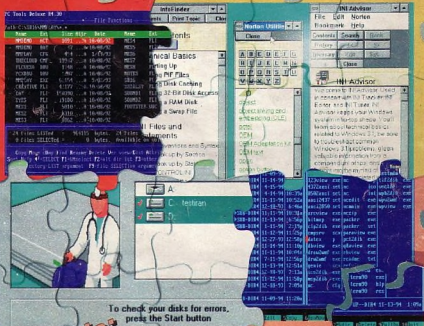


Svet

12/94

KOMPUTERA

CENA 4 DINARA



To check your disks for errors, press the Start button

Tema broja:
DISK ALATKE

Ekskluzivno:
COMDEX '94, Las Vegas

100
strana

„The Beatles” na CD-u

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

YU ISSN 0352-6031



Secnu
NOVU GODINU
zelimo svim kupcima i
redakciji SK

...TRIM - savršeni spoj cene i kvaliteta

011 421
203



011 419
967

TRIM[®] Computers

TRIM d.o.o. Posreduje za prekovodnje, trgovačke, usluga i održavanje



Kajmakčalanska 42, BGD

SERVIS i OTKUP
PC i Commodore
racunara sa svom
dodatnom opremom

Konfiguracije

4MB RAM, 210MB IDE HD
3,5" FD, 512K SVGA &
14" SVGA Monitor LR
Comby I/O, Tastatura, Mis
DOS 6.2 & Windows 3.11
Garancija 12 Meseci

286/20 MHz Pozovite*
ISA Bus

386DX/40MHz Pozovite*
ISA Bus, 128K Cache

Komponente

SDRAM Memorija 1MB
Koprocesori 387DX
Miševi & Podloge
Stakleni i Mrežasti filteri
Adapter za PC joystick
i još mnogo toga ...

486DX/40MHz Pozovite*
VESA Bus, 256K L2-Cache

Pentium/66MHz Pozovite*
VESA Bus, 512K L2-Cache

AMIGA i COMMODORE

sa svom dodatnom opremom

Kompjuteri

- AMIGA 1200
- AMIGA 600, 500 +
- AMIGA 500
- COMMODOR 128
- COMMODOR 64, 64II
- Disk za AMIGU i C64

Veliki izbor JOYSTICK-a (preko 10 vrsta)

- Izrada svih vrsta kablova
- I još puno drugih stvari

Dodatna oprema

- RF modulator
- Mis za AMIGU
- Printeri
- Monitori
- Kasetofon
- Modul 1,2,3 i 4

* Pošto su cene u stalnom padu nismo u mogućnosti da ih navedemo.

Design by Trim

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

Siggraph '94 Orlando

Še što u ovom trenutku može da se sazna o kompjuterskoj grafici našlo se u Los Angelesu na *Siggraph (Special Interest Group - Graphics)* izložbi. Okupilo se oko 20.000 radionalaca da razmenju iskustva u pravljenju grafike i animacije, pebacivanju sa jednog na drugi standard, HD televiziji, satičkom i pokretnom grebovanju, modeliranju i još mnogo čemu. Najinteresantniji je svakako bio *Art & Design Show* sa veukratom projekcionim salom u kojoj su se vrteli razni radovi, od filмова *The Mask*, *The Flintstones*, *Forest Gump*, preko najnovije Coca-Cola reklame i prezentacije *Disney Paint & Animation Softwarea* kojim je urađen *The Lion King* do avangardnih radova (*Magic Eye*, *Displaced Dice*, *Oscillation*...) koje niko ne želi da prikazuje na televiziji. (vg)



Gepro Computer Optics

Izgleda da više nema potrebe za dugotrajnim žmirkanjem i beskonačnim trljanjem očiju nakon višesatnog sedenja ispred monitora. Ove naočare, kako se tvrdi, anuliraju štetno dejstvo ultravioletnih i elektromagnetnih zraka i refleksije. Stakla su prevučena plavom boju u odnosu 23%, a ako već imate naočare, možete da nabavite verziju koja se nosi preko njih. Cena je oko 80 DEM. (mr)



Kompletan Video

Već smo pisali o Video nite levoj kojim možete da kontrolisate video ili kamkorder. Sada možete da nabavite i dve dodatne stvarčice *Control-V* - za povezivanje dva pletera i jednog scintilača i *Video-V* - kompletna mikseta sa blendovanjem i nitsvanjem. Komplet košta oko 2800 maraka i radi povezivanje sa Sony, Panasonic pleterima i risorderima sa sličnim ulazom ali i kontrolu bilo kog uređaja sa infracrvenom kontrolom. (vg)



Za one koji žive od putovanja do putovanja, bitno je da pojedine komponente njihovog kompjutera budu što manje. Pred vama je, kako tvrdi njen proizvođač VVL, prva kamera koja je u stanju da snimi animaciju visokog kvaliteta (high definition) i savršene sliadove. Na svoj notebook zakačite je preko PCMCIA kompatibilne utičnice. Za sada se pravi samo u monohromatskoj verziji, a cena joj je 600 GBP (1500 DEM). (mr)

Portabl kamera



U OVOM BROJU

NA LICU MESTA	
COMDEX '94, Las Vegas	10
PRILEVA	
Amiga in Space	14
TEMA BROJA: DISK ALATKE	
Pomoćni programi za rad sa diskom	15
Disk alatke za PC	16
Disk alatke za Amigu	18
Disk alatke za Atari	21
TEST DRIVE	
Sony CDU 55E, Sanyo SCSI i Pioneer Quad-Speed	23
ATI Graphics Wonder 486-GVT-2	25
Sound Blaster SCSI + Sanyo SCSI CD	26
Fax/modem 14400	26
Fax/modem AT&T 14/14	27
Amiga:	
mTec 1200	27
Megalog Sound	28
Tri 2.5 inčna hard diska CD-ROM na Atariju	29
TEST RUK	
Canvas 3.51 fro Windows	30
RAR	31
The Multimedia Syracuse Language System	31
FoxPro 2.6 for Windows	32
Amiga "Norton Commander"	33
CeDeTeKA	35
IZLOG	
QuarioXpress	36
KOMPIJUTERSKE VODE (B)	
Ko je razbio prozor?	36
FOTO STRIP	
ROM & RAM u epizodi: "RAM šire u lice se ljube"	38
TEHNIKE	
Pisanje uz pomoć računara (9)	40
SKUPHOVI	
TELFOR '94.	41
KOMUNIKACIJE	
Put iz srediste BBS-a (3)	42
SETNet se razvija	43
BITS	43
I/O PORT	44
SVET IGARA	75

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Molokinić

Director
Haczi Dragan Anić
izdaje NP „POLITIKA“ D.O.O.
11000 Beograd, Makedonska 29
Štampa: grafičko preduzeće
„Stamparis Poljica“
Reprodukcija: Fotokopiranje „Poljica“
dr Zivorad Minovic

Uredjuje redakcijski kolegijum:
Tihomir Stancević
Vojislav Galić
Nenad Vasović
Emil Smajic

Urednici rubrike:
Goran Krstanović
Vojislav Mihailović
Urednik-grafička oprema:
Rina Marjanović
Brankica Rakić

Marketing, zastavnik redakcije:
Hataša Uskoković

Istucanje:
Predrag Milčević
Dopisnici:
Aleksandar Petrović (Kanada)

Stručni saradnici:
Aleksandar Veličković, Đorđe Vučković,
Đušan Đirnović, Dušan Đingrać,
Bojan Zaričnik, Branko Jelković, Relja
Jović, Gradimir Joksimović, Dušan
Kekelović, Dejan Lank, Nebojša
Lazović, Slobodan Mladenović, Jaso
Modić, Nen Đorđević, Mladen Čirjak,
Stokodan Jovanović, Sime Ristić, Đurđo
Sević, Nikola Stojanović, Albin
Švanjick, Dušan Stokićević, Dejan
Sunderić, Branislav Tomić, Ranko Tomić
Tehnički saradnici:
Srdan Bulović

Telefoni (opisno):
011/ 392 0552 (direktno)
392 4191, lokal 369
Fax: 392 0552

BBS: 392 9146 (14400 b/s, V.42bis)
Aleksandar Švanjick (SysOp)

Pretploča za našu zemlju: tromesečno
10,80 din., šestomesečno 21,60 din.
Upisati se viši na žiro račun broj:

40801-603-3-42104, uz obaveznu
naznaku: Preduzeće „Poljica“, pretploča
na list „Svet za kompjutere“. Poslati uplat-
nicu i punu adresu.

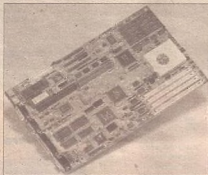
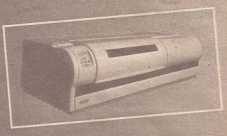
Pretploča za inostranstvo: šest mesečno
10 USD, 20 DEM, 110 SEK, 80 FR,
50 CHF. Više se oveklo firmi „BNS PLUS
ZWB“ GmbH, Frankfurt, u prosvetno-
nom valutu USD i DEM, i to: Deutsche
Bank AG, lrm. (32.50070910) za
DEM - konto 092430800, za USD -
konto 05092430801. Kada uplatite
obavezno navedi: Sveta pretploča -
Pretploča na „Svet kompjutera“ - otpisat
duge. Kopiju uplate obavezno pošaljite
na fak broj: +381 11 392 87 76 i na
adresu: „Poljica“ - pretploča, 29,
Novembra 241, 11000 Beograd.
Telefonske pretpločne službe:
011/392 87 76.

Rukovanje: crteži i fotografije ne
vracamo

Ilustracije za mesovnu stranu
Vojta GAŠIĆ (30 Studio)

Howtek Scanmaster 7500 Pro

Za one kojima su potrebne perfektno
reprodukcije originala (za štampar-
nju) postoji Scanmaster 7500. Slika će
„smisliti“ u rezoluciji od 5000 do 16000
dpi. Radiće i na Macu i PC-u. Može se
povezati u mrežu, a punu kontrolu
ovog izuzetnog skenera možete osu-
vestiti preko kompiutera. Cena: 41.895
GBP (100.000 DEM). (mr)



Quo Vadis 486

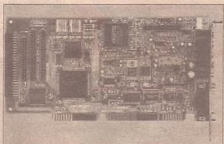
Pojarom i tržišnim prevladavanjem
Pentiuma, 486-ice će, verovao se po-
stati ono što su sada 386-ice - idealne plo-
če bez ličnog džampera. Mogući izgled je-
dne takve buduće, kompaktne 486-ice do-
lazi iz firme Aquarius Systems Inc (AS-
I). Ploča iz firmi Aquarius Systems Inc (AS-
I) je bazirana na OPTI čip setu, ima sa-
mo podnožja za HD SIMM-ove, integrirani
Aprim AD12 IDE kontroler, integrirani
SAC floppy kontroler i integrirani SJ 86-4
Vlison PCI grafičku karticu. Moguća su
proširenja ako nabavite ekspanzijsku kar-
ticu za koju je predviđen ISA/PCI slot koji
vidite na slici. (vg)

Softver za CD rikorder

Kanadska firma Asimware In-
novations nudi *Master ISO*
sv.15 softver za kontrolu CD ROM
rikordera. Ovaj program nudi po-
držku za sve vodeće CD rikordere
uključujući i Yamaha CDR100, Pin-
nacle RCD-302 i Philips CDD521.
Upis podataka na CD je u multisek-
cijskom ISO9660 formatu, sa
dodatnom podrškom za Amiga.
Ona podrazumeva dugaćka imena
faajlova, specijalne karaktere u
imeni i autobutable diskove za
CDTV i CDD2. Sem ISO9660 stan-
dardnog formata podržan je i for-
mat za *Red Book* audio CDDA (CD
Digital Audio) i AIFF audio fajlove.

Program je prethodno namenjen
za pravljenje klastom CD kolekcija
grafike i muzike, ali mu se može
naći i korisnija svrha. Cena pro-
grama je 550 dolara, dok je cena
nekog CD rikordera ispod 3000
funta. (ms)

Aztech Orion



Poznat singapurski proizvođač zvučnih kartica počeo je sa pro-
dajom nove zvučne kartice Orion. Pored standardnih karakteristika:
tri CD-ROM priključka, FM OPL3, 16-bit stereo kartica ima i konektor
u koji možete priključiti SCSI-2 ekstenziju ili FM radio *daughterboard*
koll uz pomoć ugrađene antene pokriva UKT FM opseg od 87,5 do 108
MHz. Uz radio dobijate i odgovarajući Windows kontrolni panel kojim
možete tražiti i memorisati stanice, pojačavati i stišavati zvuk i slične
stencil. Više nas, međutim, interesuje najnoviji model zvučne
Aztechove kartice *MiniRider* koji treba da bude pandan Creative Lab-
sovom *Sound Blaster AWE 32*. (vg)

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

Spremi mi ostavljene informacije i o vađen proizvodima. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cena i drugi osnovni
podaci...), na adresu, fak i telefon na kojem će čitaoci moći da dođu u više informacija. Nalaz adresa je: Svet kompjutera, Hard/Soft scena,
Makedonska 31, Beograd

Logitech ScanMan

Ako do sada niste kupili fax-modem zato što nema mogućnost kopiranja i faksiranja već odštampanih dokumenata - izgabili ste jedan dobar argument. Logitechov ScanMan će skenirati, kopirati ili faksirati (gotovo) dokumente do veličine A4 dokumenta u 256 nijansi sivog. Uz njega ćete dobiti i jedan od najboljih programa za „čitanje“ (OCIO) dokumenata - *Omni Page*, koga neće zbruniti čak ni iskrivljeni karakteri faksna primljenog preko neke „šumne“ linije, kao i *Foto Touch* za korekciju primljenih sličica-faksova. Tu je i softver koji vam sve ovo omogućava prostim pritiskom na dugme. I što je najvažnije, u kompjuter nećete morati da ugradite nikakvu karticu - ScanManu će biti dovoljan samo paralelni port. (mr)



Lightwave za Windows NT?

Newtiek namerava da proširi prodaju svojih *Toaster / Lightwave* aplikacija na PC, DEC Alpha i SGI (Silicon Graphics Inc.) tržište. Prilično šokantan, ali i mudar potez od strane ovog američkog proizvođača. Sem što će veći deo softvera koji je dugo išao pod sloganom „Only Amiga makes it possible“ raditi i na Windows NT platformama, to će sa proširivanjem tržišta porasti interesovanje za *Lightwave*. Zanimljiva je i cena za SGI platformu koja treba da bude oko 1000 dolara. Imajući u vidu kvalitet i mogućnosti *LightWave* i njegovu nisku cenu u odnosu na pakete *SoftImage* i *WaveFront* to će biti pravi potez ove američke firme. *Lightwave* će biti jeftiniji i od najpopularnijeg *3D Studio* na PC-u, pa se predviđa skoro ekspanzija *LightWave*. Ekstra proflom će se investirati razvoj novih verzija programa a to je korisnicima, prvenstveno ugroženim Amigistima, jedino bitno. (rs)

Panasonic CF41 CD-ROM

UPanasonicu su najavili novi model notebooka koji će imati sve osobine „stone“ multimedije: kolor displej u TFT (*Thin Film Transistor*) tehnici koji podržava 65000 boja. Hi-Fi zvuk, odličnu tastaturu (*BackSpace* taster ima „punu dužinu“, a kursorске strelice su na izdvojenim tasterima), trackball sa velikom kuglom koji će omogućiti da se kursor precizno pomeri po ekranu i ispod tastature 2 (!!) CD-ROM-a. Tastaturu možete jednostavno podići kada vam CD zatreba. Za razliku od svog glavnog konkurenta, iz Toshihinog spektra, ovaj notebook je malo veći (za 1,5 cm) i nešto teži. Sve sistema može biti 486 DX2-50, 486 DX4-100 ili Pentium 75 sa 8 ili 16 MB RAM (proširivo do 32 MB) i diskom od 260 ili 450 MB. Na ovom „čudu“ su i dva PCMCIA priključka i baterija koja omogućava 4 sata rada bez spoljnog napajanja. Cena: od 3500 do 6000GBP (8750 do 12500 DEM). (mr)



Scala za profesionalni DTV

Popularni paket za video i TV produkciju *Scala Multimedia 300* sa novim pripadnikom familije pod imenom *Scala Echo* može se nabaviti po nižim cenama. Za to su zaslužni ljudi iz Silice koji svoja dva najpopularnija proizvoda prodaju u paketu *Scala Software Suite* po ceni od 399 funti. *Scala MM300* je najbolji multimedijalni prezentacioni softver za Amigu koji se uspešno koristi za profesionalni DTV (desktop video) produkciju. *Scala Echo* je uređaj koji se priključuje na serijski port Amige i koristi za kontrolu video rekordera preko IR (infracrvenog) senzora.

Zajedno sa *Echom*, u paketu stižu i softverski moduli koji kontrolišu funkcije za poštanje i snimanje materijala sa teja, tako što komande „uče“ od vašeg daljinskog upravljača. Jednostavno, kada vam program kaže da pritisnete „Play“ na daljinskom, vi to učinite a on zapamti frekvenciju infracrvenog zračenja koje odašilje vaš daljinski upravljač. Posle učenja, *Scala* upravlja vašim video rekorderom preko *Echoa* - odašiljača vezanog na serijski port. *Echo* predstavlja jeftin i jednostavan sistem za kontrolu video rekordera bez gomile kablova, dugmića i prekidača. Čini se da je u kombinaciji sa džemlokom *Echo* odličan izbor za multimedijalne prezentacije. (rs)

Mini hard/soft scena

Nintendo i Silicon Graphicsov zajednički Project Reality uskoro će biti spreman za tržište. Znače se Ultra 64 i već su sa WMS-om potpisani ugovori za prve dve igre koje će se zvati „Crash in USA“ i „Killer Instinct“.

Toshiba i Motorola će zajedno proizvoditi mikrokontrolere, ASIC-se, MOS-ove i ostale poluprovodničke od septembra 1995. godine. Za početak zajednička firma će pod imenom Tohoku proizvoditi 16 MB DRAM-ove već od decembra.

Cannon nudi novu liniju za proizvodnju step-mehanizama svim proizvođačima lasera, skenera i ostalih uređaja u kojima je neophodno glatko, brzo i kontrolisano pokretanje.

Corning Japan najavljuje novu generaciju LCD ekrana čije staklo sa maštovitim oznakom 1757 nudi čistiju i lepšu sliku.

UMC planira da postane treći svetski proizvođač CPU-a (pogodite koja su prva dva). Za sada se nudi samo 486SX i 486SX2.60, a proizvođača 486DX CPU-a očekuje se tek u 1995. godini. (vg)

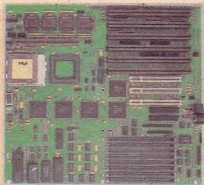
CINI Light 3

Da i među domaćim firmama ima onih koje brzo i poslovno reaguju svedoči novi proizvod čije smo probe uzorke dobili ovih dana. *CINI Light 3* je sredstvo koje ekran vašeg monitora čisti i prevlači tankim mikromolekulskim slojem antistatika koji smanjuje taloženje prašine. Ako ste zainteresovani za veće količine možete se obratiti direktno proizvođaču na adresu: CINI, 32000 Čačak, Bate Jankovića 21/C ili na telefon 032/26-259. U nekoj sledećoj naogradnoj igri na našim stranicama i vi ćete moći da postanete srećni „degestator“ ovog sredstva za ličnu higijenu računarske računara. (vg)



Quo Vadis 586

Kako treba da izgleda jedina moderna Pentium ploča pokazuje nam tajvanski PIC (First International Computer) Bazirana na novom „Intelovom“ čip-setu nazvanom *Mercury* ploča ima tri PCI slot, osam HD SIMM ležišta, dva podnožja za Pentiume i konektor u koji može da se stavi dodatna pločica sa još dva Pentiuma. Pitanje je samo da li su četiri Pentiuma na 100 MHz zaisla 6,67 puta brži od jednog na 60 MHz. (vg)



Brzi Windows emulator za PowerPC



Pojava Insignilne emulacije Windowsa za čip PowerPC dosta je uticala na popularnost Power Macintosha. U Insignil tvrdi da će brzina sledeće verzije ovog emulatora biti ista kao brzina Windowsa na procesoru 486/33 (dosadašnje emulacije dostizale su brzinu 386/ica). Ali, da bi se postigle maksimalne performanse, potrebno je ipak da se programi prerade za procesor PowerPC. Među prvima, na ovaj poduhvat su se odvažili u Quarku - izdavanjem verzije svog popularnog paketa *QuarkXPress* za PowerPC. Novell je „preveo“ *WordPerfect*, *Claris FileMaker Pro*, *Microsoft* svoj *FaxPro 2.6*, a čuju se i glasine da će to isto učiniti i sa *Officecom*. (mr)

Alarm za kompjuter

Ako se proizvodnja Amige uskoro ne obnovi, sadašnja vlasnici Amiga će uskoro biti povojine mete obilata sianova. Sada na stranu, danas je u svetu krada kompjutera peheno isplativo biznis. Ako se zna da se vrednost ukradenih kompjutera u Velikoj Britaniji procentuje na sto hiljada funti godišnje. Vođena ovom misliju, firma Perceptics Technology se na tržištu pojavila sa sigurnosnim sistemom pod imenom *Wardler*. To je u stvari jeftin sistem zaštite sa nezavisnim napajanjem, osvetljen na pokret. Priključuje se interno na PC-a ali postoji i eksterna varijanta koja može poslužiti i za sve ostale tipove računara. U slučaju da je kompjuter zaključan i da neko pokuša da ga pomeri s mesta ili isključi iz gradske mreže, alarm će se oglasiti tihom od 110 decibela sve dok se ponovo ne uključi u napajanje. To znači da će potencijalnim lopovima utruditi bitan potreban prenosni generator (vrtlo mirne ruke). Još samo da kod nas nema restrikcija električne energije, pa da odvojimo 6£ funti za ovu stvarnu i mirno spavamo. (ns)

WordPerfect Works for Windows 3

Najavljena je treća verzija ovog popularnog paketa. U verziji 2 za 79 GBP (200 DEM) dobijali ste sve što vam je potrebno za rad male firme: tekst-procesor, program za baze podataka, tabelarni kalkulator (spreadsheet), program za crtanje, komunikacioni program i *Quicken* - najbrži i najbolje prodava



vani program za vođenje finansija. Kako kažu odgovorni u WordPerfectu, ovi moduli su veoma dobro integrisani, tako da je lako „skakanje“ iz jednog u drugi. U verziji 3 biće dodato preko 300 novih opcija, među kojima izdajamo podršku „hot-key“ (testerskih) kombinacija koje izvršavaju određene procedure (makro), mogućnost kreiranja poslovne prezentacije (sa slajdovima u VVI formatu), kreiranje biltena itd. *Workso* zapis će biti podjednako „čitljiv“ za Windows i Macintosh verziju programa. (mr)

Najmanji PC-TV konvertor

Honkonška firma Maruda proizvodi najmanji i najlakši (99 grama) PC-TV konvertor koji istovremeno može da prikazuje PAL, NTSC, S-Video i noninterfaced VGA sliku. Kad tome dodate i kabl od tastature, sa koje se napaja, onda cela stvar liči na razvodnik tipa „sve-u-sve“. Proizvođač se hvali da je slika čista i stabilna, broj boja neograničen i da *Geni* (kao se stvarčica zove) radi do rezolucije 640 x 480 pod DOS-om i Windowsom. (vg)



Priprema BOJAN ZANOŠKAR

Proždrljivac

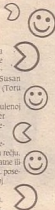
Pekmen (Pacman) je prva „ličnost“ rođena na računaru koju je upoznao ceo svet. Nastao je krajem sedamdesetih godina u Japanu. Iz knjige „Programmers at Work“ Suzan Lammers (Susan Lammers) prenosimo delove intervjua sa Toru Iwataniem (Toru Iwatani), čovekom koji je izmislio Pekmena.

„Nisam sledio uzor grafičkih dizajnera ili stvaralaca u vizuelnoj umetnosti. Imao sam samo jak koncept o tome šta je dizajner igara - neko ko pravi projekte da učini ljude srećnim. To je njegova svrha.“

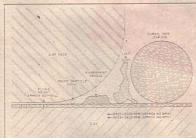
Prva mi je na umu bila reč jezika „Kanji“: „taberu“ - jesti. Pravilnije igara, vidite, često započinje rečima. Počeo sam se igrati tom rečju, praveći skice u beležnici. Sve igre tog vremena bile su nasline - ratne ili svemirska osvajanja. Nije bilo igre u kojoj je svako mogao uživati, posebno ne žene. Želeo sam da se pejamis sa zabavnom igrom u kojoj bi i žene mogle da uživaju.

Priča o nastanku Pekmena je vrlo življana. Jednom prilikom, kada sam bio prilično gladan, naručio sam celu plicu za ručak. Naravno, služio sam se nožem a ono što je ostalo od mog obroka, dalo mi je ideju za Pekmenov oblik.

Bilo je iskušenja da ga napravim manje jednostavnim. Dok sam dizajnirao igru, neko je predložio da dodamo oči. Ali ove ideje nije se odrekli, jer da smo jednom dodali oči, poželeli bismo i naočare, a možda i brkove. Jednostavno, ne bi bilo kraja.“



Tako je od jednog simbola nastao lik koji je, verovali ili ne, imao dušu, ili, ako želite, postao je arhetip ždranja. Vrlo brzo zavoletao ga je ceo svet, pa se pridružio sebi sličnima, pre svega porodici „smeška“. U toku ovog intervjua, Iwatani je nacrtao skice koje vidite. Analitičarima svih boja ostavljamo da pogađaju postoji li dublje značenje u tome što je baš Pekmen bio prvo popularno programersko čedo.



Rupe na putu

Nekada ste na zidu skoro svakog računskog centra koji je držao do sebe mogli videti fotokopiju ovog upozorenja iz priborika o instalaciji i održavanju diskova. Steva nasledno na slici su čestica dima, otisak prsta, čestica prašine i ljudska dlaka u poređenju sa prostom između ploče i glave hard diska. Kada bi još žuli da se celo „društvo“ u proseku kreće brzinom većom od 200 kilometara na čas, neupućeni posetioci bi gubili dah pred ovim čudom moderne tehnologije.

Ne želim hardver i softver za obradu podataka; ono što zaista želim su mašine koje rade moje poslove.

Džef Reskin (Jef Reskin)

Mislim da je pravi izazov dizajnirati softver koji je jednostavan spolja i složen iznutra.

Džon Pejđi (John Page)

Volio bih da vidim da su kompjuterski centri postali dostupni dec koji žele da se igraju u ne mogu sebi da priušte mašine.

Svake noći u deset časova mašina je postajala dostupna (kompjuter PLATO, prim. ur.) i grafička ljudi sličnih meni radila bi cele noći, sve do šest časova ujutro. Tako smo radili godinama. Bila je to neopisna zabava i pravi početak mog programerskog ishvaista.

Rej Ozi (Ray Ozzie)

Učinili smo da korisnici sve više i više programiraju, mala reza nisu svesni.

Den Brāđin (Dan Bricklin)

Jedna od kvaliteta Čije je dostizanje najvažnije je ono što je nazivam transparentnošću. Trebalo bi da korisnici mogu da zaborave postojanje programa između njih i njihovih podataka.

Sa umetničke tačke gledišta, najbolji softver dolazi iz krajnje-siva intencije.

Bob Kar (Bob Carr)

Kompjuter daje detetu zapanjujući osećaj kontrole i moći. Ono što me više od svega motiviše je želja da moje programer koriste što je moguće više ljudi.

Endi Herfeld (Andy Hertzfeld)

Vjerujem da sve što je dobro urađeno može postati umetnost, zato što svaki posao može biti urađen sa nekom dozom ukusa ili umetničkog talenta. U mom radu, ne stvaram se samo o tome šta programerski kod znači, već i kako izgleda. Često se vraćam unazad samo da bih dočuvao izglad.

Peter Rajzen (Peter Roizen)

Rekli su o programiranju

DISKETE

3,5" / 2.0 MB

DOŽIVOTNA GARANCIJA



**ZA SVAKU NEISPRAVNU
DISKETU-NOVA KUTIJA
ILI VRAĆEN NOVAC!**

DOUBLE SIDED
HIGH DENSITY
HIGH CLIP LEVEL
2.00 MB DISKETTES
CERTIFIED 100% ERASEABLE
LIFETIME WARRANTY

CENA: 10 kom. = 25 din.

10 DISKETES - 3.5"

MEGA STAR-MALI DZIN



BIROTEHNA BEOGRAD, BULEVAR VOJVODE MIŠIĆA 37
Tel. 648 699, 648 738 Fax. 653 013

Agencija PARTNER

CAD Forum '95.

U Novom Sadu će se 13. i 14. aprila 1995. održati II Jugoslavenski Seminar o CAD tehnologijama. U organizaciji novosadske firme



PRO-ING dd, biće prezentirani referenti i radovi iz ove oblasti računarstva, razmenjena iskustva, definisani standardi rada i, naravno, prezentiran softver i hardver. Za dodatne informacije: Ivana Krvišćica, dipl. ing, Sekretar organizacionog odbora, "Vojvodina PRO-ING '96" dd, Bul. Mihajla Pupina 3/II, 21000 Novi Sad, Tel. 021/29 155, fax. 021/622 775. (ts)

AMD 486 na 80 MHz

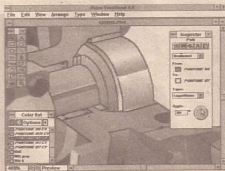
AMD (Advanced Micro Devices) lansirao je novu seriju procesora za koje tvrdi da su najbrži procesori sa dupliranim radnim taktom. "Klasičan" AMD 486DX2-80 je, prema testovima, 70% "jači" u odnosu na modele sa radnim taktom 40 MHz. Pored standardnog, tu je i model 486 DX2/60 koji je namenjen notebook mašinama - podržan je režim za štednju struje i kontrola radnog taktka procesora kašao bi baterije što duže trajale. (mr)

Minijaturni server

Britanska firma Lynwood odnedavno nudi računar sa oznakom MC40N i reklamira ga kao "minijaturni server". U kašiču veličine video kasete nalazi se 486DX/33 sa integrisanom VLB grafikom i mrežnom elektronikom. Korisćen zalista kao server, može imati do 540 MB diska i 40 MB RAM-a. MC40N raspolaze priključcima za miša, tastaturu, monitor i mrežu. Cena se kreće od 1450 funti. (ts)

Adobe Acrobat 2

Na tržištu je nova verzija Acrobat, koji služi za razmenu dokumenata u elektronskoj formi. U novoj verziji dodate su neke opcije koje olakšavaju čitanje i poveržavanje dokumenata. Postoje tri verzije programa - verzija koja podržava samo mogućnosti za čitanje i razmenu dokumenata (košta 160 GBP - 400 DEM), verzija za one zahtevnije (nosi oznaku Pro) pored programa Exchange sadrži i Distiller za stvaranje dokumenata iz fajlova u PostScript formatu (košta 485 GBP - oko 1200 DEM), i mrežna verzija sa mogućnošću indeksiranja kataloga (po ceni od 1300 GBP - 3250 DEM). (mr)



Mašina sa nekoliko operativnih sistema

Apple, IBM i Motorola planiraju da do 1996. godine izbace računare zasnovane, naravno, na PowerPC procesoru, sposobne da izvršavaju programe pisane za sve značajne operativne sisteme: DOS, Windows, Windows NT, Mac OS, OS/2, UNIX... Dakle, računar na kojem će moći da se pokrene bilo koji program. Potez se ocenjuje kao malo zakasnelo, obzirom da, prema najnovijim podacima, Microsoft sa Windowsom zauzima 70,6 posto tržišta operativnih sistema, a sa DOS-om dodatnih 14,3 posto, što oscilim proizvođača OS-eva ostavlja manje od 15 odsto tržišta. Ugred, što se tiče hardvera, podaci iz istog istraživanja kažu da Compaq drži 11,6 posto svetskog tržišta, Apple i IBM po 9,9 posto, a slede Packard-Bell sa 5,4 posto, NEC sa 4,3, AST sa 3,5 i Dell sa 3 posto.

Neki analitičari utuho nalaze u činjenici da će Intel kad-tad morati da u projektovanju mikroprocesora pređe na RISC tehnologiju. To je, navodno, trenutak kada će Microsoft izgubiti led pod nogama, obzirom da će dosta softvera morati da se piše ispočetka. Ostali softverari treba samo da budu spremni. Osim ako je tačna teorija da slabosti Microsofta najbolje koristi upravo Microsoft (ts)



Logitech mutirao miševe

Logitech, poznat preprvenstveno po svojim "račnim" pomagalicama (miševi, skeneri) poverio je Italijanima da ulepšaju i ožive njegovu novu "Sensea" seriju miševa. Majstori dizajna su se bacili na posao i, kao što i sami vidite, pokazali da miševi ne moraju biti samo crni i beli. Ako su vam prijatni za srce, možete ih potražiti po ceni od 42 GBP (100 DEM). (mr)



Aldus FreeHand 4.0

Aldus je na svetlost dana izneo novu verziju moćnog vektorskog programa - FreeHand 4.0. Sa novim interfejsom sve je baš na prvom mestu pod vašim prstima, logično raspoređeno i prilično kompaktno.

FreeHand je prevashodno namenjen Post Scriptu (jako može da radi sa još 16 grafičkih formata), tako da mu je najveći konkurent Adobe Illustrator, koji, istini za volju, predstavlja konglomerat nabacanih snažnijih tipica (bogatiji ToolBox...), naspram uredno složenog i integrisanog FreeHanda. Novina je Inspector, kontrolna paleta koja na sebe preuzima najveći broj funkcija meni-bara. Od sada se tekst uno direktno na crtež (kao u CorelDRAW-u). Istovremeno se može operirati dokumentima s više strana (čak i različitim dimenzijama), alat za crtanje je pojednostavljen... Program može da linkuje slike tako da telost „reče“ s jedne na drugu, svrsta osećaj „dubine“ teksta s tipografskog stanovišta nema boljeg programa za crtanje od FreeHanda. (io)

U carstvu zaluđenika

U gradu poroka, gde nema želje koja se ne može ispuniti i gde su svačije pare uvek dobrodošle, na učesnike Comdexa se uvek gledalo s podozrenjem

Piše BRANISLAV ANDELIĆ

Svake godine za sajami Comdexa cene hotelskih soba u Las Vegasu poskupljuju tri do pet puta. Ni kapacitet od 78000 soba nije dovoljan, pa se sobe rezervišu i dve godine u napred. Nesećeni koji stignu bez rezervacije mogu da očekuju krevet samo ukoliko neko otkáže. No, onda porade tržišni principi – sobe se licitiraju i samo najbogatiji, ili najludiji, pobeđuju. Ove godine za beležen je rekord. Hotelska soba čija je redovna cena 20 dolara za noć prodana je prvog dana sajma za 480 dolara!

Za razliku od svih ostalih koji u ovaj grad dolaze radi provoda, 250 hiljada kompjuterskih zaluđenika samo protutnji kroz grad. Opi ne jedu, ne piju, ne kockaju se i ne jure kurve.

Trovcvi i krupniji su raznim trikovima pokušavali da ove godine učesnike navuku na trošenje, ali s malo uspeha. Makroli su uzalud obećavali svakome sa Comdex bedžom specijalni popust u obližnjim javnim kućama. Zaludnici su jednostavno bili previše umorni ili previše zasićenih čula da bi reagovali na bilo šta.

Za Comdex je potrebna žestoka kondicija. Da bi se otkrili svi eksponati, potrebno je prepešati oko 12 kilometara dnevno, pet dana zaredom. Svakoga jutra i večeri razni kompjuterski giganti su pravili poslovne doručke i luđe žurke sa po nekoliko hiljada zvanica. IBM je prve večeri napravio vestern žurku sa karalima, senom, kau-bojskom klopom, buradima piva i folklornom grupom, dok su na zidovima moćni Barco projektori prikazivali najnovije proizvode "Velikog plavog". Direktor Borlanda Filip Nam lično je kuvao pasulj s mlevenim govedim mesom u ogro-

minim kazarinama na tradicionalnom Micrograf pikniku koji se svake godine organizuje uz papreno skupe ulaznice, a prihod od ovog hepeninga ide u dobrotvorne svrhe. Ovogodišnji prihod od preko milion dolara poldonjen je Fondaciji za nestalu i ekspluatiranu decu.

Ni u halama nije bila ništa manja ludnica. Da bi privukli mušterije i zadržali ih što duže na svom štandiu mnoge kompanije, a bilo ih je 2150, angažovale su akrobatske trupe, poznate glumce i pevače, organizovale lutrije i puštale filmove. Najviše pažnje ipak su privukli štandovi na kojima su zvezde pornografskih filmova popisivale svoje slike. Zaludnici su satima stajali u redu da bi im Kasha ili Aja napisali poveru tipa: "Tebi, s većinom ljubavlju i zahvalnošću za naj-ludji seks."

Novi trendovi

Ovaj Comdex će pre ostati upamćen po inaugurisanju i konačnom definisanju novih trendova, a ne po novim proizvodima i vrednim inovacijama.

Ton je dao Bill Gejts, predsednik Microsofta, koji je u svom govoru prvog dana, propećenom promociionim filmom, izneo viziju sveta 2005. godine. CEO Zivot odvijače se, navodno, oko minijurnih elektronskih naprava koje, zna se, pokreće Windows operativni sistem. Iako je pobrao dosta aplauza, loša tehnička izrada i očajna gluma u filmu nisu uspeali da stručne poselice ubede da se Gejts i njegov Microsoft ne suočavaju ni sa kakvim problemima.

Pored teškoća sa strojima američkim antimono-



poljskim zakonima koje Microsoft može imati ako ostvari svoju viziju globalne mreže Marvel, na kojoj će se koristiti hardver pokretan Microsoftovim operativnim sistemom i na kojem će se odvijati Microsofti aplikacije. Gejts nije mogao da kaže kada i da li će se na ikada pojaviti Windows 95 (Chicago) i šta će sve on moći da radi.

Dodatni Microsoftov problem je što je pred sam sajam pokriveno da Intel Pentium, čip na kojem Gejts zasniava svoju budućnost, ima grešku u matematičkom procesoru i da je Intel to skrivao iako je za grešku znao mesecima (vidi tekst u okviru).

No, u jednoj stvari je Gejts bio sasvim u pravu: najjači trend u kompjuterskoj industriji danas je proces integracije kompjutera i telefonije. IBM, Compaq i AT&T već imaju kompjutere koji odgovaraju na telefon, primaju poruke, faksove i vrše modemsku komunikaciju i to sve na mikrofon/zvučnik sistem, sa izvanrednom jasnoćom.

Sony je prikazao svoj PDA (Personal Digital Assistant) Magic Link koji je sve ono što je Apple Newton trebalo da bude – mail, lak za korišćenje, intuitivan i moćan. U Americi ga je već moguće koristiti za bežičnu satelitsku komunikaciju za primanje i slanje elektronske pošte i agencijskih vesti.

Drugi značajan trend, pomak ka 32-bitnim operativnim sistemima sada je takođe definitivno utvrđen. IBM je tu izišao kao pobednik, sa novim OS/2 3.0 Warp sistemom koji već danas obavlja mnogo više od onoga što Windows 95 samo obećava u neodređenoj budućnosti. Warp ne samo da radi sa 4 MB RAM-a i sadrži kompletne multimedija i komunikacijske aplikacije



Intel Pentium video softverski sistem

(uključujući pun pristup Internetu), već i izvršava DOS i Windows aplikacije bolje i brže od DOS-a i Windowsa.

Na polju server operacionih sistema po-bednik je Sun OS *ver 2.4*, koji je konačno dobio izgled svog starijeg brata sa Sparc platforme, sa usavršenim *WABI* podsistemom za izvršenje Windows programa. Sun je sada u beta testiranju za PowerPC platformu, a prvi rezultati mnogo obećavaju. Sa preko 5000 postojećih aplikacija u 32-bitnom kodu i desetogodišnjim iskustvom u instaliranju i održavanju Sun mreža, Sun se postavlja daleko ispred Windows NT platforme kao vodeći 32-bitni server.

Treći trend koji je ove godine praktično postao standard jeste *Workgroup Computing*. Microsoft, Novell (koji je kupio WordPerfect korporaciju za ovu svrhu) i Lotus svi imaju gotova rešenja na ovom planu. Integrirani paketi aplikacija koje rade kao jedna (*office suites*) i alijanse koje su napravili sa velikim telefonskim kompanijama za bezbedno integriranje (*seamless integration*) preko javnih telefonskih mreža već danas omogućuju pristup poslovnim podacima sa bilo koje tačke i saradnju na projektima među radnicima razbacanim po svetu.

U okviru ovoga je i telekonferisanje. Preko jedne obične telefonske linije moguće je istovremeno gledati sagovornika u jednom prozoru, gledati dokument na kojem saradujete sa sagovornikovog komputera u drugom i razgovarati telefonom. Intel ima proizvod *ProShare*, PictureTel proizvod *LiveLive*, Hewlett Packard *OmniShare*, a AT&T *WorldWise Personal Conferencing Services*. Svi oni imaju manje-više iste mogućnosti.

Novi proizvodi

Najvažniji novitet na ovogodišnjem Comdexu jeste IBM-ova nova arhitektura za prenos podataka *SSA (Serial Storage Architec-*

ture) koju su prihvatili svi veliki proizvođači hard diskova. IBM već ima *UltraStar XP* dražve od 2 i 4 GB koji rade na ovom principu. *SSA* povezuje do 127 uređaja u serijsku vezu kablom koji ima samo četiri žice. Brzina protoka je 80 MB/s što je četiri puta brže od najnovije *Fast-Wide-SCSI-2* ili *SCSI-3* arhitekture. Nije potrebno nikakvo adresiranje ili podešavanje pri instalaciji (nema *IRQ* i *HEX* adresa), a uređaji se mogu povezivati i skidati u radu, bez gubljenja podataka. Očekuje se da će uskoro i ostali veliki proizvođači izaći sa svojim *SSA* modelima.

Sami IBM dražvovi su takode pravo malo čudo. *UltraStar XP* kapaciteta 2,16 GB je 3,5-inčni dražv sa samo 4 disk-ploče i gotovo ne-

Novi Matrox MGA Impression 3D akcelerator



Micro Video DCI kartica za snimanje, editovanje i izlaskovanje video signala

verovatnim kontinualnim protokom (*sustained transfer rate*) od 7,4 MB/s. Ovo je naročito značajno za aplikacije na polju digitalne obrade videa.

Digitalni video je do pre godinu dana spadao u domen bogatih profesionalaca sa sistemima kao što su *Matrox Studio* na PC platformi, ili *Avid* na Macintoshu, koji koštaju preko 50 000 dolara. Novi proizvodi za obe platforme su, međutim, smanjili cenu bez značajnog kompromitovanja kvaliteta. Iako su za obiljne aplikacije, kao što su *Spice TV* serija ili *Dnevnik*, i dalje potrebni ovi skupi sistemi, u Americi se već prikazuju TV reklame i muzički spotovi urađeni na jeftinijoj opremi.

Za ispod 20 000 dolara moguće je imati kompletan postprodukcioni studio. Na Macintoshu se kao osnova sistema ističe *Realis VideoVision*, dok su se na PC platformi probili *Atto DCI* i *TrueVision Targu 2000*. Za ove primene preporučuju se hard diskovi firmi *Seagate* ili *Storage Dimensions/MicroNet* (upravo su se spojili u jednu firmu) koji obeđuju kapacitet i brzinu neophodnu za video transfer. *Adobe Premier* video-editing softver je izašao sa novom verzijom 4.0 i i dalje ostaje vodeći softver za elektronsku montažu video materijala.

Multimedija nastavlja da zaokuplja pažnju javnosti, iako stručnjaci i dalje ne vide pravu svrhu ovih proizvoda u poslovnim primenama. Mnogi proizvođači su predstavili nove proizvode, međutim, skoro svi oni predstavljaju samo neznatno poboljšanje postojećih tehnologija ili njihovu kombinaciju. Tako je, na primer, firma *CompuMedia* napravila adapter koji omogućava *MPEG playback*, *Motion-JPEG* kompresiju i dekompresiju, *SVGA* akcelerator i kompletan TV tuner na jednoj kartici koja se automatski podešava.

Izuzetak predstavlja nova *Matroxova VGA* kartica. Firma *Matrox* dugo vremena je

MGA Impression Plus



POBEDNIK U RENDERU



■ GAMA ELECTRONICS BEOGRAD ■ MIŠARSKA 11 ■
■ TEL. 33 22 75 ■ 33 94 94 ■ FAX. 322 72 81 ■

daleko ispred svih ostalih u području grafičkog urezavanja u 2D, a posebno u 3D. Nova kartica *Matrix MGA Impression Plus* donosi snagu Silicon Graphics radne stanice na PC desktopu po ceni ispod 1000 dolara. U demonstraciji sa softverskim paketon *3D Studio v4.0* (za detalje o ovom programu vidi sledeći broj „Sveta komputera“), mreža enterijera je renderisana na Pentijumu za oko 25 sekundi. Ista mreža je na procesoru kartice urađena za manje od sekunde. Takođe, koristeći samo Pentijum, za promenu položaja kamere bilo je potrebno vratiti se na mrežu i ponovo renderisati sliku iz novog ugla. Isti postupak se na procesoru kartice odvijao kontinualno, omogućavajući renderisanje i animaciju u realnom vremenu. *Matrix* garantuje da će za svaku 3D aplikaciju koja se bude pojavila odmah objaviti optimizovane drajvere koji će omogućiti direktan pristup procesoru na kartici i jednake performanse onima u 3D Studiju.

Od 2D akceleratora i dalje je najjači *Matrix MGA Ultima*, iako su i ATI i Diamond napravili značajna poboljšanja na svojim vrhunskim modelima.

Dopuna asortimanu multimedijalnih uređaja je i novi *Recordable-CD* firme Pinnacle Micro. Po ceni od oko 2200 dolara, ovaj uređaj je oko tri puta jeftiniji od konkurencije i konačno donosi mogućnost domaće produkcije za razumne pare.

Velika pažnja se posvećuje komforu korisnika, pa se nove tastature, monitori i miševi sve više prave prema ergonomskim i sigurnosnim principima. Microsoft je napravio tastaturu izvanrednog izgleda i udobnosti. Za one koji „slepo“ kucaju, ovo je spas – za svega 99 dolara lišće se umora ruku i bolova u zglobovima. Od monitora su najbriljantijim bojama, najmanjim zračenjem i najboljim detaljima izdajaju se *Philips Brilliance* i *Nano (Elzo)* sa veličinama ekrana od 17 i 21 inča. Nano je nešto belji u 17-inčnoj varijanti, dok je Philips nepre-

Filo Kan, direktor prodaje, stoji pored najnovijeg dobrotvornog zabava



vaziden u varijanti od 21 inča. Od ulaznih uređaja, najveće pohvale dobija grafička tabla *Watcom ArtFast*, Veličine 5 x 8 inča, sa rezolucijom od preko 2400 tpi i laganom olovkom (bez baterije) nema konkurencije.

Kod kompjuterskih sistema pažnju sa privukli novi *Hewlett Packard Vectra* sistemi sa dva procesora i novi modularni *IBM systemi 300 i 700*, ali nije bilo ničeg posebno novog. *IBM ThinkPad* su ponovo, treću godinu zaredom, proglašeni za najbolje notebook kompjutere.

U svetu printera pažnju je privukao – ploter, *Novelist II* sa novim softverskim RIP-om (*Raster Image Processor*) firme Visual Edge može da štampa briljantne postere u boji iz TIFF i PostScript fajlova u razumno kratkom vremenu. Ranijim modelima trebalo je i do sat vremena za poster formata A0.

Rat čipova

U rami čipova izgleda da *PowerPC* polako dobija prednost: posebno posle saznanja o grešci u Pentijumovom matematičkom koprocesoru. U posebnoj hali imamo poznatih proizvođača softvera uspešno je priznalo svoje aplikacije za ovaj čip. Daljem razvoju može da naštodi nemogućnost IBM-a i Applea da postignu dogovor o međusobnoj softverskoj licenci. Međutim, dok se oni svadaju, drugi napreduju – u prvi red izbijaju

softverske kompanije koje imaju iskustva u programiranju za starije RISC čipove kao što su Sparc, MIPS i HP Alpha.

Emulacija Windows programa ove godine je bila manje prisutna, iz više razloga. Iz IBM-a se nezvanično saznaje da će sredinom 1995. izaći verzija *PowerPC* čipa sa hardverskom emulacijom Intelovih procesora. Takođe, pošto će novi Windows 95 takođe emulirati stare Windows programe, razlika u performansama biće beznačajna.

Novi čip *MM* firme Cyrix takođe je izazvao veliko uzbuđenje. Ovaj čip nije kompatibilan sa Pentijumom, ali je 100% kompatibilan sa 486 procesorom. S obzirom da za Pentijum još nema specifičnih aplikacija, a da je M1 dvostruko brži i 50% jeftiniji od Pentijuma 90, očekuje se da će brzo osvojiti tržište. I mađa Cyrix već dugo ima namere za ovaj čip, mogao je da ga napravi tek posle skapanja strateškog saveza sa IBM-om. Naime, samo IBM i Intel imaju alate i tehnologiju sposobnu za proizvodnju ovako preciznog procesora. IBM je najavio da će od iduće godine isporučivati svoj *System 700* sa ugrađenim ovim čipom.

* * *

Matematika i Pentium

Profesor Tomas Najbli se Linčburg koledža u Virdžiniji, SAD, kretno je u testiranje Pentiuma sa namerom da dokaže kako su današnji mikroprocesori dovoljno snažni da se, i kada se paralelno povežu, koriste umesto superkompjutera za intenzivne računске operacije. Posle nekoliko kvadrirana testova došao je do rezultata koje nije očekivao – sviđ Pentium, od P60 do P100, pravo je grešak u računanju. Nešto pre sajma Comdex, profesor Najbli je poslao kolegama ponuku preko Interneta o ovom problemu, odakle je vest proširila u javnost na temu otvaranje kompjuterskog mega-sajma u Las Vegasu. Intel, koji je znao za grešku još u aprilu, tek je 93. novembra javno priznao da su glasine tačne, i to je upravo ono što je razbesnelo mnoge korisnike.

Paralelni procesni superkompjuteri sa Pentiumima koriste se u NAS, Centru za viemensku prognozu i mnogim drugim osetljivim mestima gde je ispolnito tačan proračun od izuzetne važnosti.

Od juna, Intel je najvažnijim korisnicima tajno nudio zamenu novim čipom na kome je greška ispravljena.

Greška se pojavljuje u zakruživanju kod deljenja. To izaziva smanjenje tačnosti na 5 decimalnih mesta, umesto 16, koliko je normalno. Iako se ova greška može činiti malom, ona je 10 milijardi puta veća nego na RISC čipovima koje Pentijum pokazuje da istine!

Evo primera Klava Milera, predsednika i glavnog naučnika softverske firme *Mathworks* iz Neška u Masačusetsu, koji demonstrira grešku:

Problem:

4.195.835 - (4.195.835/3.145.727) x 3.145.727

Pentijum bi izračunao:

4.195.835 - (1.3337391) x 3.145.727 = 256

Tačan proračun je:

4.195.835 - (1.3338204) x 3.145.727 = 0

Greška je:

256/4.195.835 = 6.1x10⁻⁸ odnosno 61/100.000

U sledećih nekoliko meseci svetski kompjuterski časopisi testiraju pomenute proizvode, a i SVet kompjutera će se potruditi da vam prikaže sve proizvode koji do nas budu stigli. Tek tada će moći da se sagleda koliko je od onoga što smo videli na Comdexu bila predstava, a koliko stvarnost. Ipak, prema prvim indicijama na osnovu nekih već testiranih proizvoda, prognoze su dobre. Na primer, najučinkovitiji časopis iz oblasti digitalnog videa *PC Graphics & Video*, *New Media & Digital Video* svi su dali najviše ocene kartici *Miro DC1*. *Pinnacle Micro* je takođe dobio najviše ocene. Nadamo se da će i sa ostalima biti slično i da ćemo ponajbliži što smo dane privoditi hodajući po halama, umesto da smo prihvatili primamljivu ponudu nekog makroa.

Autor je predsednik kompjuterske korporacije Allston Systems Inc, Cambridge, Massachusetts. Možete ga kontaktirati na fax 91 (617) 347 3639 ili preko interneta na adresu: toml@worldnet.com. Za informacije u Beogradu: GAMA Electronics, tel. 33 94 94, fax: 322 70 81.

Amiga in Space

U ovim teškim vremenima za „Commodore“, lepo je čuti da postoji pravi Amiga bastion u USA, izuzetno tehnički opremljen a, zamislite, nezvan za Video Toaster

U Kennedy Space Centeru (KSC) koriste Amigu za prikupljanje i obradu podataka koji stižu sa šatla ili s nekih od čitave familije satelita (*Pegasus, Atlas, Titan, Delta*). Glavni krivac za to je Dejv Braun (Dave Brown), koji je časopisu „Amiga User“ dao intervju za taj prenosio.

Kako je baš Amiga izabrana za takvu aplikaciju?

- U KSC-u se nalazim od 1972. godine, kada je za računarsku obradu podataka izabran mini-komputer firme „Raytheon Systems“. Sve smo programirali u assembleru a kada se kasnih sedamdesetih firma povukla iz posla, nismo više mogli da dogradujemo mašine.

Assembler smo uskoro izbacili u korist C-a. Gledali smo IBM/Intel mašine, ali one nisu bile kađre za taj posao. Otišli smo u „Apple“ i oni su nas ismejali rekavši: „Šta hoćete? Da vam damo detalje oko magistrale i timing signala? Forget it!“

IBM je rekao: „Naravno, daćemo vam sve šeme.“ Ali njihov hardver nije bio dovoljno dobar. DEC bi završio posao, ali je bio vrazki skup.

Na kraju smo došli do „Commodore-a“. Oni su obećali: „Daćemo vam sve detalje, besplatan „developer“ status i pristup svim našim softver i hardver inženjerima“.

U stvari, ja sam tada već imao Amigu kod kuće. Multitasking je definitivno bio presudan. Mnogi ljudi ne znaju baš mnogo o tome - mi ga konstantno koristimo i bez njega bi bili u debelim problemima. Tada sam utvrio pretpostavljene da je to naš put, što je bila najznačajnija odluka.

Kako je bilo oko programiranja?

- Programi su 100% napisani u C-u, čak i interajp rutine. I sveukupno iznose oko 1,5 MB. To je procesiranje u realnom vremenu i sve važne rutine su realizovane preko prekida. Ja sam napisao oko 90% programa. Posle razgovora sa „Commodoreom“ izabrali smo *Aztec Manx C* kompajler. *Lattice C* je, u to vreme, bio

inferiorniji u pogledu brzine izvršavanja programa kao i njegovoj veličini, mada je bio „zvanični“ „Commodoreov“ kompajler.

Tada nisam znao ništa ni o C-u ni o Amiginoj arhitekturi pa sam morao da učim sve ispočetka. Dalje smo se prebacili na *SAS-C* jer Manx više ne podržava Amigu. Ne samo da smo razvijali softver, nego i poseban hardver za primanje velikog broja podataka u vrlo kratkom vremenu. Sve je to bila ogromna, ali zahvalna zbrka dok jednog dana to nije proradilo. Uskoro nam je bilo naredjeno da sve to pustimo na glavni test i mada neke stvari nismo ni isprobali, sve je radilo perfektno.

Koliko podataka se zaista prima?

Podaci sa Atlasa su brzine 366 kilobita u sekundi. Titan ima 256. Naša posebno napravljena magistrala može da izdredi 5 megabita kao teorijski maksimum, ali bi se pri još brzini gubili podaci. Sve se radi asinhrono pa je teško izreći neku konkretnu cifru.

Mi možemo da radimo sa Atlasom, Titanom i šatlom. Čiji podaci dolaze do nas u blokovima od 56 kilobita, a može ih poslati četiri u jednoj sekundi. U tekućoj misliji ih ima tri, tako da sve zajedno i nije neka teškoća. Mi želimo da obradimo te podatke u realnom vremenu. Podatke koje dolaze smeštamo prvo na trake, zbog arhiviranja, pa tek onda, ako treba, propuštamo na računar. Trenutno, na tom poslu su pet *A2000* sa akceleratorima na 50 MHz, 9 MB RAM-a, i KickStart-om 2.1.

Kako je evolucija hardvera uticala na vas?

- Počeli smo, naravno, sa *A1000*. One su još u upotrebi u našem centru El Segundo, Kalifornija, gde nadgledaju sve važne testove.

Uskoro smo nabavili *Hurricane* ploču koja je imala tačak 14 MHz, 1,5 MB memorije i koprocesor. Na red je zatim došao model *A2000*, dok smo *A3000* preskočili jer je bilo dosta prijavljenih problema. Namerali smo da nabavimo *A4000 Tower*, ali Commodore nije mogao da nam ih učini dostupnim, pa smo se zadovoljili „običnim“ *A4000* sa *Warp Drive* 40 MHz akceleratorima i SCSI-2 kontrolerima. Veliku stvar za nas je doneo *Zorro III*, jer bi nam puna 32-bitna srambica omogućila da procesiramo podatke 24 časa dnevno.



Mnogo se govori o budućnosti „Commodore-ov“?

- Stvarno se nadam da će nastaviti da proizvode i razvijaju Amige. Dejv Hejni (Dave Haynie) je ozbiljno razmišljao o PowerPC procesoru za neku *A5000* ili *A6000*, što bi bilo vrlo lepo - zadržati i korak sa svetom i one Amigine posebnosti. DSP je takođe bio interesantan, pre nego što su otišli pod stela. Nemam mnogo poverenja u ono što se dešava sada. Od nama poznatih, samo je Karolajn Sepner (Carolyn Sheppner) i dalje tu. Ima toliko različitih glasina da ne znamo kome da verujemo. Sramota je što je tako veliki broj ljudi napustio „Commodore“.

Gledate tako *A1000* i IBM sa svim tim NT dodacima i ne znate šta da mislite. Windows nema pre-emptive multitasking, a to je ono što nama treba. Pedeset puta u sekundi Amiga proverava taskove i daje se na servis tasku sa najvišim prioriteto. Windows to radi samo ako programer aplikacije to dozvoli. Ali, na primer, mi naše mašine NIKAD ne isključujemo, čak ni kada treba da instaliramo nove verzije softvera. To ne možete uraditi ni na jednoj drugoj mašini.

Često me pitaju, šta sa tim možete da uradite. Ne mogu da živim bez toga! Za par godina PowerPC će možda moći da uradi posao, ima i nekih novih operativnih sistema. Ja lično mirim Unix ali on ima pre-emptive Kernel. Prosto je neverovatno da je firma koja je te stvari prva uvela baš Commodore. I zato, dopustiti da lagano odumre, graniči se sa kriminalom.

Predio DORDE YULOVIC





Fajlove pod konac

Šta su disk alatke? Kome to još treba?

Stvarno šta je to? Pa to je ono što nepričeveno koristimo svakog dana i uz šta nam je život sa računarem lepši. Zamislite koliko bi vam trebalo vremena da iz DOS-a uz pomoć naredbi dir, delete, copy, rename, move sredite neku vašu disketu ili ne dati boče hard disk. I koliko bi vaš nervni sistem tolerisao ovakvo varvarstvo. Naravno, ređi su pravi konzumenti računara koji jedu prisila, pogotovo na ovim našim prostorima gde se za kašiku i viljušku zna podavno.

