

Svet

11/95

KOMPJUTERA

CENA 7 DINARA

**Programi
za Windows 95**

**Biznis preko
Interneta**

**CeDeTEKA
Encarta 96
Microsoft Dogs
Monty Python**

**Igra meseca
Mortal Combat 3**

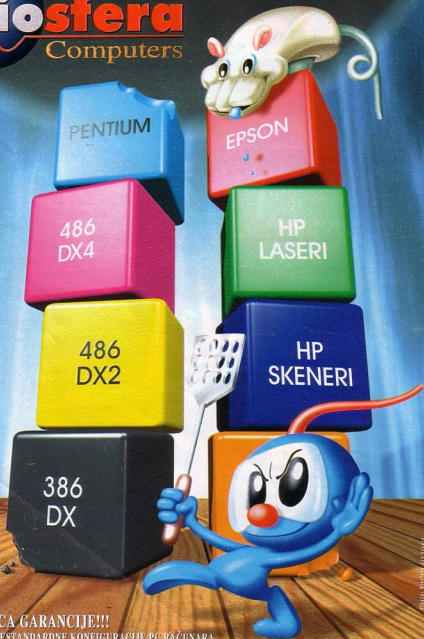


150 DEN. 200 SIT

Biosfera

Computers

Makedonska 22, 6. sprat, tel/fax: 3229-109, 3248-208, 3224-378



UŽ 24 MESECA GARANCIJE!!!

STANDARDNE I NESTANDARDNE KONFIGURACIJE PC RAČUNARA,
LASERSKI, INK-JET, MATRIČNI ŠTAMPAČI, SKENERI, MODEMI, MREŽNE KARTICE, TONERI, RIBONI, DISKETE...

Ovaj oglas je nastao u našem Art Studiju, pomoću našeg PENTIUM 90MHz / 64Mb RAM73Gb + 1Gb HDD i naravno ruku.

Radikalna okret nabolje

Ako na ovom dijagramu sve sem napajanja i diskova obrnete za 90 stepeni dobićete nešto nalik na stare „Intelove“ Baby AT ploče koje su osnova za dizajn unutrašnjosti miliona današnjih PC-ova. A znamo kako to izgleda: dugački isprepleteni kablovi, slotovi za proširenje blokiraju mesta za memorijske module, toplota izlazi iz procesora, a napajanje i ventilator su na suprotnoj strani kućišta. Sve to je ispravljeno kod nove „Intelove“ ATX ploče, prikazane na slici, koju će koristiti „Compaq“, „Dell“, „Gateway“ i „IBM“ za svoje buduće P6 mašine. Prosto da se zaptamo, zašto oduvek nije bilo tako? (ns)



Merriam Webster's Collegiate Dictionary & Thesaurus

Kako mu samo ime kaže, *Merriam Webster's Collegiate Dictionary & Thesaurus*, sastoji se iz dva dela: Rečnika (*Dictionary*) i Leksikona (*Thesaurus*). Iz Rečnika saznajemo kako se reč razgovara, kojoj vrsti pripada (imenica, pridev, glagol itd.), poreklo reči i datum od kada se ona koristi. Ukoliko je reč nepravilni glagol dobićemo i njegovu promenu. Ispod toga su navedena značenja reči, uobičajena za štampane rečnike. U okviru Leksikona umesto značenja reči pred nama su sinonimi, antonimi, srodne reči, suprotne reči... Opcija *Search* pretražuje reči prema izabranim oblastima među kojima su poreklo, rima, kriptogram.

pojedine reči su ilustrovane simpatičnim crtežima, npr. shark (ajkule). Zanimljivi CD dodatak su i kvizovi, ukrštene reči i druge zanimljive igre sa rečima - sparivanje ponuđenih pojmovna (pevači i njihove pesme, Klintonovi ministri i njihove funkcije...) (ns)



Microsoft EasyBall

Rad se male ruke slože, sve se može" reći su jedne dečje pesmice, koje su inženjeri „Microsofta“ imali na umu dok su kreirali ovaj trackball. Pod simpatičnim nazivom *EasyBall*, krije se novi, veliki, jarko žuti „Microsoftov“ trackball namenjen deci i nedozraslim roditeljima. Da izdržanje bude veće, uz *EasyBall* se na poklon dobija CD-ROM sa *Microsoftovom Explorapedia*, koju će najmlađi istraživači čak se budu igrali sa svojom novom lopticom. (ns)

KidDesk Family Edition

Ako se plašite da bi vaše dete moglo da ošteti bilo koji vaš poslovni projekat ukoliko ga na trenutak ostavite da „čačka“ po računskom kompjuteru, onda će vas zainteresovati ovaj proizvod firme „Edmark“. Reč je o sistemu koji se automatski startuje kada god vaše dete uključi računar. *KidDesk* je šarenoliko okruženje prilagođeno deci, iz koga se startuju dostupni programi. Svakom detetu moguće je dodeliti posebnu konfiguraciju, odnosno raspoloživu grupu programa koje može pokrenuti iz *KidDesha*. Ovak sistem nije samo zaštita vašeg hard diska od nesmotrenog izlaganja pogubnom dečijem uticaju; već i skup od jedanaest kratkih dečijih pomoćnih programa, poput onih za pisanje i zvučne poruke (e-mail, voice mail), kalendara, roko-vnika, kalkulatora, beležnice itd. (ns)



Interaktivne bajke na CD-u

Izdavačka kuća „TerraGlyph“ najavila je dva nova CD izdanja posvećena najmlađim ukućanicima. Po svojoj prilici, bajke nisu izašle iz mode jer ih sve češće srećemo u igrama i interaktivnim bajkolikim pričama. Nova multimedijalna izdanja za najmlađe prese da izmene tradiciju pričanja bajki u dugim zimskim noćima. Rumpelstiltskinov lavirint izgubljenih (*Labyrinth of The Lost*) vodi vas kroz mistični lavirint u cilju razrešenja misterije.



Začarani dvorac Ivica i Marice, (*Hansel & Gretel's Enchanted Castle*) druga je bajka o zloj veštici, dečaku Ivici koji mora spasiti ljupku Maricu. Na vama je da mu pomognete u tome i korak po korak pronađete put do čarobnog dvorca. (ns)

Broj 134, novembar 1995.
Cena 7 dinara

Glasni i odgovorni urednik:
Zoran Močinić

Direktor
Hadić Dženan Antić
delo: NP „PLOTKA“ D.O.O.
11000 Beograd, Makedonska 29
Štampa: grafičko preduzeće
„Smatka“ Poljska
Preprodajna kompanija „Poljska“
Tomica Račević, v.d.

Uređuje redakcijski kolegijum:
Thomir Stančević
Vojislav Galić
Nenad Vasić
Emin Smajić

Uređnici rubrika:
Goran Krstanović
Vojislav Mihailović

Likovno-grafička oprema:
Tina Matijević
Branislava Kević

Maketing, sekretar redakcije:
Nataša Uskoković

Ilustracije:
Predrag Mikšević

Dopisnici:
Branislav Anđelić (SAD)
Miomir Beračić (Svizzera)
Aleksandar Petrović (Kanada)

Stručni saradnici:
Aleksandar Veljović, Borislav Vuković,
Dušan Džigarc, Branko Jelić, Reja
Jokić, Gradimir Jakšević, Džoran
Kosović, Đorđe Larić, Hebojša
Lazović, Stjepan Mikićević, Marko
Mihajević, Josip Mocić, Miro
Odrovčić, Vladimir Orović, Slobodan
Popović, Momir Radić, Samir Ribić,
Duško Savić, Nikola Stojanović,
Aleksandar Svanović, Dušan Stjepović,
Džoran Sundić, Branislav Tomić

Terminski saradnici:
Srdan Bukić
Dejan Filipović

Telefon redakcije:
011/ 339 0552 (direktno)
392 4191, lokal 369
Fax: 339 0552

Rece: 392 9148 (14400 bps, V42bis)
(SveOp: Vojislav Mihailović)

Preplata za inostranstvo: tromesečno: 18,90 din, šestomesečno 37,80 din.
Upiate se vrši na žiro-račun broj

48001-6003-3-48104, uz obaveznu
naknadu N.P. „Plotka“, preplata za list
„Svet kompjutera“. Posle uplate ići na
punu adresu.

Preplata za inostranstvo:
polugodišnje - vazom 90 DEM,
ili protivvrednost ostalih valuta

polugodišnje i avionom:
I grupa - Evropa 30 DEM,
II grupa - Bliski istok 30 DEM,
III grupa - Afrika-Asija 32 DEM,
IV grupa - Amerika-Kanada 32 DEM,
V grupa - Daleki istok 33 DEM,
VI grupa - Južna Amerika 35 DEM,
VII grupa - Australija 36 DEM

ili protivvrednost ostalih valuta.
Upiate se vrši preko firme „BENS PLUS
ZWEI GmbH“, Frankfurt/M, u protivred-
nosti valuta USD ili DEM, na: Deutsche
Bank AG, Filial (BZ 53070010) za
DEM, konto 092430800, na USD -
konto 05092430801. Kod uplate oba-
vezno navesti: Svrha plaćanja - Preplata
na „Svet kompjutera“ - otpis dug.
Kopiju uplate obavezno poslati na list
i/ili preplatne službe: +381 11 392
8176 na adresu: „Plotka“ - preplata, 95
90, Novembra 244, 11000 Beograd.

Rukopise, crteže i fotografije ne
vrćamo



**Snappy video
digitajzer**

Nešto što je od davnina postojalo za Amigu, sada dolazi i na PC, opet kao kvalitetnija i skuplja varijanta. Reč je o digitalizatoru slike, koji najbrže rečeno u deliću sekunde zamrzne sliku sa video ulaza i prebacuje je u program za skidanje i osnovnu obradu slike. Nešto veće od špiła karata, ona kulićica se priključuje na paralelni port i video izlaz sa rekordera, kamere, odnosno kamkordera. Slike su naravno u punom koloru i rezolucijama do 1500 x 1125, što je i više nego što bi ikome u životu zatrebalo, za samo 200 dolara. (ns)

**Windows 95 već prodat u 7
miliona primeraka**

Uprkos mnogima koji su stajali, „Microsoft“ je u prvih pet nedelja prodaje *Windows 95* prodao već sedam miliona kopija, tako da su njegove akcije, koje su zbog početni sumnji pale za 20 posto, ponovo skočile. Prava histrija je ipak izostala sa obzirom da je većina deo od tih sedam miliona kopija instaliran na novim sistemima, a i većina firma je uzdržana za sada ili ako već nešto menja, tada radije uzimaju *Windows NT*. Pogotovu u Evropi nije bilo nikakve euforije, tako da *Windows 95* može da se kupi na svakom ćošku, što polaznije da su trgovci, preporučujući moguća potražnja, naručili mnogo više kopija. Ovo je ipak mnogo više nego što je očekivano, jer ako nastaviti ovim tempom da se prodaje, već u ovom kvartalu će nadmašiti prodaju svojevremeno *Windows 3.11* i to će biti najbrža promena jednog sistema koja je ostvarena do sada. Sve ove stajnje i neodlučne nisu smetale „Microsoftu“ da u prvom kvartalu ove godine ostvari prihod od 499.000.000 dolara, što je za 58 posto više nego u istom periodu prošle godine. (mb)

Casio QV-10 digitalna fotokamera

Nova digitalna fotokamera koja nam dolazi iz „Casioa“, predstavlja pravi dragulj među digitalnim kamerama (koje proizvodi i „Kodak“). Kamera je opremljena dovoljnom količinom memorije za skladištenje čak 96 fotografija u digitalnom obliku. U svakom trenutku, fotografije se mogu pogledati na integrisanom LCD ekranu, ali i standardnom TV prijemniku sa odgovarajućim video ulazom. Ali to nije sve, jer se digitalne fotografije mogu prebaciti na PC za dalju obradu i retuširanje, odnosno skladištenje. (ms)



NA LICU MESTA

Telsiks '95

Ovogodišnja događanja na Elektrotehničkom fakultetu u Nišu doživela su svojevrstni „reinkarnaciju“. Nakon nekoliko vrlo dobrih, uskosvrstano orijentisanih, ovih dana je održan jedan od najkvalitetnijih simpozijuma u poslednjih nekoliko godina.

