**D**odataci za oplemenjivanje zvuka pri igranju su vrlo česti i rade na sličnom principu. Međutim, firma „Aura“ je na letnjem CES sajmu prikazala zvučni dodatak koji se razlikuje od svega do sada viđenog. *Interactor* je namenjen igračima pucačkih igara koji žele da sebe još više uvuku u igru. Za razliku od, recimo, *Vivid 3D* dodatka koji se kači na kompjuter, *Interactor* se kači na igrača! Naime, dodatak liči na torbu koja se nosi na leđima, a pomoću dva kaiša se prebacuje preko ramena. U „torbi“, koja kačenjem pokriva dobar deo leđa nalazi se subwoofer. To je termin koji audiofilni koriste za zvučnik koji proizvodi samo najniže frekvencije zvuka - basove koji se u igrama koriste za eksplozije.

Priključivanjem *Interactora* u zvučnu aparaturu koja je, naravno, povezana sa kompjuterom, dobija se pomalo otkaočen efekat: kod akcionih igara pri eksplozijama i pucanju subwoofer proizvodi duboke tonove koji igrača udaraju u leđa, a podsećaju na grubiju masažu.

## PRVI OPTIČKI DŽOJSTIK

**N**ekada su džojstici bili digitalni, sa pojavom PC igara pojavili su se analogni, a firma „STD Entertainment“ nedavno je napravila i prvi optički. U čemu je štos? Klasične palice imaju fizičke komponente koje određuju koliko je palica nagmurna i u kom smeru. Taj princip radi odlično, ali mana mu je habanje komponenti, a žustrim igračima se dešava i da polome palicu. Optičko čitanje položaja džojstika je odličan korak napred, jer *PC Optix*, prva

palica ove vrste, nema mehaničkih delova koji bi vremenom mogli da se oštete.

*PC Optix* je namenjen za sve vrste igara. Posедуje četiri tastera za pucaanje, kontrolu gasa, kao i taster za autopaljbu. Za cenu od 60 dolara se dobija i *Mega Zoom* program za kalibraciju. Adresa proizvođača: STD Entertainment, 110 Lakefront Drive, Hunt Valley, MD 21030. Tel: (410) 785-5661, fax: (410) 785-5725.

## Priča se...

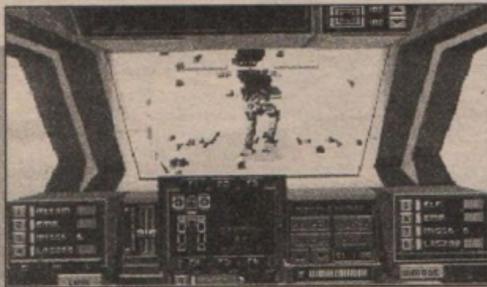
**U**SK 6/94 pisali smo o ambicioznoj ideji da se na našim prostorima oformi tim koji bi kreirao igru dostojnu zapadnog kvaliteta. Idejni tvorci projekta, članovi Redakcije Aleksandar Petrović i Emin Smajić, okupili su sredinom jula zainteresovane programere i crtače. Tu su bili Ilija Melentijević, Đorđe Konstantinović, Vladimir Ignjatović, Željko Milić, Bojan Belović, Dušan Dingarac, Đorđe Vučević, Stobodan Babić, Dejan Vasić i Marko Popović.

Pokazalo se da u našim krajevima ipak ima talenata visokog kvaliteta. Glavni programer tima je Vladimir Ignjatović a crtač Ilija Melentijević. Tokom avgusta pristupilo se razradi ideje i podeli posla. Pošto se nisu javili programeri u asemblersu za PC počela je izrada verzije za Amigu, s tim što se PC-ovci i dalje traže. Posao za sada ide odlično, ali još nije trenutak da o tome pišemo detaljnije. Za sledeći broj, međutim, spremamo ekskluzivan izveštaj o ovom projektu, sa slikama iz igre.



Nakon nedavno objavljene odlične strategije *Alien Legacy* u kojoj igrač komanduje svemirskim brodom poslatim da spase izgublenu ljudsku koloniju, „Dynamix“ najavljuje još jednu igru futurističkog sadržaja po nazivom *Metaltech: EarthSiege*. Igrači će biti u prilici da upravljaju kokpitom gigantskog robota čiji je zadatak odbrana Zemlje od invazivnih snaga iz svemira (zašto mi se posle ovoga u glavi vrti ime: *Xenobots?*).