Računari su davno postali svakodnevna pojava, za razliku od davnih vremena, kada su kućne konfiguracije predstavljale retku i čudnu vrstu hobija. Korišćenje računara u današnje vreme spada u osnovnu pismenost pa su stoga predmeti koji se bave izučavanjem osnovnih principa i rada sa računarima našli svoje mesto u školama. Samim tim sve je više ljudi koji su saznali za fajl, direktorijum i za još poneke strane i čudne reči. Fajl predstavlja najmanju vidljivu jedinicu podataka i to su ona silna imena koja se pojavljuju kada otucamo DIR. Fajlove možemo grupisati u direktorijume da bi zaveli malo reda na disku. A fajlovi kao fajlovi čas ih je više, pa ih moramo brisati ili premeštati, čas ih je malo pa ih moramo stvarati, a o menjanju imena i da ne govorimo. Sve ove operacije nad fajlovima mo-

konfiguracija

U hardverskom aspektu konfiguracija je bilo kakav računarski sistem. U softverskom okruženju pak, pod konfiguracijom se podrazumeva prilagođenje programa nekim specifičnostima korisnika. Na primer, izmena boja koje se koriste, izmena fonta itd.

gde je izvesti iz sistema (na koji računar imate). Ali česta, velika spremanja diska teško mogu da produže bez usisivača, naime može i metlom, ali to traje duže i lada znaju da zabole. Da bi se lakše, elegantnije i brže uhvatili u koštac sa gomilom fajlova na našem disku, efikasno pomoćnik pružite nam neki od fajl menadžera.

Fajl menadžeri

Grupa programa koja se može nazvati ovim imenom ima zadatak da vam sav posao oko fajlova olakša i ubrza. Pomoćni fajl menadžera možete kopirati fajl sa jednog na drugo mesto, možete obrisati fajl koji vam više ne treba, ili čak promeniti ime fajlu kojem ste ranije dali neodgovarajuće ime. U novije vreme mogućnosti fajl menadžera su toliko porasle da se sve njihove opcije ne bi moglo opisati, a par stranica. U fajl menadžere integrisan je rad sa arhivama (mogućnost pregledavanja baze, slika, tekstova (raznih formata), gledanje Corel-ovih dokumenata, zvanje modom ... Sve u svemu, skreplali smo vam pažnju

direktorijum (directory)

Ako biste prilikom rada na računaru za davali samo prostu komandu „smimaj fajl fajl na disk“, došli biste u situaciju da se jedni pored drugih nalaze fajlovi koji međusobno nemaju nikave veze - npr. slike Pauline Porrihove, Tetis i obracun flata napravljen od istoimenog programa. Da do toga ne bi došlo disk treba hijerarhijski organizovati: krećemo od osnovnog rut (root) direktorijuma u kome ne samo da postoje fajlovi nego i drugi direktorijumi. Svaki takav poddirektorijum se dalje ponaša kao neki lokalni root direktorijum (fajlratihija kao i u životu ustalom) i tako unedogled.

Termin „direktorijum“ označava dobijanje informacija o tome koji su fajlovi, te poddirektorijumi u njemu prisutni.

na mogućnosti fajl menadžera, a pošto vi sigurno koristite jedan od njih ne budete leni pa pogledajte HELP fajl i upoznajete se sa opcijama koje vam program nudi. Rad će vam svakako biti ugodniji i mnogo brži, čak će vam neke komplikovane i nezivljive stvari postati svakodnevna rutina.

Kopijeri programi

Ako ste prerasli fajlove i odlučili se za veće zadatke, u vidu celih disketa moraćete da promeniš priloz za jeo. Toplo vam preporučujemo kopijer programe. Njihov primarni zadatak je kopiranje celog sadržaja diskete. U toku kopiranja mogu vam pružiti i uslugu formatiranja i verifikacije, što su posebnosti parametara. Jedna od interesantnih opcija je i snimanje celog sadržaja diskete u jedan fajl. Ova opcija je nezlostavna ukoliko želite nekome da pošaljete celu disketu. Inače naši BBS-ovi su prepuni fajlova koja i sebi skrivaju celu disketu. Ali ovo nije nikakva novost. Naime postoje programi koji samo ova ređe, kopiraju disketu u fajl, ali u nova vremena integracije sve možete naći na jednom mestu.

Backup programi

Kako vreme prolazi a vaši apetiti postaju sve veći, i hard disk vam postaje tesan a neke zanimljive stvari stižu u tištu. U vania se javlja želja da ovelik komad hard diska sklonite na sigurno. Naravno, kao i sve ostalo i ovu operaciju možete uraditi peške, ali zašto kad postoje predviđeni programi za backup. Njihova glavna namena je skladištenje ogromnih količina podataka, na diskete ili traku. Njihove glavne vrline je selektivno smeštanje i

razmeštanje podataka. Naime, moguće je bekupovati ceo disk od 200 MB a kasnije izvući samo fajl od 200k ukoliko vam baš on zatreba. I u okviru ovih programa postoje razne opcije i pomoćnice, vezane za svaki program ponaosob.

Shell

Da li je vaše radno okruženje dosadno? Nema problema, možete ga izmeniti. Postoje programi koji iz korena menjaju vaše radno okruženje i približavaju vam ga na sebi svojstven način. Ovakvim programima sem komfora i lepšeg grafičkog izgleda možete dobiti i neke prednosti koje vam vaše rođeno okruženje inače ne obezbeđuje. Za detaljnija obaveštenja (u zavisnosti koji računar imate) pogledajte tekstove koji slede.

A a... piha!

I pored najulturnijeg ophođenja sa vašim kompjuterom, može se desiti da na hard disku dođe do kojejkakvih zagađenja, izgubljenih podataka i kojejkakvih boljki. I šta vam onda preostaje? Ništa sem da pozovete doktora. Grupa programa koja se bavi kućnim posetama i negom bolesnika zovu se DISK DOKTORI. Oni će pomoći vašem hard disku da prekore (nadamo se) prolazne tegobe. Problemi koji vam mogu snaci sa gubitak fajlova, nemogućnost pristupa određenim fajlovima, direktorijumima, izgubljeni klaseri itd. Sve ove probleme uglavnom rešavaju Disk doktori i to na najbolji način po vas tj. vraćajući sve u prvobitno stanje. Za korišćenje Disk doktora nije vam potrebno neko preterano predznanje, jer oni sve obavljaju automatski po povrtnom odgovoru za preduzimanje određenih koraka. A svi ostali zahvati odgrađuju se u sami situacioni čipova u vašem računaru, a tu ni eksperti nemaju baš mnogo šta da vide.

Čistoća je pola zdravlja - kaže naša narodna. A ta važi i za hard diskeve. Stalnom upotrebbom, pisanjem brisanjem, podaci smešteni na hard disk se fragmentišu, odnosno raštrkavaju, razbacuju, nisu jedan iz drugog, i najmanje što može da se desi je da vam brzina pristupa podacima opadne, a ono nagore i ne prizivajte. Ali sve se to može sprečiti redovnim upražnjavanjem lične hijgiene odnosno optimizacije (defragmentacije) diska. U ovom vam mogu pomoći razni zasebni programi, a ova opcija je sadržana u svakom od disk doktora i spada u standardnu proceduru.

Svi ovi napisi nemaju za cilj da vas ponaosob upoznajemo sa svakim od disk tools programa i programića, već da vam skrenu pažnju na postojanje ovih korisnih programa i da vas navedu na njihovo korišćenje.

EMIN SMAJIĆ

alat (tool, utility)

Alat? Nemojte nikom da kažete da smo vam to tako rekli. Tool ili utility označava relativno mali program koji obavlja nešto sitno. Ne program zbog kog se kupili kompjuter ali onaj bez koga bi njegovo korišćenje bilo znatno otežano. Ako bi uopšte bilo i moguće.



Sa njima je lakše

Svojevremeno se mogla čuti izjava da Norton Commander i slični programi zaglupljuju ljude. Ima li istine u tome?

Pre mnogo godina, kada je XT još bio čudo tehnološke revolucije i kada nije svako imao hard disk, neko je uvidelo da mu korišćenje DOS-ovih komandi predstavlja određeni napor. Kopirati tako sa *COPY*, *fill* *copy*... šifre nije neki problem, ali kopirati tako 20 ili više fajlova već predstavlja mučenje za korisnika koji nije završio kurs daktilografije. I tako su nastali fajl menadžeri, grupa programa koja bi se, najkraće rečeno, mogla opisati kao programi za manipulaciju fajlovima.

Ukoliko upotrebe koristite PC u svom životu i radu, teško da ne koristite makar jedan od njih. Najpopularniji su, svakako, *Norton Commander* i *PCTools Desktop* mada se u poslednje vreme pojavljuju i neki njihovi klonovi koji ih čak i nadmašuju u nekim osobinama.

Norton Commander je svakako najraštrkaniji program ove vrste. Svoju popularnost duguje činjenici da je izuzetno praktičan - iz njega se mogu vršiti sva baratanja koja korisniku padaju napamet, uključujući i pokretanje drugih programa, što ga i čini neverovatno zgodnim za rad. Modularan je, tako da mu se mogu dodavati i eksterni programi i to načešće za pregled raznih formata fajlova (slike, dokumenta, muzičkih modula itd.). Najnovija verzija, *Norton Commander 4*, donosi i mogućnost rada sa arhivama (ZIP, ARJ, LZH itd.), što je naročito bitna početnicima kojima po pravilu najteže pada savladavanje metoda kreiranja arhiva i rada sa arhivirama.

PCTools Desktop u nekim stvarima nadmašuje *Commandera*, ali ipak je daleko neprikriniji za rad iz dva razloga. Prvo, nije „transparenentan“, tj. korisnik mora izaći iz njega da bi startovao drugu aplikaciju, a drugo jeste je speciji. Inače, razlike između mogućnosti ova dva programa su, uglavnom, samo nijanse. Koje će korisnik odabrati, zavisi samo od ličnog ukusa. In-



teresantno je napomenuti da, iako je poslednja verzija *PCTools Gold 9*, masa ljudi kod nas koristi „preistorijski“ *PCTools 4.30* koji je star čak 9 (i slova) devedet godina. Naime, iako je toliko star, izgleda neverovatno privlačno i dosta se razlikuje od novijih verzija. Istina je da se po mogućnostima ne može meriti sa modernim softverom, ali poseduje neverovatnu jednostavnost koja prosto pleni korisnike. *DOS Navigator* je relativno nov proizvod koji nam dolazi iz Rusije. Kao korisnički interfejs koristi Borlandov *Turbo Vision*, koji daje izuzetno dopadljive prozore u tekstualnom mediu. Štaviše, može se reći da *DOS Navigator* izgleda najlepše od testiranih programa koji rade u tekstualnom mediu, ima i interni multiasking, tako da možete pregledati neki fajl dok se drugi kopiraju ili čak igrati ugrađeni Tetris (!). Inače, oni koji su ga videli kažu da je bolji od *Norton Commandera*. Iako je to isključivo stvar subjektivnog ukusa, nesporno je da su ova dva programa jedan drugom jaka konkurencija.

Windows Commander je, u stvari, *Norton Commander* za MS Windows. Gotovo je stoprocentno kompatibilan sa originalom, s tim da koristi sve prednosti grafičke okoline - ikone, menije, prozore itd. Poseduje skoro sve opcije origi-

nala, tako da je preporučljiv svima koji većinu svog procesorskog vremena provode u Windowsu.

„Školjka“ po svačijem ukusu

U vreme kada MS Windows praktično vlada PC softverskim tržištem, malo je ljudi koji i dalje vole da rade u MS-DOS-ovoj komandnoj liniji. Međutim, taj se način rada pokazao kao najbrži put da napredan korisnik uradi ono što želi, logično je bilo da se pojavi neko ko će i to unaprediti. Pionir je bila firma „J.P. Software“, a protivod je bio sada već nadaleko čuveni *4DOS*. Malo je ovde mesta da se opišu sve njegove prednosti nad *COMMAND.COM*-om, ali pomenimo samo neke - definisanje skraćenica (aliases) za komande, listanje direktorijama u koji (npr. programi belom bojom, tekstovi žutom, slike zelenom itd.) što olakšava snalaženje. Interaktivni help sistem, gomila novih komandi...

Ukoliko imate *Norton Utilities*, u njemu postoji program *Norton DOS (4DOS)*, koji predstavlja *4DOS*, ali neka od starijih verzija („Symantec“ je, naime, odupeo licencu od autora), tako da i njega možete koristiti. Ukoliko nemate *Norton Utilities*, *4DOS* možete skinuti sa bilo kog većeg BBS-a u Srbiji, pošta je paket ShareWare. Verujte nam na reč, kada jednom naviknete na njega, bez njega zaista nećete moći.

Kao što smo videli, *COMMAND.COM* ima dosta manjkavosti, ali ništa bolji nije ni *Windows Program Manager*. Zbog toga smo testirali i dva alternativna šelja za *Windows - Norton Desktop 3.0* i *PCTools Desktop 2*. Kao što *4DOS* u mnoštvu stvari poboljšava rad pod DOS-om, tako i svaki od ova dva programa dodaje višestruke funkcije koje korisniku mogu biti korisne.

Prozori za programe sada mogu imati svoje „podprozore“, tako da se korisniku olakša sna-





laženje, ikone više ne moraju imati samo programi, već i dokumenti, a dvostrukom na takvu ikonu automatski se startuje aplikacija čijoj dokument pripada. Sada iz nekog od ovih Desktopa možete raditi osnovne operacije sa fajlovima, tako da ne morate stalno pozivati neki fajl menadžer.

Mana svakog od ova dva programa je ta što su prilično glomazni i ne analiziraju se baš najbolje na konfiguracijama sa malo memorije. Ne preporučujemo ih onima koji imaju slabije mašine. U svakom slučaju vredni ih probati.

Kopi programi

Fajl menadžeri mogu da pomognu ukoliko kopirate nekoliko fajlova, ali kopirati njima cela disketu nije baš praktično. Zbog toga postoje specijalni kopir programi koji su tu da obavaj taj posao za vas. Ovakvih programa ima tušta i tma (pogledajte na bilo kom BBS-u), ali do sada su se dva izdvojila kao najbolja u svom domenu. To su *DiskDupe* i *VGA Copy Pro*.

DiskDupe je stekao veliku popularnost kod naših pirata, prvenstveno zbog svoje jednostavnosti i brzine rada. Od opcija ima standardno kopiranje sa ili bez prevore odnosno formatiranja diska, a podržava i do 4 priličnena floppy diska. Pod uslovom da za dodatna dva imate specijalni kontroler. Opcija koja ga izdvaja iz mase je mogućnost jako pouzdanog kretanja DDI fajlova koji predstavljaju kopiju cele diske i jedan fajl. Ova opcija pokazala se naročito zgodna kada cele sadržaje diska treba štiti modenom.

VGA Copy Pro nije toliko popularan kao *DiskDupe*, ali i njegova popularnost polako raste. Radi u grafičkom modu, tako da izgleda daleko atraktivnije, a brzina rada mu je zbog toga neznatno manja. Opcije su mu manje-više iste kao i kod *DiskDupe*, ali snimanje diske i fajl mu je prilično bagavito i nesigurno za keršćenje. Prednost mu je da podržava sve „nestandardne“ formate diska (npr. 5.25 inčne diske formatirane na 1.44 MB, što se pokazalo kao jako česta kombinacija). Kao sa *DiskDupem* nije slučaj.

Defragmentatori

Osvirnmo se na dva najpopularnija defragmentatora, inače ostra, konkurenta - *Norton Speed Disk* i *PCTools Compress*. Oba su veoma brza i rade svoj posao savršeno. Ono na čemu su programeri najviše radili je povećanje sigurnosti - šta ukoliko se desi da usred rada nestane struja, a korisnik nema UPS? Zbog toga ni jedan od

fragmentacija

Sećate kako su vas učili šta je memorija-veliki red nekih kutijica od kojih svaka ima svoju adresu i svoj sadržaj. Primenu u prvaj aproksimaciji isti model i na neki disk. Recimo da smo ga napunili do vrha fajlovima a zatim neke od njih obrisali. Tamo gde su oni postojali sada su neke „rupe“ koje su sada slobodne da se na njih ponovo snima neki novi fajl. Taj fajl će često biti rastu po tim „rupama“ jer nijedna od njih nije dovoljno velika da se ceo fajl upiše u komadu. Ta pojava je poznata pod imenom fragmentacija diska i vodi smanjenju brzine rada diska jer pri čitanju fajla glava šeta levo-desno po disku.

ova dva programa ništa neće zapisati pre nego što se podaci sa tog mesta premeste na sigurno.

Kako su „poslednji krak mod“ On-Line disk-kompresori (koji uvećavaju kapacitet diska kompresijom u realnom vremenu), ova defragmentatora podržavaju i takve diske. Doduše, kod njih defragmentacija traje osetno duže, ali to je cena većeg kapaciteta.

Oni koji imaju *Norton Utilities* odabiraju *Speed Disk*, dok će oni sa *PCToolsom* koristiti *Compress*. U svakom slučaju, rezultati su gotovo identični.

Disk doktori

Ukoliko već duže radite sa računarom, poznato vam je da je sve lopo i krasno dok ne dozivate „pad“ diska. Naime, hard disk je najranjiviji deo vašeg sistema - dovoljno je da jedan baht bude upisan na vitalno mesto i da propadnu ogromne količine podataka. Kako do toga, nažalost, dolazi, postoje i ovi programi koji su tu da spasu šta se spasi može.

Norton Disk Doctor je, po nama, najbolji od opisanih. Osposobljen je za popravak ogromnog broja različitih grešaka koje se mogu javiti, a sve to radi brže od bilo kog konkurentskog programa. Kuriozitet je to da može napraviti „Undo File“ na posebnim disketu, pa ako se ustaposti da je bilo bolje ne koristiti ga, moguće je sve vratiti u stanje pre njegovog startovanja. Daleko ko dan kada će vam *NDD* zarezati, ali ipak ga nabavite - nikad se ne zna.

PCTools DiskFix takođe obećava, iako je osetno sporiji od *NDD*-a. Kako do sada nismo našli na situaciju gde bi *DiskFix* pomogao, a *NDD*

ne, kao prešudan faktor ostaje *NDD*-ova nekoliko puta veća brzina. Jedini slučaj gde je *DiskFix* bolji je testiranje diska sa lošim sektorima, jer može da istestira svaki sektor nekoliko puta kako bi se uverio da li je dobar ili ne. Iako ovo može poslužiti kod diska sa manjim oštećenjima, ipak vam savetujemo da lošim disketama poželite srećan put do korpe za otpatke. Ipak je to daleko sigurnije nego snimiti podatke preko loših sektora i utvrditi to u trenutku kada je već kasno (a što se, po Marčljevom zakonu, događa baš u trenutku kada su na disketi najvredniji mogući podaci).

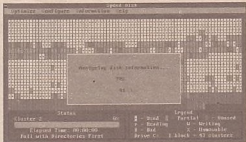
MicroSoft ScanDisk je i treći konkurent. Dobija se sa MS-DOS-om 6.2x, a iako je brži od *DiskFix*, ne može se meriti po brzini sa *NDD*-om. Mana mu je ta što nema punu opcija, a i podržava samo *DoubleSpace* kompresiju, za razliku od druga dva programa koji podržavaju opravila-rije diskova kompresovanih i drugim On-Line disk kompresorima. Naša preporuka - najprije ga zaobidite. Ipak je ovo prva verzija programa, a u ovoj oblasti najvažnije je iskustvo.

Sitni programi

Gomila sitnih programa služe da korisniku olakšaju i ubrzaju rad. I *Norton Utilities* (*PCTools* predstavljaju pravu riznicu ovih programa, a da i ne govorimo o hiljadama sličnih koji se mogu naći po raznim BBS-ovima i *Public Domain* ili *ShareWare* kolekcijama). U ovakve spadaju i menadžeri direktorijuma (*NCD* i slični), programi za nalaženja fajla na disku ili diskovima (*FileFind*, *File Locate*, *SSD*), programi za sortiranje fajlova itd. Ovim programima se ne zna broja, a gotovo da i nema funkcije koja ne obavljaju. Pa kako onda odabrati odgovarajuću? Jednostavno - probom.

Ali, bez ovakvih programa se ne može. Od izjave da *Norton Commander* i slični programi zaglupljuju ljude već smo se ogradiili - možda ljudi neće naučiti sintaksu DOS-ovih komandi koristeći ove programe, ali će daleko brže uraditi ono što im treba. U krajnjem slučaju, nije daleko dan kada će kucanje komandi za mnoge korisnike biti daleka prošlost, tako da izjave ovog tipa ni ne treba shvatati ozbiljno. I ne zabaravite, ukoliko ikada budete imali potrebu za programom neke specifične namene, znajite da su šanse da on već postoji ogromne - treba ga samo naći...

Slobodan POPOVIĆ



Odlična nadgradnja operativnog sistema

Amigine alatke za rad sa diskom svojim kvalitetom i brojnošću upotpunjuju onu malu prazninu između rastućih želja korisnika i velikih mogućnosti Amiginog operativnog sistema

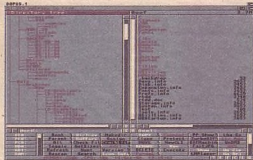
Operativni sistem *Workbench 3.1* ima značajno unapređen i ojačan ljubazan, grafički korisnički interfejs (GUI) koji korisniku omogućava sve osnovne operacije sa diskom. Danas je lako pregledati, kopirati, klonirati, premeštati, brisati, preimenovati i kreirati fajlove i direktorijume na nivou „golog“ operativnog sistema, direktno iz *Workbench*. Isti operativni sistem vam omogućava i formatiranje i kopiranje diskova u bilo kom fajl sistemu, ima u ROM-u ugrađene drajvere za CD, i još puno puno toga. Ipak, pored svih pogodno-

Programi u obliku kratkih CLI komandi predstavljaju, pored operativnog sistema, osnovni alat za rad sa diskom. Za njih je karakteristično da su na prvom mestu kratki, zatim da ne poseduju nikakav dodatni korisnički interfejs, da parametre prihvataju iz komandne linije i da se ne mogu konfigurisati. Neki od njih su *Boo2File*, *File2Boo* koji se koriste pored sistemske *Install* komande, zatim *Cfi*, *Frog*, *FL*, *Lyfil*, *List* koji rade slično sistemskoj komandi *List* samo što daju i tip fajla i vrstu kompresora ukoliko je fajl kompresovan. Analogija postoji i između sistemske komande *Format* i kratkog CLI programa *DFormat* koji pored svega obeležava loše sektore na disku. Ne zaboravimo i programe tipa *FC* (*FileCopy*) koji predstavljaju inteligentnu zamenu sa sistemskom *Copy* komandom i program tipa *FastDisk* koji konvertuje disketu iz *OldFileSystema* u *FastFileSystema*.

Dalje nailazimo na grupu kratkih programa koji stvaraju svoj korisnički interfejs, mogu se konfigurisati, ali i proširivati dodatnim CLI komandama. Ovi disk file menadžeri su najbrojnija grupa pro-

grama koju srećemo na Amigi. *Hardy Tool* je ubedljivo najkraći program ove vrste koji objedinjuje 5 sistemskih komandi (*Cd*, *Dir*, *Copy*, *Remove* i *Delete*) na malom korisničkom interfejsu. Najpopularniji programi su *DiskMaster* i *FileMaster* koji su slični po funkciji ali različiti po izgledu i po mogućnostima za proširivanje. *DiskMaster* od verzije 2.0 radi sa sistemskim prozorima što ga čini kraćim od konkurenata a lako proširivim i prilagodljivim za svaku konfiguraciju. Omogućeno je otvaranje više od dva prozora za direktorijume i dodavanje proizvoljnog broja komandi u neki od komandnih prozora. Nasuprot njemu, *FileMaster* pokušava da sve potrebe zadovolji sopstvenim kvalitetnim internim komandama koje vremenom zastaravaju jer se javljaju noviji i bolji CLI programi koji mogu poslužiti kao eksterni komande.

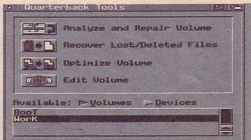
Na vrhu lestvice disk-fajl menadžera nalaze se veliki programi sa kompletnim rešenjima za sve meće probleme manipulisanja z fajlovima. Ovi programi u sebi već imaju komande za skoro sve što vam treba u svakodnevnom radu,



sti koje OS pruža na polju rada sa diskom, postoji rastuća potreba za dodatnim alatima. Njih je bilo i dok *Workbench* nije bio na nivou na kome je danas, pa su stoga alati za rad sa diskom, razvijani dugi niz godina, jedna od najjačih grana Amiginog korisnog softvera.

Menadžeri u akciji

Svi programi za rad sa diskom mogli bi se podeliti u nekoliko kategorija prema funkciji i veličini. Prvu grupu činili bi disk odnosno fajl menadžeri. To su različiti programi za osnovne operacije sa fajlovima i diskom (sadržane u *Workbenchu 3.0*), koji još služe i za pregled i manipulaciju sa fajlovima. Pod ova dva pojma se podrazumeva adekvatan postupak koji se vrši u zavisnosti od tipa fajla (slike se prikazuju, sempliovi se slušaju, tekst se izlistava, izvršni fajlovi se startuju itd.).





a ostatak vaših potreba zadovoljavaju preko mnogobrojnih kratkih CLI programa. Takav je *Dos Manager* koji je ostao na verziji 1.0, a takav je i *Directory Opus* koji se neprestano razvija i odavno nosi titulu *Professional* i verziju 4.18. Karakteristika *DirOpus* je što ima odličan korisnički interfejs, fantastične mogućnosti konfiguriranja i proširivanja koje prevazilaze sve programe sa kojima smo radili. Popularnom *DirOpus*u teško možemo naći zamenu na nekoj drugoj platformi (PC-u ili Atariju npr.), jednostavno jer bi program koji sve to radi onako kao što to radi *DirOpus*, na PC-u recimo zauzimao najmanje 10 MB a *DirOpus* (ne kompresovan) zauzima 266 KB a zajedno sa konfiguracionim i ostalim modalima samo 463 KB.

Ode mast u propast

Pri radu sa diskom, neprestano se premeštaju fajlovi, mnogo se piše i briše i uz malo nepažnje može svasta da se desi. Gubitak fajlova ili čitavih partija nije stvar koja se dešava samo početnicima, čak šta više, profesionalcima se dešava da s vremena na vreme izgube dragoceni fajl, da greškom u brzini obrišu svoj ili tuđi višednevni rad, ili se jednostavno u sistemu (mreži) desi havarija nekog računara, pa partija nestane kao rukom odetia. Sledeće kategorije disk alati have se upravo ovim problemima.

FixDisk, *Amiback Tools* i *Quarterback Tools* tri su vodeća programa za reparaciju oštećenih fajlova vašeg tvrdog višemeđubajtnog ljubimca. Ovi programi služe da poprave što je moguće više u tom nesrećnom trenutku. Radnje koje se pri tome najčešće obavljaju su skeniranje i

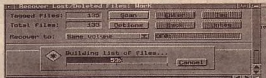
analiziranje diska, traženje izgubljenih, oštećenih i obrisanih fajlova. Ispravljanje link konflikata ukoliko postoje, ponovno stvaranje Root sektora i još mnogo složenih operacija. *FixDisk*, stari prasilik koji je pokazao vanredne mogućnosti pri radu sa disketama i partijama do 32 MB, sada je već prevaziđen. U igri su ostali *Quarterback Tools* i *Amiback Tools*, dva slična programa koji se najčešće koriste za popravku oštećenih diskova i vraćanje obrisanog sadržaja. Sim u se svrhe ova dva programa uspešno rade i optimizaciju diska a mogu se koristiti i kao disk editori.

Optimizacija je sledeća stavka koja se nameće s vremena na vreme.

Struktura diska nije uvek idealna, tako da se delovi popunjenog i slobodnog prostora na disku vremenom toliko isprepliću da se za čitanje jednog fajla glava diska našeta poprilično dugo, a vraćanje sve parčiće rasu-

drajver (driver)

Da bi omogućili da programi rade sa velikim brojem raznih hardverskih datakata koji su po pravilu tako simli a oper tako različiti, programeri su s misli sledeće: „Ako, na primer, treba nešto odštampati, ja pitam korisnika koji štampač ima, zatim pronadim fajl u kojem su opisane karakteristike tog štampača, pročitam ih i prilagodim im se.“ E onda fajl se tada zove drajver za štampač. Negde postoje drajveri za grafičke kartice itd.



tog fajla na disku. Da bi se glavi diska olakšao ovaj posao, koriste se defragmentatori koji ne rade ništa drugo do razbacane parčiće sklapaju u jednu celinu. Ovaj proces se obavlja kada u *Quarterback Tools*

pokrenete ono što je tamo jednostavno nazvano optimizacijom. Najbolji i najbrži algoritam za optimizaciju hard diska ima program pod imenom *S.A.D.* ali se lako može desiti da tokom optimizacije dođe do havarije i da zbog nekih 1% fragmentacije oće sadržaj te partije. U tom slučaju pomoći vam nema, jer je *Format* komanda ona koja vam se potpuno smeška.

I pored svega, kada je formatiranje hard diska neizbežno stvar, ne treba očajavati, jer ako

imate sačuvan celokupan sadržaj diska na disketama ili nekom drugom medijumu (traka, strimer, CD) biće vam potrebno samo par sati da sve vratite u stanje kada ste poslednji put bekupovali hard disk. Kategorija disk alati koja se bavi bekupovanjem prilično je razvijena, i u nivou operativnog sistema. Naime, u *Workbench* direktorijumu *Tools* postoji program pod imenom *HDBackup* koji u potpunosti zadovoljava potrebe selektivnog bekupovanja diska na diskete i jedinicu trake. Posebno su korisne opcije za selekciju fajlova manjih ili većih od navedenog, novijih ili starijih od nekog datuma, koji i imenu inajhu ili nemaju određeni patern. To je moguće zahvaljujući dobrom katalogu koji vas na najbolji mogući način vodi kroz proces vraćanja fajlova, tražeći da ubacite samo pojedine diskove. U tome jeste čar selektivnog bekupovanja i vraćanja. Isto to, ali malo bolje i bolje, uz dodatne opcije konfiguriranja, rade i dva najpopularnija komercijalna programa: *Quarterback* i *Amiback*.

Da biste sadržaj celokupne diskete preselili na hard disk, u najboljem slučaju dovoljan vam je sam *Workbench*. Jednostavno bi ikonici diskete prebacili na neku partiju vašeg hard diska i automatski bi se kreirao direktorijum na hardu i prekopirao sadržaj diskete. U slučaju da želite da

formatiranje (format)

Jednostavno formatiranje je proces kojim se disketa ili hard disk priprema za snimanje fajlova. Formatiranje se vrši kada a) dobijemo nov nikad upotrebljivan disk ili kada želimo da brzo i efektivno izbristemo KOMPLETAN sadržaj diska. Pažnja: nemojte reći da vas nismo upozorili!

particija (partition)

Postoji neobična tehnika koja se sastoji od deljenja olog kapaciteta hard diska na delove nazvane partije koje se za korisnika ponajviše kao sasvim odvojen disk. Čemu to? Često se disk podeli da jedna partija služi burovanju (vidi ovdje) sistema dok na drugoj korisnik radi šta već treba da radi.

ekstenzija

Kada snimate fajl na disk, traži vam se njegovo ime. Tako vi snimate iz programa za crtanje, programa za ovo, za ono i posle par meseci naidete na fajl crt12bm3D. Šta se u njemu nalazi možete odrediti analitički ako znate nešto kriptanalize ili peške učtavajati ga u svaki program za koji mislite da može imati veze sa njim. Umesto toga, trebali ste i do tog fajla na kraj dodate tačku i par slova koje su neki oznaka tog tipa fajla (.PIC za sliku, .BAT za bat fajl...). Na PC-u ekstenzije su redovna i maltenne obavezna stvar i imaju tri slova, dok se i na Amigi često susreću, ali bez tog ograničenja.



sadržaj diskete ne bude u direktorijumu već u jednom fajlu trebaće vam arhivar.

U slučaju Non Dos diskete koristi se neki program iz kategorije disk alati za arhiviranje disketa. U tu grupu spadaju programi *Zoom* i *DMS*, a od skora tu je *Super Duper*. *Zoom* je poput *DMS*-a, klasičan disk arhivar koji sadržaj diska čita traku po traku, sažima svaku traku pojedinačno i sve trake pakuje u jedan fajl. Pri tome ova dva programa koriste sopsvene algoritme za kompresiju, što dovodi do različitih standarda za zapis arhivirane diskete. *Super Duper*, koji inače ne pripada ovoj kategoriji, može se iskoristiti u istu svrhu uz prednost što disketu može kompresovati nekom od standardnih kompresivnih biblioteka (zpk i xpc familije). To radi tako što pri kopiranju umesto na drugi disk (odnosno memorijski bafer) kopira na bafer na hard disku koristeći kompresivnu biblioteku koju mu mi odredimo. Isti fajl se može vratiti na disketu obratnim postupkom, gde ih source bio zapravo HD Buffer.

Došli smo i do kopiranja a pomenili smo i kompresovanje diska. Te dve kategorije danas su vrlo povezane. Zajedničke su im kompresivne biblioteke. Kategorija programa za kopiranje diska jedna je od onih sa kojima se srećemo od momenta kada prvi put sednemo za računar.

Početnicima su dobro poznati *XCOPY* i slični mu programi za kopiranje. Ovi programi služe da prekopiraju sadržaj jedne diskete na drugu, koristeći pri tom dva disk drajva, jedan floppy drajv i memorijski ili floppy i hard disk za bafer. Osnovne prednosti kopir programa u odnosu na kopiranje disketa putem *Workbench*a su te što kopir programi imaju nekoliko modova rada: sa validacijom ili bez, sa korekcijom grešaka, kopiranje samo punih traka, niblovanje zaštićenih traka i sl. Prvaci u ovom poslu su *Super Duper*, *DCOPY* i *XCOPY* a tu je i *DiskCopy*. Prednost *Super-*

Duper nad svima je što radi u multitaskingu, ljubavno se opohodeći prema Amigainim resursima, što može da se lepo konfigurise, radi u automatskom i manuelnom modu, što prihvata parametre i preko tastature (hot keys), radi sa kompresivnim bibliotekama i High Density disketama (1.76 MB) i još puno toga. *DCOPY* se može pohvaliti lepim izgledom, brzinom i promenljivom kompresijom za mašine sa malo memorije. *XCOPY* je ipak najpopularniji kod pirata, početnika i snobova, jer je jako jednostavan i svakih par meseci dolazi u novoj verziji.

Keš na sunce ili skeniram

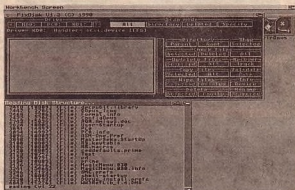
Kategorija koju ovom prilikom pominjemo za služeći poseban prostor, a tiče se alati za keširanje diska. Keširanje se koristi za poboljšanje performansi hard diska odnosno keširanog medijuma. Logika stvari počiva na teoriji da ako je program u jednom trenutku zatražio podatke na jednoj lokaciji, vrlo je verovatno da će se sledeći podatak nalaziti baš tu negde oko prethodnog. U kešu se drži sadržaj oko poslednjeg podatka koji se čitao i podatak

fajl (file)

Podaci koji se snimaju na disk organizuju se kao fajlovi ili datoteke. Fajl karakterističan je, broj snimljenih podataka tj. njegova veličina, datum kad je napravljen i, naravno, sam sadržaj.

flopi disk (floppy disc)

Flopi disk = disketa = kasetofon = kaseta. Disketa ima relativno mali kapacitet a flopi disk sporo sa njom barata pa se ovakav način čuvanja informacija koristi samo za prenos fajlova sa jednog na drugi računari ili pravljenja sigurnosnih kopija. I to samo zato jer je jeftina tehnologija. E da, disketa se vrlo često naziva diskom.



ostavljao fajl sa spisikom svih fajlova. To u suštini nije bio Disk skener jer bi on posao oko skeniranja obavljao samo jedanput kada mu to eksplicitno navedemo sa ciljem da oservi svoj fajl i utvrdi izmene. Pravi predstavnik disk skenera je *FileLocator*, jer po patternu traži fajl odnosno direktorijum i onda se u njega pozicionira (kao NCD samo lepše).

Disk alati za Amigu značajna su grana Amigainog korisnog softvera. Toliko su razvijeni da programeri teško dolaze do novih ideja. Zato svakim danom imamo sve savšenije, brže, ljubaznije, a u većini slučajeva i kraće

koji se čitao. Na taj način u kombinaciji sa dobro optimizovanim hard diskom mogu se pri radu dobiti izuzetni rezultati pri aktivnostima koje iziskuju naporno čitanje kratkih međusobno bliskih blokova (čitajne direktorijuma). U tu svrhu koriste se sistemska *AddBuffers* komanda za statički keš i mnogo malih programa od kojih izdvajamo *Cache Disk* sa dinamičkim keširanjem.

Na kraju ovog napisa o alatkama za rad sa diskom pomenimo i kategoriju disk skenera. Njihova funkcija je da disk skeniraju u potrazi za nečim, bilo virusom, fajlom ili direktorijumom. Nas ovdje zanimaju samo oni programi koji traže fajlove i direktorijume na disku. Setimo se starog *QFinda* koji je u svakom direktorijumu

programe prvenstveno zahvaljujući operativnom sistemu koji je odlična osnova za nadogradnju.

Nikola STOJANOWIC

but (boot)

Šta se dešava kad upalite računar a iz njega ne pokulja nikakav crni dim? Počinje proces poznat kao buhotvanje, računari potražuju na hard ili ako njega nema floppy disk specijalan dvo zvani bootblock koji sadrži programirane u stilu „a šta dalje?“. U praksi, program zatim potražuje jedan specijalan boot fajl (na PC-u *AUTOEXEC.BAT* na Amigi *startup-sequence*) koji poziva neke sistemske programe neophodne za dalje korišćenje računara i neke koje mu korisnik naredi. Gledajući taj boot fajl uvek možete puno toga saznati o vlastitom kompjuteru.

roditeljski direktorijum (parent)

Ako je B poddirektorijum od A tada se A naziva roditeljskim direktorijumom B. Laže-mo vas: NIKAD se ne naziva „roditeljskim“ već ISKLJUČIVO terminom parent.

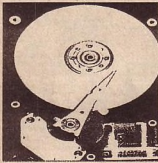
disk (disc)

Uredaj čija je osnova magnetni medijum sposoban da memorise podatke.



bekap (backup)

Efektivno, u radu se isključivo koristi hard disk. On jeste velik i brz ali katkad nepouzdan. Da bi se izbegle sve neprijatnosti, vrši se kopiranje sadržaja hard diska na floppy disk ili strijere. Flopi znamo, a strijere je nešto drugo do magnetna vrpca. Pročes pravljenja tih kopija zove se bekap (backup) a ono što napravimo je, logično, bekap (čakup). Jasno?



beč fajl (batch file)

Zamislite da radite neki eksperiment. Treba 1) upisati mašineriju u rad 2) sakupiti podatke 3) izvršiti analizu 4) odštampati podatke 5) obraditi podatke tako da niko ne primeti kakva je glupost dobijena 6) napisati završni izveštaj da je eksperiment uspeo. Zamislite, dalje, da se za svaki od tih delova poziva poseban program. Umesto da u shellu kucate jedan po jedan vi sastavite poseban beč fajl koji će sadržati sva ta imena već unesena i vi samo kažete „izvrši taj beč fajl“. Na PC-u, ti fajlovi se završavaju sa .BAT.

šel (shell)

Ovo nama veze sa benznom obojenim bugarskim sokom koga ni krivog ni dužnog pripisuju istoimenju firmi već je sistem u kome korisnik komunicira sa računom koristeći samo tastaturu. Tada korisnik otkuca komandu a shell je izvrši. Te komande su ili neki uslužni programi ili programčići za rad sa fajlovima - kopiranje, brisanje...

SCSI (SCSI)

SCSI se kaže „skazi“ i označava standard za prenos podataka između računara i nekog hardverskog dodatka. Da bi se neki npr. hard disk koji ima SCSI interfejs povezo sa kompjuterom potrebno je imati SCSI kontroler. Ako vam kompjuter služi kao starišni simbol, tada znajte da SCSI <nešto> označava da je to <nešto> vrlo brzo i kvalitetno.

Higijena diska

Postoji nekoliko vrsta disk utilitija koji se poprilično razlikuju po svojoj nameni i načinu rada

P rva grupa takvih programa su fajl menadžeri (programi za kopiranje, brisanje, reimenovanje i premeštanje fajlova). Na Atariju postoje jako dobri programi za takve operacije, ali uopšte nisu neophodni jer je sam operativni sistem već opremljen takvim mogućnostima. Nove verzije TOS-a (1.4, 2.06, 3.06) imaju sistemske rutine za Move i Rename. Kao što je već svima poznato, kopiranje fajlova se vrši tako što se otvore prozori diska sa koga i na koji se snima i fajl se jednostavno mišem „prenese“ na ciljni disk. To je COPY opcija. Ako pri tom držimo pritisnut Control taster uradićemo MOVE (fajl će biti premešten). Ukoliko želimo da ga iskopiramo pod drugim imenom možemo da ga kopiramo na disk na kome se već nalazi i bićemo pozdravljeni porukom da fajl već postoji i pitanjem da li želimo da mu damo drugo ime. Ako želimo

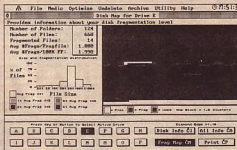
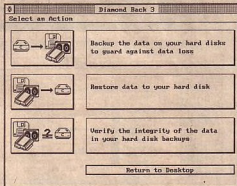
vajldkard (wildcard, pattem)

Pri čitanju direktorijuma ponekad ne želimo da vidimo sve fajlove već samo one koje se recimo završavaju na *.PIC (vidi ekstenziju). Tada pomoću džoker znakova napravimo tzv. vajldkard koji opisuje kakve fajlove tražimo. Na PC-u, malopredložni primer bi imao vajldkard *.PIC gde je * džoker znak koji označava „bilo koji broj bilo kakvih znakova“.

da ga kopiramo na drugi disk (ili u drugi direktorijum) držaćemo pritisnute Alternate i Shift taster. Ove opcije pokrivaju najveći deo potreba za baratanje sa fajlovima. Za neke linije prethodne upotrebićemo neki od pomoćnih programa.

Prvi, poprilično zgodan program je *Harlekin*. Kao multifunkcionalni ACC, ima ugrađenu opciju za baratanje fajlovima. Nije preterano moćna, ali je vrlo korisna, jer je dostupna u svakom trenutku i u svakom programu koji dopušta aktiviranje ACC-a. Sledeći je *MaxiFile* koji je specifičan po tome što prilikom selektovanja fajlova pazi da svi odabrani fajlovi mogu da stanu na ciljni disk i njega je moguće instalirati kao ACC. I najzad *Kobol*, najmoćniji od svih programa te vrste. Nećemo se posebno zadržavati na njemu jer je već detaljno opisan u jednom od prethodnih brojeva. Zgodan je jer ponud standardne GemDOS rutine za kopiranje fajlova ima i sopstvenu, koja je daleko brža i efikasnija, što se izuzetno primetuje kod snimanja više fajlova na disketu. Inače, on izgledom najviše podseća na PC Norton Commander.

Najkorisniji i najznačajnija vrsta disk-toola su naravno programi koji služe za „vadenje fleka“. Njihov zadatak su razne reparacije fajlova, defragmentacija i opti-





mizacija diska, spasavanje particija, popravljane particionih tabela i rešavanje raznih drugih problema koji se mogu javiti u radu sa diskovima. I o većini ovih programa smo pisali pa ćemo napraviti kratak pregled.

Najpoznatiji od ovih programa bi bili: *Diamond Edge*, *DiskTool*, *Diskus 2*, *ICDTools* (tačnije *Clear Up*), *SED*, *Disk Doctor* i mnogi drugi manje poznati programi.

U slučaju da vam je potrebna optimizacija diska, najbolje ćete to uraditi sa *Diamond Edge*om, mada ni *Diskus* ne zaostaje puno za njim. Oba programa su vrlo pouzdana, samo što u slučaju *Diskus* korisnički interfejs malo siromašniji (nismo videli *Diskus 3* pa ne znamo da li je tu bilo nekih promena). Ovi programi imaju mogućnost direktnog pristupa svakom pojedinačnom sektoru na disku uključujući boot sektor i FAT tabele. Zato sa njima nemorate raditi nešto u šta niste 100% sigurni, jer vam oduka nema pomoći.

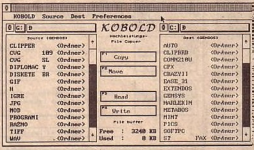
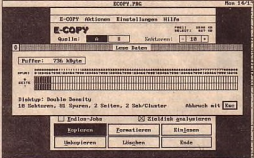
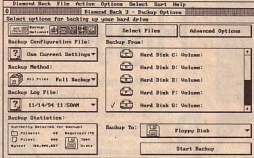
Sledeća grupa programa su programi za backup. I njih ima dve vrste, zavisno od toga na koji ga način rade. Ili prebacivanjem fajlova uz on-line kompresiju i update backup arhiva na osnovu promene datuma, ili snimanjem kompletne particije diska kao imidž fajl na disku. O najboljima je već ranije bilo reči, pa ćemo ih samo nabrojati i kratko reći o svakom po nešto. Od file-backup programa poznatiji su: *Kobold*, *Argon*, *Diamond Backup v3.0*, *Hard Up v1.1* i *Diskus 2 i 3*. Što se tiče programa koji rade disk-imidž to su: *Diamond Backup 3.0* i *FastCopy Professional*. O *FCopy*u Pro smo već ranije pisali i jedina razlika je u tome što je u novij verziji otklonjen bug koji se

staza (path)

Prvo, nikada se ne kaže staza nego path. Drugo, path se odnosi na putanju kroz stablo direktorijuma do zadatog fajla.

bafer (buffer)

Generalno bafer predstavlja posebno odvojeno deo memorije za čuvanje nekih podataka. Kada računar snima na disk, suludo spori bi bilo davati disk jedan po jedan bajt. Umesto toga, priklupi se u određeni bafer već broj bajtova i tada prosledi disk.



ID	Sektor	Track	Sektor	Block	Special	Param	Upr	Info
0000	36 1C	40 44	40 52	01	59	70	00	00
0010	02 00	01 00	04 70	00	02 00	00 00	00	00
0020	00 04	78 FF	76 40	2F 00	2F 00	42 42	41 2A	48 2F 48
0030	00 02	00 02	41 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00
0040	00 00	00 02	00 28	48 28	00 00	00 00	00 00	00 00
0050	FF 00	01 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00
0060	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00
0070	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00
0080	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00
0090	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00
00A0	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00
00B0	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00
00C0	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00
00D0	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00
00E0	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00
00F0	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00	00 00

hard disk (hard disc)

Hard disk za razliku od floppy diska već ima ugrađen medijum. To mu daje ekstremno veći kapacitet i brzinu, ali se ne može fajl snimiti na jednom a prebiti na drugom računaru. Ne može? Ma, danas se za pare sve može izvesti pa postoje i izmenljivi hard diskovi. Inače, nekad se za ovu napravu posebno u zapadnim krajevima govorilo tvrdi ili kruti disk.

odnosio na numerisanje disketa. Bilo je reči i o *Diamond Backup*, ali o verziji 2.0. Nova verzija ili ina neke novine kao, naprimer, mogućnost backupa na SCSI svrneli. Sa pojavom Falcona na ovom polju je došlo do nekih inovacija kao što je backup na D.A.T. (Digital Audio Tape). Zahvaljujući tome što Falcon ima DAT izlaz, dovoljan je optički kabl i odgovarajući softver.

Pоследnja i relativno interesantna grupa programa su programi za kopiranje disketa. To je ujedno i najbrojnija grupacija programa, ali na sreću ima samo nekoliko koji su trenutno aktuelni i vredni pomena. To su: *FastCopy Pro*, *Magic Shadow Archiver*, *E-Copy*, *A-Copy* i *Predator*. *FastCopy Pro* i *Predator* su ranije opisani, a što se tiče *E-Copy*-je treba naglasiti da je poprilično pouzdan, ima potpuno nov korisnički interfejs (inače se reklamira kao copy program za Falcona, ali radi na svim kompjuterima). Prvi je koji čita sve formate disketa: DD, HD i ED. Kao i *FastCopy Pro* ima opciju da celu disketu snimi u fajl (kad poželite da neku igru pošaljete modemu, a ne možete da je kompresujete jer je zaštićena). *Magic Shadow Archiver* (MSA) je inače isključivo namenjen pakovanju i dešifrovanju i jedan fajl i obatan. Može da snima zaštićene programe, ali ipak naj je draži *FCopy Pro* jer je brži (ekvivalentno drugim programima za FC bi bio *Disk Dup*).

Posle svega navedenog možete i sami da zaključite da Atari od samog početka ima izuzetno koristan i upotrebljiv softver za rešavanje raznih problema koji vas mogu zateći. Sve je počelo nekada javno sa čuvenim *Disk Doctor*om, da bi preko Knifsa stiglo do današnjih izuzetno moćnih programa koji i dalje mogu da rade na svim platformama - od najslabijih modela Atarija pa do TT-a ili Falcona.

Blanko JEKOVIC

Sony CDU 55E, Sanyo SCSI i Pioneer Quad-Speed

Još tri konja debela

CD-ROM dražjovi iz gornje klase

Situacija iz prošlog broja se nešto promijenila i Sony 33A koji smo, blago rečeno, skromno ocenili i zvanično je povučen iz proizvodnje. Pomenuli smo pritom novi Sony CDU 55E, a prvi prijatni utisci produbljeni su dodatnim posmatranjem.

Ovaj CD-ROM dražjv spada među prve Enhanced IDE uređaje. Da podsetimo, EIDE predviđa priključivanje do četiri IDE uređaja koji ne moraju da budu samo hard diskovi. Ako imate priliku da nabavite neki od EIDE kontrolera videćete da su snabđeni sa dva konektora za kablove. Samo prvi hard disk je „master“, a svi ostali uređaji postavljaju se u „slave“ mod. Kratko rečeno, Sony se priključuje na običan (ipak nešto noviji) HDD kontroler kao „slave“ hard disk.

Malo softvera

Za pogan Sony-ja koristi se i specijalizovani ATAPI dražjv koji se stavlja u config.sys i, naravno, uobičajeni MSCDEX kojim novom dražjvu dodeljete ime. Velika brzina je samo jedna od lepših Sony-jevih vrлина. Među ostale spadaju pouzdanje čitanje multi session trackova i čitanje CD-i formata. Poslednja osobina čini ga jednim izborom u slučaju da želite da nabavite i

MPEG karticu za gledanje filmova ili igranje MPEG igara (više o ovoj temi moći ćete da čitate u „Svetu igrara 13“).

Ako želite SCSI konfiguraciju možete da se protegnete i nabavite sličan Sony-jev SCSI model sa oznakom 55S, ali možete da prištedite i dosta novca ako se odlučite za mnogo jeftiniji Sanyo, inače vrlo pouzdan i brz SCSI disk. Poput Sony-ja i Sanyo ima 256 KB internog keša koji znatno ubrzava rad u realnim aplikacijama (ako testovi smeštaju ovaj dražjv otprilike uz Panasonic 563B).

Svojim performansama, pouzdanjem radom i niskom cenom ovaj dražjv predstavlja dobar doatak i najambicioznijim SCSI konfiguracijama. Rezultati koje navodimo dobijeni su u radu sa integrisanim SCSI kontrolerom na Sound Blasteru, a ako već imate SCSI baziran na nekom „Adaptec“ bolje je da ga iskoristite i kupite običan Sound Blaster sa ASP čipom.

Četiri za jednog

Na prvom quad-speed modelu koji smo testirali Marifjevi zakoni imali su velikog udela. Najpre je dražjv pokazivao prilično prosečne rezultate i nesrećni vlasnik čupao je kosu što je dao toliko pare. Ispostavilo se, međutim, da na zadnjoj strani dražjva postoji džemper kojim se dražjv prebacuje iz double-speed režima u quad-speed. Džemper je bio korektno povezan ali je malo oksti-



dimao pa je patina čas uključivala, čas isključivala quad-speed režim.

Konačni rezultati ipak su pokazali da je Pioneer skoro duplo brži od uobičajenih double-speed modela. Pored sjajnih karakteristika cena mu nije baš popularna i nije reāno očekivati da će mnogo kupaca dati trostruku ili četverostruku cenu. Jošina ohrabrujuća činjenica je što će, verovatno, većina proizvođača u dogledno vreme ponuditi tržištu više quad-speed modela čija će cena, zbog veće ponude, pasti na sadašnju cenu double-speed modela koji će, opet, pojeftinjeti toliko da samo vlasnici AT-a neće požaleti CD.

Model je, naravno, SCSI i za sada se ne predviđa ponuda IDE varijante. Inače sve SCSI CD-ROM uređaje kontrolište ASPI dražjv koji morate da dobijete uz kontroler, obično pod nazivom

Model	sa kešom		bez keša	
	DIR	XCOPY	DIR	XCOPY
Pioneer Quad-Speed	0.95	119.75	0.58	161.82
Sanyo SCSI	3.46	998.89	4.61	992.78
Sony CDU 55E	3.68	948.54	3.46	994.48
Panasonic 563B	3.57	993.66	4.17	917.17
Philips CR-940	4.33	1090.78	5.16	138.83
Mitsumi FX001D2	4.67	849.79	4.87	942.71
Sony CDU-33A	5.77	463.33	7.18	549.97

rezultati označavaju vreme izvršavanja (u sekundama)

ASPI/CD. I ovde je potreban uobičajeni MSCDEX koji CD-ROM-u dodeljuje status diska i neophodno slovo za identifikaciju.

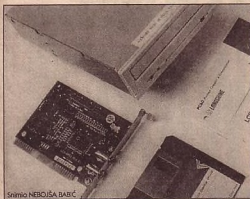
Kupiti li čekati?

Sve je više proizvođača koji prelaze na EIDE standard i svoje CD-ROM dražjve isporučuju sa ATAPI dražjvima. Double-speed je, bar za sada, sasvim dovoljna brzina jer se proizvođači softvera retko usuđuju da projektuju programe kojima je potrebna veća brzina komunikacije sa CD-ROM-om. Vrlo često se ograničavaju tako da softver radi i sa single-speed dražjvovima jer ne žele da izgube čak ni taj deo tržišta.

Opasnost može da predstavlja samo neka nova standardizacija koja će CD-ROM-ove veće brzine uvesti kao neophodan deo opreme. To ipak ne treba da vas brine jer su te double-speed modeli, kao nepredstavljivi, već upisali u nezabližni standard koji stvaraju samo tržište.

M. GEAŠIĆ

Proizvođač samo pozajmili iz firme T.M. Comp



Snimio NEBOJŠA BABIĆ

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

Računarske komponente koje prikazujemo na ovim stranicama instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji: T.M. Comp 486DX2, 256K cache, 8 MB RAM, HDD WD Caviar 360, HDD WD Caviar 900, MB controller, FDD 1,0 MB, FDD 1,44 MB, SVGA Citrus Logic 542B MB, kolor monitor 14 inča. Programski testovi na ovoj konfiguraciji pokazali su sledeće rezultate:

CORSELL 3.92

Time: 4510 MB/s

Seek: 11,6 ms

Track to track: 9,3 ms

WINBENCH 3.0

Graphics Winmark: 9,08

Disk Winmark: 1550

SPEED 9.0

CPU: 923 MHz

FPU: 545 MHz

Video: 5777 CHR

DISK OVERALL: 0,888 s/b

TO 888 s/b

WINBENCH 3.11

800 x 600, 556 boja

WRITE: 17,03

CAD: 43,37

EXCEL: 28,50

PAINT: 96,46

OVERALL: 28,84

WINBENCH 3.11

(800 x 600, 556 boja)

WRITE: 17,03

CAD: 43,37

EXCEL: 28,50

PAINT: 96,46

OVERALL: 28,84

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

mega

computer engineering

Client - Server
Architecture

Database
Events

SQL
Compatible

ODBC
Support

Windows
DOE
Servers

SCSI

VLB

ISA

PENTIUM

486

386



SOFTWARE HARDWARE NETWORKS

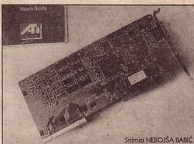
THE CHOICE IS YOURS

BEOGRAD, BULEVAR REVOLUCIJE 316
TEL/FAX 412 - 779, 421 - 993

design by
mega
computer engineering

ATI Graphics Wonder

Prva ATI-jeva kartica za mase



tem) koji će, ukoliko i monitor podržava tu opciju, posle određenog vremena neaktivnosti korisnika aktivirati specijalne module za štednju energije. Efekat je silan screen saverima, ali je daleko efikasniji jer i kartica i monitor sami smanjuju svoju potrošnju struje.

Karticu smo podvrgli standardnom setu testova (WinTach 1.2, WinBench 3.0) i zaključili da je *Graphics Wonder* oko 5% sporija od svog prvog konkurenta, *Cirrus Logic 5426*, a oko 10% od 5428. Međutim, tu razliku u brzini ova kartica kompenzuje komforom rada, jer ima daleko bolju softversku podršku od pomenute dve *Cirrus Logic* kartice, naročito za Windows. Jedan jedini drajver opslužuje sve moguće rezolucije, a ona u kojoj će

korisnik raditi bira se iz *FlexDesk Control Panela*, iz koga se podešavaju i sve opcije vezane za karticu. Pored promene rezolucije i palete, moguće je menjati i tip monitora i/ili frekvencije obnavljanja ekrana za svaku rezoluciju. Tu je i sasvim solidan video drajver za prikazivanje multimedijalnih filmova i *Video for Windows* animacija, kao i mogućnost korišćenja tzv. *Crystal fontova*, zamene za Windowsove ekranske fontove.

Dok smo je podvrgavali testovima kartica ni u jednom trenutku nije pokazala ikakve znake slabosti. Sve što je bilo predviđeno radilo je bez ikakvih problema. Instalacija softvera prošla je brzo i nesmetano, a povrh svega instalacioni program je sam uradio sva podešavanja, tako da je nama ostalo samo da pokrenemo Windows i merimo brzinu. Ovo je svakako jedna od najkomfortabilnijih kartica koje smo probali. Radi sa gotovo svim tipovima monitora i uz pomoć priloženog softvera možete biti sigurni da ćete iz svakog monitora izvući maksimum. Kvalitet slike je mnogo viši od onog koji daje *Cirrus Logic*.

Cena *Graphics Wondera* kreće se oko 500 DEM, što je oko 50% skuplje od *Cirrus Logica*. Zaključak se nameće sam po sebi - ukoliko vam je bitna sitova brzina, *Cirrus* je bolji izbor, ali ukoliko želite bolju sliku, stabilnu i komforan karticu prućenu izuzetno dobrim softverom i nije vam žao žrtvovanja nešto malo brzine, *Graphics Wonder* može biti pravi izbor za vas. Uostalom, „ATI“ je odvek imao određenu reputaciju koju i ovom karticom održava.

Sllobodan POPOVIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme Gam Electronics

Kartice kanadskog ATI-je bile su, bar do sada, sinonim za visok kvalitet, ali i visoku cenu. Iako možda nisu brzinski šampionci, po sigurnosti i komforu u radu kartice ovog proizvođača spadaju u sam vrh, naravno sa adekvatnim cenama. Sada je do nas stigao predstavnik nove generacije ATI-jevih kartica na kojima su učinjeni izvesni kompromisi po pitanju brzine i mogućnosti, ali su zato cene daleko niže.

ATI Graphics Wonder postoji u dve varijante - za ISA ili VESA Local BUS sabirnicu. Izuzetno je jednostavna za instalaciju. Dovoljno je ubosti karticu u slot i pokrenuti program za instalaciju sa prve od tri diskete koje se sa karticom dobijaju. Priloženi su drajveri za desetak najpopularnijih aplikacija, zajedno sa nekoliko desetina kratkih uzastih programa koji čine rad sa ovom karticom još komforabilnijim. Kao kod drugih ATI kartica, parametri koje korisnik može da podesi (tip monitora, frekvencije obnavljanja za svaku rezoluciju posebno itd.) zapisuju se u non-volatile RAM na samoj kartici, tako da nema potrebe za stavljanjem dodatnih programa za podešavanje. Ono što može da zasmetta je činjenica da kartica nema ugrađene VESA module i ROM, nego da se mora snarovati priloženi VESA drajver koji baš i nije kratak (10 KB).