Telsiks '95 je ime za serijal kvalitetnih predavanja iz oblasti radiodifuznih sistema i elektronici koja su održali domaći i strani stručnjaci iz ove oblasti. Kao jedno od najpreblijžnjih akcija kvaliteta predavanja iznoo je jedan holandski gost, koji nije skrivao oduševljenje prema onom što je čuo i video za vreme trajanja simpozijuma.

Kao prateća manifestacija, kako to obično biva, desila se izložba domaće pameti. Naravno, kako se i očekivalo, domaći izlagači su pored uređaja iz vadate ieme izložili i niz ponuda kompjuterskog tipa. Tako smo mogli na štandu nekih privatne kompjuterske firme „Korak“ da radimo na Pentium PCI mašini sa „4x speed“ CD-ROM-om, sa koga su nam se prikazivale razne šeme za radio, TV i satelitske uređaje. Naravno, bilo je moguće oporabi i brzina pomenute mašine, a i pregledati kataloge ponudu pomenute firme.

Od ostalih izlagača treba napomenuti da su firme iz Elektrotehničke industrije imale potpuni primat u oblasti industrijske tehnike, dok je firma „Astra“ izložila svoj „arsenal“ satelitskih antena. Pošto smo mi kompjuterasi malo sužteni, možamo primetiti da je kolekcija kompjutera, uglavnom PC-a, koji su prikazani na „Telsiks“ procentualno nadjačala ostale izložene uređaje iz oblasti radio-difuzije. Naravno, ne može se reći da je bilo nekih „epohalnih“ eksponata među kompjuterima, ali su, pored izuzetnog opsevanja štandova raznim reklamama koje su se na njima vrtele, imali i upotrebu u upravljanju raznim procesima.

Ovo je jedna u nizu manifestacija sa dobrim sadržajem koja je održana na Elektrotehničkom fakultetu u Nišu ove godine. Elektrotehnički fakultet nastoji da obogati naučni život u Nišu i osvajašnim stručnjacima omogućuje da svoje znanje pokažu svetu. Nadamo se da će sledeći simpozijum biti orijentisan ka kompjuterskoj tehnici.

Dušan STOJICEVIĆ

Informacije za rubriku „Hard/Soft scena“ dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampa. Objavljeni podaci najčešće nisu plod naših istraživanja. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije: zvači da njima ne raspisujemo. Spremni smo da objavimo informacije i o vama proizvođača. Podajite nam kompletnu poшту (obiteljne informacije, adresa i ulovni podaci) i adresu, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacija. Naše adresa: Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.

Fujitsu M2541

Premotni proizvođačima masovnih izmenjivih medija, "SyQuest" i "IOmega", pridružio se novi konkurent, ovog puta firma "Fujitsu".

Svoju verziju jeftinog promenljivog diska velikog kapaciteta, "Fujitsu" vadi u 3,5-inčnom drajvu M2541, kapaciteta 230 MB. Zanimljivo je što je uređaj visine 17 mm, a težak samo 250 grama, što ga čini pogodnim za ugradnju u notebook računare. Uredaj je trenutno dostupan u verziji internog EIDE drajva, ali se uskoro očekuju i verzije sa SCSI, paralelni port i PCMCIA slot. Kao opcija, M2541 već postoji u namencijoj Appleovog notebook podniti.

Po brzini, M2541 za čitav kraj zaostaje za "Comega" i za drajvom, jer postiže transfer od 1,6 MB u sekundi i prosečno vreme pristupa od 60 ms (za ostvarke 2,4 MB/s i 13,5 ms).

Cena medija, tj. izmenljivih disk keridžica je u odnosu na kapacitet do sada najniža (20 funti za 230 MB), ako ju je porediti sa konkurentskim (SyQuest 15/100, IOmega 12,5/135 funti/MB). (ns)



Piano Discovery System

Ako nemate klavir, a imate PC i zvučnu karticu, ostaje vam da kupite klavijaturu i započnete svoj umetnički opus. Zanimljiva tastatura pod imenom **Piano Discovery System** dolazi iz firme "Jump software". Proizvod se prodaje za 200 dolara i spada u rod jeftinijih klavijatura. (ns)



Vtech Sound Learning Talking Keyboard

Dajte ovu prelepu tastaturu svojem predškolskom detetu i videćete da će u zapečak šumiti slagarica koja se mu kapili u nadi da će za samo nekoliko dana, i ne shvatajući da uč, kroz igru naučiti sva slova. Kako i ne bi, kada ova tastatura-klavijatura govori slova, brojeve a bogami i note. Da učenje slova, nota i brojki bude objedinjeno u igri, brine se i softver koji zamenjuje učitelja. (ns)



Pentax PocketJet

Povešši od veličine akt tašne, smanjujući se do veličine sveske, termalni prenosni printeri su učinili još jedan korak u smeru smanjivanja, tako da sada staju u džep. Minijaturnih dimenzija (visina 2,5, širina 5, dužina oko 220 cm), male težine (oko 500 grama, zajedno sa baterijom), **PocketJet** firme "Pentax" u potpunosti opravdava svoje ime. Ako izuzetno cenu od bezmalo 400 funti, još što štampa sitno crno-bele dokumente, što mu nijanse sive nisu jača strana i što za štampanje koristi termalni papir glavni su nedostaci. Ako veličina ni je presudan faktor, daleko je isplativiji "Citizenov" FW-60. (ns)



Prva Cyrix 5X86 mašina

Jedan od prvih "neinteligentnih" **Pentiuma** je **Cyrix 5X86** (ranije poznat kao **M150**). Prvi komercijalni kompjuter baziran na 100 MHz verziji ovog čipa je **Vobis Highscreen Cyrix 5X86**. Iako je spoljna arhitektura ovog kompjutera 32-bitna (kao kod 486-ica) interno radi sa 64 bita i ima prepostavljeno grananje (**branch predictor**) kojim procesor, u slobodno vreme, nastoji da predvidi kako će se program dalje odvijati. Za razliku od pravog **Pentiuma 5X86** ima spoljni (Level 2) keš od 256 KB. Prema režima posmatrača, 100-megahercna stvar brza je otprilike koliko i 75 MHz Pentium. Ceo kompjuter sa 850 MB diskom, odličnim CD-ROM-om Mitsumi FX400B, 8 MB RAM-a i 15" monitorom košta oko 3000 maraka. (vg)



U OVOM BROJU

| | |
|---|----|
| NA LICU MESTA | |
| Orbit '95, Bazel, Švajcarska | 8 |
| CEDETEKA | |
| Monty Python's Complete Waste Of Time | 10 |
| 500 Nations | 10 |
| Microsoft Encarta 96 Encyclopedia | 10 |
| Microsoft Dogs | 11 |
| The New Grolier Multimedia Encyclopedia | 11 |
| Ghosts | 11 |
| KOMUNIKACIJE | |
| Otvoren put za biznis preko Interneta | 13 |

| | |
|----------------------------|----|
| TEMA BROJA: | |
| LAVINA WINDOWS 95 PROGRAMA | |
| MS Plus | 14 |
| CoreDRAW! 6.0 | 15 |
| MS Office 95 | 19 |
| Norton Utilities 95 | 21 |
| Norton Navigator | 22 |
| MS Money for Windows 95 | 22 |
| MS Publisher 3.0 | 23 |
| Mapper 95 | 24 |
| PowerToys | 24 |
| MS Access 6.99 (Beta) | 25 |

| | |
|-------------------------|----|
| TEST DRIVE | |
| ASUS Pentium 120 | 26 |
| WD Bahamas 64 | 26 |
| Creative Labs Aeropoint | 27 |
| Cherry tastature | 27 |

| | |
|------------------------------|----|
| TEST RINJ | |
| Mickey & Crew Print Studio I | |
| The Lion King Print Studio | 28 |
| Vatrogasac | 28 |

| | |
|------------------------------|----|
| TEHNIKE | |
| Muzika uz pomoć računara (4) | 29 |

| | |
|------------------------|----|
| ZILOG | |
| Visual BASIC 3.0 Prof. | 30 |
| AmiMag | 30 |
| Winword 6 u praksi | 31 |
| Quattro Pro 6.0 | 31 |

| | |
|----------------|----|
| IVO PORT | 58 |
| KOMUNIKACIJE | |
| BBS „Politika“ | 60 |
| SVET IGARA | 61 |

VLB 486

RAM 4Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 850Mb 12ms, 32 bit VLB IDE
 32 bit VLB SVGA 1Mb W.A.
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

66MHz 1900

PCI 486

RAM 4Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 850Mb 12ms, 32 bit PCI IDE
 32 bit PCI SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

100MHz 2000

PCI 586

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 850Mb 12ms, 32 bit PCI IDE
 64 bit PCI SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

100MHz 2800

PCI 586

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 850Mb 12ms, 32 bit PCI IDE
 64 bit PCI SVGA 1Mb W.A.
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

133MHz 3650

SUTLIĆ

& Mikrodizajn

Osam godina iskustva

DISKOV

| | |
|------------------------------------|-----------------|
| HARD DISK IDE 850 Mb / 1.27 Gb | 390 / 540 |
| HARD DISK SCSI 1.1 Gb / 4.3 Gb 9ms | 790 / 2490 |
| FD 1.2Mb / FD 1.44Mb | 90 / 70 |
| CD ROM 2xSPEED / 4xSPEED / 6xSPEED | 180 / 350 / 500 |
| DAT STREAMER 4Gb TURBO SCSI | 1500 |

KARTICE

| | |
|--|-----------|
| 16 bit IDE / 32 bit VLB, PCI IDE | 30 / 40 |
| 32 bit PCI SCSI BUS-logic/ VLB MAX 16Mb KEŠ-a | 500 / 550 |
| ETHERNET 16 bit NE2000 / 32 bit PCI NE32 | 70 / 200 |
| INT. FAX MODEM ROCKWELL 14400 MNP5 | 180 |
| EXT. FAX MODEM ROCKWELL 14400 MNP5 | 280 |
| SOUND BLASTER 16bit STEREO, ZVUČ., SLUŠ., MIK. | 200 |

Garancija dve godine

SVGA

| | |
|---|-----------|
| SVGA 14" 1024x768 MONO / KOLOR LOW RAD. | 250 / 500 |
| SVGA 15" 1280 x 1024 KOLOR, LOW RAD.,F.S. | 850 |
| SVGA 17" 1280 x1024 KOLOR, LOW RAD.,F.S. | 1750 |
| TRIDENT 512Kb / 1Mb W.A. | 90 / 130 |
| 32 bit VLB S3 - 805 - 1Mb W.A. | 150 |
| 64 bit PCI 1Mb W.A. / 2 Mb | 180 / 280 |
| VIDEO BLASTER MPEG, 1 Mb | 550 |

PLOČE

| | |
|------------------------------------|------|
| 386 DX-40 MHz 128Kb KEŠ | 180 |
| VLB 486 DX2-66 MHz, 256Kb KEŠ | 340 |
| PCI 486 DX4-100 MHz, 256Kb KEŠ | 440 |
| PCI 586 PENTIUM 100 MHz, 256Kb KEŠ | 990 |
| PCI 586 PENTIUM 133 MHz, 256Kb KEŠ | 1840 |

Distributer Genius proizvođa

ŠTAMPAČI

| | |
|--|-------------|
| LASER HP 5L 600x600 / 5P 600x600 | 1400 / 2200 |
| LASER HP 4+ 600x600 | 3300 |
| EPSON STYLUS COLOR A4 / STYLUS COLOR XL PRO A3 | 1200 / 2700 |
| A4 EPSON LX 300 | 390 |
| A4 EPSON LQ 100 / LQ 570 - 24 PINA | 440 / 790 |
| A3 EPSON FX 1170 / LQ 1070 - 24 PINA | 1040 / 1090 |

RAZNO

| | |
|--|-------------|
| MEMORIJE SIMM 1Mb / 4Mb | 60 / 220 |
| MEMORIJE 64bit SIMM 4Mb / 16Mb | 220 / 820 |
| MINI TOWER 200W | 110 |
| TASTATURA 101 taster | 50 |
| MIŠ - GENIUS / MIŠ BEŽIČNI | 30 / 130 |
| SKENER GENIUS 800 dpi MONO / KOLOR | 180 / 480 |
| SKENER GENIUS A4 KOLOR 1200 dpi / 2400 dpi | 1800 / 2400 |

Kosovska 32/1, 11000 Beograd
 Tel: 011/332-607, fax: 011/345-126

NOV. '95.