## Metaltech: EarthSiege

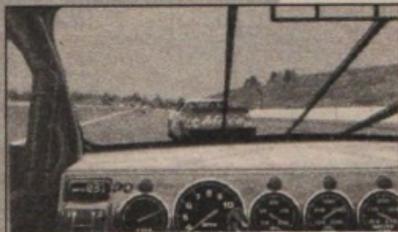


## NASCAR Racing

Malo ko je verovao da će biti napravljena bolja simulacija vožnje kolima od „MicroProseov“ *Formula 1 Grand Prix*. Onda se niotkuda pojavila firma „Papyrus“ i svojim *Indy Car Racing* za vrlo kratko vreme postigla bolje ocene u svim kompjuterskim časopisima za igre nego svojevremeno *Formula 1 GP*. Nedavno je „Papyrus“ izdao i „nastavke“ *Indy Car Circuits* i *Indianapolis Motor Speedway*, a za blisku budućnost je najavio i *NASCAR Racing*. Evropskim igračima (u koje i mi spadamo) i pored kvaliteta *Indy Car Racinga* i budućeg *NASCAR Racinga* ipak je (zahvaljujući medijima) i dalje daleko bliža *Formula 1*. Zato sa nestrpljenjem očekujemo i „MicroProseov“ odgovor u vidu *Formule 1 grand Prix 2*, pominjane još pre par meseci.

## Jedan je „Lucas Arts“

Firma koja u poslednje četiri godine izbacuje na tržište isključivo hitove (*Secret Of Monkey Island 1 i 2*, *Indiana Jones 3 i 4*, *X-Files*, *Day Of The Tentacle*, *Sam & Max Hit The Road*, *Heckle Assault*, *The Pigmans*) najavljuje za blisku budućnost čak tri 3D akciona igara iz „Star Wars“ serijala u *Doom* stilu. *The Dig* je avantura u režiji „mekog“ Stevena Spielberga, a *Full Throttle* je humoristička avantura tipa *DOTT* i *Sam & Max* sa motoristom Benom u glavnoj ulozi. Šta više možemo poželeti?



Full Throttle



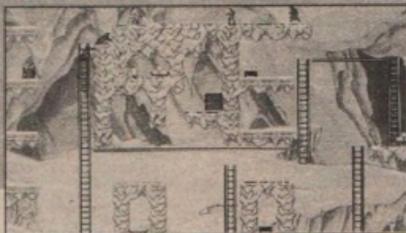
The Dig



Dark Forces

## Lode Runner: The Legend Continues

Stari dobri *Lode Runner* oduzet je u novo ruho. Za to su se pobrinuli momci iz softverske firme „Dynamix“ koji su se specijalizovali za sličan logičko-platfornski stil igara (*The Incredible Machine* i *Sid & Al's Incredible Years*). Kao i nekada (davno), igra će od vas zahtevati brze reflekse i dobru taktiku koji će vam obezbeđivati prelazak na malog broja nivoa.



## Links 486

Najpoznatiji proizvod softverske firme „Access“ svakako je najbolji kompjuterski golf do sada napravljen, *Links 386*. Godinu dana posle prve verzije „Access“ je na tržište izbacio verziju *386 Pro* koja je podržavala SVGA grafiku. Iako je Pentium uveliko u prodaji, za početak sledeće godine najavljuje se nova *Links 486*. Do tada će pasionirani igrači golfa moći da se uvežbavaju u najnovijoj CD verziji (staje na 21 disketu) koja sadrži sve staze do sada objavljene.

## Megarace

Igra *Megarace* firme „Mindscape“ je jedna od prvih (i jedinih) igara za 3DO konzolu. Kasnije je napravljena verzija za PC CD-ROM (koju ćemo verovatno uskoro videti u okviru rubrike „Cede-teka“), da bi se, konačno, pojavila i za CD32, odnosno A1200 sa CD drajvom. Ova futuristička trka formula je isuviše obimna za „obične“ kompjutere, tako da je bilo neophodno da se smešta na CD. Postavka igre podseća na film „The Running Man“ - u budućnosti postoji TV šou u kome se takmičari bore za ogromne količine novca. Jedini je problem što samo pobednik prešou je smešten na daleku planetu na kojoj se odvijaju surove trke formula. Cilj je pobediti, pa makar to uključilo i ubijanje ostalih takmičara. Inače, igra podržava *Cyberman* džojstik o kojem smo pisali u „Bonus levelu“ u SK 2/94.