Podržane rezolucije su standardne za kartice sa 1 MB VRAM-a. U *True Color* modu kartica ide do 640 x 480, 800 x 600 je moguće prikazati u 64K boja, 1024 x 768 u 256, a 1280 x 1024 u 16. Slika je mima i čista, bez ikakvih nusojava na ekranu i prilično prijatna. Kartica podržava i DPMS (*VESA Display Power Management Sys-*

486-GVT-2

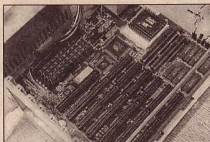
Jedan zeleni DX klasik

Ualetu AMD i INTEL procesora prosto smo zaboravili na ostale. Ali sa novom pločom ostvareni i novi procesor firme „Cyrix“. Na osnovni ploči *486-GVT-2* dominira izuzetno lep hladnjak ispod koga se krije „Cyrixov“ *CX 486 DX* na 40MHz. To je procesor standardnih performansi i ne razlikuje se od konkurenata u svojoj klasi. Sem ovog procesora ploča bi rado udomila i *Intel 80486 SX DX DX2, 486SL-Enhanced, Cyrix 486SL DX*, ili *Intel Pentium OverDrive*, ali to je već neka druga priča koju vam nećemo ispričati ovaj put. Sem interesantnog procesora tu su i interesantne memorijske banke. Eleni, memorijska situacija je više nego povoljna. Na ploči postoje tri banke: prva banka ima mesta za četiri standardna 31 pinna SIMM modula, a druge dve banke imaju mesta za po jedan HD SIMM (72 pina) Moguće su sve kombinacije popunjenosti tako da od početnih 1 MB marljivim popunjavanjem možete doći do neverovatnih 96 MB. Nesreća je što neki još uvek zlobu upotrebljavaju memorijski minimum.

Ploču krasi VIA GMC VT82C486A čip set i kraćim pregledom ustanovili smo da ne pokazuje nikakve slabosti. Postoje jedan osmihitni,

četiri šesnaestobitna ISA sloti i dva VLB sloti. Nismo bili lenji pa smo napunili smo skoro sve slotove i cela konfiguracija je fino funkcionisala.

Svaku ploču krasi BIOS pa i ovi. Na ploči se nalazi „AVARD-ov“ BIOS verzija 4.5, sa Green funkcijama. Dakle, opet zelenih na našoj trpezi. A to znači da se u BIOS-u između sobičajnih opcija nalazi i odeljak *Power Management Setup*, a u okviru njega par zanimljivih opcija: *Power Management* - postoji mogućnost postavljanja *Disable* i *Enable* opcije, drugu vam omogućuje da koristite prednosti štednje energije. *Doze Timer* - omogućuje da se uključuje nakon 1, 4, 16 ili 32 minuta neaktivnosti sistema. Po uključivanju obara se brzina procesora a time i potrošnja, a procesor se stavlja u puni pogon po pritisku bilo kog tastera. *VGA Activity Wakeup* - omogućava da se *Doze Timer* nikovodi aktivnošću VGA displeja. *Sleep Mode* - moguće su dve opcije *Enable* ili *Disable*, a ako je izabran *Enable*, *Sleep Timer* meri vreme neaktivnosti i po isteku podešenog vremena stupa na snagu restrikcija. *HDD Power Management* - omogućava ako je izabrana opcija *Enable*, da se po isteku predviđenog vremena neaktivnosti ugasi motor vašeg hard diska.



I nakon izlaza u BIOS, ostalo je da se proveru kako to sve zajedno funkcioniše. A *CX486DX* na 40MHz sa 256K keša pristojno je odgovorio na sve DOS i Windows zahteve. Naravno, za optimalne rezultate potrebno je i propisno napuniti memorijske banke, ali to pretpostavlja individualnom izboru, mada bi napomenuli da 8 MB treba da predstavlja minimum. Greeta je staviti 4MB na ovakvu ploču.

Prema konsultovanom testovima, ploča je do bro prošla a u realnom radu osuća se pristojno brzinu i stabilnost sistema. Ako je green konfiguracija ono što vaše srce ište, ovo dobre prilike.

Emin SMAJIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme Šteti i Mikro Dizajn

Sound Blaster SCSI + Sanyo SCSI CD

Kombinacija za SCSI početnike

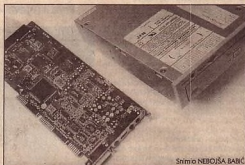
Najskuplja od „Creativeovih“ OPL3 kartica ne razlikuje se mnogo od Creativeovog Sound Blastera sa ASP čipom izuzev po tome što umesto konektora za razne IDE CD-ROM uređaje ima SCSI kontroler kojim možete kontrolirati neki od mnogobrojnih, često vrlo kvalitetnih, SCSI CD-ROM drajvova. SCSI drajvovi najčešće imaju više internog keša (256 KB), bez problema čitaju sve trekeve i multiseccion modove. Takav primer je i „Sanyo“ drajv koji smo testirali uz Sound Blaster.

Za brzi testove „Sanyo“ možete konsultovati test CD-ROM-ova iz ovog broja. Test smešta ovaj drajv nešto ispod Panasonicovog modela 563B lako rad u realnim aplikacijama ne pokazuje nikakvo zaostajanje. Interesantno je da je disketa sa drajvovima za CD-ROM jasno odeljena od onih sa drajverima za Sound Blaster i ima krupno ispisano logo „Adaptec“ čiji se čipovi nalaze na CD-ROM-a. Inače, drajveri su standardni ASPI i ASPICD i ne dozvoljavaju(!) kontrolisanje drugih SCSI uređaja.

Verovatno se radi o tome da Creative Labs jednostavno nije želeo da plati licencu ni za šta drugo sem za kontrolisanje CD-ROM-a. Tako ku-

povina SCSI Sound Blastera ima smisla samo ako baš ne želite ni jedan drugi SCSI uređaj na mašini izuzev CD-ROM-a. Inače je praktičnije (i jeftinije) kupiti običan Sound Blaster, a za kontrolu svih SCSI uređaja koristiti neki od standardnih Adaptecovih kontrolera.

Sama zvučna kartica, kao što rekoh, ne razlikuje se od Sound Blastera MCD izuzev jedne sitnice: umesto četvrtog konektora sa LINE OUT priključkom ima, nekada standardni, potenciometar za koji smo, u kratkoj redakcijskoj anketi, ustanovili da nam mnogo nedostaje kod novijih zvučnih kartica. Mnogo je praktičniji od TSR programa za stišavanje i pojačavanje zvuka pogotovo kad starujete neku igru koja blokira ovaj program ili jednostavno i ne možete da ga učitate jer igra zahteva svu raspoloživu memoriju.



Smo NEBO/ŠA BANIĆ

Kupovina ovakve kombinacije dolazi u obzir samo ako želite kvalitetniji CD-ROM drajv, a ne želite da se lišite novijih brzih IDE diskova. Mnogi proizvođači IDE CD-ROM-ova, međutim, sve češće se prebacuju na Enhanced IDE standard koji dozvoljava priključivanje do četiri IDE uređaja, između ostalog i CD-ROM drajvova koji sada zahtevaju specijalizovane ATAPI drajvere.

Voja JAČIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme T. M. Corp

Mođeni su u poslednje dve-tri godine od luksuza postali bagetela. Danas ih ima za svačiji džep i za svačije potrebe - od slabih, sportih i zbogom jeftinih „čistih“ 2400 b/s modema, do zveri na 28800 b/s čija cena višestruko prevazilazi prosečnu platu. Model koji predstavljamo svojom cenom od 290 spada u skuplje, ali i brže modele koji se kod nas mogu kupiti. Modem izgleda standardno, to je poludružinska osmočepna kartica. Pohtvalno je što na sebi ima 16550 UART (čip za komunikaciju sa računarom) što omogućava besprekornu komunikaciju na velikim brzinama. Instalacija modema sa hardverske strane je krajnje jednostavna i svodi se na ubacivanje u slot, ali softverska instalacija se može pokazati kao nemoguća za izvođenje iz jednog jako čudnog mloga - sa modемом se, verovatno ili ne, ne dobija nikakvo uputstvo! Samim tim otpada i mogućnost podešavanja COM porta i interupta na kojem će modem raditi. Mi smo imali sreće da je modem radio kako treba sa fabričkim vrednostima, ali ko zna hoćete li i vi, kao potencijalni kupac, biti iste sreće. U svakom slučaju, čak i ako nadete ovakav model modema, osigurajte se da sa njim dobijate uputstvo - bez njega upotreba vrednost modema vrtlogu pada.

Da ne bi sve bilo tako crno, karakteristične modema su se pokazale kao jako dobre. Be-

Fax/modem 14400

Dobre karakteristike, ali bez imena i uputstva



sprekorno je uspostavljao vezu kako sa sporijim 2400, tako i sa bržim 9600 i 14400 b/s modemima bez ikakvog prethodnog podešavanja. Uspesno je proveo i par sati rada na našem BBS-u, što mu je svakako dodatni plus. Iako je dobro poznato na kakvim telefonskim vodovima rade naše centrale, brzina kojom je modem prenosio podatke bila je jako dobra, a zastajkivanja u radu zbog krčenja na vezi gotovo da i nije bilo. Kao šlag na tortu da dodamo i da je modem savršeno prepoznao signal zauzete

veze i to kroz samo par sekundi posle pojave famoznog isprekidanog signala. Sve ovo govori u prilog modema i, ukoliko zanemarimo to da uputstvo nedostaje, on se može proglašiti jako dobrim za svoju klasu.

Os softvera se dobijaju (već standardni) BitComm i BitFax. Prvi služi modemske komunikaciji, a drugi slanju i primanju faksova. Ni jedan ni drugi nisu loši programi, ali ipak vam preporučujemo da nabavite neke bolje programe u tu svrhu - njih makar ima na svakom BBS-u. Ovdje se pojavila i paradoksalna situacija - uputstvo za ova dva programa bilo je u paketu, kvalitetno odštampano i bogato ilustrovano.

I to je to. Koliko je modem pouzdan nismo imali vremena da utvrdimo, ali na prvi pogled izradu deluje sasvim solidno. Problem je samo jedan - čak i ukoliko nadete isti model, nikad nećete moći da budete sigurni da je to baš taj, jer na sebi nema nikakvih oznaka. Iako kupovinom ovakvih mačaka u džaku možete naleteti i na kvalitetnu robu (kao što je ova) za manje pare, ipak vam preporučujemo da nadete neki model „sa pedigrinom“ koji odgovara vašim finansijskim mogućnostima. Što je sigurno - sigurno je...

Slobodan POPOVIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme Computer Dream

Fax Modem AT&T 14/14

Brzna i pouzdanost na jednoj kartici

Fax modem AT&T 14000/14000 predstavlja novinu na našem tržištu. Firma „AT&T“ je američki telekomunikacijski gigant i njihovo ime utisnuto na čipovima ovog modema trebalo bi da garantuje brzinu i pouzdanost. Odlučili smo da proverimo.

U pakovanju se pored modema nalazi kabl za povezivanje sa telefonskom linijom, disketa sa softverom i dve knjige. Prva je uputstvo za korišćenje i podešavanje modema a druga je posvećena softveru.

I na početku prvo prijatno iznenađenje, COM port se određuje pomoću dip svičeva koji se nalaze na spoljašnjem, pristupačnom delu kartice. Pa,

ako vam ikad zatreba da promenite COM port na kcen se modem nalazi, nećete morati da otvarate računarski sklopak karticu, da biste posele premeštanjem džemperu ponovili ovu operaciju unazad.

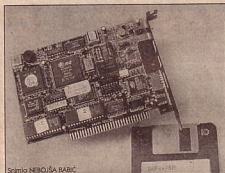
Posle hardverskog zahvata ldu one linije i mekše stvari - softver. Uz modem se dobijaju standardni *BitFax*, *BitCom*, ako imate namenu da koristite ovaj solidan softverski paket instalirajte ga i konsultujte uputstvo za detalje. Pošto je naš izbor softvera odavno učinjen, lakim pritiskom na par tastera već se nalazimo u *Telemaneu* i tu igra počinje. Posle osnovnih podešavanja (ATX3...) sledi vatreno kštenje, odabirani broj i posle par sekundi čuje se prodorno pištanje koje možete ukroćiti kombinacijom *ATL* i *ATM* komandi. Posle kratkog (izuzetno kratkog) došaptavanja sa modemom, s ose strane žice, obavesteni smo da smo uspostavlili vezu na 14400! Finis! Posle par izmenjenih reči prelazimo na ono glavno i prema nama

kroz telefonsku žicu počinje da sa valja fajl od jednog megabajta. Sve je pod kontrolom, suvereno vladamo situacijom. Na kontrolnom prozoru očitavamo očekivano vreme i trenutni CFS i to je cifra 1560. Transver teče svojim tokom, CFS kaunter se zakovao na 1560 i ne mrdna a u porzoru za prijavljene greške prilikom transvera oči nam bude veeelika praznina i tako sve do kraja. Ponovili smo operaciju sa par brojeva i sve je išlo glatko. Međutim, kada smo modem povekali sa drugim priključkom koji se nalazio na drugoj centrali primetili smo da se pojavljuju poteškoće sa prepoznavanjem signala zauzeća. Ali, povratkom na staru centralu *BUSU* se vrlo uredno pojavljuju je na ekranu prilikom zauzeće linije, te smo ovaj problem pripisali centrali. Slanje fajkova je takođe jedna od procedura u koju smo se upustili, pri čemu nam je pomogao *WinFax Pro 4.0*. I tu nije bilo nikakvih problema.

I šta reći na kraju. Imali smo prilike da za vas isprobamo prvi AT&T interni modem 14400 sa faksom, koji je pokazao očekivano dobre rezultate, pa ukoliko imate namenu da svoju konfiguraciju obogatite faks modemom ovaj AT&T-ov model svakako bi trebalo da ude u konkurenciju.

Haris SMAJIC

Proizvod smo pozajmili iz firme T.A. Comp



Snimio NERUŠA BARIĆ

MTEC 1200

Proširenje memorije za Amigu 1200 od 4 MB sa koprocesorom i satom

Svaki ozbiljan korisnik Amige 1200 sigurno je primetio nedostatak memorije u većini složenih aplikacija. Bilo da radite u *Final-Writeru*, *WordWorthu*, *Scall*, *DFaintu*, *Real 3DU*, *Imagineu*, *ADProu* ili *ImageFXu* memorija je prva stvar koja posle prvih pionirskih zahvata postaje neophodna. Ovo važi za starije verzije nabrajanog programa, dok novije verzije bez dodatne memorije nećete moći ni da startujete. Sat sa nezavisnim baterijskim napajanjem jedna je od stvari koje nedostaju Amigi 1200, a koje se najčešće nalaze na memorijskim i turbo karticama. Zato je izbor pravog dodatka većina važan posao, u kojem želimo da vam pomognemo.

MTEC 1200 dolazi u jednostavnom pakovanju, sa kratkim uputstvom na nemačkom koje pokriva samo osnovne tehničke stavke instalacije. Ali neka vas to ne zavara, dešava se da loš marketing prati dobre proizvode i obratno. Što se the MTC-a 1200, možete biti sigurni da sve funkcioniše i da su džempri pravilno podešeni. Ostaće vam da karticu samo 'ubodete i vozite', dakle potpuna „Plug & Play“ logika.

Testirani model kartice opremljen je sa 4 MB Fast RAM-a, nultog stanja čekanja. U podnožju sa SIMM-ove (Single In Line Memory Modules) moguće je ugraditi do četiri HD SIMM-a od po 1MB, kod kojih brzina pristupa u najgorem slu-

čaju može biti 80 ns. SIMMovi koje smo mi dobili bili su brzine 70 ns i predstavljaju prilično dobar izbor.

Kartica ima podnožja za koprocesor i kristal. Na MTEcu postoji džemper kojim se određuje da li koprocesor radi u tzv. asinhronom ili sinhronom modu. U asinhronom modu koprocesor uzima takt sa kristala i ne zavisi od ciklusa glavnog procesora (14 MHz). Ugrađeni koprocesor MC68881 je bez dodatnog kristala i radi na procesorskom taktu od 14 MHz. Na vama je da odlučite da li ćete karticu oplemeniti koprocesorom 68881 ili bezim 68882, sa taktom od 14, 20, 25, 33, 40 ili 50 MHz.

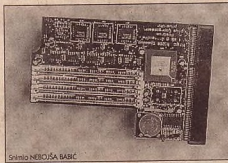
Kartica će vašem sistemu doneti čak 217% ubrzanja, jer samo Fast memorija omogućava procesoru da pokaže svoje realne mogućnosti, što nije slučaj kada imate samo Chip memoriju koju procesor deli sa svim specijalizovanim čipovima. Istraženo brojkama, ovako ubrzana Amiga postiže 2.89 MIPS-a, u poređenju sa 1.23 MIPS-a koliko postiže redakcijska Amiga u VGA modu bez kartice. Nije malo ni ubrzanje koje kartica postiže na polju transfera i svih drugih aktivnosti sa IDE hard diskom. Pošto je s3m IDE kontroler u Amigi prilično zavisan od procesora, za razliku od SCSI kontrolera

koji ne zamara glavni procesor i većinu aktivnosti sprovođa sam. Tako se WD Caviar, koji inače daje oko 780 KB/s, sa karticom oseća daleko bolje i transferuje brzinom od oko 1200 KB/s.

Kartica dolazi kao melem za svakog ko pretenduje na rad sa grafikom ili animacijom. Koprocesor je tu da ubrza sve kalkulacije, kompresiju podataka, rendering, vektorske i DTP aplikacije (*ProDraw*, *ProPage*). Kada vam je poznato da će li hard disk pokazati 50% bolje performanse, onda se MTEC A1200 čini kao sasvim dobar početak. Postoje i bolje ali i skuplje kartice, ali MTEC daje sasvim realan odnos cene i mogućnosti: Povoljna kupovina, solidne performanse i laka proširivost, osnovne su osobine ove kartice.

Nikola STOJANOVIC

Proizvod smo pozajmili iz firme Amiga Center



Snimio NERUŠA BARIĆ

Megalo Sound

Osmobitni stereo sampler

Megalo Sound je 8-bitni stereo sampler koji se priključuje na paralelni port Amiga. O njemu smo već pisali u Juniskom broju "Sveta kompjutera", ali ovoga puta smo imali priliku da se sa njim bliže upoznamo.

Instalacija Megalo Sounda traje nekih 5 sekundi, koliko je potrebno da sampler priključite na paralelni port. Zvuk dovodite na dva činc priključka i to levi i desni, kablovima kojih nema u originalnom "Micro Dealovom" Megalo Sound paketu. Ukoliko nemate činc kablove ili niste vični lemljenju moraćete da iste nabavite ili da ih napravite što je mnogo jeftinije. Mi smo uvažni signal dovodili sa izlaza za slušalice, što i nije loše ako nemate linijski izlaz sa stuba sa čincovima. Pored toga, možete preciznije podesiti jačinu zvuka velikim potencijetrom na vašem stubu nego koristeći maleni potencijetmar na samom sampleru.

Sledilo je testiranje u omiljenom *Audiomasteru*, a pošto smo se uverili da sa hardverskog aspekta sve lepo funkcioniše pristupili smo in-

stalaciji softvera sa diskete koju smo dobili u paketu. Uz pomoć Commodoreovog instalera posao oko instalacije bio je pe-sma. Tokom instalacije pre-premili smo kasetu sa koje ćemo semplovati i mikrof-on. Inače, uz digitalizator se ne isporučuje ni najoblicniji mikrofon, što tumačimo kao krajnje ekonomski potez, ali ga ne opravdavamo s obzrom da su takve stvari uob-čajene u Singapuru a to je pored sarena amblaze ono što prodaje roba.

MegaloSound prvi je program koji je malo zanimljiv. Gomila šarenih ikonica bilo je nešto što nas je malo zbunilo. Probali smo da promenimo preference i podesimo boje koje ne „bodu“ oči, a tamo smo se susreli sa nekim potpuno neubičaj-nim korisničkim interfejsom. Drugo, program ne koristi standardne biblioteke i na čudan način otvara korisnički ekran. To i nije baš nepopular-nije ako se ima u vidu AGA i njene mogućnosti ra-da u različitim rezolucijama i display modovima. Šta će se desiti kada pokušamo da program po-krenemo na VGA monitoru? Naravno pomoć će Force Monitor, ali to nije to. Proizvod nestism-skog rada sa ekranima doveo je do toga da nismo mogli da se slobodno šetamo između ekrana po-moću tastera Amiga + M jer program prelazi na sledeći ekran (dok pišemo ovaj tekst to je Pro Write) samo ako kliknete na odgovarajuću ikoni-cu i tada se ikonifikuje, a vraća ce u njega kada se isključi prozorčić koji predstavlja ikonifika-cni program. Da je autor programa bio malo pame-tniji i da je na vreme nabavio Commodoreov Dev-Kit, sada ne bismo kritikovali njegov program. Kada smo se oteili prvom utisku, sledio je prijatno upoznavanje sa genijalno raznoraznih opcija. Možda *Megalo Sound* ima i više opcija nego što smo mi u prvi mah otkrili kada smo ga testirali u jumu. Te opcije su više sintičke poput tajmeta na



Snimio NEBOJŠA BABIĆ

više decimala, zatim nekih efekata poput modu-lacije zvuka (robotski glas), distorzije i sl.

Super Sound ili drugi program koji se dobija ponašao se vrlo čudno. Prvo, kada bi kliknuli na većinu ikonica, program bi prijavio da je bafer za sempl prazan i da ne možemo da koristimo tu opciju. Kada smo pak probali da učiniemo ne-ki sempl on je javio poruku o greški prikazanu u svom rikevstru, i izvestio nas da moramo da zatvorimo program. Uzgred, pitao nas je da li želimo da snimimo sadržaj bafera za sempl, ali pošto u njega ništa nismo učitali niti semplova-li, nije nam bilo neophodno da snimamo prazan fajl. Hajde, mislili smo da je nešto loše u siste-mu. Izlašli smo iz programa, učitali *AudioMas-ter IV* i lepo radili. Sistem je bio u redu, pro-blem je bio u programu.

Ipak ono najvažnije je da sampler lepo radi sa glavnim programom a to što *Super Sound* kod nas pravi probleme i nije zabrinjavajuće. Ako imate puno živaca i vremena možemo vam preporučiti da radite sa *Super Soundom*, ali ako imate konkretne zahteve u radu sa samplerom, preporučujemo vam stari obič *AudioMaster IV*. Sam *Megalo Sound* je odlično parče hardvera, ako koga ne treba puno filozofije. Potrebno je sa-mo sedeti i semplovati.

Nikola STOJANVIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme Amiga Center

Semplovanje

Sampler služi za digitalizaciju zvuka. Digitaliza-cija, ili sempliranje predstavlja proces digitalizova-nja analognog signala, ili jednostavnije rečeno to je postupak kojim se analni zvuk prilagođava kompjuteru. Za kvalitetnu digitalizaciju bitno je vi-še faktora. Prvi je da uzeti digitalni - izvorni signal koji dovodimo u sampler, bude kvalitetan. Drugi faktor je podelenost nivoa ulaznog signala. Ulazni signal treba da bude odredeneo inervinteta tako da njegova maksimalna amplituda ne izlazi iz okvi-ran koje vidite u vašem programu za sempliranje. Treći faktor je rezolucija sempliranja. Ona nam govori koliko duboko ide nala diskretizacija. Sil-kovalto rečeno rezolucija sempliranja određuje broj mogućih vrednosti za diskretizovani izlazi sin-gal. Tako, u slučaju da je sempliranje osmobitno imaćemo 256 mogućih vrednosti za ulazni signal koji može biti bilo koje vrednosti. Primetujete da što je više mogućih vrednosti za izlazni signal kom-pjuter, raspolaze sa više informacija o zvuku koj-ji oponaša i samim tim podaci o zvuku su precizni-j i semplovi duži i glasniji. Četvrti svr je pra-vilna frekvencija sempliranja. Ona je pored rezolu-cije sempliranja presudna za kvalitet digitalizo-vanog zvuka. Za zvuk nižih frekvencija korišćenje nisku frekvenciju sempliranja koja je dva puta ve-ća od najvišeg harmonika ulaznog signala. Ako znamo da se basovi u muzičkom svetu od 100 Hz do 10kHz (pospeđajte neki ekvivalent) onda bi nam za sempliranje basova bila preporučiva frekven-cija od 2 kHz. Time ne samo da štedimo na pro-storu koji u memoriji zauzima sempl, već ne do-zvoljavamo pojavu šuma i pucketanja jer zvud vi-sokih frekvencija (a pucketanje je zvuk jako visoke frekvencije) ovako bivaju izolovani. Analogno ovome imamo određene frekvencije za semplo-vanje zvuka srednjih i visokih frekvencija, a za sem-pliranje višeglasnih kompozicija i budžnog govora najbolje su srednje frekvencije (oko 95 kHz).

Na kraju ovog su samo okvirne informacije i sve-ti za kvalitetno sempliranje, sve ostalo se stiče iskustvom.

Tri 2,5-inčna hard diska

Probali smo jednog 2,5-inčnog Quantuma i dva Connera na redakcijskoj Amigi 1200

Ohard disku kao posebno značajnom ele-mentu vaše Amiga 1200 konfiguracije nije potrebno puno pričati. Ako ste loše oobiljni konzument iagara ili korisnik nekog profesionalnog programa, ako na svojim disketama gajite grafiku ili muziku, onda vam je jasno da bi hard disk bio vaša prava pametna in-vesticija. Na raspolaganju su jeftini 3,5 inčni IDE hard diskovi kojih ima u izobilju na domaćem tr-žištu, skupiji 2,5-inčni modeli kojima se mi ova-ga puta bavimo, a ne zaboravimo ni brže i sku-plje SCSI diskove za koje je potreban i kontroler.

Nažalost, većina vlasnika Amige 1200 opre-đeljuje se za jeftine 3,5-inčne modele koji se mo-gu nabaviti kod svakog lokalnog prodavca opreme za PC. Pored manjeg problema sa pove-

zivanjem koji se, u nedostatku originalnog ka-bila, prevazilazi lemljenjem, 3,5 inčni hardovi i dalje čine ekonomski opravdanu kupovinu. Je-dnostavnije rešenje je kupovina skupljeg mini-jaturmog 2,5 inčnog harda.

Trenutno se na domaćem tržištu može naći nekoliko „malečkih“ diskova kapaciteta od 40 do 325 MB. Svi diskovi pripadaju velikoj trojci koju čine Quantum, Conner i Seagate. Ova-ga puta došli smo do *Connera CFM2124* (120 MB), *CFM250A* (250 MB) i *Quantuma Deytana 341A* (325 MB).

Hardverska instalacija diskova prošla je goto-vo bezbolno. Kod *CFM250A* imali smo malih problema sa 2,5 konektorom. Naime, štampana ploča na hardu bila suviše blizu pinovima kone-

ktora, tako da je konektor na kablju za povezivanje Amige i hard diska postao preširok. Ovaj problem smo rešili malom intervencijom na konektoru, ali vam savetujemo da se obavezno lično uverite da konektori pasuju jako treba.

Po softverskoj instalaciji, došao je i teži deo - softverska instalacija. Za nju smo koristili univerzalni Commodore-ov softver koji se isporučuje u okviru WorkBench (HD ToolBox). U svu tri slučaja HDToolBox je lepo pročitao konfiguraciju hard diska i s njim odredio sve one dosadne brojeke (cilindri, glave, sektori, trake itd.). Sledilo je particioniranje hard diska ili, jednostavnije rečeno, podela harda na dve logičke celine - particije (hd0 i hd1). Preporučuje se da na hard disku imate dve particije, jednu sistemsku, koja je ujedno i bootabilna (bootable) i jednu radnu, na kojoj ćete držati sav softver. Sistemaska particija obično je veličine do 16 MB i pošto se napuni svim onim alatima koje čine život lakšim, najčešće se zaključava (Lock HD0: on). Zaključana particija onemogućava za upis (kao zaštićena disketa) čime se rešavaju slučajnog brisanja i gubitka svih važnih fajlova.

Kada smo odredili particije, njihovu veličinu, broj, fajl-sistem i sve ostalo i snimili konfiguraciju, sledio je jedan reset, tek toliko da sistem prozove particije i učini ih dostupnim programu za formatiranje. Svaka particija se posebno formatira, a dužina formatiranja zavisi od njene veličine (u slučaju particije od 320 MB formatiranje traje i do deset minuta).

Kada je sistem konačno prihvaćao naše dve particije kao standardne DOS uređaje, sledila je instalacija WorkBench-a, punjenje diska raznim programima, testiranje brzine i sve ono što jedan test hard diska čini verodostojnim.

Commer CPN2124 se pokazao kao univerzalni disk, kapaciteta usaglašenog sa performansama. *Systio* i mi na osnovu svog opšteg testa daje kao prosečan transfer cifru od nešto ispod jednog megabajta, tačnije 1012140 B/s. Detaljniji, pojedinačni test koji je izvršio program *RSCP* (Raw Speed Controller Performance) kaže da je ovaj hard najbrži pri sekvencijalnom čitanju blokova od 16 KB, gde ostvaruje transfer od 698 KB/s, pri čemu ostavlja najviše procesorskog vremena (48%) za sve ostale aktivnosti koje se ne tiču transfera. Najbolji transfer (1267 KB/s) pak postiže pri cikličnom čitanju blokova od 16 K, koje „jede“ najviše procesorskog vremena, ostavljajući sistemu tričavih 6% od svih procesorskih ciklusa. Ostali rezultati prilično su ujednaženi i kreću se oko 1130 KB/s za transfer i 22,42% slobodnog procesorskog vremena. Ovakvo ponašanje primetili smo i kod Western Digitalovog modela *WD2420*, koji ima ujednažena karakteristika.

Quantum *Zytova 341A* je prestavnik više klase hard diskova, a to mesto zasluzilo je prvenstveno kapacitetom i priličnom brzinom. Kod njega smo primetili ne slaganje između *Systio*a i *RSCP*-a po pitanju rezultata. Naime, *Systio* ga za *Dayton* transfer postiže većom dobrih 1215505 B/s, što je poprilično za hard ove klase. Po *RSCP*-u, *Zytova* u pojedinačnim testovima ima lošije performanse u odnosu na



Sve slike: kopirajuća uređaja

CPN2124. Zauzvrat, tamo gde je *Commer*o usko grlo, *Zytova* postiže najbolji transfer (960 KB/s pri 16 KB sekvencijalno), ali ostavlja najmanje procesorskog vremena (28,6%) a gde je *Commer* odličan *Zytova* je srednjih karakteristika. Ovaj hard disk je pak najbrži pri sekvencijalnom čitanju blokova od 128 KB gde transfer pada na 870 KB/s, ali vam zauzvrat pri takvim aktivnostima kontroler procesora ostavlja najviše vremena (40,3%). Ostali rezultati se kreću oko cifre od 901 KB/s za transfer i 37,5% slobodnog CPU vremena.

Drugi testirani *Commer*ov model CPN2504 je najbolji među konkurentima po pitanju burst moda, ili maksimalnog transfera, ali zato se procesor sa njim najmanje „zamara“. Najteži zadatak bilo je ciklično čitanje blokova veličine 128 KB, gde transfer pada na 654 KB/s sa 54,7% slobodnih CPU ciklusa. Za divno čudo, kada CPN2504 na isti način čita blokove od 16 KB, postiže najbolje rezultate. Transfer tada skače na čak 1054 KB/s sa 21% slobodnog procesorskog vremena i daleko je iznad proseka. Moramo primetiti da ovaj disk procesoru dozvoljava „lüksuz“ od 47% slobodnog vremena, što je 1% više od brojke relevantne za redakcijski Seagate od 80 MB.

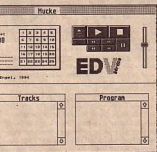
Sva tri diska dobra su na svoj način. Ipak, generalno gledano *Commer* su pokazali da su brži kad su manjeg kapaciteta, a za *Quantuma*, izgleda, važi obrnuto - on je sasvim dobar i po brzini i po veličini, pa se, uprkos svom „limeniku“ izgledu i piskavom zvuku koji ispušta, čini najboljim među testiranim modelima. Sada, pitanje je koliko vam novca stoji na raspolaganju, ali to je već druga priča.

Nikola STOJANOVIC
Proizvođa smo pozajmili iz firme Computer Dream.

CD-ROM na Atariju

Kako ga zakačiti ako ga već imate, ili kasno se Bane na CD ROM veza

Povod za ovaj zakašneli tekst je *TD-SHIRA XM 3401B SCSI II CD-ROM* a uzrok je istina da i na Atariju radi CD ROM. Najvažnija stvar koja vam je potrebna da biste uopšte mogli da prikačite CD na vaš Atari je SCSI kontroler. Neki modeli ga imaju integrisanog, dok će za druge biti potrebno da ga dokupite. Bilo kako bilo, cela hardverska instalacija se svodi na prosto kačenje na SCSI kabl (kao i bilo koji SCSI uređaj - disk npr.) Pošto se CD-ROM ne prijavljuje sistemu kao standardni hard disk pa bez posebnog drajvera vaš računar neće znati da je nešto novo prikačeno njega, a tu počinje softverski deo instalacije.

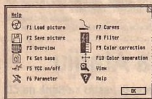


Ne postoji neki veliki izbor drajvera, ali na svu sreću nije ni potrebno. Isprobali smo tri i oni sasvim zadovoljavaju sve vaše potrebe i pokrivaju sve mogućnosti upotrebe CD-a. Prvi drajver koji smo instalirali je bio *CDjev* iz *CD TOOLS v 6.51*. Da bi radio, on ne zahteva *CDjev* SCSI



kontroler, ali nažalost ne radi na Falconu. Uz njega vam je potreban i *MMVT* koji ga poziva prilikom podizanja sistema. Nije se baš proslavio, pa smo probali nešto drugo. To drugo je *ExtendDS* inače prirodni nastavak starijeg *MetaDraw* i dosta je poboljšan. Lako se instalira i CD je konačno radio kako treba, sve dok nismo pokušali najosjetljiviju stvar - čitanje Kodakovog Foto CD-a. *ExtendDS* je na tom zadatku, nažalost, pao (ala rađe dražveril prim.ur.). Vrio uporno je tvrdio da na CD-u nema ništa. Opet smo se vratili *MMVT* i pomoću njega startovali Atarijev oficijelni *XFS* drajver u 0.6 i najzad je sve radilo kako treba. Isprobali smo sve moguće varijante i jedino što nikako ne može da radi je čitanje Macintosh fajlova. To smo probali uz pomoć već ranije opisanog *Mac-Spe* programa, ali izgleda da on direktno pristupa disku (zaobilazi sistem) i ne vidi CD-ROM jer se CD prijavljuje maliko čudno.

Probali smo još jedan *MetaDraw* drajver koji je više „muzički“ orijentisan. Zove se *EGOV* i startuje se uz neki „normalan“ *XFS* drajver, a specifičan je po tome što omogućava da se



muzički CD, koji ste ubacili u CD-ROM drajver tretira kao običan disk sa podacima! Jednostavno, CD koji na sebi ima 10 pesama je prijavo 10 fajlova različitih dužina. Bez problema smo iskopirali jednu pesmu na hard disk (dužina pesama se kreće od 30-45 Megabajata), ali nismo mogli odati da je reprodukuje mo jer je za tako nešto ipak potreban Falcon (sav softver je isproban na TI-u), verovatno zbog svog šesnaesto bitnog zvuka.

I naravno ono što vas verovatno interesuje je da li može da se sluša muzika sa CD-a dok radite nešto drugo sa vašim kompjuterom. Naravno da može, a takva operacija ne troši ni sekund procesorskog vremena. Program za puštanje muzike se instalira ili kao ACC ili se startuje kao program, podese se parametri i le njega se izade. CD nadalje radi sami sve dok ne isključite ili ne resetujete računar. Program se zove *MUCKE* i omogućava sve što i običan CD plejer, slušanje muzike po redu, slučajnim izborom ili programiranim redosledom. Inače u svom INF fajlu čuva nazive pesama i serijske brojeve CD-a, pa kad ubacite neku već preslušavanu ploču, automatski je prepoznaje i ispisuje imena pesama koje ste prethodno ukucali.

Za Atari postoji 5 CD izdanja to su: Atari PD & Shareware 1 i 2, Gemini CD, DTP disk sa preko 1500 slika, GIF disk sa preko 6000 GIF sličica i naravno svi ostali CD-i sa slikama u raznim formatima koji su namenjeni PC računarnima.

Branko JEKOVIC

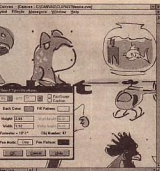
Canvas 3.51 For Windows

Neuspeli pokušaj konkurisanja Corelu

O d kada je računar zakoračio u svet dizajnera, ili je možda bolje reći dizajneri u svet kompjutera, proizvođači softvera su počeli da se utrkuju ko će napraviti bolju aplikaciju za ovu oblast. Dopadalo se to nekoj ili ne CorelDRAW je za sada najsveobuhvatniji program kada je dizajniranje u pitanju.

Canvas se isporučuje na pet 3.5-inčnih disketa i kada se instalira u „punom sastavu“, zauzme nekih 10 MB na hard-disku. Projekte koje radite u njemu možete snimati u njegovom formatu, zatim u standardnim vektorskim oblicima (kao što su DXF i drugi) i u običku bitmapa.

Po svom izgledu i već na prvi pogled Canvas ukazuje da je prebačen sa Macintosha. Alate koje se nalaze na raspolaganju su manje više standardne. Neke od ikonika nakon pritiska nude poveći proji podopjca. Tako na primer moguće je automatski kreirati zvezde, petouglove, „mete“ i slične objekte ili pak izvlačiti paralelne prave i sl. Crtanje krivih moguće je slobodno i u Baziljevom modu, a pored standardnog filo-



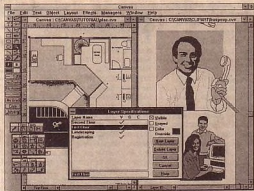
vnanja objekata bojama, Canvas nudi senčenje linijama i već smišljenim rasterima koji bi trebali da oponašaju zalazak sunca (*sunset*) ili nebo (*sky*)... a koliko to čine uspešno ostaje korisniku da proceni.

Kada je rad sa tekstom u pitanju od interesantnijih opcija navedimo vam proveru pravopisa po pravilima engleskog jezika, kao i traženje određenih delova teksta. Po ovim opcijama, kao i po činjenici da uz fontove možete definišati sve moguće stilove (**bold**, *italic*, underline, *strike through*...) može vam se učiniti da je Canvas zgodan i za neke

vrste preloma, ali to je daleko od istine.

Ako se sve uzme u obzir, Canvas je program koji je nešto moćniji od Corela 3.0 jer su neke pojednostiti (lakše generisanje koplikovanih objekata, duhovitiji rad sa tekstom...) bolje urađene, ali zbog svoje brzine (ili sporosti) koja je otprilike jednaka Corelu 5.0. Čini nam se da je program koji je promenio svoje vreme.

Rejla JOVIC



Radio „Svet kompjutera“

- ekskluzivne informacije
- direktna uključenja
- ROM&RAM show
- nagradne igre

Radio „Politika“
105,2 MHz,
utorkom
od 21 do 22 h.
u studiju:
322 4202,
322 1458

Da li je ime najnovijeg arhivera koji je stigao na naše područje zaista skraćena podnaslova – ne znamo. Ali, zato smo sigurni da je protivno vredan pažnje. Nakon Terisra koji je u raznim varijantama odavno ušao u naše domove (a odskoro ga nosimo i sa sobom), Volkova i DOS Navigatora koje mnogi koriste kao zamenu za Norton Commander, sada smo iz Rusije dobili još jedan odličan program.

Zamislite arhiver koji ima prijatan korisnički interfejs, veliki stepen kompresije, veliku brzinu rada, lak je za upotrebu i pre svega vrlo fleksibilan. Sve to je osvajatelj u programu koji zauzima svega 150 KB, a ipak u sebi sadrži najmoćniji program za arhiviranje podataka. RAR-ov izgled nije poput ARJ-a, ZIP-a ili LHA-a (komandni mod), već podseća na Norton Commander. Ovakav izgled omogućava korisniku lakši rad kao i konfigurisanje samog programa. Upotreba RAR-a je krajnje jednostavna.

Arhiver/računar/kompresija	pak.	otpak.	veličina fajla
ARJ 386	6:35	2:20	8.104 KB (9,96 MB)
ARJ DX2	2:10	0:48	8.104 KB (9,96 MB)
ZIP 386	5:35	1:25	6.835 KB (8,48 MB)
ZIP DX2	1:45	0:45	6.835 KB (8,48 MB)
RAR Normal 386	5:48	2:20	6.814 KB (8,57 MB)
RAR Normal DX2	1:52	0:48	6.814 KB (8,57 MB)
RAR Fastest 386	4:06	2:22	6.270 KB (8,12 MB)
RAR Fastest DX2	1:20	0:48	6.270 KB (8,12 MB)
RAR Fast 386	4:30	2:21	6.188 KB (8,04 MB)
RAR Fast DX2	1:27	0:48	6.188 KB (8,04 MB)
RAR Good Compression 386	7:34	2:19	6.098 KB (8,56 MB)
RAR Good Compression DX2	2:40	0:48	6.098 KB (8,56 MB)
RAR Best Compression 386	6:30	2:16	6.096 KB (8,56 MB)
RAR Best Compression DX2	2:47	0:48	6.096 KB (8,56 MB)

RAR Ruski arhiver

zna za svakoga ko se bar jednom susreo sa Norton Commanderom, Volkovom ili DOS Navigatorom. Sve operacije vrše se preko funkcijskih tastera (Help, Wiev, pakovanje selektovanih fajlova...) ili kombinacijom tastera 'Alt' i pojedinih slova ('C' promena boje ekrana, 'D' izbor dražja, 'M' određivanje stepena kompresije, 'P' stavljanje passworda...). RAR takođe ima mogućnosti pravljenja SFX *Self-extracting archive* (archive čiji se svi delovi sami otpakuju jednostavnim startovanjem prvog dela archive koji ima ekstenziju EXE, bez potrebe kucanja komandi tipa *ARJ X -?? ime fajla.ARJ*) iz dela čiju dužinu možete sami definisati, ubacivanje ANSI i ASCII komentara u arhivu i kao jednu od najbitnijih karakteristika – veliku brzinu kopiranja (znatno veću od najčešće korišćenih ARJ-a i ZIP-a).

Izvršili smo uporedni test RAR-a, ARJ-a i ZIP-a na programu Kasparov Gambit koji ima 209 fajlova ukupne dužine 10,334 KB (10,09 MB) na dve konfiguracije

File	Size	Ratio	Time	RAM	Cache
1 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
2 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
3 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
4 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
5 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
6 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
7 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
8 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
9 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
10 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
11 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
12 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
13 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
14 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
15 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
16 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
17 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
18 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
19 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
20 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
21 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
22 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
23 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
24 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
25 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
26 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
27 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
28 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
29 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
30 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
31 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
32 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
33 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
34 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
35 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
36 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
37 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
38 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
39 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
40 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
41 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
42 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
43 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
44 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
45 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
46 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
47 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
48 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
49 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000
50 017.DX2	1000	11,00%	04:11:53	1000	1000

(386DX/33, 4 MB RAM, Conner 250 MB i 924 DX2/66, 8 MB RAM, WD Caviar 420 MB) i rezultate možete videti na tabeli.

Skrećemo pažnju na rezultat RAR Fastest koji je na 386DX izvršio kompresiju za trećinu brže nego ARJ, a na 486 DX2 skoro duplo brže, pri čemu je RAR-ova krajnja archive samo nešto veća od archive koju je napravio ARJ. Rezultati ovog testa ne pokazuju prednost RAR-a u stepenu kompresije, ali uveravamo vas iz iskustva da pojedine fajlove znatno bolje pakuje od direktnih konkurenata ARJ-a i ZIP-a, pri čemu na nivou Best i Good Compression RAR nijednom nije dao slabije rezultate.

Tri najvažnija parametra koje korisnik ocenjuje prilikom izbora programa za arhiviranje su brzina, stepen kompresije i lakoća upotrebe. RAR po našem mišljenju u svim kategorijama „tuče“ svoje konkurente. Ipak, izbor je vaš.

Dragan OGNIJEVIĆ
Goran KRŠMANOVIĆ

The Multimedia Syracuse Language System

Jede li vaša sestra rado sira?

Postoji više metoda za učenje stranih jezika. Za razliku od Olenfordove metode koju je tako slatko ismejavao najveći srpski komediograf svih vremena, profesor i jezički stručnjak američkog Syracuse univerziteta razvili su specifičan sistem učenja, bez klasičnog prevodenja reči. Princip je isti kao kad dete uči maternji jezik – vizuelno prepoznavanje pojmova i memorisanje reči koja mu pripada. Princip se pokazao kao izuzetno koristan, jer učenik potpuno „uranja“ u novi svet stranih reči vezujući ih za slike predmeta.

Ovaj metod iskoristila je francuska firma „Infogrames“ stvorivši na taj način izuzetno zanimljiv multimedijalni projekat čiji je osnovni cilj učenje nekog od sledećih jezika: engleskog, nemačkog, francuskog, španskog i japanskog. Na ovaj način možete potpuno izbeći dosadne lekcije i beskrajne rečničke spiskove, jer je celo učenje svedeno na igru i zabavu.

The Multimedia Syracuse Language System firme „Infogrames“ nalazi se na jednom CD-u i objavljeno je u dve verzije, za decu i odrasle.

„Autobiografija“, B. Nušić

Deže izdanje sadrži 27 logičkih igara pripremljenih tako da se povezivanjem pojmovna ulazi po-

stepeno sve dublje u jezik. Teme su raznovrsne: hrana, ljudi, mesta i transportna sredstva, brojevi i slova, zanimanja, pokustvo i kancelarijski pojmovi. Kroz igru dete dolazi do novih saznanja i lako pamti strane reči.

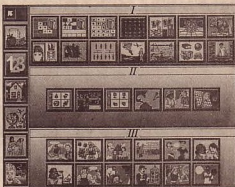
Verzija za odrasle omogućava učenje preko 1000 reči kroz igre i stripove u kojima su prikazane svakodnevnne aktivnosti. Jednostavno odaberete situaciju koja vas interesuje i kroz kadrove, kliktañjem po oblaćima za tekst dolazite do reči i fraza koje se upotrebljavaju u takvim situacijama. Bi-

ranjem „nivoa težine“, rečenice i izrazi će biti manje ili više komplikovani.

Velika prednost The Multimedia Syracuse Language Systema nad časovima, knjigama, audio i video kasetama je potpuna interaktivnost u radu. Minimalna konfiguracija potrebna za ovaj softver je 386 SX, 4 MB RAM-a, SVGA (VGA za dođu verziju), Windows operativni sistem i, naravno, CD-ROM dražja.

Nenad VASOVIĆ

Originalni CD-ROM softver dobili smo od firme „Infogrames“



FoxPro 2.6 for Windows

Windows naslednik cenjenog DOS alata za razvijanje baza podataka

Jedna od popularnih i poznatih DOS aplikacija za pravljenje i upravljanje bazama podataka svakako je FoxPro. Sledeći trend koji je samostalno utemeljio, „Microsoft“ izdaje i Windows verziju ovog paketa, poslednju s oznakom FoxPro 2.6. Značajci da je tržište baza podataka vrlo profitabilno i uvek potrebno. Bill Gates već nekoliko godina iskušava još jednu aplikaciju iste namene, ali s nešto drugačijim pristupom – MS-Access. Od kako je „Microsoft“ kupio i FoxPro, njegova namera je više no jasna – uspostavljanje dominacije nad Windows softverom za baze.

FoxPro je namenjen pravljenju baze podataka: dizajniranja tabela, postavljanju relacija među njima, pravljenju maski za unos, izveštaja, DDE i OLE povezivanja s drugim aplikacijama, radu u mreži; kratko rečeno, svim onim operacijama koje bi trebalo izvršiti nad podacima bilo kakve sadržine (knjiženje poslovanja firme, beleženje rezultata istraživanja i eksperimenata, sve vrste evidencija i niz drugih aktivnosti). Kao takav, FoxPro može se koristiti za interaktivni rad nad bazom (bez napuštanja okruženja), ali i kao generator aplikacije za krajnjeg korisnika, čiji bi rad bio samostalan i nezavisan od izvornog programa. Očito je da se po koncepciji FoxPro ne razlikuje u značajnoj meri od svojih glavnih konkurenata – Borland Paradox i MS-Access.

Kao demonstracija moći paketa, uz FoxPro for Windows 2.6 sledeće nekoliko gotovih baza (Organizer, Catalog Manager, baza za unos filmova kućne videoteka i druge). Vrlo je korisno „istraživati“ ove primere i preuzeti pojedine rutine, pošto vam je celokupni izvorni kod aplikacija na raspolaganju. FoxPro, inače, to-

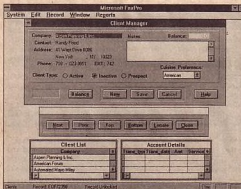
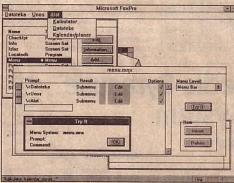
kom pravljenja aplikacije kreira ogroman broj datoteka i čitav konglomerat existencija. Bez odvajanja projekta na kojem radite u poseban

aplikaciju (uključujući i sve podatke) nalaze u jednoj jedinici datoteke.

Jedno od prvih pitanja koje bi postavio iskusni Fox programer jeste vezano za kompatibilnost rasprostranjenih DOS verzija i izdanja za Windows okruženje. Odgovor je više nego jasan – potpuno! Zaista, cela aplikacija sačinjena za jedno okruženje može se bez grešaka kompajlirati i u drugom okruženju. Evidentno je da su negde posebne i naknadne dorade, jer se izgled ekrana (a i drugi elementi) ne može u potpunosti podudariti (u dokumentaciji i HELP-u jasno su označena ova odstupanja).

Korisnička aplikacija tvori se iz više celina: tabela (DBF Table), programa (Program), datoteka (File), indeksa (Index), izveštaja (Report), „nalepnica“ (Label), ekrana (Screen), menija (Menu), upita (Query) i „pogleda“ (View). Rezultat njihovog grupisanja u smisljene celine je pravljenje projekta (Project) koji objedinjuje ove strukture, olakšava snalaženje među modulima i optimizuje proces generisanja programskog koda i njegovog kompajliranja. Tada nastaje aplikacija (Application) koja se može izvršavati pod okriljem FoxPro-a ili kao samostalni EXE program. Aplikacija se izvršava na osnovu programskog koda koji je za sve nabrojane celine vidljiv i podložan izmeni, za razliku od MS-Accessa gde takav kod nije dostupan, već se sve vreme operiše sa formama, upitima, vezama...

Za sve pobrojane celine postoje adekvatni editori. Recimo, prilikom pravljenja maske za unos koristi se



Screen Editor (nalikuje Paintbrushu koji sleduje iz Windows, kojim se postavljaju svi elementi maske (list bar, combo bar, buttons, OLE object...)). Na raspolaganje je i „zarobljivač“ (Wizard) koji za tili čas pravi efektne maske (sa odgovarajućim poljima i vezama iz tabele, već zavisi od njene prirode). Može se uneti i „ručno“ pisan programski kod koji bi se aktivirao prilikom nekog događaja (rečimo, pritičkom na OK taster maske). Da bi se ovakav ekran mogao „izvšiti“, odnosno preotčiti i u upotrebljiv oblik, mora se generisati programski kod naredbom Generate, a zatim i kompajlirati naredbom Compile. Ovakav automatizovani način rada (putem Wizarda i Screen Editora), koji znatno štedi vre-

me, nipošto nije nužan, tako da je i samostalno pisanje koda prihvatljivo rešenje (za napomenu da se iz koda ne može dobiti ekran, niti bilo koja druga celina, pogodna za korišćenje u ekranškom ili slicnom editoru, već se može samo izvršiti). Sem spomenutog editora maske, postoje editor za rad praviljenje menija, izveštaja, labela, uplata i drugih celina.

FuzPro sadrži Wizard (automatizovane rutine) za pravljenje tabela, uplata, ekrana (masks), izveštaja, labela i vršenje povezivanja sa nekim procesorom teksta putem Mail Merge opcije (rečimo, radi štampanja većeg broja isovetnih dokumenata sa različitim imenom primaoca koje se preuzima iz baze FaxPro).

S korisničke strane, podudarnost FaxPro i MS-Access je vrlo velika (rečimo, Wizardi su gotovo identični). Ipak, „način razmišljanja“ se dosta razlikuje prilikom razvijanja MS-Access i FaxPro aplikacije. Pažljivi analitičari tvrde da je sasvim moguće stapanje ova dva paketa (im „Microsoft“ urvidi da bi time imao veću zaradu nego plasirajući svaki ponosac. Izbor bile kojeg od ova dva vrhovna predstavlja, bez pretenzija, dobar izbor. Treba imati u vidu tradiciju FaxPro i postojanost DOS verzije, kao i činjenicu da na ovom prostoru veliki broj računara nije dovoljno snažan kako bi se na njima uopšte pokrenuo Windows, za početak.

Ivan OBROVAČKI

„Norton Commander“

Za amigiste kojima se Directory Opus ne sviđa...

Da li se neko još uvek seća programa CLIMATE? On je bio prvi u nizu programa koji su oslobađali korisnika od kuckanja po shellovima. Zatim su došli razni Directory i File Masteri da bi se cela priča završila na nekrusnisanom kralju Directory Opusu. Ljubitelji ovih programa danas idu čak dotele da sve operacije sa diskom i fajlovima obavljaju iz Dopusa tako da su mnogi od njih i zaboravili kako izgleda Amigin Shell.

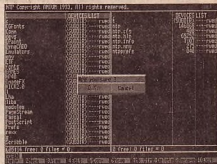
Na PC su od ranijih dana ove mašine postojala dva dobra programa za rad sa fajlovima: Norton Commander i PC Tools. Danas su u upotrebi njihove verzije sa oznakama 8.0 i 9.0 i samo naklonost korisnika prema jednom od ova dva program odlučuje koji će se nalaziti na disku. Jedan od ljubitelja Norton Commandera je i Patrick Suscansky (Slovačka), autor verzije ovog programa za Amigu. Zvanično program se zove NTP i veoma je verna kopija PC originala.

Po startovanju programa ugledaćete dobro poznati ekran (naravno onima koji su ovaj program već videli u originalnoj verziji) podeljen na dva prozora za direktorijume i naravno sve to u dobro poznatoj plavoj boji. U donje dve linije se nalaze prompt i trenutna značenja fun-

kcjskih tastera. Dakle, sve izgleda isto kao i na originalu. Da direktorijumi nisu duži za par linija (zbog Amigine rezolucije ona prikazuje više od 24 linije po ekranu) gotovo da biste pomislili da je uključen PC-Task i na njemu startovan originalni MC.

Prve razlike uočićete kada odete u menije. Meniji su bogatiji i drugačije raspoređeni nego na MC. Pored uobičajenih opcija za rad sa fajlovima dodate su i opcije vezane za Amigine specifičnosti: puštanje modula, prikazivanje IFF slika... Od specijalitera MC-a tu su: prikazivanje stabla direktorijuma, enkriptacija fajlova, kalkulator, opis broja greške DOS-a... Pritiskom na help taster dobićete hipertext help sistem koji će vam ponuditi sve potrebne informacije o NTP-u ali samo ukoliko dobro vladate slovačkim.

Posebnu pažnju izazivaju opcije iz menija Preferences. Moguće je iz ovog menija selektovati color ili monochromatski režim. Ukoliko se odlučite za ovaj drugi (valjda da gledate



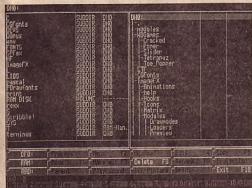
ba još napomenuti da važe i tasteri sa PC-a, poput toga da Ins služi za označavanje fajlova (jedino što se taj taster na Amigi nalazi samo na numeričkoj tastaturi) ili da Tab služi za menjanje aktivnog prozora. Takođe nemojte zaboraviti da je esc magični taster na PC-ju, pa tako i na NTP-u i služi za prekid svih trenutno izabranih opcija (npr. editor) i vraćanje na radni ekran.

NTP se može podesiti i preko konfiguracionog fajla (ntp.cfg). Taj fajl je ASCII tipa i u njemu je moguće definisati da NTP prepoznaje određeni tip fajla i da ime tog fajla predstavlja kao argument nekome drugom programu. Na ovaj način je urađena podrška za gif slike, iha i još neke programe. Što se tiče tačne sintakse nadam se da će vam biti dovoljan primer konfiguracionog fajla koji stiče uz program a možda se snađete i u helpu.

Drugi fajl koji ima smisla editovati je ntp.mnu (ponovo ASCII tekst). U njemu su definisana polja menija koji se dobija pritiskom na taster F2. Oba ova fajla treba da se nalaze u direktorijumu koji je asajnovan pod imenom ntp da bi NTP mogao da ih pročita.

Opšti utisak o programu je da je vrlo upotrebljiv. Međutim veoma je primetno da je pravljen po konceptu koji odgovara jednaprogramskoj mašini, da je zamišljen za rad u tekst modu i da ne podržava većinu mogućnosti Amiginog operativnog sistema (naravno ako se radi o verzijama 3.x). Možda sve ovo i ne bi toliko smetalo da već nismo videli Dopus. Sa konja na magarca retko ko prelazi.