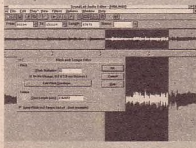
Mini hard/soft scena

• Prodaja edukativnog softvera za kućne računare u toku 1994. godine skočila je za 88,2 posto, za razliku od, naprimer, tekst-procesora čija je prodaja zabeležila neznatni porast za samo 0,5 posto.

• Osnovano je društvo za borbu protiv kompjuterskog kriminala na Internetu, pod nazivom „Guardian Angels“, ili u prevodu „Anđeli čuvari“. Svi koji haraju cyberspaceom trebali bi da se prijavuju Anđela čuvara. Kakva će biti njihova prva operacija, ostaje da se vidi. (ns)

Autodesk Animator Studio

Autodesk je odlučio da potpuno batali *Animator* i kompletnu tehnologiju ugrađenu u ovaj poznati program za 2D animaciju i efekte prebaciti u svoj novi proizvod, *Animator Studio*. Osnovna razlika je u tome što je *Animator Studio* prava Windows aplikacija sa odgovarajućim korisničkim interfejsom i što su autori odustali od zastarelog FLC formata koji je dozvoljavao samo 8-bitnu paletu i prešli na popularni AVI koji nema tih ograničenja. Takođe, u program je integrisan i *Animator SoundLab*, program za obradu zvuka koji može da održava krutu vezu između kadrova animacije i zvučnog signala, olakšavajući time posao sinhronizacije. Još jedna interesantna stvar je da se *pitch* i *tempo* parametri mogu nezavisno menjati, pa možete, recimo, povišati nečiji glas bez njegovog skraćivanja. (sp)

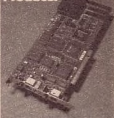


Macintosh emulator za PC

Ako neutešno patite što nemate Macintosh potražite ovaj program uz koji ćete barem privremeno moći da uživate u njegovim čarima. *Shareware* verzija omogućuje vam desetak minuta rada pre nego što se sama ugasi, iako je lista ograničenja veća od liste mogućnosti ipak možete da pokrenete SCSI uređaje, CD-ROM-ove i diskete. Priloženi programčići (uglavnom igrice i animacije) rade bez problema, a uvaženi (nepotpisani) prikazivali uspeo je da pokrene i *MS Word* u verziji za Macintosh. (vg)



REALMagic Producer



Firma „Sigma Design“ je na tržište izbacila *REALMagic Producer*, kompletno hardversko-sofversko rešenje za kreiranje dugotrajnih MPEG animacija i video zapisa. Sastoji se od hardverskog MPEG kompresora u vidu 32-bitne PCI kartice sa *C-Cube CL-1000* procesorom na sebi koji može da kompresuje 60 sekundi snimka za oko 3 minuta i softvera u koji ulaze program za kontrolu (nešto kao komandni panel za sve ostale delove), *Adobe Premier 4.0* i *Caligari Truespace 1.04*. Moguće je snimati gotove animacije u bilo kom formatu čiji ste CODEC modul instalirali u svoj Windows, pa je tako moguće dobiti i *AVI* i *QuickTime* animacije, pored standardnog MPEG-1 formata. Kartica košta oko 3750 funti i zahteva najmanje Pentium mašinu sa 8 MB RAM-a i slobodnim PCI slotom koji radi na namanje 33 MHz. Izgleda skupo, ali ovo je definitivno najjeftiniji proizvod svoje vrste. Ne smemo ni da pomislimo koliko li košta najskuplji... (sp)



The Hutchinson Multimedia Encyclopaedia

Ovo je još jedna od multimedijskih enciklopedija na CD-ROM-u. Saždrži sve podatke iz istoimene „papirnat“ enciklopedije, što uključuje oko 54 000 tekstova, 24 000 unakrsnih referenci i 30 minuta različitih video snimaka. Iako istorijski pokriva period od 4.000.000. godine pre nove ere pa do danas, video snimci, prirodno, datiraju iz bliže prošlosti. Da bi je koristili potrebna vam je 386SX mašina sa 4 MB RAM-a, 4 MB prostora na disku i zvučna kartica, ali se za udeban rad preporučuje najmanje 486 sa 8 MB. (sp)



Uninstaller 3

Iako je na našim prostorima popularniji program *Remove-IT*, *Uninstaller* u novoj verziji nudi i delinstaliranje Windows 95 programa, pravilnije logovanje datoteka kao i štetanje samih Windows komponenti sa diska na disk ili iz jednog u drugi direktorijum, naravno uz korigovanje pripadajućih INI datoteka. Dodatnu prednost čini mogućnost arhiviranja nepotrebne aplikacije sa svim pripadajućim komponentama tako da možete jednostavno da je sklonite na diskete ili arhivski disk. Sve se beleži u jedinstvenu kompresovanu datoteku iz koje se aplikacija lako restaurira. (vg)



Windows 95, Internet... i kraj

Orbitu je ove godine, pored kompjutera i birotehnike pridodata komunikacija i organizacija. Birotehnika je otišla u drugi plan, pošto savremeni biro danas i onako ne može da se zamisli bez kompjutera, mreža i sličnog

Specijalno za „Svet kompjutera“
Miomir BESARABIC
Bazel, oktobra

Kao i ranijih godinama sajam u Bazelu je u četiri dana privukao preko 70 hiljada posetilaca. Dominirali su: *Windows 95* i aplikacije za njega, *Internet* i nešto malo manje multimedija. Orbit doduše nije sajam na kojem se mogu očekivati neke senzacije ili svetske prezentacije novih proizvoda, kao uostalom ni jedan u Evropi sa možda izuzetkom CeBita, jer se svi važni noviteti prezentiraju na sajmovima u Americi. Uprkos tome, prikazani su proizvodi koji su se tek pojavili ili će se uskoro pojaviti.

Orbit može ove godine da zahvali tome da se *Windows 95* u nemačkoj varijanti pojavio 5. septembra i da je gomila produkata za *Windows 95*, uglavnom softvera, i nešto manje hardvera došla na tržište ovih dana. Isto tako može da zahvali neviđenom usponu Interneta ove godine. Mreža svih mreža, koja je zahvaljujući neprestanom pisanju o njoj u skoro svim medijima privukla najmanje 10 miliona novih korisnika, bila je hit i na Orbitu.

Interesantno je da su na skoro svim štandovima prikazivane prezentacije putem velikih ekrana ili zidnih projektorja gde se umesto folija stavija poseban uređaj povezan sa kompjuterom koji prikazuje sve aktivnosti na monitoru, tako da je veoma lako demonstrirati neki program ili prikazati *dis-show* napravljen sa nekim programom za prezentaciju. Uz to je bilo i štandova sa muzičkim i igračkim grupama koje su u pravih vremenskim razmacima prikazivale svoj šou. Privlačnije posetilaca na ovaj način većini izlagača uopšte nije pomoglo, pošto nisu imali ništa posebno da prikažu.

Na više mesta su bili postavljeni kompjuteri povezani na Internet, gde se mogli slobodno da pretražujete *World Wide Web*, i na svima do poslednjeg je kao pretraživač bio instaliran *Netscape Navigator*.

Većiki(?) plavi

Najveće štandove na Orbitu imala su dva giganta kompjuterske industrije: „Microsoft“ i IBM. Broj posetilaca na ta dva štanda je bio me-

đutim veoma različit: dok su se posetiozi tiskali na štandu „Microsoft“, kod IBM-a je bio vrlo mali broj posetilaca.

Na štandu IBM-a glavni produkt je bio *Lotus Notes* sa kojim IBM planira da stekne značajne poene na tržištu softvera. Mnogi stručnjaci smatraju da je IBM sa kupovinom „Lotusa“ upao u klopku, jer je *Notes* jedan inovativan

ji. „Lotus“ je uspeo da opet u mnogo čemu bude korak ispred *Microsoft*, po funkcionalnosti, mogućnostima i jednostavnosti rukovanja. Nažalost, situacija na tržištu je potpuno obrnuta i prevlast drži „Microsoftova“ aplikacija.

Što se OS2 tiče, potpuno je bačen u zapečak, a poslednji udarac mu je nanosio sam IBM odlukom da na svoje kompjutere, ukoliko to kupac želi, instalira *Windows 95*.

Lotus je inače najavio za novembar biro paket *SmartSuite 96* (nije greška: 96) koji će sačinjavati 32-bitne verzije programa *WordPro* (tekst procesor), *1-2-3* (unakrsno računanje), *Freehand Graphics* (prezentacije), *Approach* (bazza podataka) i *Organizer* (planiranje termina). Svi ovi programi sa *Novesom* sačinjavaju paket *Notes-Suite*. Isto tako je najavljena verzija 7.0 programa *cc-Mail* koji će podržavati *Exchange* u *Windows 95*.

Novell

Na štandu „Novella“, proizvođača mrežnog softvera, mogla su se videti pored *Nerve 4.1* i *GroupWise* (konkurent *Notes*), rešenja za povezivanje Novell mreža na Internet. Po želji mnogih korisnika *NerveWise*, „Novell“ koji radi sa IPX/SPX protokolom iznašao je u susret svojim korisnicima i nudi konačno mogućnost povezivanja lokalne mreže putem TCP/IP protoko-



proizvod (čak suviše inovativan) čiju filozofiju u suštini retko ko od odgovornih za kompjuterske sisteme u firmama razume. Navodi se i to da je *Notes* dostigao svoj vrhunac u prodaji, tako da će IBM-u biti teško da osvoji nove kupce, bez obzira što su mnoge velike firme grupni rad u svojim mrežama organizovale sa njim. Inače prikazana je samo postojeća 16-bitna verzija, dok je nova verzija *Notes* (32-bitna verzija 4.0 za *Win95*) još u pripremi i pojavice se do kraja godine.

U jednom ćošku IBM-ovog štanda mogao se videti i *Lotusov* tekst procesor *WordPro*, naslednik *AmiPro* i za sada 16-bitnoj verziji. Po onome što se moglo videti u kratkoj prezentaci-

la na Internet, pošto su nanjušili veliki biznis sa Internetom, u saradnji sa AT&T-om ponudili su i rešenja za WAN (*Wide Area Network*): odgovarajuće servere, rutere i osialo. Tu je bio postavljen i „Internet kafe“ gde je na sedam PC-a mogao slobodno da se pretražuje *World Wide Web*. Inače „Novellov“ klijent softver *Corsair* koji je trebao da se pojavi krajem avgusta, pojavice se tek krajem godine, ali biće zato besplatno deljen preko Interneta. *Corsair* sadrži *Corsair Engine*, Internet pretraživač *Ferrari* i *Virtual World User Interface* koji nudi potpuno novi grafički interfejs za korisnike u svim vrstama mreža. Inače sve informacije o Novellovim planovima i produktima mogu se dobiti na WWW, na grafički

interesantnom *Novell Home Page* (<http://www.novell.com>).

Quarterdeck

Firma „Quarterdeck“ je predstavila dva proizvoda: paket *Internet Suite* i *Clean Swap 95*. *Internet Suite* je paket koji košta 99 \$FR i u kome se nalaze svi programi (*Mosaic*, *MailNews*, *FTP*, *Telnet* itd.) potrebni za pretraživanje Interneta, a koji je pre svega namenjen početnicima (jednostavan setap i konfiguracija), nudeći pritom profi rešenja sa kompletnim softverom. *Clean Swap 95* je odličan deinstalator koji nudi različite opcije, od pretraživanja direktorijama za duple i nekorisćene biblioteke (DLL-š) i fajlova, do deinstaliranja kompletnih programa.