## Mighty Max

Heti-trik firme „Ocean“ ovog meseca dopunjuje *Mighty Max*. To je prelepa platformaska igra za A1200. Maks je momčić koji se nekako za tekao u uložni heroja i treba da spasi svet od zlog Sküilmastera koji je zaposeo sve kapije za putovanja oko sveta. Naime, u budućnosti su napravljene specijalne kapije kojima je moguće trenutno se prebaciti na bilo koji kraj Zemlje. Na sreću, neke od njih još funkcionišu, tako da Maks može da skokne do Egipta, izvrši deo zadatka, zatim do Amazonije i tako do kraja igre.



## Jungle Strike

Renomirana softverska firma „Gremlin Interactive“ najavila je za Oktobar igru *Jungle Strike*. Ludi pustinjač, general Kilbaba, uništen je u prethodnoj igri *Desert Strike*. Njegov sin, Kilbaba Junior, formirao je terorističku grupu i povezao se sa Karlosom Oregom, najvećim dilenom droge na svetu. Vaš posao je da zaustavite dvojicu ludaka, pre nego što naprave zlo. Upravljaćete Comanche helikopterom, a po potrebi možete koristiti i F-117 A Stealth Fighter, MX-9 Attack Hovercraft i Assault Motorcycle.



## Cannon Fodder 2

Kada smo davno, davno najavili originalni *Cannon Fodder*, opis stitnih likova koji treba da poubijaju neprijatelje i unište postrojenja nije delovao obećavajuće. Međutim, ko god je igrao ovo remek-delo programera „Sensible Software“, otkrio je kako je ovo jedna od onih igara koje jako deluju „na papiru“, ali su neverovatno zarazne i dobre za igru. Nastavak su, naravno, napravili „Sensible Software“, koji po svom običaju nisu želeli preterano da eksperimentišu, pa su se opredelili za manje-više isto izvođenje. Igra je kao i u prvom delu podeļjena na mnogo misija koje su, opet, podeļjene na nekoliko faza. Svega će biti više - od neprijatelja, preko vozila koja je moguće koristiti, do mesta na kojima se obavljaju misije - Beirut, srednji vek (?)... Iako je prvi deo prilično težak, *Cannon Fodder 2* treba da bude još teži, kako bi igračima obezbedio dugotrajnu zabavu.



## Mutant League Hockey

Druga „Oceanova“ konverzija sa „Sega“ Genesis konzole neodoljivo podseća na *Brutal Sports* seriju igara. Ovdje je reč o hokeju između dve ekipe mutanata koji jedni drugima lome noge, dižu se u vazduh i sl., a sve u sportskom duhu, pobeđe radi. Grafika je direktno prenetna sa Genesis-a, tako da nije vrhunskog kvaliteta, ali ovaj hokej bi trebalo da bude veoma dobar za igranje.





20

SV 119 Junior

# Quickjoy

"INTERPO" Export - Import  
Bosanska 30, 12000 Požarevac  
tel/fax 00381/12 228-018



25

SV 121 Turbo



25

SV 122 Quickjoy II



30

SV 123 Supercharger



30

SV 124 II Turbo



45

SV 125 Superboard



45

SV 126 Jet Fighter



50

SV 127 Top Star



55

50

SV 128 Megaboard



50

SV 130 Infrared



45

40

SV 135 Megastar



40

SV 201 M6 PC XT/AT



35

SV 202 M6 PC XT/AT



50

SV 207 PC Commander  
Mega Zoom



50

SV 227 Quickjoy  
XT/AT Top Star



40

SV 301 NI 5



40

SV 305 NI PRO



40

SV 401 SE 5 SG Fighter



30

SV 500 VAN 3



30

SV 510 VAN 5



40

SV 405 SE PRO

KOMPJUTERSKA GRAFIKA



GAMA GRAFIČKE STANICE



■ GAMA ELECTRONICS ■ BEOGRAD ■ NIŠARSKA 11 ■  
■ TEL. 33 22 76 39 64 34 ■ FAX. 33 59 02 ■