Dušan DINGARAC



386 DX-40MHz	VLB 486 DX-40/50 !!	VLB 486DX2-66MHz
RAM 2Mb, 128Kb KEŠ FD 1.44 Mb HD 260 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

DISKOVİ	HD 260 Mb / 420 Mb 12ms	360 / 440
	HD 560 Mb 12ms	540
KARTICE	HD 1080 Mb 9ms SCSI, CONNER	1340
	FD 1.2Mb / FD 1.44Mb	110 / 80
SVGA	CD ROM DOUBLE SPEED, MITSUMI	300
	DAT STREAMER 2Gb / 4Gb TURBO 88Mb/min SCSI, CONNER	1650 / 2450
RAZNO	16 bit IDE / 32 bit VLB IDE	40 / 60
	32 bit VLB, PCI SCSI / SA 128 Kb KEŠ-a	280 / 400
PRINTERI	ETHERNET 16 bit NE2000 / 32 bit VLB, PCI	90 / 290
	INT.FAX MODEM 14400 - MNP5 HARD	260
POČE	EXT.FAX MODEM 14400 - MNP5 HARD.	360
	SOUND BLASTER PROLINK 16bit STEREO, ZVUC, SLUŠ, MIC.	280
MEMORIJE	SVGA MONO 14" 1024x768	290
	SVGA KOLOR 14" 1024x768 / LOW RAD.	590 / +40
MIŠ	SVGA KOLOR 15" / 17" 1280x1024 RAVAN EKTRAN LOW RAD.	940 / 1890
	TRIDENT 512Kb / CIRRUS 1Mb WINDOWS AKCELERATOR	90 / 160
MIŠ	32 bit VLB 53-1Mb / PCI ALPINE 5434-1Mb	190 / 280
	VIDEO BLASTER PROLINK, TUNER, 1Mb	650
MIŠ	386 DX-40 MHz / 486 DLC-40 MHz, 128Kb KEŠ, 2xVLB	200 / 280
	486 DX-40 MHz, 256Kb KEŠ, 3xVLB	450
MIŠ	486 DX2-66 MHz, 256Kb KEŠ, 3xVLB	650
	486 DX4-100 MHz, 256Kb KEŠ (3xVLB + 3xPCI)	1250
MIŠ	PENTIUM 60 MHz, 512Kb KEŠ (3xVLB + 3xPCI)	1400
	PENTIUM 90 MHz, 512Kb KEŠ (3xVLB + 3xPCI)	2150
MIŠ	LASER HP IV-L 300x300	1800
	LASER HP IV-PLUS 600x600 / RAM 4Mb	3450 / 300
MIŠ	A4 EPSON LQ 100 / LQ 570 - 24 PINA	520 / 840
	A3 EPSON FX 1170 / LQ 1070 - 24 PINA	1150 / 1250
MIŠ	MEMORIJE SIMM 1Mb / 4Mb	75 / 250
	MEMORIJE 64bit SIMM 4Mb / 16Mb	300 / 1000
MIŠ	KOPROCESOR 387DX / 487DLC - 40MHz	80
	MINI TOWER + 200W	140
MIŠ	TASTATURA / SA KLIKOM	60 / 90
	MIŠ - GENIUS SA PODMATAČEM	30
MIŠ	SKANER GENIUS - 800 DPI MONO / KOLOR	260 / 750
	SKANER GENIUS KOLOR A4 - 1200 DPI / 2400 DPI	2200 / 3300

VLB 486DLC-40 1950
 4Mb, HD 260Mb, FD 1.44Mb, KOLOR, VGA512, MIŠ

VLB 486DX4-100 !!!	VLB PENTIUM 60MHz	PCI PENTIUM 90MHz
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 8Mb-64bit, 512Kb KEŠ FD 1.2 Mb+1.44 Mb HD 560 Mb 12ms 32bit VLB IDE 32bit VLB SVGA 1Mb 14" SVGA KOLOR MONITOR MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ	RAM 8Mb-64bit, 512Kb KEŠ FD 1.2 Mb+1.44 Mb HD 560 Mb 12ms 32bit PCI IDE 32bit PCI SVGA 1Mb 14" SVGA KOLOR MONITOR MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

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

TEL: 011/332-607	PREDUZEĆE	11000 BEOGRAD
FAX: 011/345-126	ŠUTLIĆ	Kosovska 32, I sprat
	&	DECEMBAR 94.
	MIKRO DIZAJN	

A HARD DAY'S NIGHT

Jedan od prvih pokušaja da se celovečernji igrani film smesti na CD jeste *A Hard Day's Night* sa legendarnim Beatlesima. Ovo vrhunski urađeno CD izdavanje obiluje dodatnim cakama (pored filma): biografije protagonista i autora, istorijskog grupe, fotografije, originalni dijalozi (skripti), intervjui... Upravljanje projekcijom moguće je na više načina - klasičnim komandama kao kod kućnih

VHS uređaja, „skikanjem“ po scenama, ili muzičkim numerama (praktično gledanje samo „spotova“). Tu je i tako zvani trailer - petominutna verzija filma, odnosno reklama kao one koje gledate u bioskopu, pre filma. Premda prozor u kojem teče film ne zauzima ceo ekran, ovo je svakako odličan primer neosporne prednosti CD-ROM filmova nad kasetnim video izdanjima. (rv)



U.S. AIR FORCE AIRCRAFT

Prave ljubitelji aviona sigurno će obradovati ovo CD izdanje American MPC Research-a. Reč je o biblioteci od preko 500 digitalizovanih fotografija savremenih američkih vojnih letelica. Sadržaj ovog diska pokriva sve od Fantoma F4 i Lockheedea 106 iz kasnih pedesetih, preko danas standardnih lovaca F14, F15, F16, F18, špijunskih letelica (npr. SR71 ili U2), do najnovijih aviona „nevidljivih“ za radar, B2 i F117.



Biblioteka je vrlo pregledna, s obzirom da su avioni podeljeni u kategorije: bombarderi, lovci, izviđački, transportni, itd. Mnoge letelice koje postoje u više varijanti možete naći u nekoliko kategorija, zavisno od namene varijante. Svaki avion je pokriven sa jednom

do dvadesetak fotografija, zavisno od pristupačnosti. Svaka fotografija nosi komentar (digitalizovani glas, a možete ga dobiti i kao ispisani tekst), tako da se kod aviona pokrivenih većim brojem fotografija sklupa detaljnija priča o performansama i upotrebi, uz zanimljive detalje. Eto prilike da uvećate svoju kolekciju (ukoliko je pravite) autentičnih snimaka (rezolucija 640 x 480) vojnih aviona. (sv)

MICROSOFT GOLF

Do sada najbolje napravljene simulacije golfa, *Links* i *Links 386 Pro*, stigle su nam iz softverske firme „Access“. Kada je „Microsoft“ rešio da korisnicima Windows operativnog sistema omogući ugodaj udaranja loptice širom velikih travnatih terena, odlučeno je da se ne eksperimentiše sa potpuno novim projektom. Izbor je pao na Links i u saradnji sa „Accessom“ napravljena je verzija koja pored odlične grafike i celokupnog tehničkog izvođenja igre ima i par prednosti Windowsa (više otvorenih prozora u isto vreme). Microsoft Golf na CD-u zauzima nešto preko 100 MB, a isto toliko slobodnog prostora biće vam potrebno na hard disku ukoliko budete želeli kompletnu instalaciju. Ipak, za štedljivije je omogaćena skraćena instalacija koja zauzima svega 5 MB, pri čemu se igra izvodi sa CD-a. Od novih opcija ističemo *Fly By* koja predstavlja „let“ kamere od mesta početnog udarca do rupe i *Tip* koja predstavlja animaciju saveta igrača golfa. Igra radi već na 386SX sa 4 MB RAM-a, a u zavisnosti od grafičke kartice gledaćete 16 ili 256 boja. (gt)



Rubriku realizujemo na osnovu komplek-disk izdanja i CD-ROM jedinice iz cedeteke „T. M. Comp“ (Makedonska 25, Beograd, tel. 3927-136)

QuarkXPress

Grafičko oblikovanje i priprema
za štampu

Autor: Patrick W. Fellers; prevod: Milica Kostić;
izdavač: Mikro knjiga, Beograd;
obim: 380 stranica

Originalna knjiga o QuarkXPressu izašla je u izdanju Sybexa iz San Franciska, sada već stalnog partnera poznatog beogradskog izdavača kompjuterske literature. U ovoj knjizi autor Patrick W. Fellers je objašnjavao tako kompleksnog softvera kao što je Quark pristupio na najbolji mogući način izlažući materiju onim redom kojim bi se korisnik i samostalno upoznao sa programom. Tako je omogućeno da oni koji već nešto

u kraju knjige (na ukupno četiri stranice) sa kompletnim popiskom kombinacija tastera za brze pristup većini Quarkovih opcija. Dole potpisano, kao velikom ljubitelju QuarkXPressa, ovaako nešto je veoma nedostajalo - da je ova knjiga bila ranije na raspolaganju ne bi morao da sa tim izvlači iz *Help* kompletni spisak *hot-key* kombinacija.

Dobar običaj kolega iz Mikro knjige je što ne izbacuju izdanja kao na pokretnoj traci samo da bi ih bilo što više, već svaki knjizi posvete dovoljno truda i vremena da bi zalista ličila na nešto i koristila čitaocima. I ovo izdanje Mikro knjige izgleda zalista „svet-ski“ - počev od kvaliteta štampe i papira, proloma stranica, pa do izgleda upotrebljenih fotografija, odnosno „sknutih“ ekrana iz programa. Prevod Milice Kostić je korektan, sa terminologijom koja je možda i prihvatljivija početnicima nego što je to slučaj sa tekstovima na našim stranicama, na primer.

Međutim, nesrećna okolnost je što se u slučaju knjiga koje se bave programima često dogodi



znaju o datoj materiji jednostavno pristupe čitanju knjige od onog poglavlja koje sadrži nove informacije za njih.

Značajan razlog za korišćenje uputstva za program je što se neke mogućnosti programa jednostavno ne mogu saznati prostim „provajljanjem“. Fellersova knjiga puna je takvih informacija, kako u samom tekstu knjige, tako i u dodatku pod nazivom „Biblioteka QuarkXPressa“ gde su objašnjeni svi elementi ekrana i svi pomoćni prozori. Posebno je koristan dodatak na početku

da nove verzije softvera izadu pre nego što je gotova knjiga o prethodnoj verziji. Tako se recimo ova knjiga o QuarkXPressu bavi verzijom 3.1x, a već nekoliko meseci postoji i verzija 3.3, što znači da u roku mesec-dva možemo očekivati i sledeću verziju ovog paketa.

Srećom, dobra knjiga po definiciji sadrži i informacije koje su trajnog karaktera, a korisnici će ih nekoliko opcija koje stizu u novoj verziji programa moći da upoznaju i sami.

T. STANČEVIĆ

Rezervisano za neplivače (8)

Ko je razbio prozor?

Način komunikacije korisnika sa računarem unosenjem DOS komandi suvereno je via-doma osamdesetih godina na PC računari. Iako logičan i brz, ovaj način se nije mnogo dopao korisnicima koji nisu želeli mnogo da znaju o kompjuteru, ali su želeli da iskoriste njegove prednosti.

Sve jače mašine i sve zainteresovaniji korisnici zahtevali su demistifikaciju rada na računaru i promenu stava prema korisniku. Novi načini komunikacije pojavili su se kod proizvođača manje ogrezlihi u standardu, pa su korisnici koji su se opredelili za Macintosh, Atari ili Amigu prvi počeli da se sepure sa ljubaznim i veselijim korisničkim interfejsima sa mnogo sličica, boja, miševa i poruka.

Šta je, u stvari, to što je nedostajalo MS DOS-u? U osnovi, problem se svodio na dve stvari: nemogućnost da se pokrene više programa istovremeno i nedostatak ljubazne i prijatne okoline za rad, koja podrazumeva grafički interfejs i upravljanje mišem. Međutim, trideset do pedeset miliona računara sa jačim procesorom i šarenim grafičkim karticama DOS-a je na nešto više od MS DOS-a. Rešenje je predstavljao novi grafički interfejs nazvan *Windows* (engl. prozor) o čijoj efikasnosti se suda, posle nekoliko godina intenzivnog korišćenja, zbijaju razne šale, počev od one *Windows - za žude koji se boje brane*, preko toga da je *Windows 3.1: 15-megabyte multimedia Solitaire game*, pa do preporuke: *Double your*

drive space! Delete Windows! To, inače, upotrebni nije tako loš operativni sistem i mnogo je razumljiviji a često i lakši za korišćenje od DOS-a.

U početku nije pravljen kao samostalan operativni sistem, već je predstavljao nadgradnju DOS-a osposobljenu pruži što veći komfor pri korišćenju računara, sa svim onim pomagalicama koja su poslednjih godina postala standard: jasnim grafičkim simbolima, višenamenskim prozorima sa pogledom na pojedine segmente programa i korišćenjem miša - nezabavljaznog pomagala u komunikaciji sa računarem. Danas, *Windows* postaje operativni sistem potpuno ravnoprecavan DOS-u i predivljeno je da bude aktiviran odmah po uključivanju računara, kao što je sada slučaj sa DOS-om. Dakle, umesto kućanja komande *WIN* iz DOS-a, što je sadašnji način pozivanja ovog operativnog sistema, uključivanjem kompjutera odmah će se pred vašim očima pojaviti asketski dizajniran i estetski doteran ekran Microsoft *Windowsa*.

Danas na meniju

Objasnimo elemente ekrana sadašnjeg *Windowsa* (vidi sliku). Pre svega, pomeranje po elementima ekrana, selektivno i aktiviranje programa obavlja se putem pointera kojim se upravlja pomoću miša (može se koristiti i tastatura, ali time rad nije ni uopšte elegantan i lak kao sa mišem). Pointer u svom osnovnom obliku ima izgled

Restore	
Move	
Minimize	
Maximize	
Close	Ctrl+F4
Next	Ctrl+F6

bela strelica usmerene gore-levo **↖**. U zavisnosti od programa koji se koristi i elementa ekrana nad kojim se nalazi, pointer će bit predstavljati različitim slikama. Recimo, kada izaberete i aktivirate neku aplikaciju, pointer će se pretvoriti u mali pešani sat, aludirajući da je potrebno sačekati izvesno vreme (nekoliko sekundi) dok se program učita i bude spreman da primi vaše dalje komande. U različitim situacijama biće predstavljati različitim vrstama strelica, u zavisnosti od funkcije koja se tada može obaviti. Kada je pointer u svom osnovnom obliku i nalazi se nad nekim elementom ekrana sa kojim želite da radite, pritisnite jednom levo dugme miša da biste selektovali taj element (kao što se to ispravno učinili, pretvorivši se u negativ) i tako dali kompjuteru do znanja sa čime želite da nešto uradite. Stedeća komanda koju budete zadali primeniće se na selektovani element. Ako ste se u međuvremenu predomislili, morate biti pažljivi i kompjuteru naznačiti novu selekciju (sadašnja generacija kompjutera još uvek ne može da čita misli ljudskog korisnika, ne verujte u sve što vidite u filmovima).

Glavni prozor, **Program Manager**, obezbeđuje pogled na sve Windows aplikacije i sistemske funkcije. Njegovi karakteristični elementi uglavnom su zajednički za sve prozore, odnosno aplikacije. U levom uglu vrha ekrana je kvadratić pod nazivom Control Box. Njegovim aktiviranjem dobija se tzv. pull-down meni sa nekoliko mogućnosti, koje služe uglavnom za lakši rad preko tastature:

- **Size** menja dimenzije označenog prozora. Pointer dobija izgled četiri strelice **+**. Pritisakanjem jedne od kurzoških strelica sa tastature pointer se pomera na odgovarajuću ivicu prozora; ponovo menja oblik **+** i naknadnim pritiskom na strelicu jednog od smerova izabranog pravca pomera ivicu prozora na jednu ili drugu stranu. Upotrebom miša dovoljno je samo dovesti pointer na željenu ivicu, pritisnuti i držati

pritisnuto levo dugme i pomerati miša u željenoj smeru. Ako pointer dovedete na ugao prozora, moguće je istovremeno menjati i uspravnu i vodoravnu ivicu.

- **Move** omogućuje pomeranje pozicije selektovanog prozora. Pointer će ponovo dobiti oblik **+**, i pritiskom na neku od kurzoških strelica prozor se pomera po ekranu. Da biste istu operaciju obavili mišem potrebno je kliknuti bilo gde na traku u sredini vrha prozora na kojoj je ispisano ime prozora, držati pritisnuto levo dugme i pomerati miša. Prozor će dugme to pomeranje.

- **Maximize** otvara selektovani prozor preko celog ekrana. Mišem se ta funkcija postiže kliktanjem na trougao **▾** u gornjem desnom uglu prozora.

- **Minimize** zatvara selektovani prozor. Zatvoreni prozor biće prikazan ikonom u donjem levom uglu ekrana, odakle se može pozvati (otvoriti) u svakom trenutku. Ako se zatvara više prozora, biće ređani na dno ekrana slevo nadesno. Ova operacija se mišem obavlja tako što kliknete na trougao **▾** u gornjem desnom uglu prozora.

- **Restore** vraća selektovani minimalizirani prozor u njegovo prvobitno stanje - na poziciju i u dimenzijama koje su mu date prilikom poslednje promene. Ako želite da to obavite mišem, treba da kliknete dvaput na ikonu kojom je prikazan minimizirani prozor, ili da u gornjem desnom uglu maksimiziranog ekrana izaberete novonastali simbol **◀**. U slučaju dvostrukog kliktanja mišem na ikonu, potrebno je tu operaciju izvesti brzo. Prvim kliktanjem se ikona selektu-



Instruktor plivanja NENAD VASOVIĆ

je, kao i obično, a drugim se aktivira komanda Restore.

- **Close** je prekid aktivnosti selektovanog prozora. U slučaju programa, to znači prekid rada. U slučaju fajla sa kojim se radi (slika, tekst) to će predstavljati zatvaranje samo tog fajla, ali program ostaje aktivan. Ako dvaput brzo kliknete mišem na Control Box izabavite prozor, učinak će biti isti.

- **Next (Switch To)** opcija omogućava prelazak na drugi prozor, odnosno izvršavanje drugog programa. Kad koristite miš, operacija se obavlja daleko jednostavnije - samo kliknete na željeni prozor.

I šta s tim?

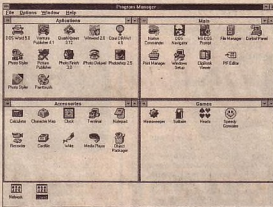
Osnovni Windows sadrži i nekoliko programčića koji koriste sve prednosti grafičke okoline: program za obradu teksta **Write**; za crtanje **Paintbrush**, komunikaciju, malu bazu podataka **Cardfile** i kalkulator po izboru - najjednostavniji ili onaj sa mnogo matemati-

čkih i programerskih funkcija. **File Manager** obezbeđuje brz i lak rad sa datotekama, njihovo kopiranje, brisanje, premeštanje. Na raspolaganju su i standardna pomagala kao što je kalendar, sat, beležnica, a i dve igre: **Solitaire** (pasijans) i **Minesweeper** (logička igra sa minskim poljem). Moguće je, svakako, pokrenuti i bilo koji drugi program, kao i pod normalnim DOS-om.

Izlazak iz aplikacije i preklapanje vrši se u slučaju „ne-Windows“ aplikacija vrši se kombinacijom tastera „Alt+Tab“, nakon čega se vraćate u Windows i možete da birate novu aktivnu aplikaciju. Pored aplikacije koju gledate, u potaji može čekati još nekoliko programa. Da li vam je to zalista potrebno, procenite sami. U svakom slučaju, korisno je znati da i tako nešto možete.

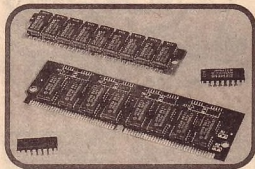
„Najslabiji“ sistem na kome se Windows može koristiti je AT kompatibilni računar sa 640 KB RAM-a i, naravno, hard diskom. Da bi se Windows instalirao u zaštićenom (Protected) modu morate imati najmanje 1 MB RAM-a, a za sve prednosti 386 verzije preporučuje se najmanje 2 MB. Takozvani **Setup** program za postavljanje sistema je inteligentan, sam prepoznaje okruženje i ne postavlja suvišna pitanja.

I pored svega navedenog, još uvek ne znate kako da startujete neki program, odnosno aplikaciju. O tome - dogo-dine...

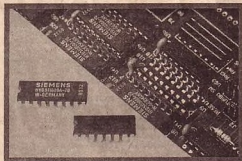


ROM & RAM u epizodi:

RAM šire u lice se ljube



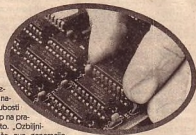
1. Ove sitnice na slici obično vrede više nego vaš centralni procesor. Ako kod vas nije tako onda možete i vi da se slikate sa svojim procesorom kao mi sa memorijom.



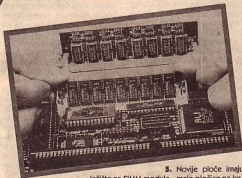
2. Ako imate najstarije ploče za koje ste, ko zna zašto, sentimentalno vezani onda memoriju proširujete običnim memorijskim čipovima. Manji čip ima 256 Kbita, a veći 1 Mbit.



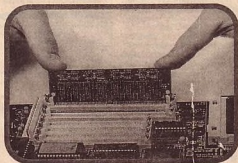
3. Ako imate AT ili 386 SX sa 16-bitnim adresiranjem svako vaše proširenje moraćete da ima bar 18 čipova da bi radilo. Šesnaest bita čini podatak a dodatna dva se koriste za paritetsku kontrolu svakog bajta.



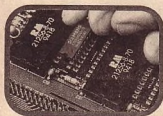
4. Potrebno je, naravno, ubosti pravi čip na pravo mesto. „Ozbiljnije“ ploče ove generacije imale su podnožja i za jedne i za druge čipove kao ova na slici.



5. Novije ploče imaju ležišta za SIMM module - male pločice na kojima su zamjenjeni čipovi. Obično se koriste kod 386DX i novijih ploča pa vam je za proširenje potrebno četiri SIMM-a.

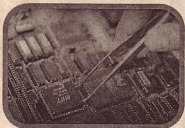
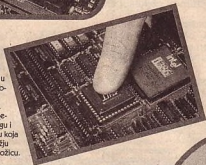


6. Najnovija generacija ploča ima podnožja za HD SIMM-ove koji već na svakoj adresi imaju 32 bita pa je za proširenje dovoljan jedan HD SIMM izuzev kod Pentiuma koji je 64-bitni procesor pa su potrebna po dva HD SIMM-a ili najnovija generacija dvostranih HD SIMM-ova.



7. Grafičke kartice obično se proširuju čipovima. Potrebno je samo paziti da se zarez na čipu poklopi sa zarezom na podnožju na šta nam ukazuje i sigurna ruka „kasapina sa Nove Galenike“.

8. Matematički koprocesor ne može da se podvede pod memoriju ali spada u ona proširenja koja lako možete i sami da obavite. Pokušajte da izbegnete sirovu snagu i pazite na tačkicu koja na čipu i podnožju označava prvu nožicu.



9. Za oslobađanje od istog potrebno je ipak upotrebiti malo alata inače je kvičanje nožica neizbežno. Iako to vama više neće smetati pričine mnogo muke onome ko bude poželeo ponovo da instalira isti koprocesor.



12. Dok naš stručnjak pažljivo spušta karticu u njeno ležište napomenimo da se „he-pe-čet-r-pe“ i sve ostale četvorke proširuju običnim HD SIMM-ovima. Pri tome ne vredi da ubacujete dvostrane HD SIMM-ove jer će HP iskoristiti samo pola njihovog kapaciteta.

13. Na kraju ostaje samo pokušaj da se Gaša proširi do kapaciteta Smaje. Preporučuje se sendvič sa lignjama iz „Sumatovca“.



10. Najrasprostranjeniji leserski štampači HP serije II i III proširuju se posebnom karticom do koje se dolazi prethodnim odvrtanjem nekoliko desetina šrafova (pesničko preterivanje).



Pripremili Voja GAŠIĆ i Emin SHAJIĆ
Snimio Nebojša BABIĆ

Specijalizovani pasusi

Neki pasusi imaju posebnu ulogu, naročito ako tekst nešto izlaže ili raspravlja. Svrha specijalizovanih pasusa je da čitaocu olakšaju snalaženje u tekstu

Piše DUŠKO SAVIĆ

Pasusi za prikaz sadržaja

Ovi pasusi daju čitaocu kratak prikaz ili pregled materijala koji će biti izložen. Takvi pasusi obično se nalaze na početku izveštaja, poglavlja u knjizi ili glavnog dela nekog dugackog dokumenta. Evo primera jednog takvog pasusa:

"Ima mnogo vrsta štampača. Pošto prvo ukratko pogledamo elemente kvaliteta štampača, prikazaćemo konvencionalne pristupe i dati neke primedbe o upotrebi. Zatim ćemo opisati komplikovanije naprave, kao što su laserski štampači. Grupni prikaz i poredenje osobina su na samom kraju ovog poglavlja."

Ovakvi pasusi mnogo pomažu čitaocu, naročito na početku dugackog tehničkog ili informativnog štiva. Ostavljaju utisak dodatnog sadržaja i daju čitaocu kontekst u okviru kojeg će dalje primati informacije.

Sumarni pasusi

U dugačkom ili komplikovanom dokumentu možete lako pomoći da razume i zapamti glavne ideje tako što ćete ih sumirati na određenim "strateškim" tačkama. Sumarni pasus skoro obavezno mora urediti pošto završite opis nekog teškog pojma ili na kraju poglavlja. Sumarni pasusi na kraju poglavlja suštinski unapređuju čitačovo znanje. Evo kako bi moglo izgledati poglavje priručnika za DOS:

"Ovaj kratak uvod u DOS je uveo nekoliko novih pojmova i izraza. Najvažniji su:

- Računarski sistem mora imati i hardver (oprema) i softver (programe).
- DOS (Disk Operativni Sistem) koordinira dejstvo celog računarskog sistema.
- Datoteka je skup povezanih informacija na disku. Najveći deo rada sa računarom otpada na rad sa datotekama.

- Sem što izvršava aplikativne programe, DOS je moćno oruđe i sam za sebe.

Sledeće poglavje bavi se tastaturom."

Primitimo da je sumarni pasus na kraju poglavlja poslužio i kao prelaz ka sledećem poglavju.

Prelazni pasusi

Ako prelazite sa jednog važnog dela teksta na drugi, prelaz može biti toliko važan da zasluži sopstveni pasus. Na primer:

"Ovo su bili najčešći problemi koji se javljaju u numeričkoj praksi. Ipak, za problem nestajanja značajnih cifara postoje tipična

rešenja. Sledeće poglavje bavi se teorijskom podlogom numeričkog rešavanja jednačina matematičke fizike."

Uvod i zaključak

Pošto smo opisali najčešće vrste pasusa, možemo se pozabaviti sa dva najvažnija pasusa: uvodom i zaključkom. Oni mogu biti najteže delovi pisanog rada, a često su i najvažniji. Uvod odlučuje da li čitalac nastavlja da čita tekst ili ne; da li kupac u knjižari kupuje knjigu ili ne; zato nije čudno što pisci bestselera posebnu pažnju poklanjaju prvim rečenicama, a makar roman imao i hiljadu strana. Slično, kraj može potpuno izmeniti čitačovo shvatanje celog pročitanog teksta. Preporučljivo je ove delove dokumenta pisati na kraju, kad već znate šta glavnina teksta kaže (ili ne kaže). Kada pišete uvod ili zaključak obavezno na ekran pozovite tezu i cilj dokumenta. Pokušajte da ispišete nekoliko alternativa i čuvajte ih na kraju teksta ili u posebnoj datoteci sa nazivom „ALTERNATIVE".

Slede praktični saveti za pisanje uvoda i zaključka.

Uvod

- Početak dokumenta može imati više namena:
 - da privuče i održi čitačovu pažnju,
 - da uspostavi kontakt sa čitaocem,
 - predstavi temu dela,
 - izloži tezu (lako se to može izvesti i drugde)
 - objasni ili ograniči tezu (može i oboje)
 - odredi osnovne za obradnu materijal
 - razjasni na koji način ste vi autoritet za datu oblast
- uvede u opšti ton i pristup teksta
- označi organizacionu šemu dokumenta
- naznači vrednost informacija koje će se dobiti čitanjem teksta
- objasni metodologiju, pretpostavke i modele koji se koriste u tekstu
- definiše pojmove.

PC Program d.o.o. pokreće nove edicije:

- A) Astrološke sveske: 1-19) Znak i horoskop za 95. godinu (za svaki znak posebna sveska); 13) Etemeride za Lilit za 20. vek; 14) Lilit - planeta straha i radosti; 15) Stepeni zodijaka; 16) Mali aspekti; 17) Kuće u astrologiji; 18) Uvod u horoskopske odnose; 19) Horoskop SR Jugoslavije
- B) Programerske sveske: 1) Računarska grafika na Turbo Pascalu; 2) Uvod u C++;
- 3) Uvod u Smalltalk/V; 4) Objektno programiranje na Turbo Pascalu
- C) Korisničke sveske: 1) Kako pisati na računaru; 2) Uvod u Word for Windows 6.0
- D) Matematičke sveske: 1) Ispitivanje funkcija; 2) Izvodi; 3) Integrali

Sveske su formata A5, po 39 strane svaka. Cena pojedinačne sveske je 5 dinara. Promocija na Zrnskom vešeru, ulaz Hala II Beogradskog sajma, 16-29 decembar 1994. Naručivanje pouzdom na telefon (011) 463-296.

Ne moraju svi nabrojani elementi biti prisutni u uvodu. Što je duži tekst, to je i uvod duži. U knjizi, uobičajeno je uvodno poglavje, dok su u pismu jedna ili dve rečenice sasvim dovoljne. Za formalne dokumente, npr. izveštaje i predloge, obično postoje precizno definisane vrste uvoda. Članak u novinama zahteva jasnoću, kratku i živahnju anegdodu, citat, opis, neobične činjenice, senzacionalne detalje - bilo što što može da veže čitačovu pažnju. Naučni rad može početi prikazom postojeće literature u celosti, dok će prikaz filma ili pozorišne predstave početi baš opisom dela o kojem se piše.

Metodi razvoja sugerišu i vrstu uvoda: proces: opšti prikaz procesa pre nego predete na konkretne detalje;

problem/rešenje: prikaz problema i obećanje o rešenju

klasifikacija: naznači principe klasifikacije, broj tipova ili cilj klasifikacije

uzroko/posledica: opisati predistoriju pojave, skicirati trenutnu situaciju ili nešto predvideti

definicija: objasniti zašto je definicija potrebna

rasprava: objasniti kontekst rasprave, zauzeti nepopustljiv stav ili citirati protivnika sa ciljem da ga demontira.

Možete početi i sa retoričkim pitanjem, vicem ili drugim oblikom humora, sa paradoksom, dramatskom situacijom, stilskom figurom, činjenicama i brojevima. Bitno je da je početak skladan ostatku teksta: bitno je očuvati jedinstvo tona, forme i tipa dokumenta.

Evo tipičnih grešaka u pisanju uvoda. Izbegavajte uvod od jedne ili dve rečenice ako je tekst loše duži. Ako su ostali pasusi prosečne dužine (za tu vrstu teksta), onda uvodni pasusi ne bi trebalo da odskakuju. Izbegavajte i suprotnost: panoramski prikaz. Takav uvod obično zalazi u prošlost i sadrži fraze tipa „od kad je sveta i veka", „kroz sve ove vekove", „tokom istorije". Slična greška je i da se počne širokim, apstraktnim tvrdnjama (iza kojih obično sledi mnogo filosofiranja) da bi se tek na kraju priložilo temi. Ili, tekst započinje očiglednim tvrdnjama poput „usamljenost je tako česta emocija", izbegavajte prazne fraze. Čitajte uvod po nekoliko puta i krešite što možete više. Što pre na suštini stvari!

Za uvod je na očito važno pravilo „Nikada se ne zaliti!" Ma šta mislili ili osećali o samom procesu pisanja, nemojte smetati overenu izraziti. Žalbe ili izvinjenja takođe ne dolaze

u obzir. Usmerite se na čitaoca. Napišite uvod koji će im vezati pažnju i pripremiti ih, ako je moguće, da na svet pogledaju sa vaše tačke gledišta.

Zaključak

Kraj ne sme biti prežvakavanje već napisanog. Izbegavajte kratke završne pasuse jer liče na naknadno dopisivanje. Niti kraj treba da se utopi u neodlučnostima, opštim mestima, očiglednim istinama, nepunjenim nadama ili sentimentalnostima. Kažite nešto određeno, bez gundanja i izvinjavanja. Izbegavajte zaključke kao što su sledeća tri:

"Niko se ne umara od putovanja. Najdajmo se da čete mnogo putovati tokom svog života i videti mnoštvo mesta koja čete sveć pamti."

"Razvod može biti vrlo neprijatan ne samo za ljude kojih se neposredno tiče. Tako je tužno kada se porodica razdvaja, ali eto i to je deo života."

"Iako mnogi ljudi misle kao i ja, da porez na dobit treba da bude manji, drugi tako ne misle. Možete biti među njima, ali ja čvrsto verujem da svako ima pravo na sopstveno mišljenje."

Ne treba vam kraj koji minira ili čak ovoleno svedoči protiv misli u glavnom delu dokumenta. Niti su vam potrebni zaključci koji se ne mogu izvesti na osnovu izloženog. Ako ste napisali relativno jeftin izostavan dokument, nemojte ponavljati to što ste upravo rekli. Niti bi kraj trebalo da bude početak nečeg novog, jer to deluje zbrunjavajuće. Ne treba pisati izraz "na kraju" - on dobro zvuči samo u govornom jeziku.

Kraj teksta može imati jednu ili više uloga:

- da ceo projekat prevede ka zadovoljavajućem kraju; pružiti čitaocu utisak kompletnosti, tj. da je rečeno sve što je trebalo da bude rečeno

- da se zaustavi na dramskono vrhuncu; dovesti ideje, primere i događaje do logičnog vrhunca

- dovršenje procesa: objasniti poslednji korak ili fazu procesa

- odrediti se prema tome: ponuditi proceduru

- rešiti probleme: ponuditi konkretna rešenja za prisutne probleme

- odgovoriti na pitanja: dati odgovore na retorička pitanja postavljena na početku

- preporučiti nešto: usmeriti ili inicirati buduću akciju

- proceniti: jasno dati prednosti i mane ili izreći šta je bolje a šta gore

- izvući zaključke: izvesti logičke dedukcije na osnovu dokaza

- opomenuti: proreći šta će se dogoditi ako se ne preduzme određena akcija

- ubediti: pokrenuti emocije u ljudima tako da oni nešto urade; kupe proizvod, glasaju za kandidata, daju dobrovoljni doprinos

- pregovarati: lečiti rane ili stvari postaviti u najboljem mogućem svetlu

- univerzalizovati: ukazati na šire implikacije izloženih ideja ili na univerzalnost teme

- ostaviti pitanje otvorenim: pokazati čitaocu šta ostaje nerešeno ili gde je potrebno još istraživanja

Ovaj spisak, naravno, nije kompletan, ali pokazuje da opšti cilj pisanog rada vlada zaključkom. Pozovite temu i cilj teksta na ekran i čitajte ih po nekoliko puta. Pročitajte zatim ceo dokument. Kakav završni utisak želite da ostavite na čitaoca? Vratite se u fazu pretpisanja, tj. napišite nekoliko verzija zaključka. Odgovorite na pitanje: "Čega želim da se čitaoci sećaju (ili kako želim da se osećaju) pošto su ovo pročitali?" Zatim ispišite zaključak koji podvlači taj završni utisak i prikazuje na pamtiljiv i prikladan način da se uspeš - ispunili cilj koji ste postavili pre početka pisanja teksta. Dugi izveštaji i članci imaju po nekoliko završnih pasusa, a knjige i po celo poglavlje.

Provera celokupne strukture

Do sada smo pasuse proćurali kao da su zasebni, skoro samostalni tekstovi ili minijamni dokumenti. Ne treba zaboraviti da su to delovi, "čigle" jedne veće strukture. Pasusi moraju biti raspoređeni u logičnom nizu i svaki mora da bude povezan sa centralnom idejom ili težom dokumenta. Tu računari može mnogo da pomogne.

Zna se da je teško pisati uvod i zaključak pa posebnju pažnju treba obratiti baš na njih. Iskoristite sposobnost računara da prikaze dva dela istog teksta istovremeno na ekranu i postavite kraj odmah do početka. Pročitajte ih jedan za drugim. Da li se dobro slažu? Da li su harmonični po tonu, nivou obraćanja, tipu sadržaja? Da li postojí osećaj jedinstvenosti i dovršenosti? Da li je kraj ispunjava ono što je obećano u uvodu?

Takođe treba osigurati da se početak i kraj dobro slažu sa celim dokumentom. Ako se ne slažu, morate ih izmeniti, ma kako inače bili dobri, dahoviti, kreativni itd.

Zatim proverite da li se ostatak teksta dobro uklapa. Odstampajte samo teku dokument i glavne rećenice po pasusima. (Ovo je moguće uraditi automatski ako je tekstproccsor vrlo moćan; inače, moraćete da ručno "isećete" odgovarajuće rećenice i preместite ih u novu, ponovno datoteku za štampanje. Slično, moguće je štampati skicu dokumenta sa podvučnim glavnim rećenicama, a tezu ukoloviti zvezdicama.

Kada čitate ove rećenice jednu za drugom, one bi morale da predstavljaju koncizan, ali dovoljan i dobro organizovan sadržaj celog dokumenta. Ako to nije slučaj, izmene su neimovne. Ako ste odstampali glavne rećenice, ispravljajte ih sve dok ne predstavljaju dobar prikaz celog dokumenta. Po potrebi, premeštajte ih da bi dobili idealan redosled. Zatim, neka vas to izmene rukovode u izmenama ostatka teksta.

U sledećem broju: najvažniji deo celokupnog procesa: revizija

TELFOR 94

Od 22. do 24. novembra vodeći stručnjaci iz oblasti telekomunikacija okupili su se u Centru „Sava“ na drugom simpozijumu iz telekomunikacija TELFOR 94

U Centru „Sava“ okupilo se preko hiljadu ljudi, iz svih krajeva zemlje, učesnika foruma iz telekomunikacija TELFOR 94. Tokom tri dana 130 autora održalo je predavanja podeljena u deset sekcija. Primeni računara, koji su ranas neizostavni deo ove oblasti, bilo je posvećeno ranarskim mrežama, uslugama, do obradi video i audio signala. Svi radovi štampani su u vrlo obimnom „Zborniku radova“ i mogli su se naći kod organizatora manifestacije, Drnštva za telekomunikacije JP ITT Sadržaj „Srbija“.

Plenarnu sednicu otvorio je prof. dr. Ilija Stojanović, predsednik programskog odbora, ističući da je posle 150 godina od pronalaska telegrafa naša zemlja jedna od četiri u Evropi koja još nije izvršila reformu telekomunikacija.

Uvodnu reć dao je Milorad Jakšić, generalni direktor JP PTT Srbije i istakao je da je prioritet u daljem razvoju komunikacija postavljanje optičkih kablova kroz Jugoslaviju i na potezu Beograd - Novi Sad - Subotica, ka Madarskoj i Beograd - Valjevo - Užice - Bar, podmorskim kablom do grčkog ostrva Krf. Naša povezanost sa Evropom je slaba, a to je posledica raspada Jugoslavije pošto su sve komunikacije ka Evropi išle preko Slovenije. Povezivanje sa Grčkom zato predstavlja prioritet jer je trajno rešenje, kao ekonomsko tako i političko.

Skup je pozdravio i Slobodan Unković, potpredsednik vlade Srbije i ministar nauke i tehnologije. Nakon toga je u salu iznenada usao guverner Narodne banke Jugoslavije, akademik Dragoslav Avramović, propraćen burom odusevljenja više od hiljadu učesnika skupa. Profesor Avramović je naglasio da bi javna preduzeća trebalo da se samofinansiraju, da ne zavise od pomoći države. Dodatni je problem što su kod nas javna preduzeća monopoli tako da ne postoji konkurencija koja bi uslovlila borbu za profitom kao kod drugih evropskih država. Guverner Avramović se požalio da njegove inicijative ne nailaze uvek na dobar prijem naravnog primera. "Napišem obrazloženje predloga u dva paragrafa, a oni ga vrata zato što nije obrazloženo na dvadeset strana, kao što su do sada navikli" nakon čega je dobio veliki aplaud podrške.

Drugi deo plenarne sednice započeo je čitanjem radova po pozivu. Dipl. ing. Panto Urošević je izlagao na temu aktuelnih zbivanja iz telekomunikacija kod nas i kod naših suseda. Tako saznajemo da je Madarska određena za telekomunikacioni čvor Evrope, zemlju koja će povezivati komunikacije Istoka, zapada i juga Evrope. Kod nas je blokodam sve stalo. Svi magistralski pravci u Evropi zaobljavaju našu zemlju. Samo 17 odsto naših veza je digitalno. Oprema je ponegde stara i 70 godina.

Zanimljivije je bilo i izlaganje prof. dr. Dorda Paunovića na temu naučnih i tehnoloških informacija Srbije i Jugoslavije. U predavanju su izložene naše postojeće mogućnosti računarskog pristupa do takvih informacija (mreže, E-mail, FTP, Gopher) i na koji su način sistemi povezani (župak, iznajmljene linije, optički kablovi).

A. SWANWICK

Put u središte BBS-a (3)

Posle skoro četiri godine neprekidnog rada, naš BBS „Politika“ značajno se unapredio, osavremenio, stekao veliki broj korisnika... Došlo je vreme i da se nešto menja

Piše IVAN OBROVAČIĆ

Konferencije su grupe tematski razdvojenih poruka (programiranje, sport, politika, muzika...) gde korisnici međusobno diskutuju o nekoj temi, uzimajući u obzir prethodno iznesene stavove ili iznoseći sopstvena mišljenja, iskustva, predloge i slično.

Konferencije se dele u dve grupe - lokalne i mrežne. Lokalne su vezane za sam BBS ili „Svet kompjutera“ i poruke u njima se nalaze samo na *Politika BBS-u*. Mrežne konferencije imaju prefiks „PRO.“, „YU.“ ili „NET.“. Poruke sa prva dva navedena prefiksa su talocvane *EchoMail* poruke - poput eha, svaka od njih se može naći na svim nodovima (čvorovima, BBS-ovima) *ProNet* mreže.

Konferencija *NET.MAIL* sadrži mrežne poruke posebnog tipa - *netmail*. To je neka vrsta ličnih poruka koje se prenose mrežom, ali samo na određeni BBS čiju je tzv. adresu potrebno uneti prilikom slanja poruke. Na osnovu dogovora između mreža *SETNet* i *ProNet*, *netmail* poruke se mogu razmenjivati sa korisnicima BBS-ova oke mreže.

Da korisnici ne bi morali da pamte adrese, u meniju KONFERENCIJE postoji posebna opcija kojom se može saznati mrežna adresa bilo kog BBS-a iz pomenute dve mreže. Traženje određene adrese teče na sledeći način. Izborom opcije dobija se spisak tzv. zona - izaberite broj zone (38 za *SETNet*, 58 za *ProNet*) i otkucajte odgovarajući broj praćen sa „?“; recimo, 58?. Računarc će da vam da spisak mreža u datoj zoni. Opet izaberite broj, recimo, *ProNet* i otkucajte 58/01/7, što će vam dati spisak BBS-ova (čvorova) te mreže sa pridruženim brojevima. Konačna adresa sklaipa se od brojeva zone, mreže i čvora. Recimo, 58.301/301 je adresa *Force Anaris BBS-a* (*ProNet*) a 38.101/101 je adresa *Oreshka BBS-a* (*SETNet*).

Da biste dobili privilegiju pisanja u konferenciji *ProNet* mreže morate poslati *SysOp*u molbu za odobrenje, dok u lokalne konferencije možete odmah da pišete.

Off-Line Reader

Na BBS-u *Politika* instalirani su programi koji pakuju poštu (*Mail Door*) i zatim je prenose u arhiviranom obliku do korisnika. Bez obzira za koji se *Mail Door* odlučite, morate obaviti sledeće operacije:

- izbor konferencija koje želite da pratite;
- izbor arhivera (ZIP, ARJ, ARC, LHA);
- izbor protokola za prenos datoteka (preporučujemo, kao i za sve drugo, *Zmodem*);
- podešavanje pokazivača za prijem određenog (ne velikog) broja poruka (vidi okvir *Pokazivači*);
- podešavanje ostalih opcija koje zavise od samog *Mail Programa* (liste novih fajlova, definisanje maksimuma poruka po konferenciji i slično).



Lokalne, Echo Mail i Net Mail poruke

Svaka poruka, bez obzira kojoj od ovih grupa pripada, primarno je definisana imenom pošiljaoca, imenom primaoca, temom (predmetom) i konferencijom u koju se šalje. Sekundarni parametri zavise od vrste poruke.

Lokalna poruka nalazi se samo na BBS-u na kojem je napisana i zavisi od konferencije može biti *privatna* ili *javna* (recimo, u konferenciji *Lična pošta* dozvoljene su samo *privatne* poruke). Od dodatnih parametara, možete postaviti da poruka bude svima vidljiva (*javna*) ili samo primaocu (*privatna*), može se zahtevati potvrda prijema, „prikačiti“ datoteka uz poruku...

EchoMail je *javna* poruka koja se „urnoči“ na svim čvorovima mreže. Uz nju ne može sledovati ni jedan od dodatnih (sekundarnih) parametara. Sa BBS-a *Politika* mogu se slati *netmail* poruke na BBS-ove mreže *ProNet* i *SETNet*.

Net Mail je *privatna* poruka koja se šalje isključivo na definisano određite i dostupna je samo primaocu. Takođe je definisana samo osnovnim (primarnim) parametrima i određeni adresom.

„Kačenje“ datoteka

Uz *privatne* ili *javne* lokalne poruke adresirane na određenog korisnika (ne važi za poruke adresirane na sve korisnike; tj. ALL) može se „zakaciti“ („povezati“) datoteka. Kada vas program, po završetku pisanja poruke, upita „DA LI ŠALJETE DATOTEKU(E) UZ OVU PORUKU?“ odgovorite sa *D(a)* i poš-

aljite svoju datoteku na standardan način. Poruke sa vezanim datotekama imaju u zaglavlju oznaku (FAJLOVI) a u dnu ekrana pojavljuje se nova komanda (F) *Datoteke* koja omogućuje preuzimanje vezanih datoteka.

Rad sa vezanim datotekama omogućen je samo za lokalne poruke (*privatne* i *javne*), jer bi veliko opterećenje za mrežu bilo i prenos datoteka na ovakav način.

Ako je poruka uz koju vam je neko poslao fajlove *privatna*, molimo vas da datoteke obrišete po preuzimanju. Za to je potrebno, kada vas BBS upita da li ste fajlove korektno primili i da li da ih obrišete s diska, odgovoriti sa *Da*.

Prenos datoteka kroz mrežu

Standardni način prenosa „prikačenih“ datoteka uz poruke nije ostvarljiv u mreži. Ipak, postoji i drugi način prenosa (kratkim) datoteka - *Code/Decode* sistem. Princip je sledeći: van veze uz pomoć *Code/Decode* programa pretvorite binarni zapis neke arhive, slike i sličnog u tekst („kodovanje“) kakav se može nesmetano prenositi mrežom. Takav tekst, naravno, pošteno nečitljiv i nerazumljiv, šalje se kao svaka druga poruka kroz mrežu. Onaj ko je preuzima mora je transformisati u izvorni oblik (to se naziva „dekodovanje“) uz pomoć sličnog programa. Na ovakav način se u konferencijama prenose slike (hemijska jedinjenja, koordinatni sistemi u astronomiji, matematičke formule itd.) koje se ASCII znacima ne mogu predstaviti. Zbog potrebe ove pogodnosti se sankcionišu - nije fer stotine kilobajta podataka prenositi na ovaj način kroz mrežu!

Nama poznati programi koji obavljaju *Code/Decode* operacije su: *UU, XX, BFMail* i *MPFU* (međusobno su kompatibilni).

SETNet se razvija

Mreža BBS-ova SETNet ponovo je skrenula pažnju na sebe

U subotu, 12. novembra, u prostorijama Birostroja održana je sednica Saveta mreže na kojoj je razmatrana dosadašnja delatnost mreže, izabranu telo koje će rukovoditi mrežom u narednoj godini, oformljen Nadzorni odbor koji će kontrolisati. Jegalno izabrana vlast¹, i kao kruga svega, formiranjem istosmernog udruženja, SETNet je dobio „zakonsku težinu“.

Kako nam je rekao glavni organizator mreže Predrag Supurović, budući da je mreža oformljena sa ciljem da bude nefinansijska, a pošto troškovi postoje, javio se problem finansiranja (radi nabavke i poboljšanja opreme, širenja mreže i slično). Odgovorno u mreži su se zato obratili brojnim sponzorima. Nađamo se da će ovaj potez SETNetu doneti uspeh i omogućiti brži razvitak, bez opterećivanja krajnjih korisnika raznoraznim „nametima“.

SETNet je osnovan maja 1992. kao amaterska i neprofitabilna mreža Fido tipa. Kasnije se javila ideja da se izvrši povezivanje sa BBS-ovima iz država govornih područja srodnih sa našim. U sastav SETNet-a trenutno ulaze 23 BBS-a sa teritorije tri države: SRJ, Bugarske i BJR Makedonije.

U analizi stanja Mreže navedeno je da SETNet trenutno ima 5.000 korisnika. Što se tiče „spoljne politike“, naruđena je saradnja drugim jugoslovenskim mrežama sličnog tipa (ProNet, BBLINK, Vnet), od čega su jedino ljudi iz ProMeta pristali na neku vrstu saradnje, a takođe, pružena je potpuna podrška YUCCA (Jugoslovensko udruženje kompjuterskih komunikacija). Od stranih mreža zastupljen je UNi (Ju end aj) NET, u planu je ostvarivanje veze sa SEANetom (mreža sa preko 800 BBS-ova u čitavom svetu za BBSove na programu Remote Access), pregovara se sa FIDO-netom, najvećem svetskom amaterskom mrežom (sve je „zamrznuo“ zbog aktuelne situacije).

Ono čime se u SETNetu većina ponosa jeste uključivanje u BEOINTERNET i to u svojstvu punopravnog člana. Tako je ova „mala“, „amaterska“ mreža svrstana rame uz rame sa „velikim“, „ozbiljnim“ korisnicima.

Diskutovalo se i o poštiravanju kriterijuma za sticanje punopravnog članstva u SETNetu. Dok je ranije to mogao biti „bilo ko“, sada je uslov da BBS radi najmanje šest meseci. Izvršena je i standardizacija svih čvorova mreže - koristi se isti format podataka, isti uslužni programi i slično. Osim toga, više od polovine nodova (čvorova mreže) ima moderne sposobne za komunikaciju na 14400 bps sa protokolima za korekciju grešaka, što znatno ubrzava razmenu podataka i štedi vreme, a trećina nodova radi non-stop.

U mreži se koristi „ALLFIX sistem“ koji omogućava traženje fajlova na svim nodovima - unesete podatke o fajlovima koji vas interesuju, izvrši se pretraga i dobijate ponuku na kojim sistemima se nalaze fajlovi koji vas zanimaju. Za sada ALLFIX je podržan na devet nodova, a kuriozitet je i to da je razvijen od strane naših stručnjaka.

Na kraju, postavlja se konferencije. Pored „standardnih“, tu su i konferencije Sveta kompjutera, Čipa, Polarotora, jedno vreme ste mogli da pratite tekstone emisija sa Radija B92, a trenutno je, na primer, u toku škola Hrišćanstva koju vodi jedan od naših istaknutih teologa.

Nadamo se da vas je sve ovo zainteresovalo za SETNet - vama želimo da se u „kumul“ konferenciji što bolje snadete, a njima da ostanu ovako dobri kao što su sada i da jednog SETNet pokrize ceo svet - baš kao u onoj „govori Srpski da te ceo svet razume“!

M. RADIĆ



Beogradski Informatički Sistem (BITS) je prvi javni informacioni sistem kod nas, nastao početkom prošle godine. Uo tehniku i stručnu pomoć firme „Digit“ iz Zemuna i zahvaljujući iskustvu i entuzijazmu mladih ljudi koji su se okupili oko ideje o stvaranju sistema po uzoru na Minitel i Compuserve, BITS je za godinu i po dana

omogućio svojim korisnicima korišćenje elektronske pošte na globalnom nivou, postao zvaničan čvor najveće privatne telekomunikacione mreže u Evropi - GVC iz Štutgarta i svoj računar (Micro Vax 3600) legalno priključio na „mrežu svih mreža“ - Internet. Za korisnike BITS-a to znači da, uz pomoć svojih PC-a i modema, preko BITS-a mogu dobiti najraznovrsnije informacije iz oblasti finansija, kulture, sporta, turizma, privrede, filma, građevine, bezarzne izveštaje, komercijalne servise, servise informacije, mogućnost on-line kupovine i prodaje i mnoge druge. BITS vas preko Interneta povezuje sa 100 miliona ljudi i njihovim kompjutera širom sveta: u institutima, na univerzitetima, u bibliotekama, državnim institucijama, naučnim laboratorijama. Sve najveće svetske firme, bez obzira na delatnost kojom se bave, komuniciraju preko Interneta.

BITS svojim korisnicima omogućava da gotovo trenutno, zahvaljujući fenomenu elektronske pošte, komuniciraju sa prijateljima i poslovnim partnerima bilo gde na planeti. Činjenica da se elektronskom poštom koriste predsednik Jeljcin za vreme putovanja, ili da predsednik Klinton ima svoje elektronsko poštansko sanduče i „direktora predsedničke elektronske pošte“, govori da je to najmoderniji, najbrži, najsigurniji, a ujedno i najjeftiniji vid komunikacije u svetu.

Osim pretraživanja baza podataka i elektronske pošte, korisnicima je omogućeno da prenose detektole putem mreže i da se bave drugim, višim oblicima rada na mreži.

Poseban segment Javnog informacionog sistema BITS čini Elektronska škola - obrazovanje na daljinu putem računara, koje se realizuje u saradnji sa Bibliotekom grada Beograda. Trenutno postoje 22 kursa iz najrazličitijih oblasti: od stonog izdavanja i kopiroserskih mašina do menadžmenta Srbije i sportskog marketinga. Polaznici elektronske škole imaju jedinstvenu mogućnost da pohađaju predavanja koja vode eminentni stručnjaci, ne napuštajući svoju radnu sobu ili kancelariju. Rad sa razdaljine pruža više vremena i premoćuje prostor time što studentima i profesorima omogućava da rade „zajedno“, iako se nalaze na različitim mestima i različito vreme. U saradnji sa ustanovom „Connected Education“ iz Njujorka, kroz čije je kurseve prošao više hiljada studenata, BITS vam omogućava da završite diplomске ili postdiplomске studije u Americi. Korisnici BITS-a su našli svoj interes u jedinstvenom, efikasnom, bržem i jeftinijem poslovanju i svoje dosadašnje telefonske i faks troškove smanjili za više od 50%.

BITS-u se pristupa preko Jupaka, što ne znači da korisnici moraju da budu pretplatnici Jupaka. Za one koji žive u Beogradu, Novom Sadu, Kragujevcu i Nišu ili u blizini tih gradova, BITS je obavio svoje lokalne čvorove, pa su uzete na telefonskim računima još veće. Dovoljno je pozvati broj Jupaka (za Beograd 9235-11-50, za Niš 43-370, Kragujevac 510-910, Novi Sad 621-888) i običajni šifru zatvorene korisničke grupe BITS-a:

G01,NBITS11-11110002181

Šifra BITS11 (za Beograd) ne vidi se na ekranu i za druge gradove se koristi njenim pozivnim telefonskim brojevima: BITS1B, BITS21 itd. Postoji demo-account GOST koji omogućava potencijalnim korisnicima da dobiju detaljnije informacije o uslovima pristupa, registracije i korišćenja sistema. Sistem radi 24 sata neprekidno i može simultano da opsluži više desetina korisnika. BITS izlazi u svet preko Jupaka i preko iznajmljene linije prema Nemačkoj. U sledeća dva meseca ostvarice se izlaz i preko satelitskog linka prema Americi, pa će usluge koje pruža BITS biti još kvalitetnije i ujedno jeftinije. Ideja vodilja BITS-a je da ljudi svih slojeva, svih godina, budu u mogućnosti da svakodnevno koriste kompjutere u razne svrhe, od rekreacije do posla, da svi oseću moć koja stoji nadomak ruke i zadovolje svoju žed za znanjem. Korisnici BITS-a je istovremeno i građani sveta u najširem smislu, oslobodjenih praktičnih ograničenja vremena i prostora, čarobnjaci koji sa svoj računara, kod kuće ili na poslu, svakodnevno odlaze na put oko sveta.

S.K.

Notebook

Želim prvo da vas pozdravim i da pohvalim vaš list. Imam 18 godina i redovan sam čitalac. Najviše volim da čitam rubrike: Foto strip, Izlog knjiga, Šta dalje, Opis, Hard-soft scena, Cedeteka, Test RUNDRIIVE. Želeo bih da se dopisujem sa kompjuteristima za PC (Iskjučivo), Obožavam kompjutere i dobru rok muziku. Želeo bih da proširim svoje znanje o kompjuterima i upoznam mnogo prijatelja. Ja sam invalid (cerebrilac), ali društven i želim da se dopisujem.

Imam nekoliko pitanja za vas:

1. Već tri godine imam NOTEBOOK 386SX/20MHz i RAM, 61 HD, 3,5" FD. Pošto uskoro treba da kupim 486 DX/40 MHz, 14 RAM, 200HD, 3,5" ili 5.25" FD SB16, moje pitanje je da li je to optimalna konfiguracija za ADOBE PHOTOSHOP 2.5 za WINDOWS 3.11 da nadgradim memoriju?

2. Pošto imam nameru da kupim i CD-ROM (DOUBLE SPEED), da li da ga kupim odmah ili da sačekam da vidim kakvo je popularnost u zemlji i inostranstvu?

3. Da li je PHOTOSHOP konfigurisan za rad samo na engleskom jeziku ili može da radi na ostalim (ovo napominjem zato što hoću da kupim YU WINDOWS 3.11)?

Toliko za sada od mene. Samo tako nastavite!

Primitite puno pozdrava od Vlade.

Vladimir Jarić
Prvomajska 36/1
11080 Zeman
Tel. 011/193-824

1. Vladimire 16 MB ne bi bilo naodmet a svaki megabajt preko bio bi toplo pozdravljen od strane Adobe verzija 3.0.

2. Slobodno ga kupi odmah!

3. Za sada samo na stranjskom jeziku.

Epson

Imam A-500 i štampač Epson LQ-100, koji ima ugrađene čitricne fontove (kodna strana 855). Štampanje čitricu u Page Streamu je veoma sporo, dok je u Pro Writeru mnogo brže, ali je moguće štampati samo abecedu. Preko vašeg dežurnog telefona dobio sam informaciju da mi je za štampanje čitricu u Pro Writeru potreban Keypap za čitricu i da gotovo mogu da nađem na nekom od Utility diskova. Da li takav disk i pod kojim imenom mogu naći na BBS Poštika, ako ne, pomoću kog programa mogu da napravim taj Keypap i kako da ga ubacim u Pro Writer? Da li možda postoji neki drugi program koji će podržati čitricu na mom

štampaču bar za stepen brže od Page Streama?

Vasić Mermanje
Beograd

Nažalost, na našem i vašem BBS-u nema gotovog Keypapa, ali zato postoji Keypap editor kojim ćeš moći da napraviš keypap sopstvenog željli (a trebalo bi da napraviš i ekranski font kako bi znao šta radiš). Što se brzine tiče, najbrže će biti da štampaš čitricu fontovima koji su ti ugrađeni u štampač, bilo koje softversko rešenje (da je štampaš kao grafiku) biće podjednako sporo kao i Page Stream. Ali Page stream možeš propisno ubrzati ako ga pravilno instaliraš i agrajduješ.

Nemojte ljudi, k'o boga vas molim ...

Zaista me raduju promene u vašem listu koje su sve bolje iz broja u broj. Posebno mi se sviđa povratka karikatura P.M. u rubriku „Šta dalje?“, onako sa slikama devojaka više je podsećalo na automatičarsku radionicu, nego na rubriku za pomoć igračima video-igara. Nije mi jasna žalba čitalaca iz prošlog broja za takvim slikama. Mislim da je vaš odgovor (da lepih devojaka ima još više na ulicama) sasvim na mestu.

ANONIMUS 2

Konsalting

Pišem vam prvi put, novajlija sam u ovim stvarima i usput da pomenem da sam redovan čitalac i mislim da ste super. Imao sam Komodor 128, a odnedavno sam vlasnik Amige 2000 HD. Zanima me:

1. Da li se sve igre sa Amige 1200 mogu igrati na Amigi 2000?
2. Da li je bolja grafika nego na Amigi 1200?
3. Čemu služi RF MODULATOR?
4. Da li mogu pomoću nekog priključka da igram igre sa PC-a (jako može koji je to priključak i koliko bi koštao)?
5. Da li postoje WINDOWS-i na Amigi 2000?
6. Pošto se neću koristiti samo igrama već i pravljenjem špica i titlovanjem, koji su najbolji programi za to?

Đulaž STANKOVIĆ
Beograd

1. Ne.
2. Ne. Amiga 2000 ima istu grafiku kao A500 ukoliko ne dodaš neku grafičku karticu, a sa dodatom karticom može da ima mnogo bolje grafičke performanse od A1200 i

A4000. Amiga 2000 je i napravljena kao osnova za proširivanje, iz tog razloga ima gomilu slotova i puno-os mesta.