Sun Microsystems

Još jedan štand gde se sve vrti oko Interneta. „Sun Microsystems“ je predstavio dva nova produkta: *Javix* je nova programerska alatka za WWW pretraživače na principu takozvanih „apleta“, a *Hot Javix* je pretraživač koji prepoznaje stranice i aplikacije pisane sa *Javix* jezikom i koji trenutno u alfa verziji stoji na raspolaganju na WWW Home Page „Sun Microsystems“ (<http://www.sun.com>) za testiranje. Radi se o tome da aplikacije pisane *Javix*om mogu da se ubace u HTML dokumente i odlati dinamički pozovu. *Hot Javix* pretraživač će biti pisan za sve sisteme, a da bi se brzo raširio davanje se besplatno preko Interneta. „Netscape“ je inače najavio da će njegov *Navigator* u novim verzijama podržavati *Javix*.

Microsoft

Iđemo dalje do štanda „Microsoft“. Tamo su u non-stop prezentacijama na dlinovskom ekranu predstavljeni *Windows 95*, *Office 95* (*Microsoft Network*), ispred ekrana su bila postavljena sedišta, ali je broj zainteresovanih daleko premašao njihov broj, tako da je praktično bilo nemoguće proći štandu. „Microsoft“ je prikazao *Money 95*, program za vođenje kućnih finansija i Homebanking (kućno bankarsko poslovanje), koji se u specijalnoj akciji do 31. oktobra prodaje za samo 30 DEM, zatim *Microsoft Plus!* koji sadrži dodatne aplikacije za *Windows 95*: *Internet Explorer* (delo se besplatno preko velikih mreža) koji omogućava pretraživanje Interneta, bilo preko nekog Internet provajdera ili preko *Microsoft Network*. Ovo drugo je za sada moguće samo u Americi, dok Evropljani dolaze na red tek iduće godine, tu je zatim *System Assistant* koji poboljšava performanse vašeg sistema, zatim *Drive Space* u verziji 3.0 koji omogućava kompresiju hard diska na tri različita nivoa u zavisnosti koliko koje fajlove koristite, kao i različite pozadine za desktop, sa animacijama, zvukovima i filmovima koje u su-

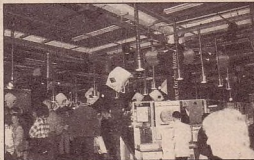


štini uopšte nisu potrebne i samo oduzimaju nepoželjne resurse vašeg sistema. „Microsoft“ inače planira da svaka tri meseca izdaje takozvane *Tune Up Packs* koji treba da ispravljaju bogove u *Windows 95*. Inače na mnogobrojnim PC-ima na štandu mogla se isprobati skoro celokupna paleta „Microsoftovih“ proizvoda pod uslovom da dođete na red. Na jednom od njih je primenjen *Windows NT Workstation 3.51* sa *Windows 95 Shell*om koji se trenutno nalazi u alfa verziji i delo je besplatno na testiranje, a biće sastavni deo kraj godine predviđene verzije 3.6. „Microsoft“ inače planira da uskoro besplatno deli *News*ware print i fajl sistem za *Windows 95* i NT koji će im omogućavati da budu klijenti u Novelli mrežama bez da je *News*ware instaliran.

Apple i Claris

Predstavnik „Applea“ za Švajcarsku „Industrade AG“, na prilično velikom štandu nije prikazao ništa posebno. Ipak, napuću pažnju je privlačio muzički šou sa igraticama koji se ponavljao svakih pola sata. Očigledno da „Apple“ nema pravi odgovor na *Windows 95* i da će *Mac* ostati popularan među svojim sadašnjim obožavaocima bez da pretiće nove.

Jedna zanimljivost na štandu „Claris“: tamo ste mogli da poručite različit software koji je koštao samo upola cene nego u radnji i sve to vam je odmah snimano na CD-ROM koji ste pola sata kasnije mogli da podignete. „Claris“ pokušava inače da svoje aplikacije pisane za *Mac* predstavi i PC korisnicima, ali za sada bez većeg uspeha, pa se i ova akcija može smatrati



marketičkim trikom, bez nekog većeg uspeha.

Švajcarska pošta

Švajcarska pošta odnosno „Telecom“, s obzirom na predstojeću deregulaciju tržišta telekomunikacija, pokušava da atraktivnim proizvodima zadrži primat na tržištu, tako da je na njihovom štandu ekspozicionalno prikazana interaktivna televizija, gde sa specijalnim daljinskim upravljačem poručujete naprimer film iz videoarhive koji hoćete da gledate, kupujete direktno robu iz elektronskih kataloga jednostavnim pritiskom na dugme ili preuzimate pakete informacija i vesti po vašem izboru. Sve je to još uvek stvar za blizu ili dalju budućnost, ali izgleda veoma interesantno i obećavajuće. Za PC korisnike tu je bio *TV-Connect* program koji je napravljen u saradnji sa criškom firmom „Purrer & Partner“ i sa kojim se putem modernog spajata sa računarom Švajcarskog „Telecoma“, gde po želji tražite brojeve telefona, brojeve faksa ili adrese svih pretplatnika u Švajcarskoj.

I ostali

„Micrografix“ je predstavio grafički paket *ABC* u kome su *Picture Publisher*, program za dijagrame i analize *Flowchart* i ilustracioni program *Designer*, svi u verziji 6.0 i pisani za *Windows 95*, a nose još i oznaku „Office kompatibilni“, jer se izvanredno uklapaju u *MS Office* aplikacije.

Što se tiče multimedije na mnogim štandovima su se vrteli AVI filmovi pod *Windows 95* u odličnom kvalitetu (bar što se tiče dosadašnjih iskustava) bez preskakanja, čak i po dva filma istovremeno. Treba samo napomenuti da ni jedna od tih mašina nije bila IBM-ov 120 MHz sa minimalno 16 MB RAM-a.

Za kraj pomenimo i firmu „Autodesk“ koja je predstavila *AutoCAD* u verziji 13 za *Windows 95* i čije se pojavljivanje očekuje početkom oktobra. Cena? Sitnica od oko 9000 \$FR.

Sve u svemu...

Windows 95 i *Internet* su trenutno potisnuli sve ostalo po interesovanju, i praktično su se svi proizvođači softvera, od malih do najvećih, okrenuli pravljenju aplikacija za *Windows 95*, dok proizvođači hardvera ubrzano izbacuju *Windows 95* dražere za svoje produkte kao i nove *Plug and Play* produkte. Kao što smo već pomenuli, Orbit je posetio više od 70 hiljada posetilaca, ali se većina ipak muvala oko štandova pomenutih u tekstu, dok su ostali privlačili malo pažnje. Bilo je tu svega i svačega od kojekakvih firmi koje prodaju sve i svašta, do sitnih prodavaca disketa i CD-ROM-ova sa *shareware* softverom. Nadamo se da će i iduće godine Orbit biti tako posćen. I da će se opet pojaviti neki produkt kao *Windows 95* koji će mu dati aktualnost, jer će u suprotnom postati potpuno nezanimljiv sajam.

MONTY PYTHON'S COMPLETE WASTE OF TIME

AND NOW FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT

Ša sigurnošću se može reći da ovaj FENOMENALNI CD predstavlja PRVU PRAVU interaktivnu multimedijalnu tvorevinu do sada. Od CD revolucije prošli smo protekle dve godine o mnogim softverima nazivajući ih interaktivnim. Međutim, trebalo je da stari majstori iz legendarne "Monti Pajton" ekipe sednu da urade CD i pokažu svima kako se to zaista radi.

Čemu toliko oduševljenje, pitate se? Pa, suština te koliko pominjane interaktivnosti je u neprestanoj komunikaciji sa računarom, a ideal kojem se teži jeste da korisnik može da klikne bilo gde na ekran i dobije povratnu informaciju koja ga vodi dalje kroz program. Upravo to postigli su ljudi iz tima "7th Level" svojom obradom najboljih skečeva, animacija i verbalnih fazona uvrštenih "Pajtonovaca".

Naravno, neophodan preduslov za uživanje u CD-u *Monty Python's Complete Waste Of Time* jeste da volite taj bizarni humor. U tom slučaju, uživajte gubeći vreme i klikajući po ekranu aktivirajući najraznovidnije budalaštine koje prevlažice vašu maštu. Ako želite da vas svet "Pajtonovaca" prati i po-

se napuštanja programa, aktivirajte tzv. *Pythonizer* i pridodate svom Windows okruženju šašave screen savere, wall papere, ikone, WAV-ove, koji će pratiti vaš dalji rad na kompjuteru. Ipak, pazite da blagovremeno isključite neki od bezobraznijih fazona kako vam se ne bi desilo da se esred razgovora sa klijentom nehotičnim pritiskom na pogrešan taster iz *Sound Blastera* zaori podrigivanje ili "puštanje vetra".

Nežad VASOVIĆ

CD-ROM uzeli smo iz "Jmte! Computers CD Kluba"

500 NATIONS

Leteta Gospodnjeg 1492. Kristofer Kolumbo plovio je prema ostrvima koja danas nazivamo Kuba, Haiti i Dominikanska Republika. Iskrcavši se na obalu rajskog izgleda i proglasivši je svojom Španije, Kolumbo je sreo pripadnike Taino plemena koji su govorili aravakškim jezikom. Tako je počela agonija starosedelaca kontinenta koji danas nazivamo Amerikom. Belci koji su došli za Kolumbom u stolećima koja slede, polako i sistematski će uništavati čitave nacije, da bi danas sebi davali za pravo ulogu svet-skog policajca koji druge uči šta je genocid.

Pribrani pojedinci koji su se okupili u grupu sumnjivog naziva "Microsoft" pokušali su da skrenu pažnju na postojanje 500 različitih plemena od kojih je danas ostala šačica bednika po prijavim rezervatima. Kao polaznu osnovu uzeli su doku-



mentarni film "500 Nations" i napravili multimedijalno izdanje istog naslova. Izvršni producent filma i naš vodič kroz ovaj projekat je Kevin Ples sa rukovodim Kostner (Kevin Dances With Wolves Costner).

S obzirom da smo ponikli na američkim veserimima, ova tema nam je relativno interesantna, a verodostojnost podataka, koje su holivudski producenti obrađivali decenijama, je zagarantovana. Kroz *500 Nations* saznaćete šta se zaista desilo na Little Big Hornu sa generalom Kasterom i Bikom koji Sedli, kako su živeli i umrli legendarne apačke poglavice Kočič i Džeronimo, kakva je zverstva Kortes pravio sa Astecima i još mnogo toga. Vrlo edukativan disk.

N.V.

CD-ROM uzeli smo iz cedeteke "Espro"



ENCARTA 96 ENCYCLOPEDIA

Krajem oktobra 1995. godine pojavila se jedna od najpopularnijih multimedijalnih enciklopedija *Encarta 96*, koja sadrži više od 26.000 pojmovna. U odnosu na prethodnu verziju (*Encarta 95*), glavna promena je dodavanje novog CD-a sa podnaslovom *World Atlas*. Na CD-u sa podnaslovom *Encyclopedia* najviše promena koje smo mi primetili odnosi se na predeo naše Jugoslavije. Ubačena su dešavanja u Bosni i Hercegovini zaključno sa junom 1995. Spominje se opsada Sarajeva, uzimanje UN za taoca, kao i napadi NATO aviona. Kao posebno poglavlje pojavljuje se „Biat u Bosni i Hercegovini“. Pored drugih novina, primetili smo i izmene kod zemljotresa - veoma efektivni snimci zemljotresa u Jap-
anu, a posebno onaj koji je 17. januara 1995. godine pogodio Kobe, gde je poginulo više od 4.000 ljudi.



Za razliku od prethodne *Encarte*, ovdje se nudi mogućnost dopunjavanja podataka. Preko "Microsoftove" mreže može se jedanput mesečno uzeti set od 35 artikala (tekst, mape i fotosi) i pridodati postojećim podacima.