3. Njegov zadatak je da od RGB signala koj se dobija na Amiginom video izlazu napravi RF signal koji je moguće dovesti na antenski ulaz TV-a i gledati Amiginu sliku na TV-u. Osim RF signala modulator generiše i kompozitni signal pa ako televizor TV ili video ima kompozitni ulaz možeš Amigu priključiti preko njega a zavrzut ćeš dobiti kvalitetniju sliku. U RF signal utisnuj je i video i audio signal (koji posebnim kablom dovodiš iz Amiginog audio izlaza u modulator) sa Amige, kompozitni signal je samo video signal pa zvuk moraš dovesti direktno na audio ulaz TV-a (videa), a ne preko modulatora.

4. Da postoji hardverski emulator PC 486 računara, zove se emplant i sa njim možeš da emuliraš sve. Tačna cena nam nije poznata.

5. Ne d'o bogo! Kakvi crni Windowsi pored onako sjajnog Amiga Workbench. Inače Windowsi su mnogo mlađi operativni sistem od Amiginog WB i Windowsi nisu isto što i WB oni su lošiji. Windowsi su samo jedna od DOS aplikacija što za sobom vuče gomilu nepogodnosti. Iskreno se nadam da će Windows 95 biti kao Amiga Workbench.

6. Na Amigi postoji dosta profesionalnog softvera za titlovanje i animacije, ali odgovori na profesionalna pitanja spadaju pod konsalting, a mi ti u redakciji možemo ponuditi najkvalitetniji i svakaako najkompetentniji konsalting iz bilo koje računarske oblasti, pa ko što rekoše ovi iz Beobanke „dodite da se dogovorimo“.

RATARI

Pišem vam prvi put u nadi da me nećete lišiti „dragocennih“ odgovora na neka pitanja. Imam Atari 520ST, TOS 1.10, monitor SM124, RF modulator i žvono važno pitanja:

1. Zbog nekoliko programa - Dyna Cad, Calamus S, Mega Paint 4.0... odučio sam da proširim Atari na 1 Mb, međutim, kako sam čuo, to nije 100% sigurno. Zbog čega - nemam pojma, a ako vi znate, pomozite mi ili me bar posavetujte.
2. Na Amigi postoji video backup sistem. Da li je to moguće napraviti na Atariju i kako?
3. Da li rezolucija 640x200, 4 boje radi i na TV-u i na SM 124?
4. Da li je moguće prepraviti jednostrani disk drayv SF 354 u dvostrani i kako?



Svet kompjutera

(I/O PORT)

Makedonska 31

11000 Beograd

5. Koliko koštaju proširenja na 1 Mb, 2,5 Mb i 4 Mb?
 6. Kolika je cena ugradnje TOS-a 1.4 ili višeg?
 7. Da li je moguće priključiti AT-BUS HDD na Atari i kolika je cena adaptera?
- Kritike ću ostaviti za next time, a sada bih povalio rubrike Hard/Soft scena, Tema broja, Test Drive. Bilo bi dobro kada biste u svakom S.K. objavili i neki poster A3 formata. Ponekad objavite i neki opis igre za Atari, tek toliko da znamo da i taj računar postoji. Pozdrav ROM-u i RAM-u i puno uspeha u njihovom strpu od

ZIRIN

1. Ukoliko se dobro uradi nema razloga da stvar ne štima.
2. Verovatno, ali nismo čuli da je to neko uradio. Ako je neko čuo da Video Backup postoji, nek' nam javi a mi ćemo tu informaciju podeliti sa vama.
3. Ne, ova rezulacija ne radi na SM 124, mada je to softverski moguće regulisati, ali vrlo trajalivo-ukratko nema igranja u ovoj rezoluciji, na monitoru.
4. Da, ugradnjom novog dvostranog drajva.
5. Cene su sledeće, respektivno: 100 DEM, 250 DEM, 400 DEM.
6. Nemamo tačnu informaciju.
7. Ovdje u BG to će te zadovoljstvo koštati 200 DEM.

NORTON!!!

VO Pismo vam prvi put, s nadom da ćete uvažiti moje predloge i odgovoriti na pitanje. Odkorska sam vlasnik 386-ice/DX sa 4MB RAM-a, tako da i S.K. ne čitam od davnina. Predimno odmah na moje predloge i pravim:

1. Rubrika „Kompiuterske vode“ je zaista izvanredna (za početnike, naravno). Međutim mislim da bi bilo dobro uvesti nešto slično „Kompiuterskim vodama“, ali posećeno programiranju.
2. Ako do sada niste pisali (ponavljam da S.K. čitam od skera) o virusima i CD-ROM-u u temi broja, učinite to u što skorije vreme.
3. Bilo bi dobro kad bi u GAME TOP-u 25 izdali i broj disketa potrebnih za datu igru.
4. Dobro sam od druga jednu igru, snimio je na hard disk i pokušao da je startujem iz *Alvorn* (odade, Windows npr. starijem bez problema). Računar nije izvršio naredbu rekavši da moram sa hard diska skinuti fajlove AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS. To sam učinio i igru uspešno startovao. Međutim, vrativši date fajlove na hard disk, igru sam pokušao startovati iz DOS-a, i računari je naredbu izvršio. Objasnite mi ovu pojavu.

Toliko od mene za ovaj put.

Mica
from NER.

1. Za sada ništa od programiranja, ali možda nekad ...
2. O CD ROM tematici smo pisali a o virusima ćemo pisati.
3. Nije nezanimljivo.
4. Pa, dobro što to raditi?! Ti nisi jedini koji startuje Windows iz norton commanda, a to bi bilo kao da voziš bicikl, pa onda sa sve biciklistom skoče u auto i krenuće do mora. Pošto je ta tvorja igrna ekvivalent pegliti, nisi mogao da se dne na sedište a da ga ne pocepaš, izbiješ so-



Do You See The Light

VO Ima za vas nekoliko kritika (već vidim ovo pismo kako leti u kanjuru).

1. Neke (čija većina) igra koje najvažnije u Bde, biće za A500 pojavljuju se u verziji za PC ili A 1200 (KICK OFF 5, OVERLORD, BATTLE ISLE 2, ROBINSON'S REQUIEM, THEME PARK, REUNION). Priznaće, spisak je podgažak. Ako se ovo zađeš i CANNON FODDER 2 i JUNGLE STRIKE, nosićete me na daži.

2. Ovo mi objasnite: Opis za KING'S OF QUEST 6 je izasao još u S.K. 5/93, a igra se pojavila skoro (7/7).

3. Ljubitelj sam avantura, a neke avanture su izasle za A500 koje vi niste objavili. Ti ne bi bilo ništa strašno da tu nisu dve najlepše avanture (subjektivno mišljenje) za A500, UNIVERSE i INNOCENT UNTIL CAUGHT. Ovo me vredi jer nema broja u kojem ne objaviše makar dve avanture za PC, jeste da je Amiga 500 „siroče“, ali mnogi su je usvojili.

4. Intra me što ne naglašavate da za neke PC igre imaju „skoro“ iste verzije za Amigu: GOBLINS 3, FURY OF THE FURRIES, BENEATH A STEEL SKY, DOOFUS, THE LOST VIKINGS, itd.

Inače (ma čuj ovo „inače“) ste dobri. Snažnam da rubrika „Šta dalje“ treba da dobije više mesta. Rada će izasati sledeći specijalac?

Nemanja Stanković
Beograd

1. Pa prozvodaci najave verzije za sve računare, ali neke izdaju pre a neke kasnije, pa tako ako su lagali nas mi ...
2. Izvini to je naša greška, pored opisa stoji pogrešno oznaka računara.
3. Opis prve igre je objavljen (11/94) a za drugu je u pripremi. Ali za ubuduće imamo fenomenalan predlog za tve. Jednog od ovih sumornih dana pustil plam iz srca i razbuktaj ga uz neki tekst processor (preporučujem ProWrite) tako što ćeš napisati opis neke neobjavljene avanture, pa onda kontaktiraj Vasu i pitaj ga Do You See The Light, pa kad i njega oprili plamen od e da kaže Snap (tj. pucnuće prstima) i eto opisa u novom broju, Sveta kompjutera!
4. Nažalost, nemamo dovoljno informacija. Svet igre 13 izlazi krajem decembra.

U ovom broju nagrada za PISMO MESECA je Amiga Video Backup System koji poklanja firma TRANSOC iz Subotice.

fersajbnu i probiješ patos. Šta to ti kažem? Du-boko si me razočarao. Ali, ako ubuduće sve što se startuje iz dosa bude baš i startovao iz dosa kao što i prišli poštom čoveku, biće ti sve oprošteno. :))

Bombonić



Ovo je „pismo“, al' kad već mora u koš neka i izgleda kompatibilno sa situacijom. Kako izgurate ovih 10 godina (mora da „glod“ ima debele veze)?

Ma, šalim se. Hteo sam da vam postavić nekoliko pitanja i dam par predloga. Stvarno mislim da bi S.K. mogao da izlazi 2 puta mesečno. Ako ste u mogućnosti, „zamolite“ nekog u štampariji da prebaci mašinu na 2 spajalice za primerak. Svidaju mi se skoro sve rubrike, a posebno: IO port, Šta dalje, BBS. Voleo bih da malo više pišete o komunikacijama, za (9/94) sva-ka cast. Naime, ja sam vlasnik jednog siročeta: Amiga 500 V.1.3 sa modermom, proširenjem 2 MB i dodatnim drajvom. Ali nameravam da kupim njemu mladu, ali pametnu „sestru“, A 1200 HD. Ili neki PC, šta vi kažete. (Pazite na budžet.)

1) Interesuje me kako se fajlovi koji su downloadovani sa BBS, a imaju nastavke: LHA, ZIP ... iz RAM-a snimaju na disketu. Pokušao sam preko Disk Mastera, ali kad otucam ime fajla i stisnem Enter kompjuter izbaci poruku:

KUNABLE TO LOAD (ime fajla): ERROR CODE 121

(Nemojte samo reći da su fajlovi za neki drugi kompjuter.)

2) Voleo bih da postanem dopisni član redakcije. Da li je to moguće?

Pozdrav svima u redakciji, a posebno ...

Munjas Đodre
Šombor

1. Ju naopako, pa nemoj mi reći da jedeš bombone sa sve papirnom. Pa naravno da ne jedeš prvo odmotas papir, e pa tako je i ovde prvo dearchiviraj fajlove sa odgovarajućim programom, a na isti će te uputiti ekstenzija. LHA je nastavak za arhive pakovane sa programom LHA, a ZIP je nastavak arhive arhivirane sa programom PKZIP. Ako ti nije poznato kako se koristi program, otkacaj samo ime programa i na ekranu će ti se pojaviti kratko uputstvo. Ako ti ti nije dovoljno, otkacaj ime programa pa (/ . i sve će ti se kasiti samo.

2. Moguće je, ali prvo probaj ovo sa arhivirama pa onda ... pa ... pa ...

U redakciji

“Sveta kompjutera” mogu se nabaviti sledeći brojevi:

1990. 2, 6, 12

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

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

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

1994. 1, 11

Svet igre: nemamo nijedan

SERVIS

AMIGA RAČUNARA I PERIFERNE OPREME

AMIGA FORT - NOVI SAD **KON TIKI** - BEOGRAD

Posle dugogodišnjeg rada sa Amiga računarima, odlučili smo da uz veliku hardversku i softversku podršku ponudimo tržištu kvalitetne i profesionalne usluge servisiranja Amiga računara i prateće opreme.

SERVISNE USLUGE:

- Popravak SVIH modela Amiga računara
- Efikasan servis SMD tehnologije
- Reparacija i nadgradnja vaših Amiga
- Popravak svih modela monitora
- Popravak disk-drajvova, printera, džojstika (SAMO kvalitetnih), miševa, ...
- Kao i sve ostale servisne usluge koje Vam mogu zatrebati

OTKUP:

- Neispravnih Amiga računara svih modela
- Ispravnih Amiga računara svih modela
- Svih modela monitora za Amigu
- Ostale periferne opreme. Džojstike i diskete NE OTKUPLJUJEMO!

PRODAJA:

SVIH MODELA AMIGA RAČUNARA, I PRATEĆE OPREME,
NOVE KAO I KORIŠTENE, UZ GARANCIJU OD 3-6 MESECI.

Ugradnju jemo hard-diskove od 3.5" u Amigu 1200 po najpovoljnijim cenama u YU. Hard-diskovi se ugradnju profesionalno, bez otklanjanja unutrašnjeg lima koji štiti matičnu ploču, a intervencije na Amigi su minimalne. Internom hard-disku od 3.5" nije potrebno eksterno napajanje! Ugradnja se vrši sa profesionalno izrađenim kablovima, a sam proces ugradnje traje oko sat vremena. Uz ugradnju hard-diska vršimo i kompletnu instalaciju. Svi hard-diskovi su modeli CONNER, QUANTUM ili WD.

3.5" 210MB - 400 DEM
3.5" 340MB - 460 DEM
3.5" 420MB - 500 DEM
3.5" 540MB - 610 DEM

ZAMENA:

A500/A600 za A1200: otkupna cena A500 plus doplata
Interni 880K (A1200) drayv za 1760K (A1200): 220DEM
Moguće i sve ostale kombinacije za zamenu.

- Zbog nedostatka informacija na našem tržištu, uskoro se pokreće bilten posvećen Amigi.
Nazovite za bliže informacije.



021/614-909

011/154-836

Amiga

AMIGA STUDIO SUBOTICA

Amige i sve za Amige

Tel: 024/25-671

AMIGA 500 - Vlasnici Igrica tipa „Emera Ld Mine“ - javite se! Tel: 409-058.

Video Backup System

VBSE - 180 HQ KASETA, DISKETA, UPUTSTVO samo 50 din + PIT

030/82-540

HARDWARE za Amigu: midi interfejs (50), skart kabl (20), adapter za četiri džojstika (15), kabl za 3,5", HDD (40), video bekap sistem (30). Tel: 021/392-998.

Amiga mater

na najnoviji programi za

A 500

snimanje 0,30 ND.

tel: 011/577-991

Darinke Radović 27/91

IGRE za Amigu - 50 para. Isključivo lični dolazak! Tel: 021/615-296.

KOMPLETNO uplativo za razbijanje introa (DOS, NDOS). Cena = 15 DM + pit. Svaki kupac učestvuje u nagradnoj igri. Nagrada je Amiga kompjuter. Tel: 021/840-950.

SONIC SOFT - najnovije igre za Amigu. Tel: 011/458-719.

KUPUJEM Amige, PC, prateću opremu. Dolazim kod Vas. Tel: 021/614-631.

BBS POLITIKA

3229-148



AMIGA 1200 - Novogodišnji popusti! Samo 1050. Tel: 021/615-296.

KUPUJEM Amigu 500 ili 600/1200 sa ostalom opremom. Može i sa kolior monitorom. Tel: 011/612-572.

UGRAĐUJEM hard diskove u A1200. Cena 30 DM. Garancija 6 meseci. Tel: 021/364-311.

ARISE

SOFT

Tel: 013/817-640

URSAC

AMIGA 500/1200 - najbolji i najnoviji programi za Amigu. Najniže cene. Tel: 322-17-62.

IGRE, programi za Amigu. Servis i prodaja džojstika. Prodajem flopi i digitalizator slike. Tel: 011/4881-677.

ZRENJANIN Amiga soft !!! Najjeftinije igre i programi, kolor štampanje, digitalizacija slike i zvuka, trada oglasa. Video bekap system - 50 DM... Tel: 023/34-238.

FUZIJA

NOVE I STARE
IGRE ZA AMIGU

Iskustva Vukosavljeva 29
11070 Novi Beograd

Tel: (011) 1777-302.

PRODAJEM Amigu 1200, HD 120 MB, monohrom monitor, džojstik, softver... Tel: 081/617-435.

PRODAJEM Amigu 500 sa proširenjem, 300 disketa, 2 džojstika. Tel: 031/28-855, Bojan.

SMARTY

software & hardware
Hard diskovi za A1200, video bekap system (PAL), kao i veliki izbor softvera za Amigu
021/367-980

AMIGA Software! Najbolji izbor igara na preko 2000 disketa. Video Bekap. Lole Ribara 4, Sloba: 011/340-229.

NAJJEFTINIJE presnimavanje igara u Pančevu za Amigu 500 i 1200. Tel: 013/41-585.

NOVE CENE MALIH OGLASA

Text malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan, sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, PC i Razno). Uz text treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos. Adresa: Svet kompjutera, (mall oglasi)

Makedonska 31, 11000 Beograd
Novac treba uplatiti na ŽIRO RAČUN:

40801-603-3-42104

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera“
Cena običnog malog oglasa do 10 reči - 5 N. DIN., svaka sledeća reč - 0,5 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) 300 N.DIN.	1/4 (06x135mm) 180 N. DIN.	1/2 (H) (195x135mm) 300 N. DIN.
1/8 (95x85mm) 90 N. DIN.	1/6 (V) (64x85mm) 53 N. DIN.	1/16 (H) (25x8mm) 50 N. DIN.
		1/32 (H) (15x8mm) 15 N. DIN.

Trada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

SB - SOFT

AMIGA 500, 1200 & C-64

*NAJNOVIJI HITOVI
*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

NADA
AMIGA

Prodaje se:

KOMPLETNA
KOLEKCIJA SA
AMIGINIM IGRAMA I
USLUŽNIM PROGRAMIMA
Kataloži sredjena-kvalitetne diskete.
Mogućnost zarade do 2000 mesečno.

TEL: 011/4883-120



KON TIKI

AMIGA SOFTWARE & HARDWARE

AMIGE

AMIGA 4000/040/6Mb/420Mb	5500 DM
AMIGA 4000/030/6Mb/170Mb	3500 DM
AMIGA 1200/020/2Mb	1100 DM

GRAFIČKE KARTICE

EGS SPECTRUM 2Mb	1090 DM
RETINA Z3 4Mb	1190 DM
PICASSO II 2Mb	1090 DM



HARD DISKOVI

120 MB 2.5"	500 DM
170 MB 2.5"	550 DM
250 MB 2.5"	650 DM
210 MB 3.5"	420 DM
420 MB 3.5"	500 DM
540 MB 3.5"	660 DM

DAT STRIMERI

WANGTEK 3100/2GB	2400 DM
WANGTEK 3200/8GB	2600 DM
HP 35470/2GB	2400 DM
HP 35480/8GB	2600 DM

V LAB MOTION 3100 DM

- digitalizuje i snima video sliku u realnom vremenu u 24 bita
- Y/C i kompozitni ulaz i izlaz
- expansioniz slot za Y/U/V ili RGB transkoder
- real time efekti kao chroma keying, genlocking, slika u slici i skaliranje video slike
- snima 24 bitne animacije u realnom vremenu 768x576

TOCCATA 750 DM

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

DIGITALIZATORI

V LAB Y/C	EXTERNI 1200 DM
digitalizuje video sliku u realnom vremenu u 16.8 miliona boja	INTERNI 980 DM
DSS 8+ stereo digitalizator zvuka	350 DM

GD ROM-ovi

TOSHIBA XM 4401(SCSI II)	550 DM
TOSHIBA XM 3401(SCSI II)	680 DM
NEC 3Xi(SCSI II)	880 DM
CD OVERDRIVE (A1200)	850 DM

Štampači:

EPSON LQ 100	500 DM
NEC P20	500 DM
EPSON STYLUS 800 COLOR	1900 DM
STAR SJ144 COLOR	1300 DM
HP DESKJET 560 COLOR	1800 DM
HP LASERJET 4L	1800 DM
PRIMERA COLOR	2900 DM

TURBO KARTICE ZA A1200

BLIZZARD 1220 28MHz 4Mb	750 DM
BLIZZARD 1230 50MHz 0Mb	980 DM
MAT. COPRO. 68882 33MHz	250 DM
GVP 1230 50MHz 4Mb	1600 DM
GVP 1230 40MHz 4Mb	1400 DM

Nehruova 81/25
11077 Novi Beograd



011/158-640
154-836

RADNO VREME
svakog radnog dana
od 1100 - 1900



SREĆNU NOVU 1995 ŽELI VAM KON TIKI



AMIGA CD32

500 DM

VIDEO CREATOR za Amigu CD32
Kreirajte sopstveni muzički spot !!!

120 DM

SX1 za CD32 **700 DM**

Imate Amigu CD32 a želeli bi da na nju spojite monitor tastaturu, disk drajv, modem, printer, hard disk i više memorije SX1 je pravo rešenje za VAS

KOMUNIKATOR za CD32 **350 DM**

Imate Amigu 1200 a želeli bi da igrate igre sa CD-a, slušate muziku sa CD-a, gledate Kodak Photo CD i koristite ogromne biblioteke fontova clipartova, textura, pozadina... sa ISO 9660 CD-ova Amiga CD32 plus Komunikator rešavaju sve Vaše probleme

CD SOFTWARE:

MICROCOSM	100 DM
PIRATES GOLD	80 DM
CANNON FODDER	90 DM
LITIL DIVIL	100 DM
MEGA RACE	100 DM
PREY	80 DM
FRONTIER	70 DM
CHAOS ENGINE	70 DM
EROTSKI CD	80 DM
FONT FUN	70 DM
CLIP ART CD	60 DM

DISKETE 3.5"

NO NAME DD	1.1 DM
MITSUBISHI DD	2.0 DM
BASF DD	2.0 DM
NO NAME HD	1.2 DM
SKC HD	2.0 DM
FUJI HD	2.2 DM

GENLOCK:

EL. DESIGN PAL	750 DM
EL. DESIGN Y/C	1100 DM
G LOCK	980 DM
SIRIUS	1800 DM
HAMA 290	2200 DM
NEPTUN	1800 DM
DIGIGEN II	2998 DM
VIDEO SCAN	3500 DM

NA SMOVISE IGRE

MARVIN'S M. ADVENTURE
CANNON FODDER 2
LITIL DIVIL
RISE OF THE ROBOTS
ALLADIN
JUNGLE STRIKE
TOP GEAR
EROTIKA VOL.3 (AGA)
EROTIKA VOL.4 (AGA)
ROGER RABBIT
TOWER ASSAULT

PAGE STREAM V3.0C
MAXON PASCAL
BLITZ BASIC
MAIN ACTOR PRO
XI PAINT
SCALA MM400
MAXON BASIC

NOVOGODIŠNJI POPUST
SNIMANJE IGARA

SAMO 0.40 DIN

TEL. 011/158-640

JOYSTICK:

ZIPSTICK	50 DM
CRUISER C.	40 DM
CRUISER B.	40 DM
SUPERSTAR	40 DM
MEGASTAR	40 DM

MODEMI

US ROBOTICS DUAL 14400
US ROBOTICS DUAL 16800
US ROBOTICS DUAL 28800
TRUST FAX MODEM 14400
DISCOVERY V34 28800

KATALOG BESPLATAN

SVI PROGRAMI 100% BEZ VIRUSA

Stiže Nova godina, a odlazi stara

Servis



Prodaja i otkup



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



Commodore 64/128,
kompletnu prateću opremu

(monitore, memorijska proširenja,
modulatore, miševe, disk jedinice, sve vrste
kablova, EPSON stampaće ...). Korisne

računare prodajemo po
najpovoljnijim cenama. Vršimo

otkup korišćenih i
novih Amiga i
Commodore

računara po najvišim
cenama uz
mogućnost zamene
stare za novu.



Quick Joy YU

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



Zaposljavamo
visokostručno osoblje
opremljeno da vrši
najkvalitetniji servis svih
vrsta računara, audio i
video tehnike 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
raspolazemo najnovijim svetskim hit
igrama i uslužnim programima. Svi
programi su 100% virus
free. Primamo
reklamacije!

Raspolazemo širokim
asortimanom disketa
3,5 inča DD – HD,
5,25 inča 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

Poznati smo vam po otkupu, prodaji i servisu AMIGA i COMMODORE računara,
a sada imamo čast da vam predstavimo

KONZOLE

SEGA MEGA DRIVE 2

SEGA MEGA DRIVE 2 ➤ kućni sistem za igranje ➤ priključuje se na običan TV ➤ koristi kertridže sa igrama ➤ kertridži kupljeni kod nas mogu se zameniti ➤ 16 bitna tehnologija ➤ izvanredna grafika (bolja nego Amigina) ➤ stereo zvuk ➤ veoma pristupačna cena (upala manja nego Amiga)
U kompletu dobijate: konzolu ➤ ispravljač ➤ TV priključak ➤ džojstik



NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES) ➤ kućni sistem za igranje ➤ priključuje se na običan TV ➤ koristi kertridže sa igrama ➤ kertridži kupljeni kod nas mogu se zameniti ➤ 8 bitna tehnologija ➤ najjeftinija konzola
U kompletu dobijate: konzolu ➤ ispravljač ➤ TV priključak ➤ 2 džojstika ➤ pištolj kojim možete da pucate u likove na ekranu ➤ kertridž sa 50 igara



NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DŽOJSTICI

NINTENDO GAME BOY

džepni sistem za igranje ➤ ugrađen monohromatski ekran ➤ ugrađeni kursori za igranje ➤ koristi kertridže sa igricama ➤ kertridži kupljeni kod nas mogu se zameniti ➤ stereo zvuk ➤ radi na baterije tako da se može nositi bilo gde ➤ veliki broj dodataka koji se dokupljuju ➤ 8 bitna tehnologija
U kompletu dobijate: konzolu ➤ baterije



DigiTech

DIGITAL TECHNOLOGIES

Ilije Garašanina 27
Tašmajdan - Beograd
☎ 011 / 339-165

1994 • MADE BY PLUCKY



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



AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler N° 1

☎ 011 / 190-124 i 101-372

SOFTWARE

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

NAŠE NAJNOVIJE IGRE A500/500-/600.

Rise Of The Robots, Cannon Foder II, Top Gear II, Football Glory, Power Drive, Pinkie, Tower Assault, Premier Manager III, Kid Chaos, Charlie J. Cool, Mr Blobby, Assassin BattleShip, Fields of Glory, Zonked, The Clue, World Cup '94, Ruff'n'Tumble, Arcade Pool (A500 100%), Kick Off III (A500 100%), Galaga 94, Tactical Manager Italy '94/95, Club Football Manager, Benefactor

NAJNOVIJE AGA IGRE

Cannon Foder II, Rise Of The Robots, Aladin (100%), Top Gear II, Lilli Devil, Sensible World Of Soccer, Guardian, Marvin's Adventure, Jungle Strike, UFO, Lethal Overdose, Football Glory, Premier Manager III, Sim City 2000, Tower Assault, Fields of Glory, The Clue, Burn Time, Theme Park, Skeleton Krew, Kid Chaos.

NOVI USLUŽNI PROGRAMI:

Page Stream v3.0, Scala IC 500, LSD 53, Diavolo 1.27 100%, Maxxon Basic 3.0, Studio Print 2.0, Maxxon Tools Final, SuperDuper 3.1, Conrad, Light Wave v3.5, Amiga Money v1.4, Type Smith 2.5, DPaint V (prev), Amiga Norton Commander

TV PAINT Junior

Programe saimamo na vašim ili našim disketama! proverene i 100% bez virusa!

Preko 1000 zadovoljnih korisnika sa garancijom 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
RAD. DANOM OD 10-19"
SUBOTOM OD 10 DO 14"

AMIGA 1200

Amiga 1200	110 DEM
A1200HD 2.5" 40MB	1410 DEM
A1200HD 2.5" 120MB	1650 DEM
A1200HD 2.5" 250MB	1850 DEM
A1200HD 3.5" 261MB	1600 DEM
Fast RAM 4MB + clock	600 DEM
Fast RAM 4MB, clock, FPU 25MHz	780 DEM
Viper 00028MHz, FPU20.4MB	1100 DEM
Viper 00028MHz, FPU33.8MB	1650 DEM
BLIZZARD 1220 4MB/28MHz, clock	750 DEM
BLIZZARD 1220 4MB/28MHz, FPU33	980 DEM
BLIZZARD 1230 0MB/50MHz, 88250	1350 DEM
BLIZZARD 1230 4MB/50MHz, 88250	1750 DEM
BLIZZARD 1230 16MB/50MHz, 88250	2700 DEM

OVERDRIVE

CD ROM za A1200

ja sopstvenim nacijskim i softverom za amigicu CD 32, postigne rezultate sa CD pleka i gledanje slika sa KODAK foto CD-a... **800 DEM**

CD SOFTWARE:

Microcosmos	100 DEM
TEFX	100 DEM
UFO	100 DEM
Gun Ship 2000	90 DEM
Lemmings	60 DEM
D. Hero	60 DEM

OSTALO

ZA IZUZETNO Povoljne cene

Amiga 600	800 DEM	Dodatni floppy 880 KB	200 DEM
Amiga 600 HD	1100 DEM	Dodatni floppy 1.76 MB	300 DEM
Amiga 2000 (2.05)	1400 DEM	Miss Golden Image	100 DEM
Amiga 4000/030	800 DEM	Miss Sky Line 250 dpi	80 DEM
Amiga 4000/040	800 DEM	A1200 original MS	70 DEM
Amiga 4000 Tower	1100 DEM	A1200 400 dpi Microswitch	80 DEM
Monitor 1940	1400 DEM	Modem 14400 FAX	500 DEM
Monitor 1942	800 DEM	Modem 28800 FAX	900 DEM
Philips 8833 II	350 DEM	Modem US Robotics 14400	700 DEM
CD ROM za A500	850 DEM	Memorija A500 512KB+clock	100 DEM
Genlock ED PAL	1100 DEM	Memorija A600 1MB	160 DEM
Genlock ED YC	2000 DEM	MIDI (I in, 3 Out, 1 Thru)	150 DEM
Genlock SIRIUS	2000 DEM	DSS 8+ digitalizator zvuka	320 DEM
Genlock ED α NEPT	2000 DEM	Digitalizator slike	od 550
		Kužije za 80-100 disketa	30 DEM
		Mouse Pad	od 10
		Quick Shot II	od 20
		Kempston Pro	od 40
		Kempston Blue Star	60 DEM

SKANDALOZNE CENE !!!

- Protirenje od 512 Kb od 90 dem
- PCMCIA 4Mb 550 dem
- PCMCIA 2Mb 330 dem
- HD 260 Mb za A500 800 dem
- Genlock ROCTEC 550 dem

Kod nas možete nabaviti na povoljni broj **AMIGA STYLE-a**

AMIGA CD32

+ keyboard
+ CD **650 DEM**

AMIGA BOOKS literatura samo kod nas

SERVIS
AMIGA računara i profesionalne video opreme

Troškove pakovanja i poštarine snosi kupac
Sve reklamacije uzvazamo

AMIGA CENTAR

☎ 011 / 190-124
101-372

AMIGA AMIGA AMIGA
NEDELJOM I PRAZNICIMA
NE RADIMO

AMIGA FORT

Grčkoškolska 3, 21000 Novi Sad

Radno vreme:

Radnim danom : 09.00 - 20.00

Subotom : 10.00 - 18.00

Nedeljom : NE RADIMO

AMIGA CD-32

Idealna KONZOLA za IGRU

Lako povezivanje za TV-om

Veliki izbor Software-a

500 DEM

SX-1

PROŠIRENJE ZA CD32

1 parallel, 1 serial, 1 floppy, RGB izlaz

HD kontroler, AUDIO izlaz, adapter za

tastaturu, mesto za proširenje memorije

750 DEM

TASTATURA za SX-1

100 DEM

COMMUNICATOR

vezivanje CD32 sa A1200/4000

- LITE verzija 250 DEM

- SA MIDIJEM 350 DEM

AMIGE

Amiga 1200 020 1100 DEM

Amiga 4000/030/6Mb/210Mb 3500 DEM

Amiga 4000/040/10Mb/420Mb 5500 DEM

MEMORIJE I TURBO KARTE A1200

Memory Master 5MbRAM/Opc.FPU 630 DEM

M-TEC 4MbRAM FPU 68881/14Mhz 600 DEM

Blizzard 1220 4MbRAM 020/28Mhz/Opc.FPU 750 DEM

Blizzard 1230II 030/50Mhz/4MbRAM/FPU 1600 DEM

V-LAB Motion

3100 DEM

24-bitni real-time digitalizator, Digitalizuje i snima sliku

Chroma Keying, genlocking i ostali efekti real time-u

Ekspanzivni slot za RGB ili YUV transkoder.

PIP efekat, skaliranje video slike, rezolucija 768x576

DAT TAPE DRIVES

HP 35470 2Gb 2400 DEM

HP 35780 8Gb 2600 DEM

WANGTEK 3100 2Gb 2600 DEM

WANGTEK 3200 8Gb 2800 DEM

JOYSTICKS

CPro 5000 45 DEM

CRUISER 50 DEM

MEGASTAR 50 DEM

ZIPSTICK 60 DEM

OSTALO

Mouse Kvalitetan 80 DEM

Kutija za 100 disketa 30 DEM

Sve vrste kablova ZVATI

Modulator A520 130 DEM

Int/Ext 1760KB drajv 300 DEM

PRINTERI

STAR LC-20 9pin 400 DEM

EPSON LQ-100 24pin 500 DEM

STAR SJ-144 color 1300 DEM

HP DeskJet 560C 1800 DEM

HP LaserJet 4L 1800 DEM

GENLOCK

- ED PAL 800 DEM

- ED Y/C 1100 DEM

- ED NEPTUN 1700 DEM

- ED SIRIUS 1800 DEM

- HAMA 290 2200 DEM

- DIGIGEN II 3000 DEM

- VIDEOSCAN 3500 DEM

KARTICE ZA GRAFIKU

RETINA Z3 4Mb 1200 DEM

Picasso II 2Mb 1000 DEM

EGS Spectrum 2Mb 1000 DEM

CD ROMOVI

Toshiba XM 4401 550 DEM

Toshiba XM 3401 680 DEM

NEC 3Xi 880 DEM

Overdrive (A1200) 800 DEM

TOCCATA

ADPCM Kompresija podataka

16 bit digitalizator zvuka

Odnos signal-sum 94 Db

48 KHz digitalizator zvuka

3 ulaza, 1 mic, 1 izlaz

CD kvalitet, Freq. 10-20 KHz

750 DEM



POWER

AMIGA

OSTALI DIGITALIZATORI

GVP DSS 8+ 8bit audio digitalizator 320 DEM

VLAB Y/C interni 24bit video

Real time digitalizator 980 DEM

VLAB Y/C externi 24bit video

Real time digitalizator 1200 DEM

0211614-909

od 14 024 21557 do 20

Subotica

TRANSKOM

Amiga #1

SAMO KOD NAS!

Uređaj za povezivanje rekordera sa Amigom +
Besplatna video traka!
60 DM (dinarska protiv
-vrednost na dan slanja!

Nova VTS verzija 3.0 sa kompresijom u realnom vremenu, samo kod nas dobijate ovu VTS verziju! Kad ostali budu nudili ovaj softver biće Vam jasno da svi pirati kupuju kod nas!



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 uputstvom za rukovanje i instalaciju sistema + besplatnu video kasetu sa snimljenim mega kompletom HIT 1 (naš prvi komplet). Naš adapter je ustvari zamena za STRIMER i omogućava Vam da sve vaše stare diskete, fajlove, hard diskove prebacite (snimate) na video kasetu koja zamjenjuje od 120 do 150 običnih disketa. Poznajemo ovaj sistem i veća nego na disketama! Kod naručivanja nam obavezno javite kakav Vam je priključak za video in i out (Sinh, bnc ili skart). Cena paketa je 60 DM (u dinarima) + ptt. Garancija 6 meseci, znači da prihvatamo reklamacije ukoliko ih bude bilo. NEMOJTE nam slati na rekl. neispravnu kopiju VTS uređaja koja 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 nv hd 100 hi fi video rekorderima. Naš VTS adapter je uređaj koji je po SVETU KOMPJUTERA proglašen za najboljeg u svojoj klasi, dokaz je i nagrada igra koju smo mi iz TRANSKOM-a u saradnji sa Svet K. organizovali. Ukoliko imate naš VTS a želite naručiti neki MEGA komplet, naše video kasete je 25 DM (u dinarima) + 5 din za ptt. Svi naši MEGA KOMPLETI sadrže od 40 do 80 igara (zavisno od broja disketa i/ili pojedinačne igre zauzimaju). Uz svaki komplet dobijate spisak igara sa broječnikom 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 i ostalim MIX kompletima, kad naručite neke od ovih kompleta osetićete da posedujete UZ SAMO KOD TRANSKOM-a! igrice što je stvarno vredno i verovatno u video kasetu neće nikada izbrisati. Kvalitet osetaje i traje...

AVANTURE Demonsk, Escape from Castle, Erika i E. Parnon's Nightmares, Crime does not pay, Morty's Manors, Dunes for Guppies, Snow Queen II, Waterloo, Gobias, A.G.B., Cover Action, B.A.T., Lara of Transjura, Hook, Walker, The Monkey Island I, Robin Hood, Muppet Island, Indiana Jones II, Chivalry, Secret Garden, Nemesis a steel city, Sinsart, History Line, Leisure Suit Larry, Gobias I i II, Wax works, Nippon Gate...

BORILACI 3D Menus, Body Blows I & II, 3 Dimensional Karate - Top Wrestling, Best of Best, W.W.F. I & II, First Seasonal, Double Dragon I & II, R. R. Sword of Honor, Street Fighter I & II, Mortal Kombat, Full Contact, Raven, Last Battle, Final Fight, Metal Warriors, Pit Fighter, T.B.U.T. 2, Robi Bowling, Last Ninja II & III, Gladiator, Secret Garden, Golden Axe, Metal Warriors, Champions of Shaolin, Busters, Dragon Ninja, Altered Beast, Ninja Warriors...

OSLUŽNI Powerpacher, Deluxe Paint I, II, III, IV, Wavefile, Art Department, Protheser, Digital Marker, Into the Dragon, Demio Masters, RSP demo maker, Real 3D, A-Copy pro 3D player, 3D master, Hitoscape, Osmosack, Osmosack, Imagine, C-Hed, Broadcast 7300, Page writer II, Preview, Snake II & III, Full up, L.A. Comm, Page 3D, Walla, Aztec C, Amos, Video Studio II, Cruise ship, Pro Galk, Characterion, Osmosack, Go Amiga, Cool Amiga...

HIT 1 Amiga Soccer, Vahala, Manhattan Showers & Showers, Tibulet World, Synthesize dala dala, Collector, Ella F. Procter update, Out of the Fruster 2000, Cyberhex, Waterworks, Bunches of Aliens, Crystal Ballroom, Russian Revolution, Nemesis steel city, Jet Setters, Osmosack, Archer's Pool, Hummel II, Heste, Toxack, Elfranko, Raven action, Raven II, Alibama, Wally's soccer, O'Chey, Amiga reader, Insesther crash II, Tactical manager...

AGA 1 Demonsk, Ikar II, King's Quest IV, Outcast II, Gates Town, Collections of Dragons, Impossible Mission 2020, Power Hour, Omega, WPT up accor, Sky Drive Game, Galtak, 1980, Flame in Chat, Alibi Children, Mena Gesta, Mad Fantasy, Sugar Mountain Drive, Pictor comp disk, Hummel II, James Pencil II, A Pool, Global Domination, Palms, Gump II 2000, O-Dimension, Tubewriter, Vite Jig, Second Seasonal, Total Carnage, Kick off II...

AGA 3 **HIT 3** **U pripremi sa kompleti: HIT4, AGA3**

Nećemo moći puštati svaka dva meseca novi HIT KOMPLET jer su to najmanje 120 disketa a igre za A500 je sve manje i za Amigu 1200 AGA sve više. Inače vlasnici Amige 1200 mogu da koriste sve naše komplete (skoro sve igre rade i na AGA mašinama).

STRATESKI **PUČACKI** **SPORTI** **SVEMIRSKI**
SIMULACIJE **AUTOMOTO** **ARKADE** **LEGENDE**

C64 Zašto smo YU #1 distributer - ORIGINALI (500...) - USLUŽNE diskete
softvera? Jer samo kod nas - MIX kompleti (100...) - MEGA commodore
imate kompletno sve za C-64: - DISK igre (1000 d...) KATALOG '85/95.

Ponosno Vam predstavljamo verovatno poslednje kasetne originale za Vašeg i našeg ljubimca commodore 64/128:
LEMMINGS (Prygnost, ide umesto 2 originala zbog dužine), **SUBURBAN COMMANDO** (filter...),
THE FLINTSTONES (Premier), **LIVERPOOL** (Grandlam), **NORTH & SOUTH** (Infogrames), **CUE-BOY** billiard (Code Master), **WING COMMANDER** (Mastertronic), **POPEYE 1, 2** (Alternativa),
POPEYE 3 Wrestle Crazy, **INTERNATIONAL SPEEDWAY** (Code...), **1st DIVISION MANAGER** (CM)
CARNAGE (Zeppelin), **SLICKS** (Code Masters), **WRESTLING SUPERSTARS** (C.Masters)... a tu su i ostali mega hitovi kao npr. **MAYHEM IN MONSTERLAND**, **FIRST SAMURAI**, **HOOK** i još preko 500 originala.
CENE: Sve kasete su 7DM (u dinarima)+ptt, snimljena dvostrana disketa je 3.5DM (min.2 diskete)+ptt

KVALITET - PONOS - TRADICIJA

SHINE CLUB

AMIGA SOFTWARE & HARDWARE

- UVEK NAJNOVIJI HITOVI
- 100% BEZ VIRUSA
- NAJJEFTINJE AMIGE 1200
- 2,5 I 3,5 HARD DISKOVI

SLAVIJA

011/336-354

AMIGA POWER

*IGRE I PROGRAMI ZA AMIGU 500/600/1200

*BERZA KOMPIJUTERA I DODATNE OPREME

*RADNO VREME

SUBOTOM I NEDELJOM

OD 9^h DO 20^h



Dimitrije Dimirijević 68
18000 NIS

018 40-804

BB AMIGA CD CLUB

PRODAJA AMIGA I PERIFERIJA
KOMPLETAN IZBOR AGA IGARA
NAJROKLIJE I NAJNOVIJE IGRE ZA
AMIGA 500

DRIZIMO I CD CLUB U KOME MOZETE
IZNAJMITI IGRE I PROGRAME ZA
VAS CUZETI ILLI AGA CD BACIVARE!

TEL: 011 554 112

CD NOVIETI

MICROCOSMUPREY, MIRATESIGOLD,
LABYRINT OF TIME, ORACULA, DRUNE
I VELIKI BROJ PHOTO CD-aj

AMIGAGA NOVIETI

UFO, THE VI PARK, UNIVERSE,
ISHBAR III, SKELETON SCREW, BANSHI,
KICK OFF ILLJAMES POND III,
DETROIT, ALLADIN, KINGS QUEST VI...

TRIO SOFT

BABIĆ SAŠA
BORSKA 90
11090 BEOGRAD
Tel:
011/594-700

IGRE ZA A500/1200 (0,5 NDI)

DISKETE: 3,5 DO I HD
MICRO FLOPPY, MITSUBISHI, TDK
PO NAJNIZIM MOGUĆIM CENAMA!

CALL US! WE ARE THE BEST!

A
M
I
G
A



AMIGA 500 * AMIGA 600 * AMIGA 1200

Najnoviji software, najjeftinije diskete!

Copy Club

011/347-288

ASTROSOFT

V. Masleš e 118.21000 N.Sad
021/314-994

AMIGA Programi
100% Bez Virus
Prodajemo: Amige,
Diskete DD i HD,
Hard Diskove, i
ostalu opremu!

OMEGA SOFT

NAJNOVIJE IGRE ZA SVE AMIGE

➔ SNIMANJE ➔
VAŠA DISKETA 0,5 DEM
NAŠA DISKETA 2,00 DEM

JASE PROĐANOVIĆA 31
011/762-119

igre

za Amigu

500, 600, 1200

i diskete

veoma povoljno.

011 501-643

Najpovoljniji softver / hardware
VELIKI POPUSTI
amiga

Milicević Dimitri
Majevska br. 4 127, Marš br. 26
Tel: 011 777-309 ili 332-875
PREKO 1000 KUPACA SU
GARANCIJA KVALITETA!

Najnoviji programi na
vama ili u vašem disketu

011/138-209
011/110



NEW COPY

IGRE: A500-A1200

TEL: 011/681-030

KNEZA MILOŠA 47

CENTAR GRADA

PRODAJA DISKETA

I OSTALE OPREME

Radio „Svet kompjutera“

- ekskluzivne informacije
- direktna uključenja
- ROM&RAM show
- nagradne igre

Radio „Politika“ 105,2 MHz,
utorkom od 21 do 22 h.

u studiju: 322 3202, 322 1458

midu

☎ 021-56-075

video backup system
da sve vaše programe snimate
na jednu video-kasetu

cena: 29.-

U kompletu nudimo :

- video backup system (hardverski dodatak sa potrebnim kablom scart ili činč)
- VTS v1.0 softver za rad sa VBS-om
- kompletno prevedeno i odštampano uputstvo za VTS v1.0 softver
- garanciju 6 meseci

radno vreme:
10-17h

Elite

soft

Amiga 1200, 500

Omladinskih Brigada 192/1; blok 70, Tel: 1768-351

PRO LINE

VIDEO BACKUP SYSTEM

cena: 29.-

KOMPLET OBUHVATA: HARDVERSKI DODATAK, KOMPLETNU
SOFTVERSKU PODRŠKU, KOMPLETNO UPUTSTVO ZA UPOTREBU.

ROK ISPORUKE: 3 dana

tel: 021/886-293

VEGA computer shop
Amiga 500/1200

OGROMAN IZBOR IGARA I USLUZHNIH
PROGRAMA, KATALOG BESPLATAN.
SAVETI, INFORMACIJE, UPUTSTVA
037/805-172 **POŠTA**

PRODAJA

I
OTKUP

SVIH VESTA
KOMPUTERA I
OPREME
STRAN I NOVIH
DISKETA I d.

VEGA
Bodrička 10
3724 POJATE

AMIGA FORT**021/614-909**

BIRAMO ZA VAS

Sim City 2000 (AGA), Rise of the robots (AGA), Tower Assault (Alien Breed 3), Premier Manager 3 (AGA/ECS), Xenon 2 (AGA), Football Glory (AGA), Roger Rabbit CD32, Super StarDust (AGA), Ruff 'n Tumble (A500), Guardian Heroes (AGA), Pinkie, Fields Of Glory (AGA), Mr. Blobby, Cannon Fodder 2, Jungle Strike, Top Gear 2, ...

BIRAMO ZA VAS (USLUŽNI)

Page Stream V3.0C, Dice C Compiler, Imagine V3.11, CD32 Emulator, Term V4.1, Scala InfoChannel 500, Ilyad (fenomenalan demo A1200/6Mb RAM), Clarrisa Professional (Eng), Modeler V3.5.1 LW, Pro Text V6.5, Type Smith V2.5

CD32 / CD ROM SOFTWARE

Video Creator, Pirates Gold, Frontier, Microcosm, Prey, Labirinth of Time, Mega Race, Little Devil, Chaos Engine, UFO, GunShip 2000, Pinball Fantasies, TFX, Imagine CD, RayTracingCD 1/2, Fonts CD, Photo CD (sa raznovrsnom tematikom), Fred Fish CD, AmiNet Gold, kao i sav ostali software na CD ROM-u.

ZA RAZVOJ SOFTWARE-A POTREBNI:
-ORTAČ SA ODLIČNIM POZNAVANJEM
BITMAPIRANOG CRTANJA.
-PROGRAMER SA POZNAVANJEM C-a,
ASSEMBLERA I AMIGA OS-a.
OBAVEZNO IZ NOVOG SADA ILI BLIŽE OKOLINE!

Dobitnici nagradne igre za Novembar:
1. Joystick Nikolić Aleksandar
2. 10 disketa Stanko Nikola
3. Mouse pad Cirković Dragutin

ZA INFORMACIJE O ČLANSKIM KARTICAMA
ZA 1995. GODINU NAZOVITE 021/614-909!

PRO VIDEO TITLER V1.0 - Najbolji program za titlovanje.

Cena: 400 DIN.

Distribucija - **AMIGA FORT****AMIGA FORT PREDSTAVLJA:****ABASE**

Prva domaća baza podataka, potpuno
konfigurabilna, vrši proračune i kalkulacije

USKORO: .**FRUIT FUN**

Konverzija sa automata VOČE, odlična zabavna
igra, samo za AGA računare

CUBE TROUBLES

Izuzetna logičko-arkadna igra, 256 boja

Programi su delo programerske grupe *OVERLOAD*

Amiga Magic Club

Veliki izbor najpovoljnijih igara i programa za AMIGU

Izdavač štampa svih vrsta oglasa i kataloga na Beograd, 011/653-300

011/3225-955

Viktor & Pavle Farčić
Takovska 1
11000 Beograd

Razno

RASPRODAJA knjiga i programa za C 64. Srimem igre za Amigu. Tel: 011/4881-677.

PRODAJEM Commodore 64 sa opremom, modulom i džojstikom. Tel: 412-505.

PRODAJEM štampač EPSON LX 90 za C64/128. Tel: 031/26-623.

ATARI ST
programi & igre
- najpovoljnije cene
- besplatan katalog
tel: 011/697-419

KUPLJEM Commodore 64 sa svim potrebnom opremom. Tel: 011/158-956.

AMSTRAD CPC 464: simulacije letenja, auto-moto, borilački, sportski, erotski i drugi kompleti. 25 igara+kasete-7din. Katalog besplatan. Scart-kabl za povezivanje sa televizorom dužine 3 metra, 25 din. Tel: 010/233-287.

B&S Soft

POHODNA IZBORNA IGRANA IZ
TIP: 011-602-192

Veliki izbor disketnih i kasetnih programa. Svakom pojedinačno. Jednom mesečno novi softveri! Nazovite za besplatan katalog.

PRODAJA otkup, servisiranje, prodaja raznih programa/igara, interfejsi, monitori, diskovi... IBM PC, Atari XL/KE, ST, Oric, Amiga, Commodore, Spectrum, GL... 015/20-740, Nenasd.

RED BARON avio hobby shop makete, pribor, Novi Beograd, Tržni centar blok 44, Piramida 5/II, tel: 011/171-025.

MYTH Software & Hardware

C-64 - NAJNOVIJE DISKETNE IGRE, PROGRAMI STARIH HITOVA, STRANI DEMOS I ČASOPISI - JEDINE U DISKETNI ČASOPIS "REVIJA 84" - 1.000 DISKETI, KULTE ZA DISKETE, DŽOJSTICI, KARLOVI...

REVIJA 64 - 08 DECEMBRA I NA PAPPRI ČASOPIS DOSTUPAN SVIM KLASICIMA C-64 OPRE, SIGLA I PROGRAMIRANJA, NAJBRZE...

AMIGA PC - 1.250 8" I/O HD DISKETE KULTE ZA DISKETE, MEŠAV. PODLOGE, DŽOJSTICI...

KASETE - CHROME & NORMAL (SONY, SBC, SXP, TDK, RIVONKA...)

- TRKE DOBILJAKO PROT. REKORDIRANJA
- NAJLEPŠE I NAJAVULIŠTJE
- TRAZITE BESPLATAN KATALOG!

FLASH/ MYTH, Loze, Moničića 21
24000 SAKOŠIĆA, 024/53-672

PRODAJEMO programe na kaseti i disketi za C 64, cena povoljna. Tel: 011/5334-088 i 026/33-647.

L.S. soft: igre, programi, original. Najpovoljnije. Izrada demoa, prepravka igara. Tel: 018/69-711; 023/731-466.

AMSTRAD/SCHNEIDER CPC: više od 1200 igara i uslužnih na kaseti/disku, upustva i servis CPC računara. Tel: 011/198-164.

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

CENE	1 KASETA 10	IGRE SA GAME-BOY-a	SUPER PLATFORME	LEGENDARNE IGRE ZA C-64	NAJ. AUTO-MOTO SVIH VREMENA
	2 KASETE 15	PUC-PUČANJE PUAČANJE	POMORSKE + GUSARKE BITKE	AVANTURE I PUSTOLOVINE	NAJ. BORILAČKE SVIH VREMENA
	3 KASETE 20	MEGA KORISNIČKI (150 PROGRAMA)	CRTANI FILMOVI	IGRE SA AUTOMATA	NAJ. AKCIONE SVIH VREMENA
ZAMENA	1 VAŠA KASETA ZA 1 NAŠU UZ MINIMALNU DOPLATU (ISKLUČIVO U KLUBU)	RATNE IGRE	SVEMIRSKIE IGRE	SPORTSKE IGRE	MENADŽERI I BIZNIS
DISKETNE IGRE	NAJVEĆI I NAJBOLJI IZBOR DISKETNIH VERZIJA IGARA ZA C-64	HOROR & STRAVA I UZAS	KOŠARKA & NBA	NINĐZA KORNJAČE	SPORTSKE IGRE
PONUĐA MESEČA	250 IGARA NA KASETAMA ZA SAMO 20 d.	JOLY CARD + KARTE	GAME TOP 25	NAJ IGRE ZA C-64	STRATEŠKI + VOJSKOVODE
HARDWER: EPROM MODULI: 1, 2, 3, 4 (TURBO 250, ŠTELOVANJE, ZA DISK, SIMONS BASIC...) DŽOJSTICI, KASETOFONI...		FUDBAL + MUNDIAL	SIMULACIJE LETENJA	DRUŠTVENE IGRE	NINĐŽE + KUNG FU
		EROTSKI + PORNO	TETRIS + SLAGALICE	TENIS & GOLF	AVIJACIJA
		FILIPER & BILIJAR	SREDNJI VEK + KRSTAŠKI RATOVI	BORBA S MAČEVIMA	LEMMINGS
		LIKOVNI IZ STRIPOVA	WESTERN + DIVLJI ZAPAD	SNEŽNE ČAROLIJE	HELIKOPTERI
		FILMSKE IGRE	NAJ KOMPLETI '90 '91 '92 '93	DUEL IGRE ZA DVA IGRAČA	NAJNOVIJI HITOVI

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

Microhard®

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 giskete 3.5, 5.25-DD&HD
- Monitor, Stampač,scanner,modem, itd.
- Sve u vezi kompjutera polovno,može neispravno, nekompletno u delovima

devizna isplata
ODMAH!

Tel: 021/614-631

Amiga 1200
68020/14Mhz
880 Kb floppy
2 Mb CHIP RAM
Cena samo 999,-



Dodatni disk 150.-

Veliki novogodišnji PRIZNATI

Amiga 1200 plus
68020/28Mhz
1.76 Mb floppy
2 Chip 4 FAST RAM
Hardisk 2.5" 130 Mb
Cena samo 2299,-

SERVIS

Kompjutera i opreme

ugradnja AT-bus diska u PC komponente

A1200 SAMO 70 dinara
disk može biti vaš ili naš

Kompletna usluga
za max. 90 minuta.

Hardisk AMIGA 500
20 Mb - 300 Mb - 400 Mb
Dodatnih 2 Mb 150 Dm

Garancija
12 meseci
021/615-296

286 board	50.-
386 dx 40	180.-
486 dx 66	560.-
Hdd 40 Mb	110.-
Hdd 120 Mb	200.-
Hdd 420 Mb	400.-
Hdd 540 Mb	450.-
Hercules+kartica	170.-
Color X VGA, SVGA	580.-
Streamer 250MB	380.-
Video blaster	600.-
Video card 512 kb	90.-
Modem 2400 bps	80.-

AMIGA komponente

Color monitor	450.-
Action replay 3	200.-
2 Mb Fast ram	180.-
Proširenje	60.-

Amiga 500
68000/7Mhz
880 Kb floppy
1 Mb Proširenje
Cena samo 499,-

SNIMANJE
IGARA, USLUŽNIH

DISKETA 50 para
Strimer 30 din
CD, HDD 50 din

Najveća kolekcija igara,
uslužnih preko 12 Gb za
AMIGU i sve vrste PC-a

Tel: 021/364-311, 615-296

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

POPUST
10+1

SOUND BLASTER
PROŠIRENJA 512 kB za A-500

DISKETE

3.5 DD od 1.3 DM

5.25 HD od 1.3 DM

3.5 HD

od 1.4 DM

NO-NAME, BASF, SONY, MAXELL, FUJI

SNIMANJE NA CD - ROM DISKETE



011 / 146-744

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

COMMODORE 64/128 Club 69

ZA SVAKI KUPLJENI KOMPLET DRUGI POTPUNO BESPLATNO

OBRAZOVNI KOMPLET	SREDNI VEK + KRSTASKI RATOWI	BORILACKE VESTINE + NINJE	FUDBAL + KOSARKA
DETEKTIVSKI + POLICIJSKI	AUTO - MOTO TRKE + FORMULA	CRTANI FILMOVI + LIKOWI IZ STRIPOVA	SVEMIRSKI + ZVEZDANI RATOWI
DUEL (2 IGRAČA) + DVOBOJI	TRKE MOTORA + KAMIONI I KARTINZI	SIMULACIJE LETENJA + VAZDUŠNE BITKE	LUNA PARK + IGRE SA AUTOMATA
FILMSKI HITOWI + TV SERIJE	RATNI + KOMANDOWI	ARKADNI + TENKOWSKI	AKCIONI + SPECIJALCI
STRATEGIJE + AVANTURE	HOROR + STRAVA I UZAS	PLATFORME + LAVIRINTI	MENADZERSKI + KVIZOWI
SPORTSKI + TIMSKI	PORNO + EROTSKI	IGRE NA SNEGU + ZIMSKE CAROLIJE	SPORTOWI NA VODI + LETNJE IGRE
POCETNICKI + BESMRTNE	LETNJE + ZIMSKE OLIMPIADE	WESTERN + KAUBOWI I INDIJANCI	DRUSTVENE + LOGICKE
PROFESIONALNI + POCETNI SAHOVI	BAZE PODATAKA + TEXT PROCESORI	GRAFIČKI + MUZICKI	PROGRAMSKI + MASINSKI JEZICI
RAD SA VIDEOM + USLUZNI	ENGLISKI, NEMACKI, FRANCUSKI + MATEM.	HITOWI SA AMIGE + NAJ IGRE ZA C64	AVANTURISTICKE + PUSTOLOVINE
NAJBOLJE IGRE ZA 1991 1+2	NAJBOLJE IGRE ZA 1992 1+2	NAJBOLJE IGRE ZA 1993 1+2	HITOWI DECEMBRA 1+2

Uz svaku kasetu TURBO 250, PROGRAM ZA STELOVANJE GLAVE, UPUTSTVO, SPISAK PROGRAMA NA KASETI I KATALOG SVIH PROGRAMA. Garancija 1 godinu. Rok isporuke je 24 CASA. Svaki komplet sadrži od 30-50 programa. RADO NO VREME 9 - 20 H. CENA KOMPLETA IZNOSI 10 DIN. DRUGI KOMPLET BESPLATNI

***** NOVOGODISNI POPUST *****
10 KOMPLETA PO VASEM IZBORU
*** SA UPUTSTVOM SAMO 40 DIN ***

CLUB 69, B. ATANACKOVICA 5, 11050 BEOGRAD, TEL: 011/429-741



Beta Ribon
SERVIS

Specijalizovan servis za obnovu traka za štampače
ultrazvučnom metodom varenja

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



**AMIGA
&
COMMODORE 64**

Milana Ratkica 23, 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!!!

VEGA computer shop
commodore 64

NAJVEĆI IZBOR PROGRAMA U ZEMLJI
ZA KASETU I DISK - NAJNIŽE CENE !!
VRŠIMO I POJEDINAČNO SNIMANJE
KATALOG SAJEMO BESPLATNO !!

037/805-1720000h.

**PRODAJA
&
OTKUP**
SVIH VESTI
KOMPJUTERA I
OPREME
STARIJI I NOVIH
DIZAJNA IZ.
ZREBRI
Radnicka 10
37219 POJRIE



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

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

ATARI ST STE TT FALCON
PP 741 19210 Bor 030/34-456



Najveći izbor uslužnih programa i
igara u YU.