Z.M.
CD-ROM uzeli smo iz firme "Helios Computers"

HOME SCREEN

ENCARTA Encyclopedia 96

- FIND**
Search for articles
- LOOK AND LISTEN**
Create a media show
- EXPERIMENT**
Learn by doing
- TAKE A TOUR**
Journey through Encarta
- EXPLORE MAPS**
Travel the globe
- EXPLORE HISTORY**
Travel through time
- PLAY A GAME**
Test your knowledge
- STAY CURRENT**
Build an Encarta yearbook

MICROSOFT DOGS

U prošlom broju „Sveta kompjutera“ predstavili smo vam CD izdanje *Multimedia Dogs* softverske firme „Inroads Interactive“. U međuvremenu smo imali prilike da pogledamo i slično „Microsoftovo“ izdanje i prenosimo vam prve utiske. *MS Dogs* je, kao klasično izdanje *Home* serije, prepoznatljivog izgleda. Pored standardnih mogućnosti pretraga i upoznavanju sa rasama koje mora imati ovakva enciklopedija pasa, CD obiluje i neobičnim detaljima. Tako na primer možete obaviti šišanje pudlice po sopstverom dizajnu, svirati na „pesćem klaviru“ (oktava je sastavljena od pesćeg laveža), pogledati snimke psa

koji zna da računa ili Lesijevo treninga, uporediti slušno polje psa i čoveka, čuti kako se reć pas i onomatopeja laveža izgovaraju širom planete...

Naravno, ni tehnički podaci nisu zanemareni, tako da o svakoj vrsti možemo pročitati dovoljno podataka uz gledanje ilustracija i animacija. „Microsoft“ se još jednom potrudio da od enciklopedije napravi izuzetno interesantno izdanje prepuno podataka, ali krajnje lako za korišćenje i veoma zabavno. *MS Dogs* toplo preporučujemo.

G.K.

CD-ROM uzeli smo iz firme „OgnjaSoft“

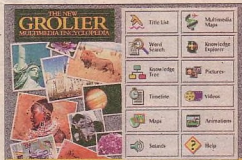


THE NEW GROLIER MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA



Nakon već solidnog broja CD izdanja enciklopedijskog tipa koje smo imali prilike da pregledamo, stekli smo merilo vrednosti i sa većom dozom sigurnosti vam možemo preporučivati naslove.

Jedno od rekih kvalitetnih izdanja iza kojih ne stojl čuveni „Microsoft“, našlo se pred nama. U pitanju je opšta „Grolietova“ enciklopedija (takozvana svašta-ra) u kojoj zaista ima mnogo toga (zlonamerni bi rekli



da još više toga nema, ali u kojoj to enciklopediji čovek može naći sve što ga interesuje?). Glavni meni nudi mogućnost pretraga po abecedi i po željenoj reči, pretragu organizovanu preko „drveta znanja“ (umetnost, geografija, istorija, nauka, društvo, tehnologija), kretanje kroz istoriju (Timeline), pregled mapa, preslušavanje zvukova (životinje, ptice, čuveni govori, instrumenti, klasična muzika), pregled multimedijalnih mapa (animacije istorije i ratova), a tu su i indeksi znanja (istorija, geografija, priroda i nauka), biblioteka slika, video zapisi i animacije.

Ono što svakom od nas prvo gleda je šta ima o nama. Tu su (standardno) Tito i Sloba, nekolicina pripadnika naše kulturne baštine i solidno bogata istorija naše zemlje. Nije mnogo, ali ima nas. I ovaj CD je kao i većina drugih koje smo imali prilike da vidimo pro-američki. Što se tiče tehničkog dela i vizuelnog utiska, „Grolier“ je stepenicu ispod ostvarenja „Microsofta“. No, to je solidna enciklopedija iz koje možete dosta da naučite (ja jesam).

Goran KRŠMANOVIĆ

CD-ROM uzeli smo iz firme „OgnjaSoft“



GHOSTS

Uenajete li u duhove? Da li ste na nekoj kućnoj zabavi jurcali čajom po stolu i tražili odgovore? Da li ste za opkladu proveli noć na groblju?

Ma kakav bio odgovor na ova pitanja, svakako treba da pogledate CD *Ghosts* u izdanju firme „Media Design Interactive“. Vaš domaćin kroz ovu multimedijalnu pustolovinu je Kristofer Li (Christopher Lee), legenda horor filmova, jedan od dugogodišnjih tumača Drakule. Dakle, pravi lik za tu priču. Krećući se kroz 3D kompletno izrendanu „ukletu“ kuću nailazite na razne predmete (znad kojih će pointer promeniti oblik, dajući vam do znanja da možete videti snimak, fotografiju ili čuti odgovarajući zapis. Tema su raznovrsne, od poltergeista do isterivanja đavola (zvuči zaista jezivo). Obavljeni su intervjui sa vodećim sveskim parapsihološarima i isterivačima duhova i đavola.

Posle gledanja ovog CD-a možda ćete saznati odgovor na večno pitanje: ima li života posle smrti?

N.V.

CD-ROM uzeli smo iz cedečke „TM Comp“





Sezona trešanja
tek počinje...

GAMA Electronics



CHERRY 

Tastature

Beograd

Mišarska 11

Tel: 33 22 75 33 94 94

Fax: 322 72 81

Otvoren put za biznis preko Interneta

Još pre godinu dana niko živi nije ni čuo za firmu Netscape, dok danas skoro svako zna za nju i njen pretraživač World Wide Web-a Netscape Navigator

Specijalno za „Svet kompjutera“
Miomir BESARABIĆ

Črlih, oktobra
ajuci svoj program privatnim licima na besplatno korišćenje. „Netscape“ trenutno drži oko 70 posto tržišta ili, bolje rečeno, oko 25 miliona korisnika sa njim pretražuje WWW. Džimu Klarku, prvom čoveku „Netscapea“, jasno je da će Internet zameniti lokalne mreže: „Čemu ulagati pare u tako nešto kada Internet sa kompletnom infrastrukturom već postoji“. Njihov cilj je da Navigator od običnog pretraživača postane kompletni komunikacioni centar za Internet.

Kada je ova kuća posle samo šesnaest meseci postojanja izašla na berzu, lako je bila u velikim gubicima, njene akcije su učestvovali stručne vrednosti. Možda je reakcija berzanskih mešetara bila malo preterana, ali činjenica je da nijedna ozbiljna firma ne može sebi da dozvoli da ne bude prisutna na WWW, jer pobedonosni pobod Interneta je nezaustavljiv. Informacije, bilo da se radi o običnim pismima, kompletnoj dokumentaciji ili formularima za porudžbine, sve više i više slaže se isključivo elektronskim putem. Uostalom, i pisac ovih redova informacije i tekstone sa redakcijom razmenjuje isključivo putem elektronske pošte.

Prilika za bogaćenje

Ko na vreme otkrije ovaj trend i ponudi neku protivod, usluge ili informacije napravice odličan posao. Ovakav razvoj se i mogao pretpostaviti, pošto je od početka ove godine Internet bio predstavljan u skoro svim medijima u nesrazmerno ogromnoj količini i često na mestima koja uopšte nisu primerena (npr. časopisi sa TV programom).

Naravno iza svega ovoga stoje najvećim delom velike softverske firme, ali i firme koje izdaju kreditne kartice („VISA“, „Master Card“) koje su naužile novo, još nerazrađeno tržište, jer su na zapadu konvencionalna tržišta već prezasićena obiljem svakojake robe, tako da su zarade sve manje i manje. Da se na Internetu može prezentirati praktično sve pokazuje i predstavljanje novih „fizičkih“ modela Bebo i Lbranz. U novinskih oglasima dizajniranim u izgledu Windows 95 prozora, pored slike date su samo osnovne infor-

macije uz napomenu da za detaljne informacije pogledate WWW, adresa <http://www.bs.li/Fiat-Bravo-Bravo>. Uzduženjem na ovu stranicu možete da pozovete detaljne informacije na osam jezika.

Netscape Navigator

Trenutno su prezentacije na WWW statične, ali preokret je već najavljen i za njega je zaslužan niko drugi nego „Netscape“. Kako je najavljeno, u decembru se pojavljuje Navigator 2.0 (beta verzija se već može kopirati sa <http://www.netscape.com>) koji donosi potpuno nove mogućnosti. Pored korišćenja HTML a (Hyper Text Markup Language) u verziji 3.0, „Netscape“ će podržavati i programski jezik JAVA firme „Sun“ baziran na C++, koji radi na principu *applea* tj. malih programa koje pretraživač prepoznaje i odmah kopira sa servera i izvedu direktno na ekranu. To može da bude npr. betajuća reklama na dnu vašeg ekrana, sportski rezultati koji se menjaju u realnom vremenu ili neki video ili animacija koji će biti direktno prikazani na ekranu. Novost je i da će zvuci fajlovi biti odsvirani direktno u realnom vremenu, bez čekanja da pretraživač kopira na vaš kompjuter i tek onda odsvira.

Naravno razvoj ide i dalje i to pravcu potpune integracije kompjutera na Internet gde neće biti razlike da li pozivate neki fajl na svom disku ili na nekom serveru desetinama hiljada kilometara udaljenom od vas. Naravno nije zaboravljen ni *Virtual Reality*. Uz pomoć VRML standarda biće moguće realizovanje virtualnih prostiranja gde će, naprimer, tekстовi biti prikazani 3D umesto običnih tekstualnih površina. Mnoge softverske firme uvleko eksperimentišu sa tim.

Što se tiče programa za razvoj ovih aplikacija najavljen je prava poplava novih produkata. Počev od običnih tekst procesora (Windows, *Word Pro*, *Wordperfect*) do programerskih aplikacija (*Visual Basic*, *Delphi*, *Oracle Finer Objects*), HTML jezik će biti brzo podržavan. Uz Netscape 2.0 biće izbačena i Gold verzija u kojoj će HTML Editor biti integrisan i biće moguće direktno editiranje stranica na WWW.

Za elektronsko izdavaštvo vodice ulogu preuzeo je „Adobe“ sa svojim Acrobatom. Acrobat omogućava na jednostavan način

ubacivanje elektronskih publikacija i biće takođe podržan od Netscapea 2.0.

On-line šoping

Ne treba zaboraviti ni elektronski šoping koji je do sada, zbog slabe sigurnosti podataka (naprimer pri slanju broja kreditne kartice sa kojom kupujete nešto), bio nedovoljno iskorišćen, iako je to potencijalno tržište od preko 35 miliona ljudi koje se svakodnevno povećava za par stotina hiljada. Po nekim istrživanjima, do sada samo 32 posto korisnika Interneta koriste mogućnost on-line kupovanja, a po želji velikih kompanija ta cifra treba da bude preko 90 posto. Trenutno više firmi radi na postizanju za kodiranje informacija koje se prenosu elektronskim putem ili tzv. elektronskom novcu (*E-Cash*). Naravno i ovde najveći drže sve u svojim rukama: Microsoft i VISA na jednoj strani, Netscape i MasterCard na drugu, uz par manje značajnih firmi koje nemaju taj potencijal za ostvarenje ovih projekata.

Prilika i za nas

Tako se, eto, biznis budućnosti polako priprema za vremena koja dolaze, gde mnogi već unapred tražaju nuke zbog moguće zarade. A da čemo i mi u to biti uključeni, mada to trenutno izgleda kao fantazija, potpuno je sigurno, jer za prezentiranje na WWW nije potrebno odmah praviti svoj server. Veliki broj firmi izdaju mesli na svojim serverima i to za prilično mali iznos, čak mnogo manje nego što je potrebno za jedan oglas u novinama ili na TV, i to u kvalitetu koji se postiže za mnogo manje truda i troškova, nego što to iziskuje štampanje oglasa ili snimanje TV spota.

Ovo je pogotovu odlična šansa za mnoge naše firme da se predstavie u inostranstvu, pošto telekomunikacije lako su potpadaju pod sankcije, a Internetom ne vlada niko, pa je svima omogućena jednakost. Možda će ovo mnogima izgledati kao daleka budućnost pogotovu za nas, ali nije tako, pošto čemo prve plodove svega ovoga videti već krajem ove i početkom sledeće godine.

Autor je koordinator iz oblasti komunikacija i publiciranja na Internetu, zaposlen u firmi „Mepan AG“ u Črliku koje se bavi poslovanjem i marketingom na Internetu. Autora možete kontaktirati na e-mail adresu mibesarabic@access.ch



MS Plus!

Ono što vam nedostaje
u Windowsu 95
(k'o žabi bicikl)

A sad malo MI! Svi časopisi su ispričali svoju priču o novom operativnom sistemu (čak i dnevne novine), i o programima za njega (i protiv njega). Mi smo bili parlamentarni pa smo sačekali da svako kaže šta ima. Vreme je da mi iznesemo svoje mišljenje. Tim povodom smo saziali sastanak. Po poslovniku teme broja, na red su došli programi koji rade pod novim čudom od operativnog sistema. Sve su to programi koji u produžetku svog imena imaju ono famozno 95.

I tako je sastanak započeo izlaganjem o MS PLUSu - dodatka na postojeće savršenstvo. Ovo je pažnje vredna nadogradnja, koja prosečno čini dobrim, a savršeno savršenijim. Neko, doduše pominje sporadična usporjenja ali da nežuđimo. Detalje ćete saznati iz izlaganja kolege Gašića. Tema Stančevićevog, izlaganja je nova verzija Corelovog paketa za crtanje, animiranje, prezentaciju i šta još sve ne. Sve u svemu paket mnogo obećava. I tako reč po reč, kolega po kolega i kompletiramo raspravu, odnosno temu broja. Pa pošto direktnog prenosa više nema, predlažem vam da pogledate stenogram, na sledećim stranicama.

Predsedavajući Emin Smajić

Šve ono što „Microsoft“ (uprkos kašnjenju) nije uspeo da zariši za Windows 95, strpano je dvanaest instalacionih i skoro četrdeset instaliranih megabajta paketa. Microsoft Plus for Windows 95 koji se, nakon instaliranja, uredno prikazuje u vrhu hijerarhije vašeg sistema (*My Computer-Properties* - dobija se desnim mišem).

Instalacija je, ipak, dovoljno ljubazna da vas priplita koje komponente želite, a koje ne. Pomenute komponente su: *Drive Space 3* (2289 KB), *System Agent* (857 KB), *Internet Jumpstart Kit* (15671 KB), *Desktop Themes* (19093 KB), *Dial-Up Networking Server* (320 KB), *3-D Pinball* (3153 KB) i *Visual Enhancements* (905 KB). U zagradaima su zauzeti kilobajti, a cenu možete izračunati po formuli $size/1024*0.5 DEM$ (ako je aktualna cena hard diskova oko pola marke po megabajtu).

Drive Space 3.0

Ovo je, naravno, alatka za pravljenje on-line kompresovanih diskova. U *Propertiesima* za bilo koji fizički disk (ne mrežni) dobićete novu stavku koja vam pruža izbor kompresije diska ili pravljenja novog kompresovanog diska od preostalog slobodnog prostora na tom disku. Kako nismo preterni ljubitelji ovalnih alataki, iskompresovali smo samo disketu. Na naš zahtev da napravimo dodadni disk od 100 MB preostalog prostora kompjuter nam je dao projekciju budućeg trajanja od 199 MB i upozorenje da moramo da napravimo disketnu *Uninstall*, inače nećemo moći da deinstaliramo Windows 95. Nije da želimo da deinstaliramo Win 95, ali se nismo usudili da nastavimo (pošle tu disketu treba negde sačuvati, a to je u Redakciji uzaludan posao).

System Agent

Ni manje alatke ni veće koristi. Sve one poslove o kojima ste morali da vodite uredne beleške možete da preputate ovom programu koji će se elegantno useliti na vaš Task Bar. Možete da rasporedite kada će se obavljati poslovi kao što su notifikacija, provera i defragmentacija hard diska ali uz malo veštine možete da ga naterate da vam skuplja poštu sa BBS-ova, budi vas u cik zore ili upozorava da je



vašem detetu vreme za spavanje. Interesantno je da ga programi za pregled memorije uopšte ne registruju kad ne obavljaju neku od operacija pa neće mnogo opteretiti vaš sistem.

Internet Jumpstart Kit

Na petnaestak megabajta dobićete sve što vam je potrebno za Internet pod uslovom da imate (a nemate) pravi Internet provajdera. To može biti vaša mreža ili modem. Pokušali smo da pozovemo MSN u Bugarskoj i Madarskoj i saznali da severni susedi imaju vezu na 14400, istočni pa 9600, da uvek ima slobodnih linija i da sam dogovor između vašeg kompjutera i Microsoft Networka traje toliko da smo se uplašili za naš siroti novinarski budžet.

Desktop Themes

Definitivno najšireniji deo *Plusa*. Dvadesetak megabajta (kompresovanih) zezalica za vaš kompjuter postavice vaše ikone, desktop, skin sejmere, mišopokazivače i ostalo. Pošto se ubrajam u (sada već ostarelu) „decu cveća“ prijalo mi je šarenilo i *Recycle Bin* iz koga raste cveće kada u njega bacate „otpatke“. Naravno, ima kombinacija i za „ozbiljnije“ korisnike. Svi „wallpaperi“ (slike u pozadini desktopa) pravljeni su za rezoluciju 1024 pa možete da ih vidite u punom sjaju.





Dial-Up Networking

Ovom alatom možete da napravite prvi server od svog kompiutera i samo tome i služi. Kod kuće slobodno možete da ostavite uključen kompjuter koji će se probuditi na vaš telefonski poziv, tražiti vam šifru i dozvoliti vam da po njemu čakaite onoliko koliko mislite da je bezbedno. Lepo.

3-D Pinball

Mađá (po rečima internih stručnjaka) ne spada u najbolja osvajanja te vrste ovaj filiper može da vam pruži malo zabave u časovima dokolice. Pošto spadam među ljubitelje zvuka pokušajvao sam sve što može da se čuje i naravno, šifra je počela da štucá (mađá se ne šalim na svoje komponente). Izgleda da će Pentium sa barem 16 MB RAM-a i akceleratorom boljim nego što je Trident ili Cirrus ipak postati standardna mašina i to je, defintivno, zavera velikih sila protiv nas.

Visual Enhancements

U 900 KB smešteno je nešto koda čiji je isključivi zadatak da vaš radni ekran učini lepšim, a sistem sportijim. Poboljšanja ćete dobiti prostim aktiviranjem stavke *Plus!* u *Display Properties*ima. Ako imate ekran rezolucije 1600 x 1200 možete da aktivirate opciju *Large Icons* koja će uvećati vaše ikone. *Show windows contents while dragging* približice vam PC ako ste od sada imali Antigu. Pri premeštanju ili promeni veličine prozora vi dećete i sadržaj prozora, a ne samo njegov okvir (outline). Zabrinjavajuće je da većina prekaljenih PC-jevaca uopšte nije primetila promenu. Vi ćete je sigurno primetiti ako imate lošu grafiku. Na karticama kao što su Bahamas 64 (53 Trio 64) i Diamond Stealth Video Pro (53Vision 868) sve teče veoma glatko.

Smooth edges of screen fonts pravi antialiasing na ekranom ispisu fontova što lepo izgleda, pogotovo na većim rezolucijama i sa većim fontovima. Usporavanje sistema nije preterano - od 50% kod izrazito loših kartica do samo desetak procenata kod vrhunskih sistema. *Show icons using all possible colors* dozvoljava, naravno, upotrebu svih boja u ikonama, a ne samo sistemskih i konačno poslednja opcija *Stretch desktop wallpaper to fit the screen*.

I to je baš sve što ćete dobiti u zamenju za potrošenih četrdesetak megabajta. Ima korisnih i simpatičnih stvari ali, da citiramo, „plus po plus - odot ja u minus“.

Voja GAŠIĆ

Core!DRAW! 6.0

Po svemu sudeći, pravim ljubiteljima bi pojava nove verzije mogla biti dovoljan razlog za prelazak na Windows 95

Ako se odlučite za nabavku *Windowsa 95* i *Core!DRAW!*a verovatno ćete morati da malo pojačate srce mašine na kojoj će se izvršavati, da dodate CD-ROM jedinicu i eventualno nešto radne memorije i diska. Najvažnija informacija kojom će vas pogoditi instalacioni program jeste podatak o zauzeću diska nakon instalacije: za punu instalaciju trećaće vam čitavih 170 do 200 MB! Zaista previše. Kao što ćete videti iz daljeg teksta, ima tu mnogo noviteta, čitavih novih aplikacija ali, ipak - što je mnogo, mnogo je.

Instalacioni program nudi i opciju minimalne instalacije pri kojoj se na hard disk prebacuju osnovne datoteke i programi („samo“ 30 MB), a ostalo se u tom slučaju učitava sa CD-a koji, dakle, tokom rada morate držati u CD dražju. Uostalom, kada isprobate sve programe iz paketa izbor će se, kao i u prethodnim verzijama, svesti samo na *DRAW!*, možda *PHOTO-PAINT!* i eventualno još jedan ili dva kvalitetna programa iz paketa.

mi *Core!SCRIPT Editor*, *Core!SCRIPT Dialog Editor*, *Core!Equation Editor*, *Bar Code Wizard*, *Color Manager Wizard* i *Core!MEMO*.

Šta se desilo sa *Core!VENTURUM?* Pošto više nije deo *Core!DRAW!* paketa, moguće su dve stvari: nova verzija će se prodavati kao poseban program (sa posustom za vlasnike *Core!DRAW!* paketa) ili će, možda, „*Core!*“ napustiti razvoj ovog programa.

Na CD-u se nalazi i preko hiljadu fontova u *True Type* i *Post-Script* formatima. filteri za preko 80 raznih tekstualnih, grafičkih, audio i video formata, veliki broj kvalitetnih slika sa teksturama (razne vrste drveta, mermerá i sl...). Sve u svemu, oko dve trećine kapaciteta CD-a (440 MB).

„Custom“ instalacija korisniku nudi vrlo detaljne i lepo organizovane spiskove onoga što će instalirati. Naprimere, fontovni su svrstani u grupe od par desetina pisama prema tipu posla za koji su uglavnom potrebijavali (fontovi za poslove „opšte namene“, za časopise, novine, knjige i slično).

Na isti kalup

Svi programi iz paketa imaju zavednički izgled: iste ikonice, identične kombinacije tastera za opcije koje postoje u više programa. To bi trebalo da znači da imaju i veliki deo zajedničkog programskog koda, što automatski treća da predstavlja i uštedu prostora na disku. Naravno, jako je teško ustanoviti u kojoj meri je to služaju.

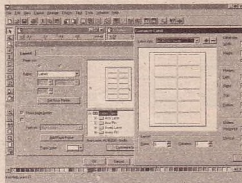
Korišćenjem *OLE (Object Linking and Embedding)* tehnike, program iz paketa mogu razmenjivati datoteke međusobno ili sa drugim programima.

Zajedničko je i to da se svi elementi ekrana mogu razmeštati prema želji korisnika: statusna linija može biti u vrhu ili dnu

ekrana, ikonosni (izbor, traka sa sličicama) i kor-paleta mogu biti smešteni uz ivice ili u obliku „plutajućeg“ pomoćnog prozorčića bilo gde na ekranu (gritom se prilikom promene visine ili širine prozorčića automatski menjaju proporcije kako bi njegova površina bila taman toliko da ponese sve potrebne elemente). Same ikonice mogu biti u tri različite veličine.

Sve po ličnom ukusu

Unapređeni su i čuveni „*Core!ovi*“ *roll-up* pomoćni prozori (koji mogu stajati bilo gde na ekranu i zatimovati se i odmativajući poput roletne). Sada se može podesiti da sami nestanu (*Auto Close*) nakon što jednaput upotrebite opcije koje nose, ili da ostanu „zakucani“ na ekran (klik na sličicu eškerića



Pored običnog izgleda stranice, opcija „*Page Setup*“ omogućava i neki drugi „*Layout*“, recimo za knjige i brosure. Poseban oblik su nalepnice gde postoji oko 800 standardnih američkih i evropskih formata (porednih po zvaničnim nazivima koji se koriste kada ih narućujete), ali problem nisu ni nestandardni formati nalepnica.