Za katalog pošaljite praznu disketu I nazovite

MIC Soft BBS Svakim danom od 22 do 06
2400-14400 bps

Nudimo vam 450 MB on line programa i to nije sve.
Konferencije, časopisi, mali oglasi, saveti... Sve za:

030 34-456 **ATARI**

TNT
C64/128
TEL. 011/3226-879
SPECTRUM
KASETNI ORIGINALI

SVE ŠTO VAM JE POTREBNO
NAJNOVIJE I NAJSTARIJE
IGRE I USLUŽNI PROGRAMI
ZA KASETOFON I DISK
POJEDINAČNO I KOMPLETI
UPUTSTVA I LITERATURA
KASETNI I DISK ORIGINALI
SVE PO NAJPOVOLJNIJIM
USLOVIMA
KATALOG JE BESPLATAN
OD 20.30 DO 15.1 KUPCIHA
NOVOGODIŠNE POKLON

PC

VISUAL BASIC V 3.0

Kompletno uputstvo za rad, sa primerima

(A4 format, 200 strana, dvostručna štampa)

Specijalni dodatak: Visual Basic i baze podataka

(Sadrži kompletnu prijedbu svih neovisnih objekata, naredbi, metoda i svojstva podataka sa
svakom od njih sa potpunim uslovima korišćenja. Ponuđen je u veći broj primena i dodatni sugestije
korisne za razvijanje aplikacija u aplikacijama.)
posle 18h
Informacije i porudžbine na telefon (037)26-245

NAJNOVIJE igre za PC. Stojanović
Nenad, Buš, Oslobođenja 53/27.
Tel: 021/623-751.

NAJVEĆA kolekcija uslužnih pro-
grama i igara oko 10 GB. Snimamo
na hard disk, diskete, strimer. Cena
po dogovoru. Tel: 021/364-311.



Snimamo
softver na
CD-ROM disk

SoftClub
640MB

PC Igre! Prodaja i razmena i Povoljni
cene, besplatan katalog. Bojan
Daković, Donje Luge 94, 84300 Be-
rane.

**SNIMAMO NA
CD - ROM**
NAJBRŽE - 1/2 h
NAJJEFTINIJE
011/514-643

PRODAJEM CD - Rom diskove:
1700 naslova - povoljno. Tražili Sa-
šu, tel: 021/24-346.

MIDI Adapter za Sound blaster (sa
kablovima) 50 dem, tel: 021/392-
998.

BBS POLITIKA
3224-148



QUADRA software. Uskoro! Snima-
nje na CD - ROM samo 160 dinara
po ploči! Quadra soft, J. Gagarina
198, N. Beograd.



MACROSOFT - prodaja najboljih
igara i programa za PC. tel: 018/22-
306, 018/21-472.

**MIDI
KABLOVI ZA
PC**

Svakim danom osim
nedelje od 12-20 h
011/415-536

"PC - NIŠ"
PC - IGRE / PROGRAMI
SNIMANJE CD ROM - a
TEL. 710 - 419
I.G.KOVAČIĆA 2a

VEĆ 5 GODINA SA VAMA
900 IGARA
03 DIN. PO DISKETI
011/455-154 **IGRE & PROGRAMI**
DANE I VLADO
JURIJA GAGARINA 71/46 POKLON SVIM KUPCIMA!!!
11070 NOVI BEOGRAD

Software-Audio Studio ARCADIA

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

Cene se tako ponašaju:

- KOD. 1. disketa..... 0,5 DEM

(iska cena i za staro i za novo)

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

(najniža cena programa 2 DEM)

SVAKOM KUPCU BESPLATAN KATALOGI SOFTVERA!



Mi imamo sve - i staro i novo!

TOP STAR SOFTWARE COMP

Iskluzivno sa CD ROM-a PC stuff
SYNDICATE 25HD Igre & programi
MADDOG 56HD

TSSC TEAM

The best choice you can get!

SVIM STARIM I BUDUCIM KUPCIMA
ZELIMO SREĆNU NOVU 1995 GODINU!

KVALITET
BRZINA
TACNOST

RASPRODAJA PRAVIH KASETNIH ORIGINALA
ZA COMMODORE 64. CENA JEDNOG
ORIGINALA JE 10dn

Futoski put 18
21000 Novi Sad

021/390-549

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!

DRAGON SOFT PA

-Veliki izbor novih i starih igara
u kompletima i pojedinačno.
-Selimo na strimer trake.
011/694-411
011/602-047

-Mogućnost preplate
-Povoljne diskete i strimer trake
svakog dana od
09-21h

NOVO! PC-HARDWARE!

PC-TVShow C3 (eksterni uređaj) za konverziju VGA u PAL!

- omogućava prikazivanje slike sa PC-a na TV-u i snimanje na video-kasetu

- povezuje se preko video-ulaza
- odličan kvalitet slike (rezolucija do 600 x 600 x 16 mil.boja)

PC-TVShow RC4

Isto kao model C3, plus:

- ugrađeni modulator omogućava povezivanje i sa TV-om koji nema video-ulaz, preko antenskog ulaza koji ima svaki TV
- izvanredno rešenje za POSLOVNE PRIMENE, PREZENTACIJE, OBRAZOVANJE, IGRU I drugo!!! - Kompletan uređaj sa potpunim uputstvima. - Malih dimenzija (pogodni za prenos), lakši za upotrebu. - Ispionika odmah. (Moguće i kod Vas).
- Garancija

SVE INFORMACIJE NA TELEFON: 015/20-740, Nenad Smiljančič.

DISKETE

MF 2HD 3.5" Formatted!

Najpovoljnije u gradu!!!

01-05 -- 14,90

preko 05 -- ????

100% Garancija!!!

☎ 011/132-378



Brzo i kvalitetno

Povoljno

iznajmljivanje disketa

Saveti i razmena

Veliki izbor starih
i novih programa

Center grada

☎ 630-373 12-20h

BRANISLAV & VOJSLAV BOZIC

B & V SOFT

27. Mart 20 / 48, Beograd, 011 / 330-8555

PC igre i programi, svakoga dana od 10 do 21

- ◆ Veliki izbor software - a
- ◆ Kvalitetna usluga
- ◆ Snimanje na CD-ROM
- ◆ HELLA ISEA BBS (22-06)
- ◆ Diskete
- ◆ Literatura
- ◆ Razni saveti
- ◆ Pak lon igre



Informaciono
Software
Consulting

(011) 467-332

(011) 466-323

PC PROGRAMI 0,5 DEM
PC IGRE 0,4 DEM
DISKETE POZOVITE!

INIMANJE NA ČEŠ ROMI

Održavanje i servis računarske opreme
PC, Commodore, Amiga, Atari.
Besplatan katalog programa i opreme.

Nalazimo se u Nemanjinoj 4, 100m od železničke stanice

Radno vreme
radnim danom 8-20
subotom 8-15

KOMPONENTE:

- Hard disk 210 MB
- Hard disk 250 MB
- Hard disk 340 MB
- Hard disk 420 MB
- Hard disk 540 MB
- Hard disk 540 MB SCSI
- Hard disk 1.1 GB SCSI
- Ploča 386 DX/40 MHz
- Ploča 486 DX/40 MHz
- Ploča 486 DX2/66 MHz
- Ploča PENTIUM 60 MHz
- Ploča PENTIUM 90 MHz
- Video karta Trident 512 KB
- Video karta Cirrus 1 MB
- Video karta Cirrus 1 MB VLB
- Video karta Tseng 1 MB PCI
- SIMM memorije 1 MB
- SIMM memorije 4 MB
- SIMM memorije 8 MB
- Flopi 3.5"
- Flopi 5.25"
- I/O IDE kontroler
- I/O IDE VLB kontroler
- SCSI kontroler
- Kućiče Mini Tower
- Monitor - mono 14" SVGA
- Monitor - kolor 14" SVGA
- Fax/modem 2400/9600
- Fax/modem 14400
- Koprocator 387/40
- Sound Blaster 2.0
- Sound Galaxy - nova
- Sound Blaster 16
- Sound Blaster 16 ASP
- Scanner Handy - mono
- CD-ROM
- Mrežna karta 16 bit
- Miš
- Podloga za miša
- Filter za monitor - stakleni
- Džojstici
- Diskete 3.5" HD
- Diskete 5.25" HD

KONFIGURACIJE PO VAŠOJ ŽELJI

DILERSKI POPUST

VAŠ STARI COMMODORE
64 I AMIGA 500
RAČUNAR MOŽETE UZ
DOPLATU ZAMENITI ZA PC

ŠTAMPAČI:

- Epson LX 300 (9 pinski)
- Epson LQ 100 (24 pinski)
- Epson LQ 570+ (24 pinski)
- HP 4L (laser 300:300)
- HP 4P (laser 600:600)

Casio digitalni adrerari

- SF 4300, 32 KB
- SF 4600, 64 KB
- SF 9300, 64 KB

Interfejs za PC
Memorijske kartice

COMPUTER DREAM

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

EDICIJA KOMPJUTER BIBLIOTEKA ČAČAK

I NOVA KNJIGA: LOTUS 1-2-3 NAKRČI I PROGRAMIRANJE od autora Vladimira Stamenovića
Bilne informacije za sve one koji rade na tabelarnim kalkulacijama od autora koji je slušni saradnik "Računara". Jedinstvena knjiga na Jugoslovenskom tržištu koju ste dugo čekali. dan. 20.-

II OSTALA IZDANJA ZA PC RAČUNARE od autora Mihaila Šolajića
1. TVRDI DISK (250). Sve o tvrdim diskovima. dan. 16.50
2. WINDOWS 3.1 dan. 16.-

III KNJIGE ZA KLJUČNE RAČUNARE, od autora Mihaila Šolajića
1. AMIGA PRIRUČNIK SA BAZIC programiranjem (IV izd.) dan. 17.-
2. AMIGA GRAFIKA (250) Primeri u C++, matricu, BASIC-u dan. 15.-
3. ATARI ST- PRIRUČNIK I KORAK DALJE (II izd.) dan. 10.-
4. ATARI ST-KORAK PO KORAK (II izd.) dan. 16.50
5. ATARI ST-PROGRAMERSKI VODIČ (II izd.) dan. 14.-
6. ATARI ST-POGLEJ UNUTRA dan. 10.-

Knjige možete kupiti u svim knjižarama ili pouzdan. Porudžbine slati na adresu: preduzeće "BIS-SOLAJIC", 32000 Čačak, ul. Vladana Srećevića 19, ili na tel/fax 032/32-322 i tel: 23-120

011 / 135 - 313

PC programi
igre
literatura
snimanje na CD - ROM

Radno vreme: 14 - 20 h radnim danom
10 - 15 h subotom

CENA:

1HD=0,4 D

diskete 3,5" i 5,25"

POZOVITE!

011 / 222-1066

RADNO VREME:

Radnim danom:

15-21h

Vikendom:

11-21 h

Katalog šaljemo poštom, modемом
Svakom kupcu poklon igrica!



Šaljemo poštom
Snimamo na
strimer trake

CD - Manager

640 Mb

Programs

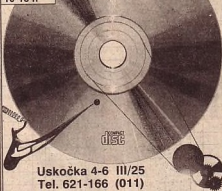
Games

Music

Movies

10-18 h

Snimamo na CD



Uskočka 4-6 III/25
Tel. 621-166 (011)



Yes

No

Cancel

BUDO SOFT PC PROGRAMI I IGRE

uvek prvi u ponudii najnovijeg
softvera

Povoljna ponuda disketa
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

**Snimamo na Prodaja i ugradnja
CD-ROM CD-ROM-a
disk**



**PC
Igre
Programi
Literatura**

39

345-530

NOVO **Grafičke usluge
Animacije i TV spotovi**



**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)

PC PINK SOFT

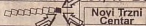
IGRE 0,4

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

PROG. 0,5

Sportski centar "SUMICE" >>> Hotel "SRBIJA" >>>

Ustanicka 31, 17 BUS



Gradski SUP Ljermontova >>>

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

386, 486, Pentium i oprema POZOVITE!!!

RADNO VREME: 10-18h

USTANIČKA 126, 7.Sprat-GM COMPUTERS

011/4893-716

PreCiz
SOFTWARE & HARDWARE

IGRE: 0,4.- 3,5" DISKETE
PROGRAMI: 0,5.- 5,25" DISKETE

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



ŠALJEM POŠTOM!!!

Mihajlović Dejan
Majke Kujundžića 23
11127 - BEOGRAD

422-545
OD 12 - 20h

T.M. Comp

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

direktan: 011/3227-136

adresa: 011/3221-433 lok 277,279

Beograd - Makedonska 25/II soba 21

Join the T.M. Computer Puzzle

Matične ploče:

486-DX2/66 MHz VLB
486-DX2/66 MHz PCI/VLB
486-DX4/100 MHz VLB
586-60 MHz VLB/PCI
586-90 MHz VLB/PCI

Disketne jedinice:

3.5", 1.44 MB
5.25", 1.2 MB

Miševi:

CM-102
Genius Mouse

Grafičke kartice:

Cirrus Logic 5422 (ISA)
Cirrus Logic 5428 (VLB)
Cirrus Logic 5434 (PCI)

Tastature:

101 taster (US)
101 taster (YU)
Chicony 101 (US)
Chicony 101 (YU)

Memorijski moduli:

1 MB SIMM
4 MB SIMM
4 MB HD SIMM
16 MB HD SIMM

Zvučne kartice:

Sound Galaxy 16 BA
Sound Galaxy 16 NC
Sound Galaxy 16 PF
Sound Blaster 16
Sound Blaster 16 A'
Sound Blaster 16 A'
Sound Blaster 16 S
Sound Blaster AWE
SQ Wave Power

diskovi:

1B, Western Digital (IDE)
1B, Western Digital (IDE)
1B, Seagate (IDE)
1, Micropolis (IDE)
1, Micropolis (SCSI)
3, Seagate (SCSI)
3B, Micropolis (SCSI)
3B, Seagate (SCSI)

I/O + kontroler karte:

Super I/O UMC (ISA)
Super I/O UMC (VLB)
HDD kontroler ALI (PCI)
Longshine Cache HDD (ISA)
Longshine Cache HDD (VLB)
Adaptec 1542 SCSI (ISA)
Adaptec 2842 SCSI (VLB)
Adaptec 2942 SCSI (PCI)

Monitori:

SVGA 1024 x 768
SVGA 1024 x 768 (LR)
SVGA 1024 x 768 (LR/NI)
SVGA 1280 x 1024 (LR/NI)

CD-ROM dražjovi:

Panasonic (IDE)
Sony CDU-33A (IDE)
Sony CDU-55E (IDE)
Longshine (IDE)
Sanyo (SCSI)
Pioneer 4Xspeed (SCSI)
Phillips CD-R

SEKONJAVITRA 67 DEBNAVA 74

SEKONJAVITRA 66 DEBNAVA 74

KiVi KiVi

Berza

otkup, prodaja, razmena
pc komponenti,
opreme i konfiguracija

BEOGRAD

tel. 011-13 78 57

tel/fax 011-14 55 39

**Novo: KIVI SOFT
HERCEG NOVI**

tel. 082-42 138



**Snimanje na CD
Najpovoljnije u gradu
Tel/Fax 011-145-539
Tel 011-137-857**

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**

Cena snimanja 1 WINDOWS igre **0.1**

Cena snimanja 1 programa koji je
manji od veličine diskete **0.5**

Cena snimanja 1 diskete sa
programima **0.5**

**SVI PROGRAMI SU INSTALACIONE
VERZIJE - IGRE SU PROVERENE**

Katalog šaljem
faksom i modemom

Nikola Bjegović
ul. Zvečanska 6
11000 Beograd

648-813

SVAKIM DANOM
OSIM NEDELJE

od 11⁰⁰-20⁰⁰ h



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

3S SOFT PC OBRADA TEKSTA

Cena unosa teksta po jednoj strani **0.4**

Cena štampe na matričnom štampaču **0.3**

Cena štampe na laserskom štampaču **0.4**

**SNIMAMO NA CD ROM
PRODAJA ORIGINAL CD ROM PLOČA**

**PRODAJA FOTOKOPIJA
ORIGINALNIH KNJIGA**

**OTKUP PC OPREME
I SERVIS**

**PRODAJA DISKETA
5.25", 3.5"**

BASF, FUJI i NO NAME

Ljilja Stevanović
ul. Zvečanska 6
11000 Beograd

648-813

SVAKIM DANOM
OSIM NEDELJE

od 11⁰⁰-20⁰⁰ h

FAMA-SOFT BANOVO BRDO (Požeška 97; 011/ 557-981)

- PREKO 3000 MB PROGRAMA
- PREKO 4000 MB IGARA
- SVAKOME POKLON
- SLANJE POŠTOM
- IZNAJMLJIVANJE DISKETA

IBM PC

IGRE & PROGRAMI

I ovog meseca smo za Vas pripremili preko 4 GB odabranih starih i najnovijih igara i programa za vas IBM PC XT / AT / 286 / 386 / 486 / pentium. Nudimo Vam vrhunsku profesionalnu uslugu, 100% error & virus free, mogućnost predplate, mogućnost reklamacije ...

NOVOGODIŠNJI POPUST

snimanje igara **0.3**

snimanja programa **0.4**



Snimamo na disketama

i na CD-ROM-u.

MILOŠ & DUŠAN MITROVIĆ
BRAĆE JERKOVIĆ 123/24
11040 BEOGRAD

011/463-741

Euro DESIGN

18000 NIŠ
Ul. Patrisa Lumumbe 4/5

NEKADA PRIVILEGIJA POJEDINACA U VELIKIM FIRMAMA A DANAS ...

RADNA STANICA NA VAŠEM STOLU !

Vaš računar
sa

našim Uputstvima za rad sa
dva najpopularnija programa

Tango (MS DOS) i Protel for Windows

pravo su rešenje za ozbiljno
projektovanje i pripremu proizvodnje !

Diskete, Demo fileovi, Instrukcije korak po korak, od šeme do autorutera, štampane ploče ...

NAJ BRŽE...
JEFTINIJE ...
UČENJE NA TUĐJEM ISKUSTVU !

Tel. / Fax :+ 018 320-276

PC PROGRAMI I IGRE

Cene: (po disketi, odnosno igri ili programu)

Programi **0.5 DM**

Igre **0.4 DM**

Windows igre do 200 Kb **0.1 DM**

Diskete .. **5.25"** od **12 DM**

3.5" od **15 DM**

RAZMENA 1:1
Katalogom faxom

Centar grada
D. Tucovića
Lion
Civni list

Pijaca DERAM
Živka K.
S. Vajdana
Bulevar Revolucije
C. ...

SLAVEN ATLIĆ
Jedrenska 2
11000 BEOGRAD

Prevoz:
7, 9, 14, 19, 21,
22, 28, 29, 40,
83

Gajevo
Jedrenska
sp. 2
stan 8

od 12⁰⁰-20⁰⁰
Svakim danom
osim nedelje

Tel. 011/415-536

Najjeftiniji računari u gradu !!!

486 DX2/66 MHz

1999

Stil computers

tel./fax 176-99-11

Garancija 12 meseci.

386 DX/40 MHz..... 1449
4 MB RAM, HDD 210 MB,
FDD 3.5"/5.25", Combo IO,
SVGA 512 KB, Mono 14"

486 DX/66 MHz..... 1999
4 MB RAM, HDD 210 MB,
FDD 3.5"/5.25", VL Bus IO,
SVGA VLB 1 MB, Mono 14"

PENTIUM/60 MHz..... 2999
8 MB RAM, HDD 210 MB,
FDD 3.5"/5.25", VL Bus IO,
SVGA VLB 1 MB, Mono 14"

DOPLATE:

Color monitor 14"..... 300
HDD 420 MB..... 100
RAM 1 MB..... 72
Mouse + Pad..... 40
Fax/Modem 96/24..... 130

PC PROFESSIONAL

NOVO

D'BASE IV FOR WIN - (7) - 12 DIN.
ADOBÉ PHOTOSHOP 3.0 - (5)-8 DIN.
WATCOM C++ 9.5 - (16) - 8 DIN.

AMI PRO 3.1 - (8) - 12 DIN.
MS COBOL 5.0 - (6)-8 DIN.
PSPICE 5.1 - (6) - 8 DIN.

COREL FLOW 2.0 - (3) - 5 DIN.
WIN PERFECT 5.1 PLUS - (70) - 15 DIN.
POWER BUILDER 3.0c - (14)- 15 DIN.



● ANIMACIJA
USKORO 3D STUDIO 4.0
3D Studio 2.5 - (9) - 15 din.
3D Studio 3.0 - (9) - 16 din.
3DS Eteki - (4) - 6 din.
3DS Creative - (18) - 22 din.
3DS RAZNI DODACI
Animator Pro 2.5 - (16) - 8 din.
DeLuxe Paint ANSI - (4) - 8 din.
90 Anim. Studio - (4)- 8 din.
Antirivision - (2) - 5 din.
Morph for Windows - (3) - 5 din.
MS Video for Win - (2) - 5 din.
Real 3D (BETA) - (5) - 8 din.
Topsis 4.5 - (5) - 8 din.
Vista Pro 3.0 - (10) - 15 din.

For Pro 2.6 for Win - (8) - 12 din.
Fox Pro 2.6 - (8) - 8 din.
• Distribution ml - (3) - 5 din.
• Connectivity Kit - (2) - 5 din.
Punchy II - (5) - 8 din.
Sceniter 3.0 - (1) - 5 din.
eForce - (1) - 5 din.
Idealist for Win - (1) - 5 din.
Informa - (13) - 22 din.
Power Builder 3.0 a - 14 - 15 din.
Paradox 4.5 - (2) - 5 din.
Paradox 5.0 Min. - (7) - 12 din.
Sik Cds 1.5 - (1) - 9 din.
Super Base N 2.0 - (3) - 5 din.
Synerio DD 2.0 - (1) - 5 din.
Synerio Copy 4.02 - (4) - 5 din.

● PROGRAMSKI JEZICI
Basic Pro 7.0 - (4) - 8 din.
Borland C++ 4.0 - (12) - 30 din.
B Turbo Pascal 7.0 Pro - (2) - 5
MAXIM 6.0 - (4) - 8 din.
MS C++ 7.0 - (11) - 15 din.
MS Cobol 4.0 - (7) - 12 din.
MS Fortran 6.1 - (6) - 8 din.
MS Visual Basic 3.0 Pro - (9) - 15d
MS Visual C++ Pro - (20) - 22 din.
Symantec C++ 6.0 - (21) - 22 din.

● OPERATIVNI SISTEMI
Lantastic 6.0 - (4) - 8 din.
Lotus Magellan 2.0 - (3) - 6 din.
MS DOS 6.0 - (2) - 8 din.
MS DOS 6.21 - (3) - 5 din.
MS Windows NT - (20) - 30 din.
MS Windows 3.1 - (16) - 15 d
Win 3.11/Workp - (10) - 15 d
Win 3.11/Workp VU - (10) - 15 d.

● OBRAZOVNI
Alchemy - (4) - 8 din.
Auto Works - (7) - 5 din.
Body Illustrated - (3) - 5 din.
Computer Works - (1) - 5 din.
Creative Win - (6) - 8 din.
CSD 5.0 - (16) - 8 din.
Discover Space - (4) - 8 din.
Europe Airframe - (1) - 5 din.
History of Weapons - (4) - 8 d
InterPlot - (1) - 5 din.
Word Translator - (5) - 8 din.
Under Sea - (5) - 8 din.
World Atlas 4.0 Win - (5) - 8 d.

● GRAFIKA
3D Renderer - (1) - 5 din.
Adobe Illustrator 4.0 - (9) - 15 d.
Aldus Free Hand 3.1 - (16) - 15 d.
Crystal 3D Designer - (4) - 8 din.
Corel Draw 4.0 - (12) - 15 din.
Corel Draw Updator - (7) - 12 din.
Corel Draw 5.0 - (16) - 22 din.
Corel Draw - SLIKR - (20) - 22 d.
Fractal D Painter - (6) - 8 din.
Freehan, Graphics 4.0 - (10) - 15
Macrom. Designer 4.5 - (12) - 15
Object Vision 2.1 - (4) - 8 din.
RIS 6.0 - (7) - 12 din.
Visio 2.0 - (10) - 15 din.

● CAD
3D Home Architect - (2) - 5 din.
ACAD 12 DOS/Win - (18, 14) - 15 d.
ACAD LT - (4) - 8 din.
ACAD Mechanical - (4) - 8 din.
ACAD Electrical - (1) - 5 din.
2D AEC 3.0 - (4) - 8 din.
AcCad Auto Architect - (8) - 12 din.
Auto Vision 1.0 - (4) - 8 din.
CAD Key 6.0 - (15) - 15 din.
DATA CAD Pro - (9) - 12 din.
Design CAD 3D 3.0 - (1) - (15) - 15 din.
Digital CAD 2.0 Min. - (1) - 5 din.
Home Design Gold - (2) - 5 din.
Home Series 2.0 - (3) - 5 din.
Marineplan 1.1 - (2) - 5 din.

● TEKST PROCESORI
Ami Pro 3.0 - (7) - 12 din.
Word for DOS 6.0 - (4) - 8 din.
Word for Win 6.0 - (6) - 12 din.
Word Perfect 6.0 - (7) - 12 din.
Word Perfect 6.0a Win - (13) - 15
● INTEGRISANI PAKETI
MS Office 4.3 Pro - (31) - 30 din.
MS Works 3.0 - (4) - 12 din.
Win Fax Pro 4.0 - (7) - 12 din.

● OBRADA SUKA
Adobe Acrobat - (4) - 8 din.
Adobe Photo Shop 2.5 - (4) - 8 din.
Adobe Photo Shop 3.0 - (7) - 5 din.
GIP Viewer 3.0 - (1) - 5 din.
Graphic Workshop 7.0 - (2) - 6 din.
Hilak 2.0 Dos/Win - (1) - 5 din.
Micrografix Photo Magic - (7) - 5 din.
Photo Viewer 2.0 Win - (5) - 8 din.
Safety Effects - (7) - 5 din.
Picture Publisher 4.0 - (4) - 8 din.
Recognita Plus 2.0 - (3) - 5 din.

● MUZIKA
Cube 1.1 Win - (1) - 5 din.
Finale 2.01 Win - (3) - 5 din.
Musicator GS - (1) - 5 din.
Screen Tracker 3.0 - (1) - 5 d.
Simpson za ST - (4) - 8 din.
Jazz Composer - (4) - 8 din.
Turbo Tools - (4) - 8 din.
Wave 2.0 Win - (1) - 5 din.
Visual Player Win - (1) - 5 din.

● BAZE PODATAKA
Access 2.0 Dist. Kit - (12) - 15 d.
Binter 3.01 - (1) - 5 din.
Cartoon 3.07 - (5) - 8 din.
Fupper 2.5 - 5 din.
MS Access 3.0 - (1) - 5 din.
D'BASE IV 2.0 - (3) - 5 din.

● ELEKTRONIKA
Eagle 2.02 - (1) - 5 din.
PCAD - (2) - 6 din.
DI CAD - (1) - 5 din.
Probel 2.0 for Win - (7) - 12 din.
PSPACE for Win - (3) - 5 din.

BROJEM U ZAGRAMAMA IZA PROGRAMA OZNAČAVAJI BROJ POTREBNIH DISKETI, A NA KRAJU REDOM JE CENA KOMPLETNOG PROGRAMA

TEL. (011) 133-584

RADNIM DANOM od 16 do 22 h.
SUBOTOM I NEDELJOM od 10 do 20 h.

- BESPLATNI POKLON PROGRAMI
PO IZBORU PRI SVAKOM NARUDŽBINI
- BESPLATAN KOMPLETAN KATALOG

DISKETE : kod
SONY, FUJI
MAXELL, BASF
NO NAME (100% error free)

SAVA
CENTRA

PC PROGRAMI I IGRE

NOVA ADRESA MERKATOR

NAJPOVOLJNIJE
SNIMAMO PC
PROGRAME I IGRE
NA DISKETE I
CD

IZRADA OGLASA

BRZA USLUGA
NOVE I STARE
IGRE I PROGRAMI
GARANCIJA
REKLAMACIJE

CENA
SNIMANJA
IGARA
0,4 din

PROGRAMA
0,5 din

SVAKA PETA
DISKETA JE
BESPLATNA

IZRADA
PROGRAMA

OTKUP I
PRODAJA
PC OPREME

DISKETE

SALJEMO NARUDZBINE POSTOM

TEL. 602 - 027
671 - 996
670 - 559

RADNO VREME
11 - 19
BEM. NEDELJE

PALMIRA TOLJATIJA 5 II
PORED SALONA JUGODRVA

micromega

PC IGRE, PROGRAMI & HARDWARE

SOFTWARE:

Najnoviji programi i igre
Profesionalna i brza usluga
Povoljne cene snimanja
100% bez grešaka i virusa
Katalog šaljemó Faxom/modemom
Snimamo Software na CD-Rom 640Mb



HARDWARE:

Konfiguracije i komponente
po povoljnim cenama



USLUGE:

Grafičke usluge, Tehnička priprema, Dizajn,
Ofset štampa, Fotokopiranje, Prelom teksta

CENTAR GRADA
(kod Narodnog pozorišta) Braće Jugovića 2
011/639-063 (12 - 20 h)

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
- Auto CAD 12 - 15 HD - 7,5
- 3D Studio 3.0 - 9 HD - 4,5
- 3DS Efekti - 4 HD - 2
- 3DS Objekti - 18 HD - 9
- Corel Draw 5.0 - 19 HD - 9,5
- Corel Ventura 4.2 - 7 HD - 3,5
- Quatro Pro 5.0 for WIN - 6 HD - 3
- Quatro Pro 5.0 for DOS - 2 HD - 1
- Norton Utilities 6.0 - 4 HD - 2
- PC Tools Gold 9.0 - 5 HD - 2,5
- MS Word 6.0 for WIN - 9 HD - 4,5
- W. Perfect 6.0 for WIN - 13 HD - 6,5
- W. Perfect 6.0 for DOS - 7 HD - 3,5
- Page Maker 5.0 - 7 HD - 3,5
- Aldus FreeHand 3.1 - 9 HD - 4,5
- WinFaxPro 4.0 for WIN - 5 HD - 2,5
- Clipper 5.2C - 3 HD - 1,5
- Turbo Pascal 7.0 - 11 HD - 5,5
- MS Dos 6.0 / 6.2 - 4HD / 4HD - 2
- MS Windows 4WG 3.11 - 10 HD - 5
- MS Windows 32x - 1 HD - 0,5
- Adobe Illustrator 4.0 - 9 HD - 4,5
- MS Visual C++ Pro - 20 HD - 10
- MS Visual Basic 3.0 - 9 HD - 4,5
- Harward Graphics 3.0 - 9 HD - 2,5
- Harward Graph: for WIN 2.6 - 10 HD - 5
- OrCad 4.2 - 8 HD - 4
- Clarion 3.05 - 7 HD - 3,5
- Excel 5.0 - 9 HD - 4,5
- Access 2.0 - 8 HD - 4
- Stacker 4.0 - 2 HD - 1
- Fox Pro 2.6 for WIN - 7 HD - 3,5
- Lotus 1-2-3 4.0 for WIN - 6 HD - 3
- MS Works 3.0 DOS/WIN - 34HD - 1,5/2
- Mathematica 2.2 for WIN - 4 HD - 2
- Paradox 5.0 for WIN - 7 HD - 3,5
- Gold Wave 2.0 for WIN - 1 HD - 0,5

SP SOFT 688-250

RADNIM DANOM : 13 - 20 h SUBOTOM : 11 - 20 h

★ OGNJASOFT ★

PC SOFTWARE & HARDWARE

PC PROGRAMI & IGRE

Najnoviji Programi & Igre
Snimanje na CD & Streamer

OGNJASOFT BBS
 CoMeTeRY Gates 14400 Bps
+381-11-141752
 Svaké noć od 2300.000 h

SOFTWARE

Konfiguracije & Komponente
Servis & otkup delova

Radno Vreme:
od 12 do 20 h

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

011/141-752

REALTIME Computers

VAS OBAVEŠTAVA

Stara garda iz birling "S&S Design"-a u novom ruklu!
Nove ime, adresa, nov telefon a ved poznata usluznom,
poslovanost i iskustvom!

Najbolji top-software, hitovi i najkise cene hardverskih
elementa za vas PC. Uverite se i sami!

Naslovite nas od 10-14 i 16-20 sati!

Najraznovrsnije konfiguracije: Multimedia PC, CAD i DTP
radne stanice...

Veliki izbor CD-ROM ploča! Sveinaz CD-ROM ploča po
najboljoj ceni!

Javite se za BESPLATAN KATALOG!

Otkrijemo Vas, sa politovazjem:

Caras Lazara 12,
24000 SUBOTICA
Tel: 024/37-707

PC/AT PlayLand RETURNS software hardware

Programi i Igre

386/486/586

Najveci izbor u

CD-ROM drives

Novom Sadu

Sound cards

8 gigabyte
softvera

Diskete

35" 5,25"



021 399 777

Partizanskih baza 17 Novi Sad

OPIUM visions

tel: 011/14-15-00

AMIGA 500, 500+, 600, 1200

Prodaja kompjutera

Programi i igre na nasim i Vasim disketama
Kablovi, dzvojstici, 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, dzvojstici,
moduli, kablovi, stampaci
Servis i otkup kompjutera i prateca opreme

Culum Predrag
Omladinskih brigada 20/18 11070 N. Beograd

LEADER COMPUTERS

AGE MAMUZIČA 13
24000 SUBOTICA
Tel./fax: 024/53-233

Radno vreme: 9-13 i 18-22, subotom 9-13



U MOGUĆNOSTI SMO DA VAM VEOMA POVOLJNO
PONUDIMO MULTIMEDIJALNI PAKET PO
IZUZETNO POVOLJNOJ CENI, KAO I OSTALI
HARDWARE PO NAJPOVOLJNIJIM USLOVIMA!

CD ROM SONY CDU-33A, DOUBLE SPEED - 280 DM

10 CD ROM PLOČA (originali) - 250 DM

U KOMPLETU - 500 DM

- MULTIMEDIA JUMP START V1.1a
- OVER 6000 CP/M MULTIMEDIA IDEAS BY MICROSOFT
- BATTLE CHESS
- HOME MEDICAL ADVISOR V3.0
- THE DOCTOR IS IN!
- SPACE QUEST IV (SIERRA)
- MOVIE SELECT for WINDOWS
- THE INTELLIGENT GUIDE TO OVER 41,000 VIDEOS
- ROCK RAP 'N' ROLL
- PROGRAMS/INTERACTIVE
- FONTS!
- OVER 4,000 FONTS for WINDOWS and DOS
- SHERLOCK HOLMES V2.0 (ICOM)
- CONSULTING DETECTIVE
- WAR BIRDS
- FAMILY FUN (SIRIUS PUBLISHING)
- PC KARAOKE, SING ALONG WITH...

**ZA OSTALI HARDWARE, POZOVITE!
CENE SU SVAKIM DANOM NIŽE!**

★ Mikro knjiga vam predstavlja ★



Excel 5

Ako ste do sada koristili neki od starijih programa za tabelarno izračunavanje, prijatno ćete se iznenaditi!

650 strana

QuarkXPress

Program vam omogućava da i na PC računarima kreirate grafičke proizvode profesionalnog izgleda.

400 strana



Windows 3.1

Pisana pregledno i dubovito, ova knjiga će vam omogućiti da lako i brzo savladate tehnike rada i izvučete maksimum od programa.

520 strana



sa poklon disketom

Mikro knjiga

Petra Martinovića 6
11030 Beograd, tel/faks: 542 516 i 542 619



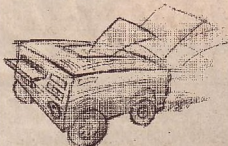
MONOLIT

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)

Проверите антифриз у штампачу



Довезите Ваш ласерски штампач
на ПРЕВЕНТИВНИ СЕРВИС!



ПЕРИ ХАРД
ИНЖЕЊЕРИНГ
НАЈБОЉИ ПРИМАТЕЉ ВАШИХ ШТАМПАЧА
Изаза Мазутовина 24, Београд
011436-019, 432-519, 432-383, факс 435-513

Pin
Electronic

Tel/fax 772-435

Od 9-16 h
Stevana Đukića 2



486DX 33,50,66
210,420 MB HDD
1.2 MB & 1.44 MB FDD
4-8MB RAM
Laserwave FUTURA
CD ROM Drive
CD ROM DISK0VI

Multimedia PC

JAVITE SE ZA BESPLATAN KATALOG NAŠIH IZDANJA



Svojim dosadašnjim i budućim članovima

SREČNU NOVU 1995. GODINU

i predstojeće praznike želi

BEOSOFT

421-355, 429-848

svakog dana od 8 do 21

Svet IGARA



U OVOM BROJU:

⊗ U vrhu Game Top 25 došlo je do neočekivanih promena - Civilization je izbio na prvo mesto. Da li će tako i ostati do „Sveta Igara 13“? 76.

⊗ Uskoro ćete čitati kompilaciju saveta iz rubrike „Šta dalje?“. Do tada, pogledajte šta je Slobodan Macedonić pripremio za vas 78.

⊗ Opisi i rešenja igara: Aces Of The Deep 80.

Alien Breed Tower Assault 86.

Dark Sun: Wake Of The Ravager 83.

International Tennis Open 88.

Last Soldier 88.

Loderunner: The Legend Returns 85.

NCAA: Road To The Final Four 2 87.

Peter Pan 89.

Premier Manager 3 84.

Quarantine 86.

Reunion 94.

Ruff'n Tumble 80.

Sam & Max Hit The Road 90.

The Clue 82.

World Cup USA 94 81.

Xenobots 92.

⊗ Treći nastavak sage o Wing Commanderu snima se kao igrani film i izgledaće „boli glava“ 95.

⊗ Modemske perverzije, VR novosti, komešanja u „Oceanu“... „Bonus level“ 97.



Specijalno izdanje

Svet IGARA 13

čeka vas na kioscima
krajem decembra.

IGROMETAR	TIP IGRE			KOMENTAR 0.00	OPISANA VERZIJA
					BROJ IGARA



Pucačke igre Platformske igre Lavirintne igre Logičke igre



Sportske i društvene igre Fudbalske simulacije Simulacije filipera Borilačke igre



Istraživačke igre Avanture Arkadne avanture FRP avanture



Strateške igre Auto-moto simulacije Simulacije vožnje Upravljačke simulacije



grafika



zvuk



igranje



atmosfera



scenarij



realnost

Sve podatke za Igrometar daju autori testiranja. Verzije za razne konfiguracije mogu se razlikovati po načinu igranja, komandama sa tastature, memorijalnim zahtevima i dugim listovima. Zato simboli kompjutera označava opisane verzije, koju je igrao autor testa. To, naravno, ne znači da opisane igre postojali samo za taj kompjuter, mada ima i takvih slučajeva. U haotičnom stanju neleg tržišta teško je priložiti pouzdane informacije o svim raspoloživim verzijama igre, pa su takvi podaci izostavljeni.

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

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

- grafika: dopadljivost ekrana, uspešnost animacije, dizajn cele igre;
- zvuk: muzika (metodija, aranžman) i zvučni efekti (očičina, kvaliteta);
- 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, lavirintne, fudbalske, istraživačke, borilačke, sportske, fudbalske, auto-moto i simulacije filipera);
 - scenarij - zaplet avanture, arkadnih avantura i FRP avantura, primaran za kvalitet igre;
 - realnost - uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života u simulacijama vožnje, upravljačkim simulacijama i istorijskim strategijama.



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 10. novembra primili smo 216 kupona. Među njima bilo je 47% vlasnika PC kompatibilaca, 25% vlasnika Amige, 23% vlasnika C64 i 5% vlasnika Atarija.

Dobitnici nagrada u ovom broju:

Commodore 64

Transcom (tel. 024/21-557) poklanja trojicu dobitnika po dva kaseta originala:

- Aleksandar Nikolić, Bore Čičića 5, 11500 Obrenovac.

- Željko Željković, Banatska 10, 21000 Novi Sad.

- Ivan Čanović, Bulevar AVNOJ-a 157/7, 11070 Novi Beograd.

Amiga

Kontiki Software & Hardware (Novi Beograd, Dušana Vukasovića 82/29, tel. 011/164-856) poklanja petoricu dobitnika igru po izboru (snimanje).

- Vladimir Prejović, Džona Kenedija 53/5, 11070 Novi Beograd.

- Marko Kuzmanović, Blagoja Petrovića 48, 11050 Beograd.

- Milan Cvetković, Savnička 47, 11000 Beograd.

- Marko Mihailović, 159 Nova 6, 11400 Mladenovac.

- Dušan Pavlović, Zmaj Jovina 24a, 23212 Novi Beče.

DigiTech (Beograd, Ilije Garašanina 27, tel. 011/339-165) poklanja petoricu dobitnika igru po izboru (snimanje):

- Mirsad Hadžalić, Nikole Pašića 5, 84210 Mjeverja.

- Nikola Tomić, Sindetićeva 11/8, 14000 Valjevo.

- Dejan Perović, Jovana Dučića 2, 21000 Novi Sad.

- Vlada Vučković, Kralja Petra 1 8, 11420 Smederevska Palanka.

- Marko Ijuhojević, Pariske komne 27/X, 21000 Novi Sad.

Atari

Octopus (Beograd, Siniše Stankovića 16/2, tel. 011/512-170) poklanja petoricu dobitnika igru po izboru (snimanje):

- Goran Gilgork, S. Đurkač 28, 21220 Beče.

- Marko Marković, Branka Radičevića 121-23, 19380 Knjaževac.

- Goran Bukurov, Labuda Pejovića 17a, 21220 Beče.

- Stevan Stevanović, Gundulićev venac 16, 11000 Beograd.

- Nenad Pavlović, Majke Jevrosime 39, 11000 Beograd.

PC

Diler Soft (Novi Beograd 11077, Dušana Vukasovića 74/31, tel. 011/172-234) poklanja petoricu dobitnika igru (snimanje) po izboru iz Top 10 PC decembra:

- Aleksandar Milović, Slobodana Penzezića 39, 34300 Arandelovac.

- Đurko Rakušić, Ivo Andrića 3, 21000 Novi Sad.

- Marko Mišić, Kralja Petra 1 73/a, 35250 Čuprlja.

- Dejan Jordanović, Zaječarska 2, 19210 Bor.

- Ivan Cvetković, Fočanska 40, 11300 Smederevo.

Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanje nagrada dobitnici treba da se jave spoznoricama) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu.



Wolf



Fields Of Glory



Armored Flat



Master Of Magic



Microsoft Space Simulator

TRANSCOM
Commodore 64/128

Diler Soft

DigiTech
DIGITAL TECHNOLOGIES

KONTIKI
software & hardware

ATARI ST/STE/TT/Falcon
OCTOPUS

Na ovom kuponu napišite čisto, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firmi kojn su ih proizvela.

br.	Naziv igre	Firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Ime i prezime:

Adresa:

Imam gođina imam kompjuter

**SVET
KOMPJUTERA**

(Game Top 25)

**MAKEDONSKA 31
11000 BEOGRAD**

TOP LISTE

TOP 10 A500			TOP 10 AGA			TOP 10 PC		
Naziv	57	Naziv	57	Naziv	57			
1. RUFFIN TUMBLE	2D	1. CANNON FODDER 2	3D	1. WING COMMANDER ARMADA	6HD			
2. FIELDS OF GLORY	2D	2. ALLADIN	3D	2. ARMORED FIST	4HD			
3. PREMIER MANAGER 3 *	2D	3. RISE OF THE ROBOTS	13D	3. LODERUNNER	5HD			
4. KICK OFF 3	1D	4. LITTL Divil	13D	4. MASTER OF MAGIC	7HD			
5. IMPOSSIBLE MISSION 2050	2D	5. JUNGLE STRIKE	3D	5. THE DAWN PATROL	6HD			
6. THE CLUE	4D	6. MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE	4D	6. DESERT STRIKE	2HD			
7. REUNION *	5D	7. TOP GEAR 2	3D	7. MICROSOFT SPACE SIMULATOR	3HD			
8. WORLD CUP USA '94	1D	8. ALIEN BREED TOWER ASSAULT	4D	8. NCAA: ROAD TO THE FINAL FOUR 2	3HD			
9. UNIVERSE	6D	9. FOOTBALL GLORY	3D	9. WOLF	2HD			
10. BENEFACTOR	3D	10. SUPER STARDUST	6D	10. PLANET STRIKE	2HD			

Top 10 je mesečna lista aktualnih igara za najrasprostranjenije kompjutere na našoj sceni. Formirane se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz strani časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije.

GAME TOP 25									
TP	PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	verzije			
1.	▲	2.	1. CIVILIZATION - MicroProse ✓	365	71		ST	A	PC
2.	▼	1.	1. PIRATES! - MicroProse	346	53	C64	ST	A/AGA	PC
3.	▲	4.	3. X-WING - Lucas Arts	298	48				PC
4.	▼	3.	3. ELITE - Acorn Soft ✓	289	32	C64	ST	A	PC
5.	○	5.	2. CREATURES - Thalamus	276	29	C64	ST	A	
6.	○	6.	5. CREATURES 2 - Thalamus	254	33	C64			
7.	▲	9.	7. COMANCHE - Nova Logic	232	44				PC
8.	▲	11.	8. DOOM - ID Software	215	43				PC
9.	▼	7.	7. GOLDEN AXE - Sega	214	15	C64	ST	A/AGA	PC
10.	▼	8.	3. LEMMINGS - Psygnosis	203	11	C64	ST	A	PC
11.	▼	10.	9. STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	194	15	C64	ST	A	PC
12.	○	12.	9. TETRIS - Academy Soft	186	17	C64	ST	A	PC
13.	○	13.	9. BODY BLOWS - Team 17	183	23		ST	A	PC
14.	○	14.	3. FRONTIER - Gametek ✓	170	18			A	PC
15.	○	15.	11. BUBBLE BOBBLE - Taito	159	8	C64	ST	A	PC
16.	○	16.	16. CANNON FODDER - Sensible Software	152	28		ST	A	PC
17.	○	17.	14. SENSIBLE SOCCER - Sensible Software ✓	143	24		ST	A	PC
18.	▲	21.	18. MORTAL KOMBAT - Virgin Games	133	39		ST	A/AGA	PC
19.	▼	18.	15. GOALI - Virgin Games ✓	123	22		ST	A	PC
20.	○	20.	20. DAY OF THE TENTACLE - Lucas Arts	120	25				PC
21.	▼	19.	13. FLASHBACK - Delphine Software	118	18		ST	A	PC
22.	○	22.	22. HISTORY LINE 1914-1918 - Blue Byte	105	12		ST	A	PC
23.	▲	31.	- TIE FIGHTER - Lucas Arts	101	45				PC
24.	▼	23.	11. DEFENDER OF THE CROWN - Cinemaware	100	8	C64	ST	A	PC
25.	○	25.	8. HUDSON HAWK - Ocean	97	7	C64	ST	A	

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u prošlom mesecu.

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. Game Top 25 predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE									
26.	FORMULA ONE GRAND PRIX ✓	96	34.	BODY BLOWS GALACTIC	69	42.	DUNE 2		46
27.	THE LOST VIKINGS	95	35.	SUPREMACY	66	43.	THE CHAOS ENGINE		45
28.	INDY CAR RACING	94	36.	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3 ✓	61	44.	DIPLOMACY		39
29.	THE SETTLERS	91	37.	F-14 FLEET DEFENDER	61	45.	WOLFENSTEIN 3D		38
30.	TV SPORTS: BASKETBALL	89	38.	NORTH AND SOUTH	55	46.	SYNDICATE		37
31.	BATTLE ISLE	84	39.	WING COMMANDER 2	52	47.	WING COMMANDER		34
32.	SUPER FROG	74	40.	ANOTHER WORLD	51	48.	LEMMINGS 2: THE TRIBES		33
33.	DUNE	73	41.	BATTLE ISLE 2 ✓	48	49.	ALONE IN THE DARK		29

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 MACEDONIC



Canon Fodder * A * Kako uništiti betonske bunke u drugoj fazi osme mislje?

Goran Gruskić

Strategija koja najčešće pali kod ovog nivoa je sledeća: grupu sabirj iz neke od buča, a zatim sa jednim čovekom kreni u akciju. On treba da ubije sve vojnike sa bazukama. Tokom ovog „čišćenja“ ne smeš izgubiti više od jednog vojnika. Pošto je opasnost od bazuki prošla, sa ostatom grupe kreni ka izlazu koji se nalazi u centru mape. Jedan čovek treba da uđe u top, a ostali da ga štite. Pošto budeš preuzeo kontrolu nad topom, lako ćeš uništiti bunke.

Canon Fodder * PC * Kako se preskače kanjon u četvrtj fazi osme mislje?

Soru & Anjamen

Pre shoka moraš sa jednim od članova tima očistiti teren od vojnika sa bazukama. Bilo na šta ubije vojnika koji stoji na suprotnoj obali reke, kao i one na bunkerima. Uđi sa grupom u vozilo i dođi do ivice lince, gde je mesta gde je reka dođiruje. Uvrat mali zavrta, skoči u vodu i brzo izvuci ljude iz vozila, jer će ono ubrzo potonuti i eksplodirati.

Doogus * A * Šifre za nivo: 1.2 DZ15YS, 1.3 FH16TB, 1.4 PJ69JP, 2.1 ZR6189, 2.2 HK94DY, 2.3 RR13RV, 2.4 XH37ZY, 3.1 PK49FD, 3.2 NB15HL, 3.3 LV18PV, 3.4 BY87FY

Dr. D.J.

Impact * A * Kako glase šifre za igru?
Dyna Blaster * kako se prelazi nivo 8.8, odnosno kako glasi šifra?

Cold Sweat

Nippon Safes Inc. * A * Šta treba odgovoriti protivniku koji pita koliko stanovnika ima grad Tyko?

Kada si u ulozu Doug Nutsa odgovor je „1732461“, u ulozu Donne Fatale odgovori sa „1622“, a kada budeš Dino Fagioli ispravan odgovor glasi „179“.

Obitus * Gde se nalazi kugla u Burville zamku?

Leander * Kako izći iz pećine na nivou 1.4 pošto se pokupe luk i strela?

Armoureddon 2 * Kako pokrenuti proizvodnju? Kako transportovati materijale?

Floor 13 * Na koji način treba voditi službu da bi javno mnjenje stalo na igračevu stranu?

Nebojša Pavlović

Dizay 4 * C64 * Bodegom (Dagger) iseci konopac kojim je vezan jarac koči most i poteraj ga itapom (Big Stick). Predi most i dođi doš do lce Palace. Kofom (Bucket Of Hot Water) polji zamrznutom Dilana. Kristom (Gold Coins) rasteraj vrampu i lce Palace. Na dna palace, ispod stepeništa, pokupi baklja da bi se otvorio tajni prolaz koji vodi do Dejzi. Njoj daj The „Drink Me“ Poston, a nikako The „Eat Me“ Cake.

Turricom 2 * Drži pucanje oko 2 sekunde, a zatim pritisni taster 'Space'. Dobićeš tajno oružje.

Seymour At The Movies * C64 * Za čega služe Towel i Detonator?

NOO

Space Quest 3 * PC * Kako doći do svemirskog broda u prvom delu igre a da ti pri tom miš ne ukrade reaktor i žicu?

Svetozar Stojković

Kada te miš prvi put pokrače, vrati se do lokacije na kojoj si pokupio reaktor i žicu i ponovo uzmi oba predmeta. Sada slobodno možeš da pređeš kroz tunel, jer se miš neće pojaviti drugi put. Da bi došao do svemirskog broda, treba da uđeš u oho veličkog robota na lokaciji desno od tunela.

Seymour At The Movies * C64 * Čuvar ti neće praviti probleme ako pored njega pređeš noseći naočare za sunčanje (A Pair Of Movie Star Sunglasses). Ruka (A Hand) ti je potrebna da bi sastavio Frankenštajna, što je i cilj igre.

Bibi

The Addams Family * U kući ispod stepeništa se nalazi skrivena prostorija. Pokupi sreć i naći ćeš skrivena vrata. Iza njih se nalazi prostorija sa 70 dolara, kao i dvadesetak života i srca.

Vigilante * U haj-skor se upli kao Green Crystal. Sa 'F1' povećavaš broj života, a sa 'F8' prelaziš na sledeći nivo.

Premier Manager * Nazovi broj 7815601 dobićeš 20 miliona funti.

Vendetta * Sve dok držiš pritisnut taster 'Space', ti i protivnik stojite, energija ti se obnavlja, a vreme teče.

Thunderbirds * Kodovi za nivoce glase: RECOVERY, ALOYSIS i ANDERSON.

Jednostavno Najbolji

Gods * PC * Kako se prelazi nivo „The Underworld“?

Xenon * ST * Kako glasi šifra za Cheat Menu?

Milan

Body Blows * PC * T-12 se najlakše prelazi pomoću Kossaka. Sateraj ga u ugo i udaraj ga laktovima (gore koso + pucanje) ili primeni tehniku čišćenja (dole koso + pucanje).

The Chaos Engine * PC * Kako se prelazi četvrti nivo u četvrtom svetu?

Baca

Leisure Suit Larry 3 * PC * Šta treba prodati devojci na plaži? Kako iznajmiti sobu u hotelu?

Mario

Devojci treba da prodas figuricu od drveta. Da bi napravio figuricu, treba da imaš naoštren nož i parče drveta. Sobu u hotelu ne možeš iznajmiti. U toku igre treba da upoznaš gospođicu Passionate i kanda za to dođe vreme, ona će ti dati ključ od svoje hotelske sobe.

Sensible Soccer * A * Kako se snimaju utakmic, timovi i takmičenja?

Street Fighter 2 * Na koji način se bucaju magije na protivnika?

Couseau & Son

Benefactor * A * Šifre za nivo su: 1. 11-Q0M5SHQH, 2. 3MQL4PSNQR, 3. 3DQM-2HMS1D, 4. 3V13DFCKFH, 5. GNB3JNPQ5, 6. 3D131D131D, 7. 3LQL4FKZ, 8. 3MDDQV-QQVQ, 9. QBBKBFQO, 10. 1M11FMFFRR, 11. 1MQLQTHAT, 12. 3GQPTNNMQR, 13. 1MQRFPQ04, 14. 1XQ3MFLDHK, 15. GPJMKT-4MV, 16. QFJR13QDQ, 17. 3HQPV4LQJ, 18. M2QFDHNM12, 19. M5QQH344FG, 20. M4KR-NTN5QW, 21. MMQP4PSRQR, 22. 2HQM-3P321H, 23. 2RQH2PGFD, 24. MF1MJHTQM, 25. MF1MLFFRQK, 26. 55J3G3GHF, 27. MCMCN3NT47, 28. 2MQR0PHQP, 29. MOGG-SG44Q2, 30. 2N12FNFJKS, 31. MNQPKQ5T45, 32. 5JHHPM33QH, 33. 2FQ354GQH, 34. Q5-NGHK132, 35. 3MQL2NSLGP, 36. 3MQJK-NWPQT, 37. Q2NGRKMFP, 38. 3HGNM131H, 39. GVD2G2KFH, 40. 1BQKCKWHQ3, 41. 3-FQJLGV4QL, 42. 14WQKMDNDJ, 43. 14QLTR-GMS, 44. 1KQ4M52Q4, 45. Q2NGVKB3QF, 46. QTNQKHKDHG, 47. 1JQGNPRHQ4, 48. QDNG-SJL2QH

Baca The Soldier (VF 59003-3)

F-29 Retaliator * PC * Rakete Back Winder služe za uništavanje neprijateljskih aviona koji prilaze s leđa.

Simke The Lizard (VF 59003-3)

Commander Keen 5 * PC * Na dvanaestom nivou je cilj razbiti veliku kuglu. Da bi je razbio moraš osloboditi bombe koje se nalaze iza vrata doš od kugle. Navedi ih da te prate do kugle. Kada ti se približe na određeno rastojanje, one će eksplodirati i razneti kuglu. Ovim si prešao nivo, a i celu igru.

Flashback * Karticu treba ubaciti u kompjuter koji samo što nije eksplodirao. Kompjuter



se nalazi u zgradi u koju ulaziš pomoću teleporata. Karticu najpre treba napuniti u punjaču pored teleporata. Od mesta na koje te teleport prebaci, pa da konačno cilja, čekaju te različite prepreke. Kada konačno stigneš do kompjutera, karticu ubaci sa njegove desne strane.

☒ **Colorado** * **Kako glase šifre?**

Mr M.R. © Prijavi Inspector Sreta

☒ **Innocent Until Caught** * **A** * Šta treba uraditi sa čovekom koji šeta oko Starporta? Kako se ulazi u Subway? Kako uzeti kapetanov kapu sa broda?

HHarkonen

Tip koji se šeta je nebitan za igru. Da bi išao u metro, potreban ti je novčić koji je uvijeni u foliju. Foliju ćeš naći u vazi koju si odneo u javnu kuću, a do novca ćeš doći kada potražeš progljuba (pomalo surovo, zar ne?, prim. ur.). Progljuba ćeš pokraziti ako ga nakratko zalepiš blizem foto-aparata koji si prethodno napunio na priključku pored kioska. Foto-aparat dobijaš u zalagioniću kada odneseš karticu koju si levkovo iz džepa čoveka koji sedi za šankom u baru. Pošto pokrazeš progljuba, ponovo idi u bar, naruči piće i barmen će ti dati novčić koji ćeš uviti u foliju. Kapu ćeš uzeti kada se otvoriš robota. Za robota ti je potreban daljinski upravljač. Dobijaš ga spojanjem radio-aparata i štampane ploče (sinuče) je sa robota - Robobara u baru).

☒ **Goal!** * **A** * U opisu igre u SK 9/93 piše da se reprite akcija snimaju pritisikom na taster 'Enter'. Međutim, umesto toga, disk jedinica samo malo zagrebe disketu, a u donjem desnom uglu ekrana se pojavio poruka „No Disk“. Šta je u pitanju?

Mario Urošević

☒ **Countdown** * **PC** * Čemu služe žica, buba i ključ i kako izaći iz sobe?

Riko

☒ **Goblins 3** * **A** * U rešenju igre iz SK 2/94 piše da je potrebno otvoriti veliku knjigu. Gde se nalazi ta knjiga? Kako treba započeti šah?

Pre nego što započneš partiju šaha, moraš završiti scenu The Story Book. Centralno mesto na tom ekranu zauzima pomenuta knjiga. Knjiga ima zelene korice i već je otvorena (jako je teško zapaziti knjigu - zauzima „samo“ pola ekrana, prim. ur.). Kada dobiješ parče drveta i parče kamena možeš se vratiti do šahovske table i napraviti figure. Ovdje ne možemo davati opis partije.

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere kompilacije u „Svetu igara“ 7, 8 i 10, 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.

Nije potez po potez, ali je najbolje da prvo lovcem eliminišeš dva strážara i da odigraš potez sa mliem.

☒ **Theme Park** * Posle šest do sedam godina rada, park počinje da finansijski propada. Šta je potrebno uraditi da se to izbegne? Da li bazen može da se koristi i za decu ili služi samo za ukras?

Dejan I Neša

☒ **Robocod 2** * **PC** * Da li se mogu otvoriti vrata sa katancom i kako?

☒ **Cool Spot** * **Kako se prelazi peti nivo?**

Banana

☒ **Dune 2: The Building Of A Dynasty** * Na koji način se prelazi poslednji nivo u ulazi Aretda? Pojavio se poruka da dolazi raketa i nakon toga ona uništi većinu objekata u bazi. Kako uništiti raketu, a ako ju je nemoguće uništiti, kako je sprečiti da napravi haos?