Svega ima, to j' istina

Opravljanje za onih 200 MB pune instalacije leži u činjenici da paket *Core!DRAW!* zaista sadrži mnogo toga: *Core!DRAW!*, *Core!PHOTO-PAINT*, *Core!PRESENTS* (sa *Core!MAP* i *Core!CHART*), *Core!DRAW! 3D*, *Core!MOTION 3D*, *Core!DEPTH*, *Core!MULTIMEDIA MANAGER*, *Core!OCR-TRACE*, *Core!FONT MASTER* i *Core!CAPTURE*. Tu su i pomoćni progra-



kraj naslova roletne). Ušteđeno prostora koji „roletne“ zauzimaju na ekranu osvađuje se grupiranjem više njih u jedan prozor, pri čemu prozor dobija još jedno polje sa hijerarhijskim stablom svih komandi grupisanih u tu roletnu.

Za one kojima promena pozicije ikonostasa nije dovoljna, postoji mogućnost promene njihovog sadržaja izbacivanjem ili ubacivanjem ikonica za pojedine komande, a ikonice se mogu i prebacivati iz jednog ikonostasa u drugi ili praviti posebni ikonostasi po ličnom nahođenju.

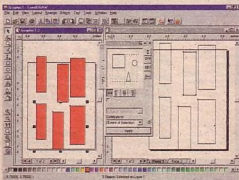
Slično tome može se menjati i sadržaj menija izbacivanjem, ubacivanjem ili premeštanjem komandi. Komande koje se mogu pozvati preko tastature ostale su na istim kombinacijama tastera (*shortcut keys*) kao u prethodnoj verziji paketa. Sada se kombinacije tastera mogu i menjati, ali i određivati nove za one komande koje se do sada nisu pozivale preko tastature. Sve u svemu, „Corel“ se potrudilo da korisnicima programa maksimalno omogući da korisnički interfejs prilagode svom ukusu.

Miš ima dva tastera

Kao što smo pre mesec dana konstatovali u jednom od tekstova „Teme broja“, sa *Windowsom 95* desni taster miša napokon počinje da se pametno koristi. Tako je i u *CorelDRAW!* paketu – gde god da kliknete na desni taster, nešto će se dogoditi. Klik na objekte daje povećiki *pop-up* meni (koji se pojavljuje na tom mestu na ekranu) sa opcijama koje su zajedničke za sve objekte (*Undo, Cut, Copy, Paste* i sl.), uključujući i veoma važnu opciju *Properties*. Ova opcija prikazuje sve relevantne podatke o datom objektu, koje je moguće na licu mesta promeniti. *Pop-up* meni sadrži i pojedinačne komande koje su drugačije u zavisnosti od toga o kojem se konkretnom objektu radi.

Isti meni pojavljuje se desnim klikom na ostale elemente ekrana (pomoćne prozore, dijaloške bokseve itd.). Obavezna opcija „*What's*

Komanda i *Roll-up* „*Align*“ sada ima i komandu „*Distribute*“ koja razmešta selektovane objekte tako da ujednači njihove horizontalne i/ili vertikalne razmake.



this?“ pojavljuje se čak i ako na tom mestu na ekranu nema ničeg nad čime bi se mogla izvršiti neka operacija: objašnjava šta je ono na šta smo kliknuli desnim tasterom miša (pa makar kliknuli i na praznu stranicu dokumenta: ispisace se nešto tipa „to je prazna stranica dokumenta – tu se crta“).

U bilo kojem programu *CorelDRAW!* paketa u svakom trenutku je moguće pozvati zaista odličnu *Help* opciju i pročitati detaljna objašnjenja. Čak i oni koji se prvi put sreću sa ovim programom (a iole barataju engleskim jezikom) vrlo brzo će se snaći.

CorelDRAW!

Naravno, najvažnijem programu „Corelovog“ paketa posvećeno je najviše pažnje. (Pa i sa naše strane u ovom tekstu.) Nastojace da ukratko navedemo većinu noviteta u odnosu na prethodnu verziju.

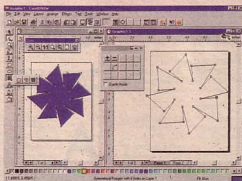
Radni prostor. *Page setup* omogućava da, ako baš želite, podestite veličinu stranice na 45 x 45 metara. (Kako ćete je odštampati, to je već druga stvar.) Na raspolaganje je veliki broj standardnih formata papira i tipova dokumenata (knjige, brošure, nalepnice itd.).

Preciznost: Jedna od najvećih zamerki dosadašnjim verzijama *DRAW!*a je slaba preciznost koja je, i pored velikog broja kvalitetnih opcija, prilično umanjila njegovu upotrebljivost kod izradu tehničkih crteža i drugih „pipavih“ crtanja. *CorelDRAW!* sada „računa“ sa preciznošću od 1/10 mikrona (desetihijaditi deo milimetra), a dimenzije mogu biti izražene u više merila: inč, stopa, milja, milimetar, centimetar, metar, kilometar, paljka/point (američke tipografske jedinice), ciccero/didot (evropske tipografske jedinice „ciccero“ i „punkt“ koje se koriste i u našim štamparijama) i u različitim razmerama.

Editivnost novoda.

Veća preciznost je verovatno doprinela i da bude ispravljen *bug* koji se javljao kod editovanja novoda kada su se „samoinicijativno“ pomerili ostali novodi dok pomerate jedan od njih. Inače, roletna *Node Edit* sada ima novu opciju koja novom linijom spaja dva selektovana noda nezavorene krive.

Crtanje. *Connector lines* su linije koja se koriste „kade“ za dva objekta, tako da se pomeranjem međusobno „zakačeni“ objekta



Novo alatake za crtanje poligona, spirala i rešetki. Prilikom editovanja poligona, promene na jednom nodu automatski se odražavaju i na ostalim simetričnim nodovima. Kod ove osmokrake zvezde na jednoj liniji je dodan nod i pomeran ustranu. To se odrazilo i na ostalim krakima i

dobijen je lik na slici. Napokon možemo raditi sa više dokumenta istovremeno. U ovom slučaju otvorena su dva prozora za isti dokument (Graphic1) gde je u jednom prozoru isključen a u drugom uključen „*Wireframe*“ (mrežasti) izgled.

ove linije menjaju tako da ih i dalje povezuju. Idealno za algoritme i slične dijagrame (toka). *Angular dimension* je nova alatka za kotiranje uglova. Posebnom opcijama podešava se kako će izgledati i šta će sadržati tekst koji je ispisana na dimenzija. *Polygon* crta n-touglove i n-tokrake zvezde (vidi sliku). *Spiral tool* spirale sa zadatim brojem okretaja, a alatka *Graph Paper* iscrta mrežu koja se sastoji od željenog broja (M x N) pravouglovnika.

Isecanje objekata. Novo alatake su i nož (*Knife*) i gumica (*Eraser*). Nož seče objekat pravom linijom tako što se klikne na jednu pa drugu tačku njegove konture. Gumica (podesive veličine) pravi novi objekat u koji su „urezani“ oblici koje na objektu ostave pokreti gumicom na ekranu pri trenutnoj veličini prikaza.

Pomeranje prikaza. *Attaching tool*, alatka naslikana u obliku šake, nalazi se zajedno sa lupom (*Zoom tool*) i omogućava „ručno“ pomeranje vidljivog sadržaja stranice. *Roletna View Navigator* omogućava da se trenutni pogled (pogled na dati deo određene stranice dokumenta, sa određenim procentom umanjenja/uvećanja) zapamti pod određenim nazivom i da se na njega vraćamo jednostavnim klikom u ovaj roletni.

Selektovanje. Sada se može podestiti da strelica za selektovanje (*Pick tool*) reaguje i u unutrašnjosti neobjavljenih objekata i omogućeno je da se kod selektovanja više objekata razvlačenjem isprekidane linije (*Marquee*) označe i oni objekti koji su samo delimično zahvaćeni, a ne samo oni koji su obuhvaćeni tom linijom. *Select by Properties* omogućava selektovanje više objekata koji imaju zajedničke osobine: tip objekta, način na koji je objavljen objekat i njegova kontura. Objekti na koje je primenjen neki efekt itd. Tako, naprimer, možete da selektujete sve *Artistic Text*



objekte na stranici koji su obojeni punom bojom (*Uniform Fill*), ali ne i da selektujete samo objekte određene boje.

Prioriteti. Opcije za promenu prioriteta objekata (šta je iznad čega, a šta ispod čega) dopunjeni su opcijama *In Front* i *Behind* koje podešavaju međusobni odnos samo dva konkretna objekta, što će se, u slučaju većeg broja objekata, izvršiti mnogo brže nego pomoću opcija *To Front* i *To Back*.

Efekt. Nisu naročito unapređeni. *Lens* pored postojećih sada ima i efekat pomoću kojeg se slika kroz „sočivo“ vidi u negativu, mrežasto ili deformisano kao u objektivu poznatim kao „ričlje oko“.

Ediciona bitmapa. Importovane bitmap slike mogu se krovovati na novi način, tako da se edituju nedovi poligona koji određuje deo slike koji će biti vidljiv. Na taj način slika može biti bilo koje, a ne samo pravougaonog oblika. *Roletna Bitmap Color Mask* omogućava da se maksimalno sedam boja (konkretnih, ili određeno opsega nijansi) na importovanoj bitmap slici proglašavaju providnim tako da se kroz njih više objekti koji se nalaze ispod importovane slike.

Rad sa tekstom. Količina teksta u jednom objektu više, praktično, nije ograničena. *Artistic text* sada može imati do 32000 znakova, a *Paragraph text* isto toliko (toliko velikih) pasusa. *Ediciona bitmap* omogućava i *Change Case* za promenu malih u velika slova i kombinaciju. *Sentence case*, *lowercase*, *UPPERCASE*, *Title Case* i *TOGGLE CASE*. Podvlačenje teksta je unapređeno mogućnošću podešavanja debljine i udaljenosti linije podvlačenja. Opcija *Wrap paragraph text* u dijalogu *Object properties*, omogućava podešavanje da objekti „odblaju“ teksti, tj. da se ušeka u njega, što znači da tekst može da teče oko neke slike. Komanda *Break Apart* može da rastavi tekst objekte u više objekata sa posebnim pasusima, redovima i rečima, a *Combine*, naravno, radi obrnuto i restaurira više tekstualnih objekata u jedan. Tekst koji je deformisan prekom putažom (*Fit Text To Path*) može se menjati i nakon što je već deformisan, dakle ne mora se „ispravljati“ da bi se promenilo sadržaj teksta.

Slojevi. Rad sa „folijama“, slojevima na kojima su smešteni objekti olakšan je unapređenjem *roletne Layers*.

Presets i Scripts. Serija operacija koju izvršite u *CorelDRAW!* može se iz *roletne Preset* snimiti pod određenim imenom (u nekim programima ista stvar se naziva *Macro*). Kasnijim pozivanjem *predseta* nad nekim drugim objektom sve snimljene opcije će se izvršiti automatski. Mnogo više mogućnosti pružaju *Scripts*, korisnički programi koji se mogu ubaciti i u menije i pozivati preko kombinacije tastera. Pisanje programa vrši se *Corel SCRIPT Editorom*.

Ostale mogućnosti. Dijalog opcije za štampanje pored ostalog omogućava da se finalni

dokument, onakav kakav će biti oštampiran, prikaže preko celog ekrana. Poseban podprogram omogućava izradu bar-kodova po više svetskih standarda, pa i po „EAN“ standardu koji se kod nas koristi za označavanje ambalaže proizvoda.

Brzina. Ako govorimo o brzini *Corela 6* u odnosu na prethodne verzije, treba uzeti u obzir dve stvari: brzinu kojom program izvršava operacije i brzinu kojom se sa datim opcijama može izvršiti određeni posao. Prema subjektivnoj oceni autora ovog teksta, *CorelDRAW! 6.0* je na istoj platformi (486 sa 8 MB RAM-a) čak i neko brži od verzije 5.0. Može se, dakle, zaključiti da je (čitav ili dobrim delom) *CorelDRAW! 6.0* 32-bitna aplikacija. Sudeći po brzini izvršavanja ostalih programa (takođe subjektivno), čini se da je „*Corel*“ do trenutka plasiranja ovog paketa, uspeo da na 32-bitni kod prebaci još samo

Sve pomoćne linije napokon se mogu ukloniti jednim potezom (*Clear All*). Postoje i nagnute pomoćne linije (vodilje), mada nam baš i nije palo na pamet čemu bi praktično one bile posluže. Izbor silova (preddefinisanih osobina objekata) lakše je vršiti iz odgovarajuće „roletne“.

objekta i slično. Objekti se mogu spajati (*Merge*) u jedan. I to primenom dvadesetak različitih efekata.