Utkasne i popuine odbrane od rakete nema. Ipak, postoji nekoliko preventivnih mera kojima se može ublažiti šteta. Osnovno je da svoju bazu gradiš dovoljno razvedeno, jer raketa obično pogada najbliže izgrađeni deo. Takođe, značajna je da lociraš položaj protivničke palate iz koje se ispušaju rakete. Ako uništiš palatu, što nije nimalo lako, nećeš više imati problema sa raketom. Pametno je i da snimiš poziciju pre ispušivanja rakete, jer se ponekad događa da raketa zamuži.

☒ **The Incredible Mashine** * **PC** * Nivou se prelaze istovremeno pritisikom na tastere: 'V', 'B', 'N', 'M', 'Space'.

☒ **TIE Fighter** * Koji su bonus ciljevi u trećoj misli četvrti bitke?

☒ **Sim City** * **Kako zaraditi pare?**

Mr Nikola S.

☒ **Wing Commander** * **PC** * **Kako glase šifre koje igra traži?**

van

☒ **Weent** * **A** * **Kako se prelazi sobu u kojoj treba spustiti most?**

DI EČS

Da bi spustio most treba da osvetiš sva slova iznad prolaza. To ćeš uraditi tako što ćeš hokej na podu postaviti u odgovarajućoj položaj pomoću poluga. Za prvu hokej na polugu potrebno pomeriti jedarput, za drugu dvaput itd. Kada sva slova budu osvetljena, pomoću luha i strele treba da pogodiš sledeća slova: K, R, A, A, L (ime glavnog negativca u igri).

☒ **Transarctica** * **PC** * Za gradnju pruga ti treba najmanje pemaest robota i strova Ralis. Nije loše u da imaš tri-četiri kрана i desetak namista kao pomoć robovima. Prepreke uklanjaš uređajem The Drill koji možeš da kupiš jedino na lokaciji (X=6, Y=12). Lokacije (X=11, Y=40), (X=77, Y=61) i (X=114, Y=25) su čvorokati i nisu bitne za igru.

Kovinač

Konferencija „Šta dalje?“ na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'S', 'Svet kompjutera', a zatim 'S' ulazak u konferenciju „Šta dalje?“. Sa 'C' čitaš poruke, sa 'S' šalješ svoju bitu kome, a sa 'G' šalješ poruke moderatoru konferencije Slobodana Mucedoniu (biranjem ove opcije automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera“).



☒ **The Incredible Mashine** * **PC** * **Kako se prelazi 71. nivo?**

☒ **Indy Car Racer** * **Kako se podešavaju kola (gume, spojler, itd.)?**

Bocek

☒ **Frontier** * **A** * **Osoba koju treba ubiti ponekad se ne pojavljuje u dogovorno vreme zbog бага u igri. Da bi rešio ovaj problem, najbolje je da snimiš poziciju pre hiper-sioka u sistem u kome treba da se pojavi žrtva. Ako se dodirni ne pojavi, učini poziciju i pokušaj ponovo. Što se tiče problema sa planetom Beta Hydri 14 poželjno je da „Level Of Shape Detail“ podesiš na Very High. Tada će se na mapi videti ceo krug putanje planete. Na mestu gde je krug putanje prekinut nalazi se planeta. Centriraj to mesto na zvezdu Beta Hydri i zmiraj ponovo zvezdu sve dok se Beta Hydri 14 na pojavi na ekranu. Dovedi planetu u centar, mapiraj je i problem je rešen.**

Dima



Svet kompjutera
(Šta dalje?)
Makedonska 31
11000 Beograd

Ruff'n'Tumble

IGROMETAR		9		9		A500
		9	10		2	
9.25						

Posle više meseci od peve najave u "Svetu kompjutera", na naše prostore je stigao novi „Renegadeov“ megahit. U pitanju je fenomenalna platformska pucačina u Riv, derby stilu koja postavlja nove standarde u svom žanru i sasvim sigurno će ući u najuži izbor za igru godine.

Memci iz grupe „Wanderkind“ su zalisti dali sve od sebe pravici ovu malu polisticku za pucačije slaskiucose. Nije preterano reći da imamo jeđnu prave savršenu arkađu, koja duđo vremena neće imati dođojinog rivala (dosadašnjü konkurencijü ostavja bez jeđnog argumenta).

Duđim igranjem, igrnić jednostavno ne može da se ne „zaljubi“ u tehničke elemente koji su pravi odraz savršenstva. Izvrsna sočna „mekana“ grafička sa puno boja i raznoolikih ambijenta, savršena brzina šerela, zvučni efekti koji zavređuju poštovanje, sve su to sekundarni elementi koji čine ovu stvü podlogu. U prvi plan, međutim, dođazi fantastičan dizajn i animacija sprajkova, koji ovim „nagomilanim pikselima“ naprosto uđahnjuju život i nesumnjivo će i najveće izbračie osvatić bez osketa. Isto toliko spektakularne su i animacije pucañja i eksplozija.

U igri sme stavljeni u kođu Rafo Rodžersa (Ruff Rogers), mladanoć plaušana dečjeg lica sa pucom koja uliva strahopoštovanje. Da Raf nije „simpatični dečkarac iz susjedstva“ uvrtečie se čim pritisnete pucañje na palici, kada će Rambo-klinać sasuti

par kila užarenoć olova u prvo kotrljüće stoverenje na koje naleti (od koga će potom ostati samo oblačić dima). Na sličan naćin će proći sve živo i neživo što se Raifu nađe na nišanu.

Du se igranje ne bi prevrotio u 100% rastuřanoć, programeri su postavili i zadatke koji se sastoji u sakupljanju loptica koje rotiraju i u određen broj od svake vrste (film je procent smanjen na 98% rastuřanja). Koliko loptica treba sakupiti rže u gornju deću ekrana, gde se nalaze još i podaci o broju preostalih života, novu, municiju, energiju i bodovima.

Na početku posedujete običnu pućku koja prilićno sporo puca, ali čim sakupite nekoliko loptica sa oznakom „R“, brzina pucañja će se umnogostrućiti. Municija za to osno-



vno „oruđe za masovno uništavanje“ je neograničeno, dok za sva kašnija oruđa koja možete sakupiti (mitraljez, laser, bacać plamena i projektila i dr.), municija vrlo nestaj-

je, te tada treba brzo delati. Pucati možete u svim pravcima, tako što će držati taster i istovremeno pomerati palicu (pokazalo se kao vrlo korisna mogućnost).

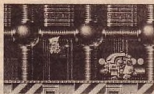
Igra je poćeljena na nekoliko svetova, a ovi na po četiri podnivoa. Na kraju svakog sveta čekä vas po jeđan Glavonj, koji zadaje peveće glavobolje. Prvi borba se odigrava u žušnom ambijentu, gde se kao neprijatelj javljaju razne vrste robove (kotrljajuć, letišć, samouništavajuć i slični), kao i prilićno negodni topovi, za čije uništavanje treba biti vrlo brz i precizan.



Na nekim nivoima, sem sakupljanja kuglica, potrebno je i aktivirati almatne mehanizme prostim gaženjem (lako će ih primetiti). Za skok na više platforme služe oskoćni mehanizmi, ali je pre njihove upotrebe preporučljivo potamaniti napasnike koji deřuju gornji platformama (nikad niste sigurni kada će se neki od njih zapućati i se zalieti topuć jara i ispremećti vam unutrašnje organe).

Sem pomenutih kuglica za obnavljanje municije, treba skupljati i druge „plodnoseć“ dodatke osetlivo-

ne u vidu srca (energija), ključeva (kojima se isključuju laserske barijere i slične prepreke), šereta (peranljivoć desetak sekunda), raznih voćki i slatkiša (bodovi) i lohanja (uništavanje svega na ekranu). Kada upacate ne-



kog napasnika, ostaće novčić čijim skupljanjem povećavate skor.

Na kraju prvog sveta sledje dućä sa prvim Glavonjom, koji nije nimalo naličan. U pitanju je ogromna sovućga koja bljuje vutrene lopte, a sem nije su ni mali robove koji eksplozijuä kada im se približite. Srećom, sova se kreće stalno istom putanjom, pa ćete već posle malo veřbe (iliti: par sati) saćuvati i poslednji život, što će vam biti dovoljno da živite nešto od drugog sveta koji donosi sasvim novi ambijent i proćivnike.

Svojom izvanrednom dinamikoć program prosto mami da se igra brzo, ali treba stalno imati na umu da ali sveka brzopletost evede pogubna. S obzirom da ne postoji nitiakovo vremensko ograničenje, najpametnije je igrati polako, pažljivo planirajuć svaki korak, a veća brzina će doći sa veřom.

Da ne možimo suviše bespretnih reći, svim ljubiteljima platformskih arkađa, ali i svim drugim igranićma od srca preporučujemo ovaj programerski biser sa željom da u bliskoj budućnosti igre ovakvog kvaliteta postanu svakodnevna pojava.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Nalita me tokom rata nije toliko plašilo kao aver nemaćkih podmornica, izjavio je Vinston Čerči. A ni jeđan program do sada vam nije omogućio da se bolje uživate u ulogu komandanta takve podmornice nego što je Aces Of The Deep, novopristigla kreacija firme „Dynamix“, poznate po simulaciji lenenja Aces Of The Pacific.

Ovaj program, čiji 5 disketa će vam zauzeti nešto manje od 10 MB prostora na hardu, poseduje sve što je potrebno da bi konkurisao za jeđnu od najboljih simulacija podmornica do sada: odličnu grafičku i zvuk, pedantnu izradu i visoku realistićnost. Svim



ćim se vrlo jednostavno upravlja - i bez ikakvog optisa ne bi vam trebalo više od pola sata da uđete u sve finise programa. Ogromno prostranstvo otvorenog mora i prometnih moreuza pružaju vam „slobodnu inicijativu“ u izboru plana pluvdiće i ciljeva i šansu da postignete maksimuć na listi besmrtniće koji su silne trgovaiće i ratne brodove saveznika poslali na dno.

Moić će da uživate dok svakog popodneva vaš kor morskü dubina lagano ulazi u okrijle mraka. Ogromni talasi bez prekida će vas ljuljati, tako da u nastupu morskü bolesti nećeće više znati da li se pomera podmornica ili neho prepuno rvezala koje se povremeno zaklone iza papernišćih oblaćka. Da se vremena na vreme ne oglasi vaš oficir za osmatranje sa reškim nemaćkim akcentom upozoravajuć da je konvoj na vidiku, sirena za uzbunu kada treba zaroniti, da nema prizora brodova koji tonu u plamenu nakon što ih je pronašao vaš torpedo, možda bi

Aces Of The Deep

IGROMETAR		9		9		A500
		8	9		5	
8.75						

sveto bilo i romantićno. Ovakvo je uzbuđljivo, pustolovno i pomalo paranoćno (posmatrate ih iz svog nevidljive kućice, i samo -boom!).

Bez obzira na krajuju jednostavnost, objasnimoćo kako da trenutnu zbunjenost pri prvom ućtavanju programa pretvorite u ućtak iskusnog morskog vuka. Suoćeni sa glavnim menijem, možete izabraći da li da odigrate pojedinaćnu misliju (Single Mission), zapoćnete novu kapetansku karijeru (Career Menu), proćuite top listu svojü slavnü prethodnića ili osmotrite brodove sa kojima ćete se srećati na svojim putestvima. Najbolje će biti da izveřbate svoj-

je sposobnosti kroz neku od istorijskih misija koje pred vas stavlja konkretni zadatak, a da tek zatim kao iskusni mornari vuk započetnu karijeru. Pre nego što se zaista i nađete u podmornici, možete da odredite ritam niz parametara od kojih zavise uslovi u kojima ćete ploviti: tip podmornice, kvalitet posade, doba dana, vremenske prilike, vremenski period, vazdušna podrška, kao i faktore realističnosti poput ograničenih zalih municije, goriva, ograničene vidljivosti, poverljivosti podmornice, upravljačkog modela itd.

Simulacija započinje u komandnoj sobi iz koje možete prisluškivati svim preostalim segmentima - palubom, osmatračnicama i nišanskim sredstvima, upravljačkom ili strateškom delu. Najbolje će biti da odmah po startu prvo pogledate mape (Charts): taklička mape koju vidite prikazuje segment mora u vašoj neposrednoj blizini, na kojoj su prikazani svi plovidbeni objekti koji vas okružuju (ukoliko ih ima). Odaberi mišom neki od njih, on postaje vaš cilj - na samoj mapi dobijate



podatke o njegovom smeru kretanja, brzini i udaljenosti (na osnovu brega možete poljubno da isplanirate sopstvenu putanju za presretanje), a podaci koje prikazuju meriški na torpednim nišanskim spravama (TDC) odnose se takođe na njega. Postoji i navigaciona mapa, koja vam može poslužiti da isplanirate celokupan plovidni put tokom svoje male mornarske avanture. Oduševičete se prostornošću koju vam je na raspolaganje - ceo Atlantik, Mediteran, Baltik, obale Evrope, Afrike i Severne Amerike!

Upravljački instrumenti se sastoje iz tri glavna segmenta: kontrola snage motora (dž brzine), smer kretanja i dubine. U komandnoj sobi možete ih pronaći u desnom delu (gde su i mape), a možete ih pristupiti i na ekranu sa mapama ili sa palube putem ikona u donjem delu ekrana. Mnoge komande ne morate izvoditi manualno, već ih možete sprovesti preko svog prvog oficira (zarazanje na dužnosti periskopa, zaranja, itd.). Njemu, kao i ostatak posade, možete se obratiti preko prve ikone sleva (od ukupno 3) u komandnoj sobi. Ista ikona na raspolaganje vam je i kada ste na palubi.

Osmatranje ciljeva, nišanje i gađanje izvodite preko periskopa, a ukoliko to činite dok ste na površini, još je zgodnije da u tu svrhu izdate na palubu i gađanje nadgledate dvogledom. Dok ste u „periskop“ ili „dvočlaj“ modu, ikonom na kojoj je prikazan torpedo pozivate TDC (torpedne komande) kojim možete da ispalite torpede iz neke od 3 torpedne



selekciji, kao i da fino podešite pravač u rasponu od +10 do -10 stepeni u odnosu na smer kretanja podmornice. Ne napuštajući ove modove imate preko ikona u donjem delu ekrana mogućnost pune kontrole smera kretanja i brzine, ne biste li

lako i interaktivno mogli da manevrišete dok ciljate. Da ne bi višemesečne patrolne zaista trajale po nekoliko meseci, na većini ekrana na raspolaganje vam je ikona kojom možete da ubrzate protok vremena i drastično doprinesete dinamici mita.

To je otprilike sve što će vam trebati za uspešnu pomorsku ratnu avanturu - preostale simbole ćete spontano otkriti tokom igre. Sve se može kontrolisati mišem, nema „skrivenih“ komandi koje se moraju pretaći na tastaturi (Ctrl-Q je prilično česta kombinacija za „Quit to DOS“, zar ne?). Popustite se malo uživanju u ulozi „loših momaka“ koju vam dodjeljuje *Acet Of The Deep*. Osvetljavajuća promena u svetu u kome živimo.

Aleksandar VELJKOVIĆ

World Cup USA 94

IGROMETAR		8	9	ASO
		8	9	2
		8.25		

Nova simulacija fudbala zasnovana na svetskom fudbalskom u fudbala dolazi iz renomiranog „U.S. Golda“, kuće koja je poznata po velikom broju uspešnih sportskih simulacija. Saradnja si progamskim timom „Tiertea“ pri izradi ove igre, sasvim sigurno će „U.S. Goldovima“ doneti nove pome u trci za prestiž na Amiginoj igračkoj sceni.

World Cup USA 94 je, slobodno možemo reći, jedna od najstodolnije urađenih sportskih simulacija koje smo do sada imali. Sem izuzetno lepog i funkcionalnog „kretanjaš Interfjasa“ i velikog trca dobro osmišljenih menija, postoji i čitav niz sitnih detalja koji podižu stepen realnosti na vrlo visok nivo i objedinjuju sve najbolje karakteristike dosadašnjih simulacija najpouzdanijeg sporta u svetu.

Najslabiji deo programa je rutina za komunikaciju sa diskom, tako da će stripljenje igrača već na samom početku (a i u više navrata kasnije) biti stvarjeno na probu. Ako vas stripljenje dovoljno dobro posluži, naći ćete se u glavnom meniju. Primenite da su sve opcije predstavljene grafički, tj. pomoću ikonica sa Maskotom Pivens-ova koja objašnjava funkciju ikone. Opcija pod ikonom na desnoj strani vodi vas u konfiguracioni meni gde

možete podešiti mnoge sitnice kao što su umanjena slika terena (kao u *Kick Offu*), dužina poluvremena (od 3 do 45 minuta), brzina animacije, veter (ume da bude prilično nezgodan), ofsajde, kartone, kao i to da li će se lopta „lepiti“ za noge igrača (što je slučaj u većini starijih simulacija), ili se slobodno kretati.

U Praticio modu možete trenirati sami, protiv prijatelja ili komputera, ili posmatrati duel dva tima koje vodi kompjuter. Naravno, najinteresantnija opcija odnosi se na početak Kupa, kada treba odabrati selekciju koja će te voditi u bebi za titulu šampiona sveta (nažalost, ne postoji mogućnost menjanja,



selekcija). Pre početka samog meča, proći će još jedan konfiguracioni meni namenjenu određivanju boje dresa, taktičke formacije (građeno animacijom igrača na terenu), sastava (postoje podaci o sastavima svih timova) i kontrole golmana (igrač ili kompjuter). Možete je i pregledati trenutno stanje na tabelama, kao i ubrzati takmičenje, tako što nećete posmatrati duete dva kompjuterska tima, već će rezultati biti generi-

ranije, a jačina udara je proporcionalna dužini pritiska na pucanje (klođavanje najbližem saigraču se vrši kratkim pritiskom). Vreme se odbrojava unazad, što ima i dobre i loše strane



(utakmicke se uvek završavaju u sekundu tačno). Golovi se vrlo lako postuju, pa čak i sa velike udaljenosti. To se, međutim, ne može reći i za odzvanjanje lopte protivničkom igraču, što zna da bude problem jer neretko rezultira primljenim pogodkom (potrebno mu je prići na tačno određenu udaljenost, ni preblizu, a ni suviše daleko i pritisnuti sudijom). Posle prekršaja, fauliran igrač se, ako je start bio oštrij, prenemahe po terenu, a kada sudija donese neko odluku, oštećeni igrači često negoduju mahanjem ruzama (na šta sudija najčešće odgovara kartonom).

Na kraju poluvremena, odnosno utakmice, ispisuje se statistika prikazane igre (broj prekršaja, kornera, ofsajda i dr.), slično kao kod „živih“ mečeva. Zvuk u toku igre, skandiranja publike i uzdasi prilikom zreljih prilika su više no odlični (vrlo slični stilu u *Sensibile Socceru*).

Meni iz „Tiertea“ uradili su opamno dobar posao i bila bi šteta ne obogatiti svoju kolekciju ovim programom.

Gradimir JOKSIMOVIĆ



ranil, lepo animirani i, za divno čudo, nema nikakvih usporenja (čime se čak ni *Sensibile Soccer* ne može uvek pohvaliti). Prisutan je i sprajl sve trojice sudija, a svaka njihova odluka (slobodni udaraci, kartoni, korneri itd.) praćena je malom animacijom. Pri izvođenju kornera i slobodnih udarača možete odrediti smer kretanja lo-

The Clue



GAME BOY

na poklon 7

GAME BOY nije bez nadopunjenosti naprednijim džepni kompjuter za igranje. Da biste vam malo približi ovu spravu, testirali smo za vas nekoliko igara.

Kao i do sada, u ovom i u svakom narednom broju,GAME "BOGOFIT" će pokloniti najčitateljsima SVETA KOMPJUTERA po jedan GAME BOY. Zato, pažljivo pročitatelj svoj članak.

WE'RE BACK! A DINOSAUR'S STORY

Za meklu od gomile igara čija se priča bazira na filmovima iz serijama, u ovoj igri možete sreći nijednog od poznatih likova. Glavni junaci ove igre su dinosaurusi, koji su u posljednje vreme sas popularni. Igra koja prati ovu igru ide otprilike ovako. Sadržaj dinosaurusi, nezgodni prijatelji, četali su je jednog govorničkog običaj kada su na nebu upadali meteorski leteci. Na njihov uteravanje, iz teretnice je na njih poletna mreža, kojom je za profesor Žižki lovio dinosaurus za svoj zoološki vrt. Jedni dinosaurus koji se spasao zalio se sa čašom spasio svoje drugova. I tu počinje vesta ispravna.

Igrica je platformskog tipa. U upravljače nema simpatičnih dinosaurusom, koji je veoma dobro animiran. Usklosto nije veoma ništa ne odigrate, ali se ne sam zabavite tako što će žonglirati leteći ili će odigrati kasetoni, usklosto slobodno sa velike visine radeći nekakva kupa za želi da postoji želi. Put koji ga na prvom delu igra vodi kroz čudnjak je pun rizičnosti i pasivna. Svega ostalo na koju može dinosaurus de koristi za klanjanje kao na toboganu. Ali morate biti oprezni. Često se na kraju rizičnosti koju počinje u kojoj vas čeka prokleta lava, ili se od starijima bodjama na koja možete naskakati, put ćete odigrati i na kuzje koje možda koje uključuje, jer vam mogu dobro pokušati da gađate svoje neprijatelje: pesokolci, dinosavski mrve, oginje crve, zmajevе... Neke od prepreka možete malo uništiti rizično kameranje koje se koristi, pa je potrebno da u proskokite. To čine tasastom A. Otvoreno na koje radnje možete koristiti kao jedne kada sačinje na njih. Na taj način možete da dočekate na neki platforme na koje normalno ne biste mogli. Obilne koriste kao liftove, ali se vas poboriti ili spazirati do platformi koje se nalaze odmah iza vas. Pošto je predeo koji vidite veoma mali, ostavljena vam je mogućnost da ekipu na kovanu sa rizičnom pomenu usprema ili unazad, čudni terzer "Solex" i kusan u grascu u kome želite da vidite pregled. Ove funkcije je veoma korisna, jer su mnoge platforme skrivene i na njima se obično nalazi oro, koje označava ekstre život. Ili štit koji vam jedno vreme čini neprobojnu. Naravno, usklosto upotrebe u velike lavu, na poraživo vrti nitra od vode i gađate jedan od 5 drugoskih života, i rivo

počinjate od početka. Svaki rivo je podeljen na 4 segmenta, a kada ga zavrtite oslo, bađate jednog od svojih prijatelja.

Igra je veoma zanimljiva i duhovito napravljena. Dok je igrašte presto se čitajte i savi tražnja sudbina nebili se klizati, igru preporučujemo, jer deluje krajnje rekreativno.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE 3

Ova igra spada u onu drugu kategoriju igara, tj. igre koje su napravljene na osnovu nekog filma iz serije. Konkretno ova igra je nastala na osnovu otvore serije o četvorici, veovratno nepopularnijim mladuncima na svetu (bar među dečaci). Leonardo, Rafaelo i Donatelo su se u epizodi koje su ovog puta prikazane na ekranima GAME BOYA našli u novici. Naime njihov neprijatelj Šešer, koji im ova priča mnogo godina pobedi i strelji u zatvor je uspeo da pobegne i otvori njihovu prijetnju. Tu vođeni, April koji je ova savetnica na riva, odlazi na njih, njih boji se jer kreću u pomoć, ali upadaju u klopku. Međutim, koji je suo sa vremenom bio u pice rji i ulazio u svom omiljenom jelu, zatekao je samo šikovite priano. I dok se čudilo gdje su njegovi drugovi nestali, dobro poznati Sredinom glas riu se obratio sa TV: "Mo želite da spasite svoje prijatelje, dok u rizičnosti rizično na kraju igraču". Naravno, Makrodolno odmah leću u akciju.

Već na samom ulazu u rizično, delo stvari bi vaša misija ići rizično siva. Naime, tu vas čeka gomila Sredinom podričak. Vama na raspolaganje staje čaka, koja može da eliminiše protivnika, ili ukoliko sačete sa veće visine, kao projektil koji će uspeti vaš put. Prokleta može da se rizično i rizično udarnom rizično u rizično, vam osi Sredinom rizično obeknu i slepi rizično, kameranje koje pada sa rizično rizično, boćje na onu rizično rizično... Ove vam je od velike pomoći naša rizično koja dođuje tasastom "Solex" Na rizično ćete videti vaš trenutni položaj i položaj protivnika u rizično. Rizično rizično, tu obično čim tasastom. U rizično se nalazi neki od mutanata koji su se stivali u službu zločina i koji su zasnoji jači i veći od vas. Usklosto uspete da pobedite nekog od njih, običnoće rizično od stvari koje su vam potrebna da zavrtite rizično, ili ćete odoboliti nekog od svojih drugova. Tasastom "Solex" rizično birati kojim ćete zavisim upravljati, naravno što ukoliko ostobolite nekog od svojih drugova. Svaki od četvorice kompjuta je stružnjak za pojednu stvar rizično koji vam je potrebna da biste savladali pojedine protivnike.

Ovo definitivno nije igra koja vam čine se igrati za jedan dan. Siguran sam da ćete se vreme rizično rizično rizično rizično rizično misli i koji epizodu rizično kompjuta prvi kraju.

Naravno, utinak ponaša koje odigravae igre je savim drapilji od onog kojeg ste stekli čitanjem. Usklosto želite da i vi posetite vinsk GAME BOYA, možete ga nazdrati na telefonu 011/43-43-65 i 42-96-68.

Rizičnoće čitatelj SVETA KOMPJUTERA ima šansu da ovoj GAME BOY kao negredu, ukoliko pošalje kupon sa svog adrese redakcije, i naravno bude uspešan.

D.W.

GAME BOY na poklon 7



Dobitnik GAMEBOY-a iz prošlog broja je Branimir Nikolić,
Koste Dragičevića 21, 11080 Zemun

Iz ne preterano poznate nemačke kuće „Neo“ dolazi nam nova igra iz žanra point & click avantura, kraćkog imena *The Clue* (u slobodnijem prevodu „zaplet“). U svojoj osnovi igra ima ne tako često korišćenu ideju, a to je scenario po istome romanu Karam Nade. Kako je program vrlo slabo podržan unutrašnjim dokumentacijom (o spolnoj, naravno, nema ni govora), a ni dotični roman (kao ni piscu) nam nisu poznati, ostajeće uskraćeni za objašnjenje zapleta, koji je i posle dužeg igranja ostao pravljen velom tajne.

U uvodu je predstavljen pogreb izvrsnog Sabina, mornika iz Engleske koji je „završio karijeru“ u sačinjavajući nesreću u Prancuskoj, pokušavajući da ubavi francuske vozače da je leva strana puta u stvari prava za vožnju (kao, imao je nesreću da naleti na kamion). Dok poslednji grumen zemlje zapravo uspostava na njega, makrobrojni prijatelji odlaze u kafanu na piće.

Kada je pretpostavka, a obzirom da se radnja igre dešava dva godina pre događaja iz uvoda, da je igrač stavljen u situaciju dostičnog Sabina, a da je cilj sledi prijatelje, automobili i još nekoliko stinica t, naravno, izbeći tako nizvraćan kraj.

Startujete na Viktorija stanici u Londonu, bez preživene pare, bez ideja i likova, noraizanti, samo sopstvenom snalažljivošću. Od standardnih, stalno dostupnih opcija, najvažnija je Think. Njenim biranjem dolaze do informacija o reniranom stanju (imovinskom i zdravstvenom), kao i predmetima koje možete korisno upotrebiti.

Na svakom ekranu sa prednede opcije koje je moguće izvesti (premo, pozvat takšu, oždetati na neku destinaciju i sl.). Ići efekat se postiže i klikanjem na određeni deo ekrana, ali dok ne naučite gde je šta, preporučuju-



vo je koristiti opcije. U dijalog sa likovima dolaze klikanjem, ali imajte na umu da treba pažljivo birati dijaloge, kako ne biste čestotalo došli u konfliktne situacije. Tako, recimo, ako sa nekim „trokiranim ormanom“ koristite grubli rečnik, nije isključeno da će vas kreć par dana nazad u više običnijih kenterijera za duše.

Ostale opcije se menja za ikona u ekranu, te ih je prilično nemoguće ogledati. Iz toga je lako zaključiti da je jedina

muđnost u igri biranje određene opcije u pravom vremu (u pravom mestu), što značajno olakšava igranje. Ekran je podeljen na dva različita funkcionalna dela. U sredini se odvija radnja, dele su opcije, a u gornjem levom uglu je trenutno vreme, ispisano velikim brojevima.

Sa tehničke tačke gledišta, *The Clue* je jedna savršeno prosečna avantura.

Grafika je prilično neprecizna i je-dnoćilna, dok je zvuk solidan (samo slabo za-stupljen), ali će vlasnici monome-

gabažnih mašina biti primorani da igraju u tišini. Ili, još jedan hendikep se odnosi na česta druženja sa gos'n Gunom (karakterine igre) na kompjuterima sa 312K chip memorije, pa je preporučljivo čekati animat pozdiju.

The Clue je program koji za sada ne zavređuje preteranu pažnju. Ako se situacija izmeni, tj. dođemo do neke valjanke dokumentacije, obavestimoće vas.

Gradimir JOKSIMOVIĆ
Dušan KATLOVIĆ

Igre za Amigu igrati smo
jubeznačno firmi M&S Soft

Dark Sun: Wake Of The Ravager



Službeno je da u svetu kompjuterskih igara ne postoji žanr koji je u isto vreme toliko hvaljen i oštrovan kao što su to Fantasy Role Playing igre. Na jednoj strani posjete ljudi koji kažu da bi im život bio manje zanimljiv da nema FRP igara (autor teksta poznaje nekoliko takvih zaljubljenika), a sa druge strane ima i onih koji tvrde da nema ničeg besmislenijeg od besomučnog lutanja kroz izvirne hodnike u pozrazi za nečim ili nekim. Kompjuterske FRP igre vode poreklo od društvenih igara sa sličnom (ili istom) tematikom koje su izuzetno popularne na Zapadu, a u poslednje vreme i kod nas stižu sve više ljubitelja. Pravu ekspanziju ove igre su dohvatle pojavom šesnaestostolnih računara koji su bili dovoljno brzi i snažni da mogu da ispuše kompleksne zahtevе koji su se nametali pri programiranju. *Dungeons Master* je predstavljao prekretnicu, a sve ostalo je istorija.

Tručeri iglu u plastu sena, mogli bismo doći do zaključka da nepoznati FRP igre u suštini liče jedna na drugu kao jaje jajetu. Promenama podležu scenarju i grafika (nekad bolja, nekad lošija), ali se na itaraju sve svode na isto: grupica ljudi (ili drugih bića) dobija zadatak da donese Nešto i uz put ubije Nekega ko je dočuću stvar uzrok od onoga ko postavlja zadatak. Naravno, to Nešto je uvek dobro sakriveno u mračnim katakombama ili kulama, a uz to i odlično čuvano od strane najzlostljivijih živih, pa čak i mrtvih kreatura. Za razliku od kompjuterskih igara, društvene igre ovog tipa su daleko raznovrsnije, kompleksnije, pa ako hoćete i bolje. Razlog je prost: ljudska mašta nema granica, a kompjuterski hardver je za sada i te kako ima. Osnovni problem je kako kompjutersku FRP igru učiniti životnom, odnosno napraviti je tako da maksimalno podseća na igre koje se odvijaju uživo. Programeri firme "SSI", koja je nedavno ekvipo "Mindscape", prihvatili su se ovog nimalo lakog posla i kao rezultat toga je nastala serija *Dark Sun*.

Wake Of The Ravager je drugi nastavak serije *Dark Sun*. S obzirom da SK nije pisao o prvom delu ove serije, porazbičemo se nešto detaljnije elementima koji izdvajaju ovu igru od ostalih FRP-ova. Pre svega, napušten je pogled "u prvom licu", tako da igrač sada na ekranu vidi sve likove koje kontroliše. Dočaran je utisak trodimenzionalnosti pomoću specifičnog ugla, bliskog priključ perspektivi, pod kojim su crteni objekti na ekranu.

Grupa koju vodite se sastoji od četiri člana, a tim što jedan od njih ima ulogu vođe. Preko tog lika se odvija celokupna komunikacija u igri, a osali članovi grupe se pojavljuju samo u trenucima borbe i posebnim situacijama. Po prvi put je moguće izvesti razdvajanje grupe. Ovakvo nešto je videno u igri *Final Fantasy*, ali je za to bilo potrebno imati više igrača. Ovdje se razdvajanje grupe izvodi tako, tako da dolazi do izražaja i strategija igrači koji vodi likove. Način borbe je manje-više standardan, pri čemu se računja zasljed kojiim likovi napadaju protivničke, odnosno primaju napad.

Ono što karakteriše ovu seriju je raznovrsnost likova koji se mogu birati. U igrama tipa *Eye Of The Beholder* skoro striktno podela posla između likova što ponekad može da zasmetna. Npr. mag visokog nivoa može da baca najrazličitije ofanzivne magije kojima malo ko od protivnika može da parira, ali je zato samo jedan jači udarac moćnom dovoljan da ga opetima u večna lovišta. Lopov može da obija najkompliciranije brave i da postavlja složene zamke, ali kad je u pitanju borba, na njega se ne može računati. *Dark Sun* je napravljen tako da se što više ublaži ovo ograničenje. Pored izbora standardnih likova (Cleric, Fighter, Ranger i Thief), *Wake Of The Ravager* omogućava i izbor likova kao što su Psionist, Preserver, Druid i Gladiator.

Posebno su interesantne psioničke magije i sposobnosti, jer se prvi put pojavljuju u ovakvom obliku u jednoj FRP avanturi. U principu, psioničke sposobnosti se sastoje iz tri grupe magija: metaboličke, telepatičke i kinetičke. Metaboličke magije (*Energy Control, Life Drain, Biofeedback* itd.) učuju na telo protivnika smanjujući mu sposobnosti u borbi, izazivajući bol i sl. Telepatičke magije (*Tower Of Iron Will, Intellect Fortress* itd.) učuju na psihu, a kinetičke magije (*Detonate, Disintegrate, Control Body* itd.) su napravljeni klasičnim magijama koje baca mag i obično su ofanzivnog karaktera. Standardnim likovima kao što su Cleric ili Fighter su takođe dodate neke sposobnosti, a uvedene su i magije koje odavno posjedu u društvenim igrama, ali su tehnički bile neizvodljive kod igara "u prvom licu". Sve navedeno upućuje na zaključak da je serija *Dark Sun* konceptski ubedljivo najzastupljenija od svih do sada videlih.

Recimo nekoliko reči o tehničkim karakteristikama igre *Wake Of The Ravager*. Suče se utisak da su programeri "SSI-a" više vodili računa o scenarju i koncepciji igre, a mnogo manje o tehničkim "detalima" kao što su grafika, izvođenje i zvuk. Za grafiku se ne može reći da je loša, ali posle onoga što smo imali prilike da vidimo u igri *Al-Quadim: The Ge-*



nie's Curse, odševljenju nema mesta. Likovi su nacrtani grublje, na ekranu ima manje detalja, i uopšte, čini se da ova igra nije mnogo napredovala u odnosu na prethodnu. Ono što je za svaku pohtvu je činjenica da je većina magija odlično animirana. Npr. bacanje magije Produce Fire će imati, za posledicu paljenje svega zapaljivog što se nađe u dome-



tu magije i to deluje zaista efektno, što se liče zvuka on je na zadovoljavajućem nivou.

Postoji i jedan preduslov koji mora biti ispunjen ako želite da nesmetano igrate ovu igru. Ako niste vlasnik 486-ice, bolje je da se ne upuštate u igranje jer ćete ubrzo izgubiti nERVE. Kod sporijih mašina je prisutno uzrujanje ekrana, a miš se u određenim trenucima ponaša veoma čudno. Očigledno je da nije daleko vreme kada će se ovaj ige praviti isključivo za 486 računare.

Pošto završite sa kreiranjem svojih likova igra će početi i naći ćete se u gradu Tyr. Odmah na početku će vas napasti grupa razbojnika, ali ako ste pravilno odabrali likove nećete imati posebnih problema. Pošle borbe pokupite pergament sa zemlje, pročitate ga i saznate koje kome treba da se obratite za pomoć. Uđite u kuću desno i razgovarajte sa čovekom (Caravan Master). On će vas obavestiti o svemu što se događa i uputiti vas u kačmi koja se nalazi u istočnom delu grada. Idite do krčme i obratite pažnju na veliki kovčeg u gornjem uglu sobe. Ako ga budete bolje pogledali, girmetećete da se uz njega krije tajni prolaz u katacombe ispod grada. Naravno, ispraživanje katakombi i svega onog što će dalje uslediti prepustimo vama.

Siobodan MACEDONIC

PREMIER MANAGER 3

IGROMETAR

9	8	4500
9	8	2

8.50

Firma „Gremlin Interactive“ se potrudila da u trećem nastavku svoje menadžerske simulacije fudbala napravi bolju, lepšu i realniju igru. Nisu promenjena samo imena igrača za ovogodišnju sezonu, već je mnogo toga unapređeno kako bi posao oko vođenja jednog fudbalskog kluba bio bliži vlašćinama Amiga. „Gremlin“ je paralelno pustio dve verzije igre - za Amiga 500/600 i AGA verziju za A1200/4000.

Dobro poznati kerišnički interesi, koji je na prvom mestu intuitivan i lak za upotrebu omogućuje vam da efikasno upravljate jednim gigantom kao što je „Liverpool“ iz svoje fotelje, a da pri tom ne izgubite osećaj realnosti. Za nju su zaduženi vaši protivnici koji će vam praviti probleme na putu do vrha u jednom od 6 kupova. Čudljivi igrači koji se neće olako prihvatiti potpisivanja ugovora za vas tim, direktori i sponzori za koje radite, bankari kod kojih treba steći poverenje i još mnogo ljudi iz života jednog menadžera.

Na samom početku igre registrujete se kao menadžer, tako što dajete svoje ime i sliku - ako imate AGA verziju igre i određujete tim iz drage divizionije koji ćete voditi. Premier Manager 3 je igra za dva igrača, tako da se i drugi igrač može registrovati. Tokom igre, priključno na „Space“ menijate akovnog igrača.

Za upoznavanje sa vašim timom zadužena su najviše četiri prijateljska susreta. Njihova namena je da se upoznate sa mogućnostima tima, uočite dobre i loše strane protivničkog tima, uočite smislu igru okrenute u korist sopstvenog tima. Protivnike za prijateljske mečeve birate vi, a takmičenje se ponedeljkom i sredom tokom sledeće dve nedelje pred početak sezone.

Kada počne sezona, upoznavanje je završeno i svaki vaš potez će uticati na rezultat tima i celokupno stanje na tabeli, a time i na saldo u banci. Zato pre brzopletnog klica na sudjski pitaljku koja predstavlja početak susreta treba obići i posediti sve menije po želji.

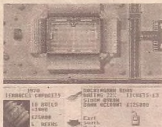
Za početak, klik na sličicu tima bio bi prvi pravilni potez. Time se pred vas stavlja tabela sa igračima, u kojoj su ocenjena od 1 do 99 predstavljajući kvalitet vaših fudbalera po kriterijumima: Handling, Tackling, Passing, Shooting, Heading i Control. Tako igrač sa ocenom 10 za Tackling ne bi odzoveo loptu ni petogodišnjem detetu, dok bi fudbaler čija ocena za Passing prelazi 90 bio jedan od najboljih igrača veze na svetu. Ispred imena fudbalera stoji i slovo (G, D, M, A, R) koje predstavljaju funkcije igrača

u timu kao golmana, odbrambenog, srednjeg igrača, napadača ili rezerve. Pored sposobnosti, u ovoj tabeli su prikazani i neki podaci (godine, finansijalno stanje, osiguranje, trajanje ugovora) i statistički podaci (broj odigranih mečeva, postignutih golova i dr.). Tu je i ukupna ocena tima koja se kreće od 1 do 8 i lako opisno fer, dobar, vrlo dobar, super, izvanzredan, svet-ska klasa, izuzetan i jedinstven.

Sledeći ekran koji ćete vrlo često posjećivati tiče se mnogobrojnih opcija o individualnoj i taktičkoj celokupno. Ovdje je moguće svakom igraču odrediti ponašanje tokom igre pomoću tri opcije - za napadače, dodavanje i odbranu. Najvažnija opcija je vezana za položaj igrača u slučaju da se lopta nalazi na jednom od 15 sektora na terenu. Za svaki sektor možete odrediti jednu od definisanih 8 taktika ili kreirati svoju taktiku. Logično je da, ako se lopta nalazi u protivničkom šesnaesteru, tri igrača bude isturena, četiri na sredini i tri u odbrani. No, ovi taktički mo- žete promeniti, kao i pojedinačno položaj i odbrambena igrača koji staju bliže centru.

Pojedinačni statistički podaci za igrača, koji se mogu pogledati i tokom igre, idu do detalja. Tako saznajemo da je igrač od 12 šuteva na gol postigao 3 gola, a 5 puta promašio ceo gol, da je 14 puta pokušavao da protivniku odzove loptu i da je 3 puta u tome uspeo, da je napravio 10 paseva i da su od

toga 6 dodavanja bila bez uspeha. Tokom susreta može doći i do povreda fudbalera. To može biti rezultat protivničke grubosti ili preforisanosti igrača. Za saniranje povreda brine se



vaš doktor. Sto je on sposobniji (skuplji) to će biti u stamtu da prži pomoć većem broju vrednijih igrača, ali i da leći i brže oporavila ozbiljnije povredene. U navednim slučajevima igrač šalje u bolnicu ili na tretman u lish-shal, a to iziskuje dodatne troškove.

Vi ste zaduženi i za celokupno finansijalno

poslovanje vašeg kluba, osiguranje, marketing i sponzorstvo, regrutovanje mladih i transfer iskusnih igrača, za proširivanje i modernizaciju matičnog stadiona i na kraju za zaposijavanje i otpuštanje radnika i osoblja.

Kakav tim ćete izgraditi zavisi od vas. Da li će to biti 11 najboljih u Evropi ili vikend tim narodnih pevaca, da li ćete igrati na nivou naše treće beogradске lige na iznajmljivom terenu osnovne škole, ili ćete potovati po svetu, opet zavisi od vas. Na početku, svako ima jednake šanse za uspeh, ali krajnji rezultat zavisi od vaše mudrosti, taktičkih sposobnosti i roje ste nasledili od svog pradede Solanca, smisla za biznis kojim raspolazete, sreće i ljubavi za ovim poslom.

Premier Manager 3 daje potpunu kontrolu nad događajima, tako da je malo stvari u celoj igri ostavljeno slučajnom izboru. Zbog svega toga ova igra ponosno nosi titulu najbolje menadžerske simulacije za 1994. godinu, dok „Gremlin Interactive“ polako postaje svetilost za ljubitelje fudbalskih simulacija širom sveta.

Nikola STOJANOVIC



Originalni softver dobili smo od firme „Gremlin Interactive“

Loderunner

The Legend Returns



Podnaslov najnovijeg „Stiernog“ izdanja glasi *The Legend Returns*. Zaista je legenda, jedan od programa kojih se majori, nostalgični igrači sećaju dok ih preplavljuje slatke uspomene, kao da gledaju neke već poznate slike: *Monty Miner*, *Jetset Willy*, *Chuckie Egg* i *2. Boulder Dash...* Bez obzira da li su u svitanje kompjuterske ere na našim prostorima bili ponosni vlasnici „Gumičara“, „Debeljka“ ili nečeg trećeg, već koliko krajem 1984. svi su se lepili za novu platformnu zarazu sa čitavih 2 x 75 nivoa koja se zvala *Loderunner*.

U ta davna vremena kada se nije šarenom grafikom mogla svesti iluzija da je napravljena dobra igra, kvalitet je pre svega zavistio od dobro osmišljenog koncepta, kakav je krasio sve nabrajane legende, pa i našeg upravo „retinkamiranog“ siavljenika. Formula uspeha bila je jasna:

- 1) igra pre svega mora da se igra mozgom, a ne rukama
- 2) mora da postoji jaka funkcionalna veza između grafičkih elemenata i radnje
- 3) ne sme ni jednog trenutka da bude ukoliko mogućnost igrača da potpuno kontroliše situaciju i precizno protačunava svoje postupke.

Da su se programeri poslednjih godina držali ovih principa, mnogo ređe bi se pitali zašto njihovo predivno, šareno remek-delo igrača ne drži duže od 10 minuta iz dva pokušaja.

Loderunner PC, 1994. godina. Prvo što pada u oči jeste da nije bilo nikakve improvizacije usmerene na pokazivanje impresivnih mogućnosti savremene tehnike“. Program je izuzetno veran originalu. To znači da su likovi ostali jednako sitni i da nije ništa inkomplikovano iako ih se podvlađiva savremenim softverskim trendovima. Ispit, činjenica da je program urađen u visokoj rezoluciji (640 x 400) u 256 boja, omogućila je daleko

veću finoću detalja nego nekada, preciznu animaciju likova, uz jedan vrlo uksan i odmeren grafički dizajn koji je potpuno u funkciji igre. Zvučni efekti su malobrojni, ali svrshodni, muzička pratnja diskretna. Iskustva sa instaliranjem na redičijskim mašinama pokazala su da na kompjuteru sa 4 MB RAM-a može da se pojavi monohromatska slika.

Autor ovih redova se, kao pasionirani ljubitelj ove igre još iz 1984., verovatno ne može oti preterivanja u hvalospevima. Međutim, teško je poverovati da će i oni koji su se godine još uvek bili u penelama li nisu znali šta je kompjuter odoleli magičnoj privlačnosti ove, za njih potpuno nove, platformske igre. Ono što pleni na prvi pogled jeste jasnoća radnje, visoka preciznost izvođenja, kon-



strukturnost i logičnost u rešavanju problema.

Loderunner može se igrati solo ili udvoje. Glavni set igre poseduje 150 nivoa za jednog igrača i 30 za dva. Sem ovoga, imate još 2 seta koje možete učitavati, imenovane kao *Luzmoo?* i *Simple*,

koji sadrže manji broj nivoa. Bilo koji od ovih možete modifikovati direktno u pehloženom programskom editoru za nivo, ili pak praviti sopisovene, potpuno nove.

Radnja je jednostavna, ali njena realizacija česta, pogoduje na višim nivoima, zahvata puno mozganja. Više triča treba da pokupi sve poluge zlata koje se na nivou mogu naći, nakon čega dobija prolaz na sledeći. Prostor po kome se kreće pun je merdevina, platformi, prečaga, zidova, od kojih se neki mogu bušiti, a neki ne i naravno, malih davočića kojima je jedinji cilj da samedju vašeg tričača.



A on, sem što je brz, okretan (valjda i inteligentan?) ume da buši i rupe u tlu ispred i iza sebe, koje mogu služiti bilo da on sam propadne kroz njih, ili da zarobi nekog od davočića. Rupe se posle izvesnog vremena same zatvaraju.

a naši „zli momci“ imaju dovoljno snage da se pre toga izvuku iz njih i tako izbegnu sigurnu smrt. Ukoliko ste baš čvrsto rešili da nekoga od njih pošaljete gazi (Luciferu), možete da probušite nekoliko rupa zaredom, kako bi oni nakon oslobađanja iz prethodne odmah upali u sledeću, i u njoj bili zgnječeni svizljudnjakom belona. Ovo se, međutim, najčešće pokazuje kao besmisleno s ohtrom da se trenutno reinkarniraju i odmah se penovo obrađuju na vas. Na svu sreću, prilično su glupi, tako da ih lako možete mamiti i odvratiti od onih uglova kroz koje vam je potreban prolaz. Imaje livek na umu da je *Loderunner* konstruktivna, a ne destruktivna igra i da će koncentrisanje na likvidaciju monstruma drastično smanjiti vaše šanse da rešite nivo - bolje ih jednostavno izbegavajte.

Na mnogim nivoima daleko je veći problem kako proći kroz pojedine segmente koji deluju zagradeni, ili kojim redosledom skupljati zlatnike da se ne biste zaglavili. Poremeće se postavljuju mjučevići koji vam omogućavaju da otvorite kaplju u odgovarajućoj boji. Od 16. nivou postoje i bombe koje se mogu koristiti za probijanje prolaza (opet samo u „inivitivnim“ zidovima), koje usupni i ubiju sve u prečniku od nekoliko metara - ako se ne izmaknete, džaba vam say dotadašnji trud na tom nivou (naravno, od njih ginu i davočići).

Te je sve što se više objašnjenja šta vam je činilo. Ako pritisnete 'F1' u toku igre, dobićete help sa spisnom dodatnih komandi, od kojih izdvajamo 'FS' i 'F6' kojima menjate brzinu animacije (kao da se niko ne može žaliti da mu je igra prebrza ili presporo), 'Ctrl-O' za učitavanje, i 'Ctrl-S' za snimanje pozicije. Igra možete i bez snimljenje pozicije započeti od bilo kog nivoa (prilikom na strelicu u gornjem desnom uglu ikone za start), ali se to tretira kao neka vrsta učenja moda i rezultat se resetuje posle svakog nivoa. Devet tastera za kontrolu igre (kretanje, kopanje uljevo i udesno, skupljanje i upotreba ključeva i ispuštanje bombe) u startu se nalaze na 9 brežnji numeričke tastature (za igrača br. 1), a možete ih i sve po želji predelnsniti prvom ikonom zdesna na glavnom meniju.

Nije vam preostalo ništa drugo do silinski sati zaraznog uživanja. Dobru igru je lako objasniti, lako započeti, ali teško završiti. A *Loderunner* je upravo to.

Aleksandar VELJKOVIĆ



Quarantine



Godina 2022. Kemo grad je sinonim za prosperitet i poslovniost. Ali, gde je razvijen biznis, razvijaju se i kriminal, pa već 2026. godine crno tržište i nastilje na ulicama postaju sasvim uobičajena stvar u ovom gradu.

Godine 2029. 'Omni' korporacija preuzima Kemo pod svoje da bi 'obistila' ulice od svega „opijavog“ (ne zvali li ovo pomalo poznato?).

Dvanaest meseci kasnije, godine 2030. počinje otko grada podiranje zi-

rantin je profunkcionisao i ceo grad je pretvoren u zavor.

Godine 2042. stručnjaci „Omni“ korporacije proizveli su posebnu lekovitu formulu *Hydrogen 344* koja treba da se dodaje u gradsku vodu i uništi psihopatsko ponašanje zatvorenika. Međutim, niko nije predviđao da će *Hydrogen 344* u kooperaciji sa zaraženom vodom napraviti nešto gore - preveriti stanovništvo u ludake i ubice...

Godine 2047.

Virus se širi, a vi ste sami na ulici i radite kao takista...

Ljubitelji Kar-pentierovih filmova verovatno su u ovom uvodu prepoznali moćne iz njegovog sjajnog filma „Escape from New York“ (od nas preveden kao „Njujork



da čija je visina deset a debljina pet metara.

Godine 2051. zdanje se približava kraju. Izvestan broj stanovnika napušta svoje domove. Zid je završen uveć juna 2052. Ka-

1997.“, *Quarantine* firme „Gamesek“ na prvi pogled podsća na igre tipa *Doom*, ali je ekran nešto složeniji. U centralnom delu je vaš pogled kroz špijelu. U gornjem delu ekrana nalaze se (slevo nadesno): neka vrsta retrovi-

zora na kome vidite lik strog putnika; kompas, radar na kome pratite automobile, ljude i motore u obliči vašeg vozila; stanje vašeg tankija u procentima, pri čemu 0% označava kraj igre. U donjem delu ekrana, levo, nalazi se tašmetar na kome vidite koliko je vremena preostalo za stizanje na željenu destinaciju vaše mušterije i koliko novca ćete dobiti za vožnju; pokazivač stanja municije je iznad volana; na-

etvoriti ekran za pregovore u kome ćete videti ponudjeni cenu i vreme za koje treba da signite na mesto obeleženo na mapl. Mušterija takođe može izneti i posebne želje kao što je, na primer, da tokom vožnje



pogazite što je moguće veći broj prolaznika. Vodiite raftuna o jedneme - na iaktimeru će se novac smanjivati i na kraju stizi do nule, pa prema tome vozite što je moguće brže.

Kada nemate mušteriju u vozilu, pritskom na 'M' dobićete magu na kojoj postoje ucrtane oružarnice i servisi. Odlasskom u njih za popričnu sumu novca možete poboljšati naoružanje vozila, ili „druvostveno stanje“. Posle dovoljnog broja prevezanih putnika prelazite na novi nivo - novi deo grada.

Quarantine je igra koja će vas dugo vremena držati zalepljenog za računar ukoliko ste ljubitelj *Doom* igara, ali vam može napraviti podosta problema sa todeliteljima koji će, na osnovu zvuka sa računara i krvi koja preliva ekran, zaključiti da će vam, nastavite li sa takvim igrama, biti potrebni psihijatar.

Režija JOVIC

Iz svima poznate firme „Team 177“ stiče nam još jedan nastavak igre o alienima. Naravno, ovi su opet napali usamljenu koloniju, pobili su čitavo što su mogli i time prvoe razdvojili dva člana IPC-a da se prisrube žurci. Stereotipni uvod za *Alien Breed* sagu, ali sasvim dovoljan da vas pripremi za strahovitu akciju koja treba da počne.

Sa tehničke strane, igra je fenomenalno urađena. Da li treba pominjati kakav je zvuk, kada je za muziku bio zadužen *Allister Brimble*, muzički genije iz prethodnih nastavaka. Sem toga, igra očigine i digitalizovanim govorom. Što atmosfera diše od nivoa filma.

Glavna mana prethodnih nastavaka bio je jedan jedini plaš ka rešenju koji se morao doslovese slediti. Ovdje to nešto slično - već na samom startu primetićete da zime peš du iu li-

nearno, već se granaju, spajaju i međusobno ukrštaju. Samim tim igru možete igrati bukvalno što puta, a da opet neki katak ostane neistražen.

Glavni meni i/ili neke osnovne stvari: izvor jednog



ili dva igrača, deljenje kredita, težina i način kontrole lika. Nove su opcije Hunt Players i Retreat Mode. Prva opcija važi ukoliko igranja dva igrača - sa njom će igranje biti mnogo teže i uzbuđivije, jer je igračima ogručeno da pucaju jedan na drugog. Druga opcija, pak, može je vam olakšati muke - u toku igre je moguće ići unazad i istovremeno pucaati po ulazu. To se izvodi pritiskom na „Shift“ taster ili istovremenim pucaanjem i povlačenjem palice u suprotnom smeru, ali samo ako je ova opcija aktivirana. Svar je vrlo zgodna ako vas pojuri nešto veliko, a vi nemate vremena da se okrenete

ALIEN BREED TOWER ASSAULT



i pucaati. Kada sve posedate onako kako vama odgovara, biranjem Start Assault opcije krećete u (luti) boj.

Radnja razvija skoro ceo ekran. Podaci o likovima se nalaze na vrhu, odnosno dole, a ponekad će se po ekranu ispisati neka važna ponika, koju bi sva-

kako trebalo pročitati. U toku boje čete na podu nalaziti velik broj predmeta. Dosta njih je korisno i vredni ih skupljati (ključeve, kladivo, pomoć itd.), ali je veći broj onih koje nikako ne treba



stavljati u ličnu kolekciju, jer loše utiču na vaše zdravlje (npr mine). Zgodna stvar su tzv. Smart Cards, koje ćete nalaziti tu i tamo, a nose korisne savete i poruke. Kada se, najzad, nađete u nekoj od mnogo-brojnih zgrada kompleksa biće vam omogućeni i pristup terminalima, gde se vrši kupovina oružja i opreme, kao i čitanje poruka i zadataka.

Zgodna stvar koju ćete odmah primetiti jeste da, kad neki deo kompleksa „očistite“ od vanzemaljske gamadi, on ostaje takav i kada se sklonite sa tog ekrana. Ipak, to što alieni više ne naviraju kao sumanutu ne znači da će vam posao biti lak: u

kompleksima tajnih prostorija i liftova se kriju mnoge opasnosti i koje ćete morati prvo na svojoj koži da isprobate, i tek tada naučite kako da ih se klonite.

U toku igre, tastatura ima sledeće funkcije:

'M' - kompjuterska mapa, koja će vam i u kako dođo doći. Ne možete je koristiti baš uvek (npr. napo-
ljuje i u zavrtosnom bloku), ali će vam poslužiti u ostalim slučajevima.

'P' - pauza

'R' - kratak opis misije

'S' - čitač Smart kartica

'Shift' - povlačenje (retreat mode)

Levi i desni 'Alt' - promena oružja prevog, odneso drugog igrača

'Space' - pristup terminalu. Morate stajati direktno ispred nekog terminala da biste ga aktivirali

'Esc' - prekid igre, povratak u glavni meni

Čak i ako niste neki ljubitelj pucačina, mistika i atmosfera ove igre će vas sigurno uposliti na duže vreme. Ako ste spremni da preskočite desetak obroka, još toliko časova matematike i nekoliko noći u krevetu, *Press fire to start assault!*

Dragan LALIĆ

NCAA: Road To The Final Four 2



Ovih dana je pred nas stigla fenomenalna simulacija košarke: „Bethesda Softworks“, firma koja stoji iza svevinskog pucačine *Defiant* i opetvala se i u sportskim igrama. Iza ove čudne reči na početku naslova krije se jedan podulji naziv: National Collegiate Athletic Association, koji je dao dozvolu za objavljivanje logoa u igri.

U prvom opciji glavnog menija „User Options“, određujete kontrolu igrača, nivo težinu igranja (presman, Sophomore, Junior, Senior) i opciju da igranje ili samo gledate rezultat. Igrače možete kontrolirati pomoću keyboarda, tastature, jednog ili dva džojstika i miša.

U System Options možete podešiti Sound Mode, zvučnu karticu, pogled, Play Game, Play by Play, Fast Simulation, Pointers, brzinu igre, detalje na ekranu, zamiranje i pozadinski (od crne do bele sa plavim nijansama).

U Rules/Tournament Setup traži od vas da odredite pravila po kojima ćete igrati i podešavanje za turnir. Pod Rules se podržavaju 6 opcija: dužina jednog perioda, periodi u jednoj utakmici, broj igrača na terenu (1-5), pet sekundi za izvođenje autu, vreme za napad i broj sekundi za napad (1-60). Možete podešiti da li ćete igrati jednu utakmicu ili turnir, auto statistike, ponoviti turnir, promeniti timove u turniru, pogledati parove sesnaestine finala turnira i obratni pozicije statistike. U Setup Tournament možete odrediti koji će timur da igra, prebaciti neku ekipu iz jednog turnira u drugi, sačuvati parove, odigrati sačuvani turnir, prestatiti ekipe po nepoznatom redosledu i vraćati na staro. Ako izaberete Tournament, a zatim iz glavnog menija Play Game i pritisnete 'F5', odgledaćete rezultate sesnaestine, os-



Komanda sa tastature:

- T - repara
- P - pauza
- S - šut
- T - tajmaut
- levi 'Alt' - dodevanje
- F5 - promena broj-mesto u timu
- F6 - prolazak kamerom oko terena
- F7/F8 - zum +/-
- F10 - izlazak iz igre
- F11 - kamera gore
- F12 - kamera dole

mine, pa sve tako do finala i borbe za treće mesto i pobeđnika. Ukoliko vas mrazi da igrate Sesnaestinu finala, pritisnite 'F1' - izlazište se rezultati i pobeđnici sesnaestine finala i parovi osmine, pa izaberite utakmicu koju želite da igrate.

U opciji Edit Teams/Players sadrži slike sva 82 tima. Klikom na jednu od njih dobijate podatke o svakom igraču, kako sa klupe tako i iz pevo-stave. Iz gomile podataka pomenute-mo najbitnije: foulout (što je broj manji, igrač pravi više faulova u jednoj utakmici), sposobnost da šutira kada je vrlo blizu koša (što je veći broj, igrač veće šutira i bolji mu je učinak), sposobnost za šutiranje od osam do petnaest stopa od koša, sa više od 15 stopa

od koša, brzina u odbrani, brzina u napadu, visina skoka (za „banane“ i skok-šutave), sposobnost da primi loptu od saigrača i kontroliše loptu, dodaje „krake lopte“, čuvanje protivnika, za blokade, da „game“ protivnika i održaj ravnotežu kada je odgurnut... ostalo će lako shvatiti i sami.

Opcija View Statistics iz glavnog menija sadrži dve vrste statistika. Nakon izbora jedne od njih odvaraju se statistike koje preko „podmenija“ sami određujete. To može da bude npr. Historical stats za Field Goals Made u Season za Senior za Centers na monitor (sve je mnogo jasnije kad vidite na ekranu, nego ovako na papiru). Statistika će se zvati „Accumulated Field Goals Made Per Season For all Senior Centers“ i u sebi će imati dvadesetak igrača sa statistikama.

Nakon odabira timova dolazi do podataka u svim igračima kao i taktici za odbranu i napad. Sa 'F5' dobijate podatke o drugom timu, sa 'M' se vraćate u glavni meni, sa 'P' počinje igra. Posle odobravanja od pet sekundi treba skočiti da bi uspeti loptu. U odnosu na *Michael Jordan in Flight*, ovde se igra preko celog terena. Auti i dodavanja se izvode rano što se pitajete desno dugme miša ili levi 'Alt', pa ova dva od smerova koji se nalaze iznad glave svakog saigrača. Šut se izvodi levim dugmetom miša ili sa 'S'. Ovo izvođenje je možda čudno, ali kada se na njega priviknete shvatit ćete prednosti ove igre nad *Michael Jordan in Flight*. Još jedan plus za NCAA 2 je što ima fanlova i slobodna bacanja se normalno izvode, košta se ne izvodi sa strane.

Kod *Michael Jordan in Flight* igrač je bio niži koji je kadar kruptiji, a kod ove igre je obrnuto. Teren je lepo iscartan, na centru se nalazi grb tima koji vodite, i domaći, a po terenu su razbacane još neke silike i čak se vide pločice parketa.

Veći deo ekrana zauzima prostor gde se odvija igra. U donjem, manjem delu, se sa leve i desne strane nalaze grbovi vašeg tima i gostija, a tu su još podaci o premore igrača obe ekipe



predstavljati izum snubovima iznad broja izum, imena timova, preostalo vreme, crvena tačka koja označava sa čije je strane lopta, rezultat, broj perioda, broj načinjenih faulova sa obe strane, broj preostalih tajmova i vreme preostalo za šut. Odmali iznad ovog dela pojavljuje se komentar o dešavanjima u igri. Naravno, na terenu postoji i sudija, karakteristično obočen.

Ako imate zvučnu karticu, čućete digitalizovane rečenice i burne ovacije navijača kada date keš. Zvuk preko speakera je grozan pa ga bolje isključite. Igra podržava vešti broj raznih VGA kartica od Tridenta do Cirrus Logic 542x.

Miloš KRSTAJIĆ

INTERNATIONAL TENNIS OPEN



O granak „Philipsa“ - Philips Interactive Media France“ u saradnji sa francuskim firmama „Pathe Interactive“ i „Infogrames Multimedia“ napravio je sjajnu igru *International Tennis Open*. Startovanje igre dolaziće u glavni meni u kome se nalaze šest opcija predstavljenih crtežima. Znak „International Tennis Open“ predstavlja gledanje demoa, a ispod njega redom idu: Match, Tournament, Training, Options i Nationality.

● Nakon stvaranja Match opcije birate da li će se igra protiv kompjutera ili protiv neprijatelja. Ako ste izabrali opciju i **Player** sledi izbor jednog od četiri protivnika iz 9 zemalja. Treba li da odaberete podršku: travu, beton ili šljaku. Slede podaci o protivniku: nacionalnost, starost, mesto na ATP listi, visina, držanje reketu (levoručni-desnoručni), mesto stanovanja, plasman na ATP i najbolji rezultat. Nakon toga počinje igra. Servis se izvodi tako što



jednom pritisnete udarac, pomerite krsitić koji se tada pojavljuje na mesto gde želite da udarite, sačekate dok krsitić ne postane žuti, pa opet kliknete. Ako ste krsitić postavili u aut ili na mrežu imaćete jednu servis grešku i drugi servis. Pritiskom na „Esc“ pa na „Enter“ ulazite u još jedan meni u kome možete pogledati statistiku, prekinuti i odgledati kraj meča, snimiti meč, izaći iz programa i vratiti se u igru. U Statistic se nalaze podaci o uspešnosti prvog i drugog servisa (u procentima), broju aseova, duplih grešaka, smetova, voleja, lobova i dužini trčanja za oca protivnika. Posle svakog odigranog gema sledi rezultat i fina pripremda fotografija.

● Opcijom **Tournament** iz glavne menia prvo birate jedan od tri turnira u Njujorku, Parizu ili Londonu. Na turniru ste odmah u četvrtfinalu. Prikrasni su parovi četvrtfinala i fotografije svih igrača.

● Ako izaberete opciju **Training** iz glavne menia, možete birati između podopcija **Training Service** i **Training Machine**. Ukoliko izaberete **Training** dok ne budete uvereni da ga dobro izvodite, Opcijom **Training Machine** uvezbavate svoja igra i reflektore. Mašina izbacuje loptice i treba što bolje da ih vratite preko mreže. Variate se ako mislite da su vam nepotrebne **Training** opcije, vaši protivnici će vas lako razuveriti u metrima.

● U **Options** iz glavnog menija podešavate se Pre-



ferences, nivo težine, 3 ili 5 setova... Preferences sadrži konfiguraciju tastature za prvog i drugog igrača (pravci, fohtend, bekshend). Druga podopcija određuje nivo umešća kompjutera u vašoj igri, t. ako ste u njoj izabrali **Manual moves**, u soltu igre igrač će sam uzurati lopticu ako joj je dovoljno blizu.

● **Nationality** opcija je izbor zemlje pod čijom ćete se zastavom takmičiti: Japan, Nemačka, SAD, Italija, Holandija, velika Britanija, Švedska, Španija i Francuska.

Gracija je odlična, kao i u skoro svim novijim igrama, animacija likova je perfektna, samo je pušićka stanica. Jedina zamera lika na račun vasilika koji je očajan ako nemate zvučnu karicu.

MILOS KRSTAJIC

LAST SOLDIER



Nakon solidnog uspeha igre *Franko: The Crazy Revenge* za koju smo (sa manjim zakasnjeljenjem) saznali je delo poljskog programera, još jedan tim Poljaka rešio je da oprebu svoja „umetne“ u izradi akcionih igara. *Last Soldier* je novi potencijalni kandidat za najgoru platformu meseca, jer, za razliku od prve igre, koja je još i imala nekih skrivenih „čari“, ova jedna da zasluzuje i da se nađe na stranicama našeg lista. No, kako se nalazi u okviru ponude naših „jedinih pravih izvora softvera“, iznećemo par subjektivnih ocena.

Distributerska kuća koja je rešila da „preguta krednu“ sa ovim programom je ne tako loš „Mirage“, a to su učinili verovatno samo da bi koliko-toliko održali kontinuitet na tržištu. Koliko je to bio riskantan potez, pokazaće vreme.

Na početku možete pogledati uvod, ili ga preskočiti i preći direktno na igru, što je preporučli-

vije (s obzirom na kvalitet izrade). Sa glavnog ekrana izlazite pritiskom na bilo koji taster (ili njih tri).

Nalazite se u ulazi usamljenog ratnika-gerika, koji je, nakon desantiranja, uspeo da se iveruje u tajno nacističko postrojenje na pustom ostrvu. Cilj vam je, naravno, da pobuziate sve živo unutar tog lavirinta, postavite eksploziv i izvučete se

naopet dok vam je još glavna na ramenima.

U globalu gledano, igra je veoma slična poznatoj igri sa Commodore 64, *Army Sreb*, pa je i način izvođenja sličan. Glavni lik se može kretati u svim pravcima i pucati. Ostali pokreti, kao što su, recimo, saginjanje, pucanje iz skoka ili u više strana, su nepoznanica. Tako uzak diapazon pokreta ostavlja utisak krutosti, što bi izletako smetalo

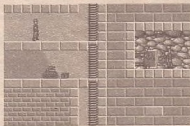
igračima naviklim na bolje pucaliće ovog tipa, kojih zaista ima puno.

Nacistička baza je u formi lavirinta, sa bezbrojnim stepenicama i zamkama u vidu projektila, topova, nacističkih vojnika, malih odlopnih vozila i drugih ametralskih kojih se rešavate napucavanjem. Osim ovih „živih“ odzračivača energije, postoje i brojne zambe sa šiljcima koje su obično postavljene na mestima gde se nalazi neki kristalni dodatak.

Skala sa energijom i količinom preostale municije (koja se neuhmatno brzo troši) nalazi su u donjem levom delu ekrana. Municija obnavlja se skupljajući šaržere na koje povremeno nalazite, a energiju pomoćno limenski ili kutija za prva pomoć.

Igru završavate na tri načina (eksperimentalni podaci): ispunjenjem cilja (najmanje verovatna varijanta), kada se na ekranu ispiše „Koniec Gry“ (što znači da ste „opuzali“ svoje) ili rešetovanjem Amige (najčešći slučaj).

Gradimir JOKSIMOVIC



Peter Pan



Utorjima oko bajke o Peteru Panu koju je započeo Spielberg svojim filmom „Kuka“, još uvijek traje u obliku igre za najmlađe, *Peter Pan* je napravljen u saradnji ogranaka „Electronic Arts“ („EA Kids“) i mađarskih programera. Svaki od tri dela igre sadrži nekoliko zadataka. Posle kratkog i lepego uvoda sledi upis imena igrača - vlasnika kutije sa bokama u kojoj se nalaze:

- ⊙ Peščani sat za ponavljanje neuspelog zadatka ili završetak istog na drugi način
- ⊙ Sally - čajnik
- ⊙ Jazz - čerčila za bojenje
- ⊙ Winston - gumica za brisanje
- ⊙ Nick - clovša
- ⊙ Knjiga koja sadrži sledeće opcije: Save, Exit, Players (do tada upisani igrači), Setup (zvuk i muzička otvori), Go To (spisak zadataka) i Return (vraćanje u igru).

Act I

Igra počinje u trenutku kada Petar Pan krađe kapetanu Kuki tek nađenu mapu skrivenog blaga. Petrica dolazi do Vendi kako bi mu pročitala pismo. Odatle aktivno učestvujete u igri. Kliknite na Nicka.



te dok Petar ne otera medveda.

Zatim Petar spava u podzemnoj kući izgubljenih Dečaka. Ujutra dečak odlazi da se igraju, a vas zadržak je da probudite Petra. Kliknite na Sally, a onda u dasi krug. Petar će izći iz kuće i videćete trgovce omiče Dečaka i Vendi čiji kal je ostao na grant. Na ulasku u kuću izleteće ljudi gusar sa sabljom. Kliknite na Jazz, pa na zelenu boju, zatim na mač i gusar će imati zbog čega da pobegne. Petar će sleteti na Kukin brod i kapeitan će u zamenu za Dečaka tražiti mapu. Dajte mu je. Ali, prevarnice vas - Kuka će pobeći u sobu, a pred vama će se stvoriti još jedan gusar. Kliknite na Nicka pa na nakovanj (Anvil). Zatim kliknite na Sally pa na Petra. Kliknite na Nicka, pa na Blienders. Kuka će imati povez na očima i Petar će osloboditi Dečaka i sa njim pobeći na obalu.

Pred vama je novi zadatak: osloboditi Dečaka konopca. Kliknite na Nicka pa na Scissors. Spojite dragulje. Petar će Dečaku preseći konopce i saznate da Dečak ne zna gde su Vendi i ostali. Petar zatim shvata da ništa ne može da leti.

Act II

U šumi nalazite na ogromnu kobru od koje ćete se odbraniti na sledeći način: Kliknite na Sally, a zatim u krug levo od Petra. Doći će do zanimljive scene. Sa suprotne obale javiće se Petova indijanska drugarica Tiger Lily. Pred vašim očima oteče je razbojnik. Da biste mimošli krokodila kliknite na Nicka, a zatim na Bridge. Kada nastavite dalje, upašće u rupu iz koje izlaze na sledeći način: kliknite na Sally, pa na Petra. Stiči ćete do pećine Indijanca koji vas je sve vreme pratio i ne dozvoljava prolaz. Kliknite na

Jazz pa u dasi elipsu. Par je slobodan.

Da biste se otarasili lava kliknite na Nicka, pa na ležaljku (Hammock). Pred vama je obrušen ulaz. Kliknite na Nicka, a zatim na top (Cannon). Sledj dahovita scena. Indijanc vas idnapuje i vodi pred poglavicu koji je vaš prijatelj. On vas moli da spasete Tiger Lily koju je oteo Kuka. Za vas moli da prodete krokodila. Kliknite na Winstonu pa na asu krokodila. On će mu izbrisati vidicu i krokodil će pobeći. U sledećoj sceni vidite zarobljenu Tiger Lily, Kuku i njegovog gusara. Kliknite na Winstonu, pa na Kuku, a zatim na Sally, pa na Petrovu glavu. Kuka će pobeći glasovno bez obzira.



Act III

Uz logorsku vatru poglavica će da se zalvali za spas svoje čerke. Sledeći Petrov zadatak je da oslobodi Vendi, ali ga Indijanci zadržavaju da prikupi snagu i nude mu pomoć. Kliknite na Nicka, pa na Pizzu i samo će Zvončica (Tinkly) jesti. Kliknite na Sally, zatim na veću elipsu i stvorice se delfin na kojeg će se popeti Petar i još jedan Indijanc. Da biste se popeli na brod, kliknite ne Nicka pa na Stairwell. Na brodu je još jedan gusar. Kliknite na Jazz pa na sivu boju, a zatim na gusara. On će se pretvoriti u mumiju a vas će uloviti gusari i odveste vas pred Kuku.

Kuka će odzeti mapu od Petra. Vezanog, Petra će da zvedu na dasku i teraće ga da skoči u vodu po blago. Da biste oterali ajkulu, kliknite na Sally pa na ajkulu i stvorice se sirena. Kad stignete na dno, kliknite na Sally, pa na blago. Zatim kliknite na Nicka pa na Innertube. Kad otvore kovčeg, gusari će pobeći (imaće od čega) a Indijanci će opkoliti Kuku. Posle nekoliko radosnih scena, kliknite na Sally, pa u dasi krug. Tu je kraj ove dečje avanture. Treba naglasiti

da je ovo samo jedan od načina da se završi igra. Drugačiji odabir opcija i premda ne utiće na kraj. Inače, sama igra vam pomaže da pročitate tačan odgovor. Raspravljana igra zauzima nešto više od 7 MB na hard disku. Grafika je simpatična, zvuk takođe, ali je ova igra jedino ulaz u svet avantura za decu mlađeg uzrasta.

MILOS KRSTAJIC

Sam & Max Hit The Road

IGROMETAR

	10	9		
	9	9		

9.25

pogled ne vidi, ali je prava pozadina igre daleko ozbiljnija. Konačno, ovu igru krasi i izuzetno smisla dijaloga između likova, a pravi su biser epske koje Sem i Maks upućuju jedan drugome.

Iako je avventura *Sam & Max Hit The Road* nešto starijeg datuma, rešenje objavljujemo zbog velikog broja pisama koja su stigla na adresu

rubrike „Sta dalje?“. Ukoliko se prvi put srećete sa ovom avanturom, potrudite se da rešenje koristite samo onda kada se „zaglavite“ na nekom mestu. Velika je šteta odigrati ovu igru striktno po rešenju i tako propustiti brojne šimice i turebne dijaloge koji je čine vnerserijskom.

Priča započinje u kancelariji dvojice detektiva. Pokupite novac iz miše rupa, kao i sličicu



Kada je nije potpisani seo ispred svog kompiutera i pokušao da pročita nekoliko tobacajskih rečenica koje čine standardni uvod u rešenje neke avanture, našao se pred ozbiljnim problemom. Posavilo se pitanje na koji način ukratko opisati najsmiselniju, najšaviju, najvruću i još po mnogo čemu naj-avanturniju koja se ikada pojavila na PC kompijuterima. Kao ničkada do sada, ova avventura propraćena je u stranoj kompijuterskoj štampi sa neviđenom pompoznošću. O njenom kvalitetu dovoljno govore nevenusamo visoke ocene (preko 90%) u, inače, veoma strogim zapalnim časopisima.

Sta je to što igru *Sam & Max Hit The Road* izdvaja od ostalih? Pre svega, fenomenalna grafika na nivou pravog crtanog filma. Crnili likova i okoline, kombinacije boja i animacije su dovedeni skoro do savršenstva. Neko će možda reći da je uvek moguće bolje i naravno biće u pravu, ali će sigurno biti veoma teško nadmaštiti ono što je u pogledu grafike doneo ovaj program, sve dok rezolucija 640 x 480 ne postane standard u ovoj oblasti. Drugo, programeri „Lucas Arts“ su očigledno vodili računa da smisle scenario koji će sa jedne strane biti dovoljno „zabavan“, a na drugoj strani i preneti nekoliko ozbiljnih poruka igračima. Ovale se pre svega misli na zabavu čovekove okoline i otkrivanje ugroženih životinjskih vrsta. Sve je to lupo upakovano u detektivsku priču tako da se na prvi



Sam Kusman. Posle razgovora pokupite dijak sa ledenog bloka i teglu sa rukom Džes Džejmsa. Izadite napojke i dođite do ekrana sa kamp-priholicom. U levom kuturu odigrajte igru Waka-Rat. Kao nagradu ćete dobiti baterijsku lampu u koju ćete staviti sijalicu koja ima. Sa obilježnj stauka skinite sočivo. Idite levo i razgovarajte sa radničkom koji opslužuje vrtelku „Cone Of Tragedy“. Posle uzbuđivaje vojnike ćete primetiti da nemate sličicu u inventaru. Ponovo razgovarajte sa radničkom i dobićete kupen pomoću koga ćete povratiti sve stvari. U šatoru sa napisom „Lost And Found“ predajte kupon i, ako bolje pogledate u inventar, videćete da ste pored svojih stvari došli i magnet u obliku ribe.

Idite do pećine „Tunnel Of Love“ i udite u brodiće. Čim udete u tunel upalite baterijsku lampu i osvetljavajte mracne delove. Kada primerite kurtiju sa prekidućama silvartne Maksi i iskoristite ga sa kurtijom. Brodić će stati, izadite iz njega i pomnite se na bnu sa dželatom. Povratite kralja za bradu i tajna vrata će se otvoriti. Unutra će vas dočekati Dag, čovek krica. Pitajte ga šta zna o Britanu i on će vam isporučiti nekoliko stvari o svom ataku koji se zove Shny-Oesh. Dajte Dagu bombonieru, on će nastaviti da priča i na kraju će vam dati palser. Povratite poljnu na zidu da biste ponovo stavili brodić u pogon i naći ćete se napojku.

Palserom obijte vrata kamp-priholiche koja pripada levesnoj Triksli i udite unutra. Otvorite omanj i pokupite karticu, a iz sandučka uzмите kostim. Poseta zabavnom parku je završena i zato udite u kolu i ponovo idite do prodavnice. Prodavcu pokasite teglu, on će vam je otvoriti i dobićete nuku Džes Džejmsa. Idite do goli kluba i razgovarajte sa portierom. Iz kame za smeće skibite oštećenu hvalazhku za lopticu. Na nju montirajte nuku Džes Džejmsa, a u nju stavite magnet. Sladoled lokacija koju treba da posetite je „The Largest Ball Of Twine“.



koja se nalazi u ormanu. Možete se pozabaviti telefonom, televizorom i pikadom, ali to nije bitno za nastavak igre. Izadite napojke i upotrebite Maksi na čoveku koji visi na ogradli. Ispred zgrade Maks treba da uhvati mačku i izvršite naređenje koje je ova progutala. Pročitajte naređenje i saznajte osnovne informacije o slučaja koji vam je dodeljen. Udite u kola i idite do Snuckey prodavnice. Ispred ulaza pokupite konzervu. Sa rafu uzмите bombonieru i popičajte sa prodavcem. Posle izvesnog vremena, Maks će zatražiti da mu se objasni gde se nalazi soalet. Prodavac će mu dati ključ i Maks će izaći napojke. Pratite Maksi i sačebajte ga napojku. Popričajte sa njim o turpiji koja se nalazi na privesku sa ključem i turpija će ostati trajno u vašem vlasništvu. Udite u kola i odvezite se do zabavnog parka.

Gutaju vaine pokazite naređenje i on će vas pustiti unutra. Udite pod šator i razgovarajte sa tra-

Uđite u muzej i razgovarajte sa čovekom. Hvalitku koju ste prethodno na predhodu opisani način izmislili i klopku i Sem će izručiti prsten, izadite iz muzeja i žičanom se popnite na vrh klopka. Uđite u lift i pojavite se u restoranu. Razgovarajte sa čovekom koji savija sve i svašta i pljačga ga za alat. Dobijete francuski ključ. Žice koja vire iz pola vežice za teleskop, a zatim postavite sočivo. Na ovaj način ćete kasnije biti u stariju da promašete lokaciju „Frog Rock“.

Uđite u kola i upadite se u „World Of Fish Bar“. Kada vladate na odredite, popričajte sa ribolovcem i urmite kantu punu ribe. Francuskan klučom olabavite vezu koja drži veliku ribu na staliku. Sada je potrebno da se Sem i Maks uruku u veliku ribu i preplave ribolovu. Posle dajte animacije nađ ćete se poponati na vrhu velikog klopka, ali ovoga puta sa druge strane. Primerite da deo kanapa visi i zato iskoristite Maksa da ga pregrite. Konar će doći i napustit vas, a Sem i Maks će skočiti preko ograda i spustiti se na zemlju. Sada ćete u inventaru imati dugački konopac.

Idite ponovo do golf kluba. Kenite preko drvenog mostića i presrećte vas Kontrola Bumpusa i Li Harvi. Posle simpatične tuče, u kojoj će Maks izručiti najdeljiji kraj, biće potrebno da ga izručite iz nezavidnog položaja. Zamenite kanticu puna loptica za golf sa kaniom u kojoj su ribe i urmite palicu. Osnovni cilj je da navedete algoozate da naprave neku verziju žnog mosta preko koga će Sem moći da pređe. Ovo ćete izvesti ubacivanjem riba u vodu pomoću golf palice. Kada se algoozati postavie u pravilan položaj, Maks će se povratiti i Sem će moći da pređe preko vode. Maska ćete zateti u nekalovom tanku. Popnite se do tanka i otvorite vrata. Maks će izaci i reći će vam da je promašao još jedan uzorak dlake. Otvorite donja vrata i pokupite stalenu polupolu. Vratite se nazad i idite u Mystery Vortex.

Uđite u pećinu, a zatim u sobu postavivši naopadne. Sa ledenog bloka pokupite reč uzorak dlake i razgovarajte sa službenicom. Vratite se u hodnik sa četvoro vrata. Prolazak kroz vrata je moguć samo ako su pravilno podešeni magneti koji se nalaze u prostoriji iza ogledala. Boja svetlosti koji magneti zrače mora biti identična boji vrata kroz koja želite da prođete. Iza jednih vrata se nalazi soba Shiv-Oobla. Razgovarajte sa njom o Brumu i dajte mu prsten. On će vam reći da treba da nadete „Frog Rock“ i da samo obavite poseban ritual. Takođe, daće vam i magični prah. Odvezite se do restorana na vrhu velikog klopka i pogledajte kroz tele-

škop. Pomerajte ga lagano sve dok Sem ne kaže da je raskao „Frog Rock“. Kada dođete tamo, stavite na stenu tri uzorka dlake koje ste pokupili do sada i ona sve to prospire magični prah. Na magi će se pojaviti nova lokacija - „Bumpusvil“.

Idite u „Bumpusvil“ i uđite u kaću. U sobi sa keketem u ohišu dljpa pokupite jastuk i uz pomoć hvalitke dohvajte knjigu sa police. Nadite robota spremnika i zaustavite ga. Iz mozga mu povadite sve žice, sem plave. Robot će aktivirati alarm i Li Harvi će otići da vidi šta se dešava. Iskristite tu vreme i idite u sobu sa virtual reality simulatorom. Stavite kacigu na glavu i nađ ćete se ispred pećine. I kamena uzimite mač i krenite ka ulazu u pećinu. Pomoću mača ubijte zmaja i pokupite srce. Kada se budete vratili u stvarnosti imaćete u inventaru ključ za deaktiviranje alarma. Idite do sobe u kojoj se nalaze Bruno i Triksi, sačekajte da Kontrola završi sa pevanjem i



pomoću ključa isključite alarm. Bruno i Triksi će se povratiti iz transa i reći će vam za barku koju organizuje pleme Big Foot. Pre nego što izadete iz kaće, pokupite sliku Džona Mjutra sa zida. Uđite u kola i odvezite se u „Jungle Inn“. Uđite u restoran i popričajte sa Evelin o Brumu i Kontrolu. Posle razgovora ona će vam dati dve bošure i na mapi ćete dobiti dve nove lokacije. Bigfoot koji čuva ulaz dajte turpiju. Izadite napole i odvezite se do povratarskog muzeja.

Iz kutije pokupite plavi padližan koji ima oblik glave Kontrola Bumpusa, a zatim razgovarajte sa ženom. Dajte joj sliku Džona Mjutra i ona će vam reći da se vratite za neko vreme. Idite u „Bumpusvil“ i u stila Indijane Džoesa hitro zamenite Kontrolu periku na staliku sa plavim padližanom. Alarm će proraditi, doći će Li Harvi i izbacit vas napole. Vratite se u povratarski muzej i dobićete novi plavi padližan, ali ovoga puta sa lišom Džona Mjutra. Odvezite se do nacionalnog parka „Di-

nosaur Tar Pit“. Sidiite niz stepenice i idite lično. Upotrebite Maksa na stamumu i dobićete dlaku.

Prisustvo predača koji je postavljen pored dinosaurusna i on će nakratko otvoriti usta. Dok usta budu otvorena nabacite konopac i on će se zaključiti za zub. Vrećna Maksa za drugi kraj konopca i posle kraće animacije postaćete vlasnik zuba. Da biste nabavili katan koji će vam biti potreban. Ilihom se popnite na vrh planine. Razgovarajte sa dovezjom, zatim idite iza paravana i Sem će obučti opremu za skaikanje. Pogledajte inventar (ovog puta u hvalitku) i stavite ličnicu. Dođite do (više) pontona, zaključite se za lastis i dvojica prijatelja će se baciti u ambis. U trenutku kada se budete nalazili iznad barena sa katanom, iskoristite hvalitku i Maks će razhvatiti određeni količinu. Sada imate sve što vam je potrebno da biste ušli na žurku i zato se vratite do kola i odvezite se do restorana „Jungle Inn“.

Na ulazu stoji Bigfoot kome ste dali turpiju, ali neće vas pustiti unutra sve dok se propisno ne maskirate. Kostim ćete napraviti na sledeći način: mamurova dlaku nappite katanom, zalijepite je za kostim koji ste našli u kampu-prikolet i na sve to stavite Kontrolovu periku. Iako doćni model ne izgleda kao da je sišao sa modne piste, obutice ga u kabinu i uđite unutra. Sa stola pokupite flašu vina i idite u prostoriju iza bine. Uzmite šilo za razbijanje leda i otvorite vrata u gornjem delu ekrana. Pojavice se Kontrola i Li Harvi. Skinite kostim tako što ćete opcijom USE kliknuti na šilicu kosiđu u okviru inventara. Kada Kontrola i Li Harvi uđu u frižider, Maks treba da zavori vrata za njima. Doći će poglavica i zamoliti vas da razrešite miszenju četiri totema, budući da sie se pokrajati kao veliki prijatelj njegovog plemena.

Idite do velikog klopka. Žičanom se popnite do restorana i doveku pokaljite šilo. Zahvaljujući svim govim telekinetičkim sposobnostima dobićete orvarac za flaše, pomoću koga ćete izvaditi čep. Čepom zapušite otvor na staljenoj polupolu. Obezbedite se do Mystery Vortexa, uđite u mašinu zvana Mjuti Vortex i iskoristite polupolu da biste usavili vrliog. Konačno ste dobili sve predmete koji su vam potrebni za finale igre i zato se možete vratiti u „Jungle Inn“. Prođite u dvoriste restorana i nađ ćete se ispred četiri totema. Razgovarajte sa Brunom i nasavajte desno. U bazenčić ubacite stalenu polupolu, padližan sa lišom Džona Mjutra, jastuk i dinosaurusov zub. Ova četiri predmeta reprezentuju četiri totema i time ste rešili postavljeni zadatci. Usledice veliko finale i hepiend, a mi samo možemo da se nadamo da ćemo uskoro naći priliku da vidimo Sema i Maksa u novim avaturnama.

Slobodan MACEDONIC

Xenobots



Sve je počelo kada su astronomi ugledali nešto slično kometi u orbiti Neptuna. Ispostavilo se da to nije komet već svemirski brod. Zanim je brod nigde stremio sa kursa i krenuo u pravcu Zemlje! Dok se približavao Zemlji, naučnici su se spremali za prvi kontakt sa vanzemaljcima, za razliku od vojske koja se spremala za rat.

Na planetu je sletelo tucce sitnih modula. Izbio je haos. Dok su se političari raspravljali, vojska je požurila da presetne napadače. Veliki roboti izlazili su iz modula koji su se spustili na Zemlju. Sve nade u mirno rešenje su napuštene kada su mašine počele da ruše sve pred sobom. Mekane snage Zemljana su se suprotstavile neprijateljima, ali je njihovo oružje bilo nemoćno protiv vanzemaljske tehnologije. Kompletna invazija je sprečena zahvaljujući svetском arsenalu nuklearnog oružja, ali Zemlja je opustošena.

Kružići Sunčevim sistemom brod je čekao priliku da se spusti na Zemlju. Preživeli Zemljani uspešli su da naprave mašine zvane Xenobots, sposobnije za borbu protiv osvajača. Kada se brod spustio, uvidelo je da Zemlja nije spremna za kolonizaciju i tako je započeo drugi talas invazije na Zemlju. Međutim, sa Xenobotsima šanse za konačnu borbu za Zemlju su postale mnogo veće.



Komande Scorpionsa

- A - lociranje nove mete
- C - popravljavanje oružja senzora
- D - odbacanje svb teret sa robota
- L - povećanje brzine
- M - mapa
- R - demarkiranje mete
- T - infracrveni senzor
- V - vizuelni prikaz neprijatelja
- +77 - zum
- 1 - postavljanje mine
- 2 - postavljanje ECM
- 3 - aktiviranje alarma
- 4 - aktiviranje EMI
- F1 - pauza
- F2 - ručno upravljanje robotom
- F3 - auto-pilot
- F4 - povlačenje u bazu
- F5 - naružavanje cannon
- F6 - naružavanje mis
- Kursor gore-dole - povećanje/smanjenje brzine
- Kursor levo-desno - pomeranje robota
- Tab - prebacanje na sledećeg robota
- Esc - povratak u prethodni meni

Komande Humanoida

- M - mapa
- R - demarkiranje mete
- T - infracrveni senzor
- V - vizuelni prikaz neprijatelja
- +77 - zum
- F1 - pauza
- F2 - ručno upravljanje robotom
- F3 - auto-pilot
- F4 - povlačenje u bazu
- F5 - naružavanje seeker
- F6 - naružavanje plasma
- F7 - korišćenje ECM
- F8 - korišćenje cloak
- Kursor gore-dole - povećanje/smanjenje brzine
- Kursor levo-desno - pomeranje robota
- Tab - prebacanje na sledećeg robota
- Esc - povratak u prethodni meni



Firma „Nova Logica“ (napoznatija po igri Command&Conquer) predstavila je tržistu igru Xenobots, još jednu dobru pucačicu koja po načinu izvođenja liči na simulacije vožnje. Na početku igre nalazite se pred kamom sveta na kojoj su ucrtani gradovi i, budući određuju vaših mislija. Postoji ukupno trinaest gradova u kojima treba da izvršite određeni zadatak (Orders). Zadatak je da uvekšete



Humanoidi su naproistivisti vrsta Xenobotsa. Od naružavanja nose seeker i plasma rakete koje će delovati mnogo razornije ako uz njih koristite cloak i ECM. Imaju više senzora:

- Visual se koristi za vizuelno prikazivanje neprijatelja. Sliku možete odaljiti ili približiti, tasterima +77.
- Therm služi za infracrveno prikazivanje neprijatelja, lociranje mete i gađanje iste.
- Map je prikaz mape. Tako vidite razmak između susjednih robota i svog. Može se koristiti i za lociranje. Razdaljinu podešavate sa +77.

Scorpionsi su naprednija vrsta robota u odnosu na Humanoide. Imaju više opcija koje služe za odbacivanje/priskupljanje tereta, međutim kako u teret spada i sve naružavanje koje imate pri sebi, najbolje da je koristite samo u slučaju kada se povlaćete u bazu. Možete pokupiti oružje, kao i neki drugi teret sa zemlje.

Kada unistite neprijateljskog robota vratite se i između njegovih ostataka opcijom Load pokupite njegovo oružje. Scorpions je najbolje koristiti za borbu iz daljine zano što su naružani na raketaama koje su voma razorne (pogotovo kada uz njih koristite i cloak). Takođe imaju i cizmov koji je odličan za blisku borbu.

Scoutsi su najslabija vrsta robota i najbrojniji su. Imaju više mogućnosti nego Scorpionsi i odlični su za blisku

borbu zbog svog mitraljeza i seeker raketa. Scoutsi mogu da ostvaruju mine što je voma korisno, ako vam je za petama neki pomatralni vanzemaljac. Ostavite mi je duine, ili bolje dve mine pa kada ih nagazi moraćete da ga stupljate kašičicom. Kod Scoutsa postoji i alarm koji, kada ga bacite na zemlju (Deploy), registruje sve neprijatelje i obeležava vas o tome. Scoutsi takođe mogu da se povećavaju/smanjuju što je voma korisno u toku borbe i dok vas neprijatelj gađaju.

Pošto su roboti jako teški za upravljanje, savetujemo vam da odmah na početku alarm koji, kada ga bacite na zemlju (Deploy), registruje sve neprijatelje i obeležava vas o tome. Scoutsi takođe mogu da se povećavaju/smanjuju što je voma korisno u toku borbe i dok vas neprijatelj gađaju.

Komande Scoutsa

- E - maksimalna visina
- W - srednja visina
- Q - minimalna visina
- M - mapa
- R - demarkiranje mete
- S - System (stiranje optreme)
- T - infracrveni senzor
- V - vizuelni prikaz neprijatelja
- Z - levo
- X - desno
- +77 - zum
- 1 - postavljanje mine
- 2 - postavljanje ECM
- 3 - aktiviranje alarma
- 4 - aktiviranje EMI
- F1 - pauza
- F2 - ručno upravljanje robotom
- F3 - auto-pilot
- F4 - povlačenje u bazu
- F5 - naružavanje seeker
- F6 - naružavanje cannon
- F7 - korišćenje ECM
- F8 - korišćenje cloak
- Kursor gore-dole - povećanje/smanjenje brzine
- Kursor levo-desno - pomeranje robota
- Tab - prebacanje na sledećeg robota
- Esc - povratak u prethodni meni

igre izaberite opciju Train pomoću koje se uvezbavate za dalju igru.

Kada izaberete odgovarajuću trener, naći ćete se u glavnom meniju pomoću kojeg pratite šta se događa sa vašim robotima. Ako ne velite da budete samo nemi posmatrač, prilikom na slovo T odlazite u kabini svog prvog robota. U tenenu se koristite iste komande kao i u pravoj borbi, ali za razliku od prave misije u trenenu se nalazi manji broj neprijatelja.

Kada pogode robota kojim upravljate, povucite ga u bazu i tamo definišite šta hoćete da popravite.

Uroš OBRADOVIĆ
Nikola RADENKOVIĆ

PREĐSTAVLJAMO VAM GAME BOY



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



Najpopularniji crtani likovi u najužoj igrici za GAME BOY "TINY TOON"



KIRBY je glavni lik Fiteria, igre koju ćete igrati satima i koja će vas držati prikovane za ekran



Avantura, izazov, osvajaње, akcija, taktika, sve u jednom akti čete u igri "ZELDA"



"MORTAL COMBAT" jedna od najboljih igrica igrana "2D", 2 veliki bit bave



Game Boy je najpopularniji džepni kompjuter za igranje. Koje u njegove prednosti nad ostalim džepnim igrarima.

1 Kada jednom kupite Game Boy on će Vam služiti dugo godina pošto se kod njega igre menjaju putem kasetida (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 pojedinih igrarima.

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

5 Izuzetno lak, malih dimenzija (90 x 146 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 želite.

6 Na raspolaganju Vam stoji i mnogi dodaci koji se dokupuju. Light Boy (svetlička 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 100 bodova (u inostranstvu se njegova cena kreće između 110 - 150 DEM).

IZUZETNO JEDINO KOD NAS

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

GAME BOY Jugoslavija
011 42-13-55, 42-98-48
svakog dana od 8 do 21 h



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



Opravdate se i Vi u NBA ligi protiv Barkley-a, Bird-a, Ewing-a, K.J.-a Olajuwona, Jordan-a ...



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



Da li će se vašim zavodisti raditi, znava samo od Vas i švercatelara u igri "TERMINATOR II"



Najčuveni mutanti Ninja korjače u još jednoj od svojih misija

Reunion

IGROMETAR

9 9
9 9

9.00

AGI
6

Ljubitelji sage o „Dini“ biće obradovani Reunionom igrom koja nam seže iz zemljane juke „Grand Slam“. Kao što se sećate, Dune je bila neka vrsta avanture sa strateškim delovima, dok je Dune 2 bila čista strategija. „Nedostatak“ ove igre bila je ograničenost na samo jednu planetu i uvek isti krug neprijatelja. Reunion objedinjuje sve te elemente, a sadrži i drugu grafičku bazu, borbe u svemiru, trgovinu, istraživanja novih sistema i sl.

Sredinom XXII veka na Zemlji je konačno zavladao mir, sve dotad zaraćene strane su se primirile, svi konflikti su zaboravljeni i ljudi konačno počinju da žive u miru sa velikim šansama za prosperitet i izgradnju. Međutim, ljudska bića ne bi bila ono što jesu da nisu ponovo zaboravili stvar i totalno uništili život na Zemlji, onenogađujući tako se bi dajući opstanak na opustošenoj planeti. Zato je tim stručnjaka razvio planove ogromnog broda u koji bi se „poprlo“ najvažnija oprema i osatak ljudskog roda u cilju evakuacije na neku novu i pogodniju planetu.

Posle skoro četiri veka putovanja kroz nebrojano mnogo galaksija, konačno je pronađena jedna koja je zadovoljavala uslove ljudskog roda, odnosno omogućavala opstanak populacije. Njeno ime je Nova Zemlja.

Nakon opširnog uvoda pred vama se pojavio glavni ekran podeljen na dva dela. Donji, veći, rezervisan je za sva dešavanja tokom igranja, a manji gornji je podeljen na više segmenata i služi za bitanje opcija. Na početku igre nalazite se u komandnoj sobi na Novoj Zemlji iz koje ćete tokom igranja vršiti sve operacije od rukovođenja trupama do izgradnje planete.

Da bi došli do toga, prvo morate izabrati ljude koji će činiti senat planete, odnosno vaše pomoćnike. Tako imate glavno inženjera, vojskovođu, pilota i graditelja. Naravno, njihove umetnosti zavise od vaše planitine moći, tako da važi pravilo *koliko para toliko mu-*

žike. Ovo bi bio opis opcije Commanders koju ćete najmanje koristiti pogotovo kada kupite sve najskuplje savetnike.

Info Buy opcijom kupujete naoružanje, brodove, satelite, razne generatore i sličnu opremu koja vam neće trebati direktno na samoj planeti.

Research Design. Kao i u stvarnom životu, izrada mašine ili jednog rešenja dela nije moguća bez odgovarajućih planova i skica tog dela. Dakle, ovom opcijom razvijate planove za izradu delova i uređaja, a bezina razvijanja i otkrivanja novih tehnologija zavisi od brzine igranja i umetnosti glavnog inženjera gde je skupiji, svaki će se odvijati brže.

Ship Info daje pregled flote, počev od istraživačkih koje nose satelite, preko trgovačkih i piratskih pa sve do strikno ratnih koje služe za odbijanje maćuhice planete i osvajanje novih.

Star Map daje pogled na zvezdane karte, u početku samo vašeg sistema, a kasnije i svih ostalih u zavisnosti kada ste koji otkrili.

Planet Main. Kada pozovete ovu opciju izbegavajte glavni ekran se izmela i postaje skoro identičan onome iz Dune 2. Možete



Planet Database. Ova opcija bi se mogla opisati kao pregled dosad osovjenih planeta, koristeći planete za radarenje, kao i planeti koje pripadaju žrtim vistanu novog univerzuma. Veoma korisno, pogotovu kada broj planeta pređe 20.

Kao što ste primetili, igra je izloho opširna da se odvija u više galaksija istovremeno. Ako uzmete da jedna galaksija prosečno sadrži po pet-šest planeta, a svaki planeta po tri-četiri meseca, lako je zaokružiti koliko je igra kompleksna i interesantna (ajao teksta je zamalo skrapo od gladi, okruženi zvezdanim mapama). Ne treba ni napominjati da u galaksijama nisu sami, već vas čekaju nesrećne različitih oblika života, prijateljski i neprijateljski, sa kojima treba trgovati, ratovati i na kraju krajeva družiti se.

Mlađa naizmenjiviji deo igre je bebetni deo, koji obuhvata borbe u svemiru i na samim planetama. U svemirskom delu vojevanja igra se uzima direktnog učeska nego u glavnom ekranu posmatra bitku, a njen ishod skoro uvek zavisi od opejenosti flote (broj zrakalica, lovaca i slično). Treba napomenuti da tokom bitke gledate animirane scene, odnosno neku vrstu skraćene snimka sa najlepšim eksplozijama i ostalim detaljima.

Borba na planetama najviše podseća na Dune 2, s tim što se radnja odvija na samo jednom ekranu i nema jurevanje po celoj planeti. Iskusiim „Dinadžijama“ nikakav problem neće predstavljati pomeranje pesadije, letelova, aviona i sličnih raznih mašina. Nakon svakice bitke dobijate podatke o svojim i protivničkih trupama, a neretko će se dešavati da u gubitku budu poražavajući ili da ostanete bez čitave flote.

Ovo fenomenalno ostrvane objedinjuje u sebi istovremeno nekoliko različitih elemenata igranja: avanturu, strategiju, logiku, brzinu i zahteva od igrača maksimalnu prisusnost. Različnost novih galaksija i životnih vrsta u njima je toliko, da će vas sigurno držati danima, a osećaj nepoznatog ti dana u dim vući da ponovo igrate. Inače, igra postoji u verzijama za sve kompijutere (AMIGA 500/1200, PC i CD-32), a u Amiginoj verziji može da se instalira na hard disk (ako ga imate).

Vladimir PISODOROV



U kasnijem stadijumu igranja ova opcija će vam biti dostupna i na novoosnovanim kolonijama tako da se ne može desiti da ljudi na Novoj Zemlji žive „kao bogovi“ a oni na kolonijama kao poslednji bednici.

Message opcijom možete kontrolisati odnosno pregledati poruke koje iz raznih razloga niste mogli da pročitate odmah po prispincu.

Local. Slično kao u Isharu, možete slušati govorikanja u lokalnom baru, popeti se sa barmanom ili naučnici špijuna za neku misiju.

Disk Op je poznata opcija za učuvavanje snimane pozicije, izlazak u DOS i slično.

Wing Commander 3: The Heart Of The Tiger

Jedna od igara koja je davno zauzela mesto među legendama je *Wing Commander* poslavine softverske firme „Origin“. Nakon velikog uspeha koji je ova igra postigla širom sveta, napravljene su još tri igre istih kvaliteta: *Wing Commander 2* kao direktna nastavak, *Wing Commander Academy* kao neka vrsta pilotske

škole i odlična sveumerska pustolovina *Privater*. Time se priča ne završava.

Najnovije ostvarenje pod nazivom *Wing Commander Armada* ugledalo je sveđo dana. Reč je o pucačkoj strateškoj igri sa mogućnošću igranja dva igrača na jednom kompjuteru ili preko modema i čak četiri igrača ukoliko na raspolaganju imate mrežu. Korišćenjem svojih letačko-pucačkih sposobnosti kao i generalskih osobina potrebno je da osvojite sve planete u sektoru, tako na polju grafike i zvuka *Wing Commander Armada* ne donosi ništa novo, sigurni smo da će vas i pomenu to dovoljno zainteresovati.

Wing Commander 3 će tehnički perfektno izgledati (bar prema obećanjima iz „Origina“). Čovek po imenu Kris Robert (Chris Robert), inače dejni vođa pro-



jektu, okupio je oko sebe profesionalce iz oblasti scenografije, režije, montaže, kamere, produkcije, maske, specijalnih efekata i ostalih filmskih područja, kao i grupu poznatih glumačkih imena koje predvode Mark Hamill (Luk Skywalker), Malcom Mc Dowell („Paklena pomorandža“, „Ljudi mačke“) i John Rhys-Davies (egipatski prijatelj Indijane Džonsa). Ova poluigra polulim zauzimaće dva CD-a (o disketnoj verziji ni ne razmišljajte) i vlasnicima 486 na 25 MHz omogućavaće gledanje 15 slika u sekundi, dok će tek vlasnici mašina koje rade na 66 MHz uživati u pravom prikazu od 25 slika u sekundi.



Alone in the Dark 3

Pre dve godine na tržištu se pojavila igra pomalo mističnog naziva koja je neverovatnom brzinom zavrjedela pažnju igrača, pre svega svojim originalnim načinom igranja i do tada nevidenim tipom grafike. Bilo je to prvo ostvarenje sada već trilogije *Alone in the Dark* softverske firme „Infogrames“. Nakon Lovkraftovite mitologije i vudu misterija naš heroj, privatni detektiv Edward Carnby (Edward Carnby), susreće se sa nepoznatom vrstom alhemije, magijom Navaho Indijanaca. Igra će tehnički izgledati još bolje i obuhvaćaće pored ostalog 270 lokacija i 60 animiranih karaktera. CD-ROM verzija se očekuje vrlo brzo, a dobra vest je da se planira i nešto slabija disketna verzija koja bi trebalo da se pojavi krajem februara.



The Last Dynasty

Iz francuske firme „Coctel Vision“, ogranaka familije „Sierra“, stiže nam vest o novoj interaktivnoj igri čiji naziv nema nikakve veze sa poslednjom epizodom „Dinastije“ (domaći, odahnite). Cela igra će se izvoditi u SVGA grafici i napviše će ličiti na odlične igre *Incit 1 i 2*, što znači kombinacija avanture i arhaidno simulacijskih delova. Programeri se nadaju da će igru stisnuti na dva CD-a.



Pripremio NIKOLA STOJANOVIC

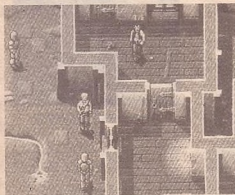
World Cup Golf

Golf baš i nije najpopularniji sport u našim krajevima, ali „U.S. Goldovu“ zvanicu licencu nisimo mogli da zaobidemo. Sa tehničke strane, ovo bi trebalo da bude pravo remek-delo, ako se zna da su autori igre provodili dane u kreiranju i konvertovanju podataka o terenu u slike, teksture i 3D objekte. Više od hiljadu statičnih fotografija i snimljeni video klipovi sa terena su potom preneseni na Silicot Graphics radnu stanicu gde su iskorišćeni za stvaranje grafike. Nije samo grafika ono što će vas oduševiti, tu je i fantastično realna putanja lopte, koja će vam omogućiti da u potpunosti doživite golf na Hyatt Doradu u Portoriku gde će se održati sledeći svetski golf kup. Igra se očekuje samo za CD32 i nije kompatibilna Amigae, a nadamo se da će stati na samo jedan CD.



King Of Thieves

Za Uskrs 1995. godine „Team 17“ najavljuje *King Of Thieves* - mešovitu legendarnih strategija *Defender Of The Crown* i *Pirates!* i arkade *Prince Of Persia*. Pored strateškog dela igre koji se sastoji u osvajanju srednjovekovne Engleske, tokom igre se javljaju i arkadne sekvence. Među njima su i akcije poput napada na dvorac katalpilotom.



odbrane zamka bacanjem drveta i kamenja sa zidina na napadače i noćnog haranja sela. Igra po izvođenju posedeća na *Allen Breed*, a grafika je u stilu *The Chaos Engine*. Glavni lik još nema ime, ali počinje kao pirat, a završava kao vladar Engleske.



Flink

Posle male pauze „Psygnosis“ sprema novo čudo od igre - *Flink*. Projekat pod ovim inspirativnim nazivom bi trebalo da bude mešovita vrnute platformrske i RPG igre. *Flink* bi imao sve elemente „jump & run“ platforme u kombinaciji sa čarolijama, bajalicama i drugom čudima koje srećemo u svakoj FRP igri. A priča je poznata - *Flink* je mladi čarobnjak, bolje reći šegrt kod lokalnog maga, koji se bori za oslobađanje svog rodnog ostrva od četiri tiraninu koja su zaposela svu lokalnu vlast.



Akira

Kultni crtani film japanske kuće „Manga Anime“ je pre par godina uzdramao svet crtanim pričom „Novom Tokiju post apokaliptičke ere, tinejdžerima sa futurističkim motorima, obračunima podzemlja i nasilja, krvi i polugolih lepotica, ostavila je utisak na Pola Arkinsona, glavnog programera kuće „ICE“, koja se prihvatila izrade istoimene igre. Scene iz filma direktno su preuzete i svrstane u 12 delova. Verzija za Amiga 500 i 600 neće imati veći deo animacionih sekvenci direktno sa CD-a, a biće ih i više nego što možete zamisliti.

Flight Of The Amazon Queen

Unekoliko navrata „Renegade“ je odlagao izdavanje igre *Flight Of The Amazon Queen*. Sudeći po poslednjim podacima koje smo dobili, igra bi konačno trebalo da se pojavi u vreme dok čitate ovaj tekst. U ulozu ste lika po imenu Jo King, a zadatka vam je da, putujući svetom crtanim stripa, glumite dobručinu u raznoraznim komičnim situacijama. Iskrivljene slike realnog života i scene koje ismejavaju sve što je ozbiljno, glavni su adut igre. Kako i ne bi, kada su scenario za igru smislili neki prepali pisci stripova.

Pripremio NIKOLA STOJANOVIĆ

Nema šale sa Ujka Semom

Dvetaestogodišnji Metju Tomas (Mathew Thomas) iz Livingstona u Teksasu je, kao i veliki broj njegovih vršnjaka širom SAD, imao računar i modem. Pored toga bio je povezan na Internet i koristio blagodeti ove mreže. Međutim, kada mu je to dosadilo, rešio je da se zabavi tako što je putem e-maila pretio smrću predsedniku Klintonu i njegovoj porodici. Šala ko šala, međutim, nesrećnik je uskoro bio uhapšen. Presuda još nije donesena, ali može da bude i do pet godina u zatvoru, bez mogućnosti uslovne kazne.

Uporedo sa ovim procesom, odigrao se u SAD još jedan sudski spor oko nedozvoljenih poruka na BBS-ovima. Pedesetjednogodišnji stanovnik Sieda je putem e-maila mesecima razmenjavao svoje seksualne perversije sa dečtaestogodišnjom devojkom koja je živeła na drugom kraju SAD. Kada je konačno otkriveno da lično poseti devojku, uhapšen je pod optužbama o ugrožavanju dobroniti deteta i nedoličnom ponašanju. Naizati se u zatvoru, a cena kaznje za odbranu sa slobode je 10 000 dolara. (A.P.)

Deda Mraz nosi VR naočare

Čak tri kompanije za božićne praznike nude svoje verzije Virtual Reality proizvoda za ove tehnomanje, sa kojima protagonisti najveću zabavu tokom novogodišnje noći. Američka firma „Victor Maxx Tec.“ nudi proizvod CyberMaxx koji se reklamira kao „prvi kvalitetan head-set za kućnu upotrebu“. Probitno dizajniran za PC kompatibilne, CyberMaxx je adaptiran i za Amigu a prodaje se za 500 funti. Argumenti sa kojima CyberMaxx vodi bitku sa konkurencijom su 62 stepena vidnog polja u virtualnom svetu od 360 stepeni oko vas, 3D stereo zvuk i tehnologija za praćenje pokreta u realnom vremenu.

Konkurenciju čine firma „Force“ sa svojim sistemom VFX1 koji je doduše 150 funti skuplji, i „Media Mag.“ koja nudi najjeftiniji proizvod ove vrste (299 funti). Sa VR hat setom možete gledati i TV, ali osnovna namena ove stvarice jeste za VR igre. Pervenac je igra „Ghost Train“, a trenutno se vode pregovori o prijedavanju popularnih igara za neki od VR sistema. Svi veći nastavi u drugoj polovini 1995. godine trebalo bi da podržavaju VR iako CyberMaxx radi i sa dosadašnjim igrama ali samo u monoskopskoj varijanti (oba oka vide jednu sliku).

Elektronski volan

Još jedan proizvod za igromane simulacija vožnji je kompletan vozački kokpit ili što bi neki rekli „instrumentna tabla“, volan i menjač pod imenom *Megazim*. Potreban vam je još samo stric iz Engleske, spreman da svom nećaku priredi ovo zadovoljstvo „teško“ 300 funti. Celokupan sistem je osmislio petnaestogodišnji Chris Battery koji je želeo da se nečim zabavlja dok je bio na post-operativnoj rehabilitaciji.



Pleme u okeanu

Došlo je do kompletne reorganizacije „Oceanovog“ razvojnog tima, koja je dovela do stvaranja nove integralne „Oceanov“ podržnice pod imenom „Tribe“. Ovim potezom „Ocean“ odvajala originalne igre (koje su od početka do kraja delo njegovih programera) od ostalih izdanja koja samo idu pod njegovom distribucijom. Nije teško prenaći razloge za ovašvu odluku. Naliko smo puta videli loše igre koje je „Ocean“ kao zvučno ime stavio pod svoje pokroviteljstvo. „Tribe“ će u budućnosti razvijati jedinstven stil dobrog, starog „Oceana“, koji se oslanja na CD kao medij za svoja ostvarenja. Strateški potez prelaska na novi medij uliva nadu vlasnicima Amige CD32, koja će biti među podržanim CD formatima rame uz rame sa PC-om, Macintoshem i CD Konzolama. Prvi plodovi pod sloganom „kreativnosti i originalnosti“ se očekuju u 1995. godini.



Computer

Dream

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

DODATNA OPREMA ZA COMMODORE 64/128

EPROM MODULI

u plastičnoj kutiji sa resetom koji
rešavaju sve programe. Jednostavno
priklučenje. Garancija 6 meseci



MODEL 1

turbo 250, turbo 2002,
štelovanje glave kasetofona

MODEL 2

duplikator, turbo 250, disk fast load,
copy 202, štelovanje glave kasetofona

MODEL 3

simons basic, turbo 250,
štelovanje glave kasetofona

MODEL 4

formato DOS (ubrzani rad diskali),
turbo 250, monitor 49152

**RESET TASTER
CENTRONICS KABL
ZA C-64/128
CENTRONICS PROGRAM
MONITORSKI KABL ZA
C-128 4080 kol.
KABL TV - C-64/128
MIŠ 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
UDRUŽIVAČ**

! NOVO !

Otkup polovnih i prodaja
repariranih računara
ZAMENA STARO ZA NOVO



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



AMIGA 1200, 1200HD, 600, 600HD, 500, 500+, 4000

računar godine, ugrađena je disk jedinica 3.5"
moguće priključenje na TV. Garancija 6 meseci



COMMODORE 64 II

napredovaniji kućni računar. Idealan za početnike.
Privlačan je i u mnogim školama kao nastavno sredstvo.
Garancija 6 meseci



ŠTAMPAČI EPSON

**LX-400, LQ-570, LQ-100
HP IV L**

*Radno vreme:
radnim danima 8-20
subotom 8-15*

DODATNA OPREMA ZA AMIGU:

**MONITOR 1942
MONITOR 10845
DISK DRIVE
MEMORIJA 512 KB ZA A500
ISPRAVLJAČ
TV MODULATOR
MIŠ
CENTRONICS KABL
PODILOGA ZA MIŠA
KUTIJA ZA 80 disketa 3.5"
VEZNI PORT AMIGA
SKAFT 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
NAJNIZJE CENE !**

**INTRUDER
PYTHON
COMPETITION
PRO SPECIAL
QUICK SHOT II
BLUE STAR
QUICK SHOT
TURBO
QUICK JOY
SUPER LARGER
MAVERICK**



QUICK JOY II
sa automatskim
pucanjem



**COMPETITION
PRO**
sa mikroprekidačima



BLUE STAR
sa mikroprekidačima
automatskim pucanjem
i usporjenjem



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



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 M5 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



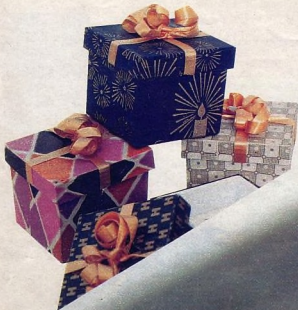
30

SV 510 VAN 5



40

SV 405 SE PRO



Dolazi vreme
kupovine, pakovanja
i davanja. Naši pokloni
su već spakovani. Ukoliko
rešite da poklonite sebi

GAME BOY

Preporučujemo čitavi kompjuter za igranje.
Sa njime se možete igrati gde god želite:
na putu, u školi, na poslu, u prevozu...



i bilo koji

od ova tri ketrđidža

KETRĐIŽ 76 in 1

Ketrđiž sa kome se možete igrati 25 igrice:
TERMINATOR 2, ADDAMS FAMILY, TOM & JERRY, TINY TOON, HOME
ALONE 2, PINBALL, SUPER MARIO, TENNIS, DR. MARIO, F1, HERO...



KETRĐIŽ 15 in 1

Ketrđiž sa 15 raznovidnih igrice: BUBB BUNKY,
COSTUMEZONA, SOLDIER DASH, PRINCE OF PERUSA,
DINOISAR BASKET, PINBALL PARTY, BASKING, FRAMERETS,
BURGER TIME DELUXE, ADVENTURE GUNZ 2...



KETRĐIŽ 12 in 1

Ketrđiž sa 11 super igrice:
MISTKA KOMABA, TINY
TOON 2, STRETS 2, STRETS 1,
TURPLE 3, SUPER MARIO
LAND, MS. PAC MAN, DR.
MARIO, ALLEY WAY, TENNIS

po svom izboru dobijate od nas na poklon

ISPRAVLJAČ

Ukoliko ga poslaćete na vreme ude
kupovni kartice.



ili

ZASTITNI EKRAN

Ukoliko vam se desi da ogredate ili
otklopite zaštitni ekran, mi vam
nudiemo rezervni



kao i

LIGHT BOY

Dobitak za Game Boy koji svetlošću ekran
i do 1.5 puta i osvetljava ga u noću



. Uz to dobijate još i

**POKLON
IZNENAĐENJA**



a možda i još neki poklon. Molimo vas požurite sa narudžbinom. Ponuda važi do
1. februara 1995. godine, ili pre isteka tog roka, ukoliko se količina ranije rasroda.

**Naši pokloni su
već spakovani**

BEOSOFT
421-355, 429-848
svakog dana od 8 do 21