Obzirom da se tretira kao objekti, tekst koji unesete na sliku može se editovati i kasnije, direktno na dokumentu, što je zaista retka opcija u grafičkim programima. Tekst i ostali objekti mogu skalirati, rotirati, okretati kao u ogledalu, deformisati i nagnuti.

Pojajući set komandi za rad sa maskama (oblicima koji ovičavaju određeni deo slike) uglavnom je poznati iz *Photoshopa: Create from Objects, Save As Channel, Feather, Average, Border, Expand, Reduce, Remove Holes, Smooth, Grow, Similar, Stroke on Mask, Paint on Mask, Marquee (B)/Visible...*

Pomeranje objekata i maski po radnoj površini može se vršiti po mreži (*Grid*), što obezbeđuje njihovo preciznije poklapanje i ravnanje.

PHOTO-PAINT sad poseduje dobar izbor „prirodnih“ slikarskih alata (vodeće, vložane, uljane i druge boje, flomasteri itd.) sa podopcijama koje se liču načina uticaja alata na podlogu i simulacijom različitih vrsta podloga (papir, platin...), Rezultati su zanimljivi i bliski programima koji, poput *Fractal Design Paintera*, gotovo isključivo služe za slikanje.

Opcija *Undo* sada ima listu prethodno obavljanih operacija, tako da se može poništiti uticaj više njih unazad. Među operacijama za rad nad celom slikom ubačeno je dvadesetak novih efekata (tj. filtera).

Roletna Command Recorder omogućava snimanje niza operacija izvršenih nad slikom i njihovo kasnije ponavljanje sa nekom drugom slikom. Kod rada na datotečima sa animacijama (AVI, MPEG, FLC...) *roletna Navigator* dobila nove opcije za pregledanje animacije i štetanje po njenim frejmovima.

Opcija *Print Stamp* šalje sve slike koje su otvorene u programu

ili samo one koje izaberete. Pošto (kao i *CorelDRAW!*), može da radi više operacija istovremeno (multitasking), *PHOTO-PAINT* poseduje komandu *Task Progress* kojom se podešava prioritet kojim će se određene operacije izvršavati.

Corel PRESENTS

Naravno, *Corel PRESENTS* služi za izradu i puštanje prezentacionog slajd-šova sastavljenog iz niza kreiranih slika. Podprogram *CorelDRAW!* poslužiće za grafičkonu i dijagramnu, a *CorelMAP* koristi zbirku geografskih karata od kojih izabranu možete smestiti u frejmove, tj. pojedinačne slide prezentacije.

CorelDREAM 3D i Corel MOTION 3D

CorelDREAM 3D omogućava kretanje 3D objekta korišćenjem osnovnih geometrijskih oblika i tela, definisanje materijala od kojeg je načinjen, pa čak i *3D Painting* - slikanje po 3D objektu. *Corel MOTION 3D* namenjen je stvaranju scene u koju postavljaju gotovi 3D objekti,

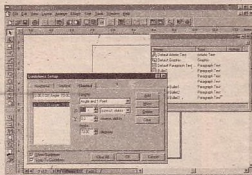


PHOTO-PAINT, i, možda, *OCR-TRACE*, jer su ostali programi osetno sporiji.

Dodatno povećanje brzine rada u *DRAW!* osvrnuto je inteligentnijim korišćenjem desnog tastera miša, mogućnošću da se bilo koja komanda poziva preko tastature, postojanjem opcija koje u trenutku rađe one za šta im nekada trebali minuti ili čak sati. Sa nešto umuća u programiranju, korišćenjem skripti mnogi zamorni poslovi se mogu automatizovati i drastično ubrznati.

Corel PHOTO-PAINT

Novost u filozofiji rada sa *PHOTO-PAINT*om je postojanje objekata koji predstavljaju nezavisne slike sa određenim osobinama i koje stoji jedna iznad druge na radnom prostoru. U skladu sa tim, na raspolaganju su opcije kojima se menja veličina objekata, menja im se redosled, grupišu se i razgrupišu itd. Takođe, za objekte se određuje u kolikoj meri njihov sadržaj prekriva pozadinu (*Opacity*), mogu im se omeštati ivice, privremeno se može isključiti prikaz pojedinog



PHOTO-PAINT se opasno približava Adobeovom Photoshopu (made i oni spremaju novu verziju). Tako sada PHOTO-PAINT barata objektima (Objects) na vrlo sličan način koji je upotrebljen sa slojevima (Layers) u Photoshopu. Slične onima u Photoshopu (žak i istoimene) su i mnoge druge opcije



sveta i kamere, određuju se putanja i brzina njihovog kretanja i druge promene, nakon čega program *Ray Tracing* metodom generiše jednu po jednu sliku finalne animacije.

Izgleda da pokušaj „Corela“ da napravi program za trodimenzionalno modeliranje i animaciju nije baš najuspešniji. Prema rečima kolege Gašića, znatno upućeniji u ovaj tip programa, *DREAMWORKS* kombinacija pati od mnogobrojnih mana koje onemogućavaju njenu upotrebu za kompjuterski animirane TV-spotove, ali može da posluži za jednostavnije prezentacione animacije.

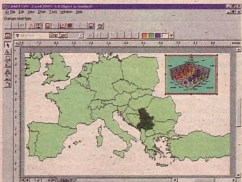
Ostali programi

CorelDEPTH, najkraće rečeno, radi isto što i opcija *External* u *CorelDRAW*-u, ali daje realističnije rezultate. Objekte kojima ste na ovaj način dali „dubinu“ možete koristiti u drugim programima.

Corel MULTIMEDIA MANAGER služi za pravilnije uređeno sredenih albuma od vaših slika, ali i animacija i zvučnih zapisa.

Corel OCR-TRACE služi za vektorizaciju slika i općito prepoznavanje (skeniranog) teksta. *TRACE* deo programa je dosta napredovao i, uz dosta eksperimentisanja, daje zadivljujuće rezultate.

CorelMAP i *CorelCHART* su potprogrami *CorelPRESENTS*-a i omogućavaju se u prezentacioni slajd-ovu tabace geografske karte i poslovne grafikonu.



Corel MAP

Corel FONT MASTER ne služi za editovanje i kreiranje fontova, kako ste možda pomislili, već samo za pregled i manipulaciju instaliranih i neinstaliranih fontova. Pomoći će da se snađete u gomili fontova.

Corel CAPTURE će na pritisak tastera snimiti kao fajl trenutni sadržaj ekrana u vašem *Windows 95* i to ceo ekran ili samo njegov deo (aktivni prozor, aktivni prozor, pravougaoni ili elipsasti deo, pa čak i deo ekrana ovičeni konturom iscrtanom slobodnom rukom). Pored statične slike, može da „ukrade“ i animaciju. Snima u sedam grafičkih i pet animacionih formata.

Corel SCRIPT EDITOR je editor i interpreter programskog jezika veoma sličnog *BASIC*-u i *Visual BASIC*-u. Ono što je najvažnije, programi (skriptovi) napisani u njemu mogu se povezati sa funkcijama *DRAW*-a i *PHOTO-PAINT*-a, a skriptovi sa funkcijama koje sami isprogramirate mogu se pozivati iz ovih programa. Ako se malo potrudite možete, napisati skript koji će potpuno samostalno odraditi nešto u *CorelDRAW*-u. Za komunikaciju sa korisnikom, skriptovi koriste dijalog-pezure koji se prave posebnim editorom dijaloga.

Corel EQUATION EDITOR je program za izradu matematičkih formula, vrlo sličan onima koje smo već videli u drugim programima i ofisja paketa.

CorelMEMO je mali notes u koji se, pored teksta, mogu ubacivati i sličice. Sve zajedno se preko *OLE*-a može ubaciti u *DRAW* ili neki drugi program kao sastavni deo dokumenta.

Color Manager Wizard postinjenom na kraju, ali je stvar koju treba pokrenuti na samom startu korišćenja paketa. Korak po korak, program vodi korisnika kroz proceduru kalibracije monitora, skenera i štampača. Time se obezbeđuje da u svim programima paketa boje na ekranu odgovaraju onima koje ste imali na skeniranom originalu, kao i onima koje ćete dobiti na štampaču.

Tihomir STANČEVIĆ

Kao i većina novog softvera, *Microsoft Office* se distribuira na CD-ROM-u i trenutno se mogu nabaviti dve „final“ verzije, *Standard* i *Professional*. U ovu *Standard* paketa nalaze se *Word*, *Excel*, *Binder*, *Power Point* i *Schedule +*, dok je *Professional* paketu pridodati i *Access*. Instalacija je pojednostavljena do krajnjih granica i svodi se, za početak, na (verovall ili ne) stavljanje originalnog CD-ROM-a u odgovarajući uređaj na kompjuteru. Naime, *Windows 95* stalno proverava da li je u neki od uređaja koje kontrolirate stavljeno nešto sasvim novo, čime podseća na svoj uzor i starijeg brata *System 7.0xx* na *Macintoshu*. Ukoliko se tu nalazi fajl *Autosun.inf*, startuje program naveden u okviru *inf* skripta. U slučaju *Microsoft Office*, dobilićete mogućnost da u okviru ponuđenih opcija izaberete instalaciju samog paketa, pregled *Microsoft Office* kompjutabilnih aplikacija ili *Online Getting results* booka, uvodnog helpa za Office. Ako ste pak celog života želeli do posjedovati *Microsoft Office 95*, a niste imali prilike za to, preostaje vam samo da kliknete mišem na „Install“ i upoznaćete se sa *Microsoft*ovim vidjenjem kako treba da izgleda softver za instalaciju.

Od ponuđenih opcija toplo preporučujem *Custom*, kao što to i prilici svima koji drže do sebe i svog kompjutera, čime će se ukazati mogućnost izbora pojedinih programa i njihove lokacije na disku. Pored uobičajenih opcija, moguće je izabrati i minimalnu instalaciju koja obuhvata presnimavanje na hard disk samo najneophodnijih delova, dok se same aplikacije izvršavaju direktno sa CD-a (uz malu pripomoć prethodno presnimljenih fajlova, naravno). Na kompakt disku se pored *Microsoft Office* nalazi dosta demo i reklamnog materijala, tako da je moguće u prilikom presnimavanja originalnu veličinu od 430 MB svesti na 50 MB programa koji su vam zaista i potrebni.

Na prvi pogled

Pre bilo kakvog upuštanja u pojedinačne komponente paketa, molba bi bilo dobro sagledati šta novi Office (ne)donosi. Kao prvo, sada su sve aplikacije 32-bitne, što značajno ubrzava rad i pristup disku, a time se i performanse, u zavisnosti od konfiguracije, dižu za klasu više.

Oni koji su se ranije oslanjali na *Microsoft*ov help sistem sada mogu računati na pripomoć *Answer Wizard*. U pitanju je novi interfejs pomoću koga je moguće dobiti stavne odgovore na novi način. Sada se, recimo, na direktno formulisano pitanje „kako promeniti veličinu slova“ nuđi niz procedura u kojima je detaljno objašnjen traženi postupak. Lepo izgleda, a možda će stvarno nekome i biti od pomoći.

Razmena podataka između aplikacija svedena je na takav nivo da verovatno nećete ni primetiti prelazak iz jedne u drugu. Može se reći da je tabela iz *Word* dokumenta samo „jedan dvoklik“ daleko od editovanja u *Excelu*, gde je u osnovi i na-

Microsoft Office 95

32-bitna kancelarija na vašem novom Win95 stolu

stala. Ovo nije nikakva novost, čak ni na nivou Windowsa, a kamoli kada je Office u pitanju. Međutim iznenađujuća je pouzdanost i lakota prenosa podataka, što nije baš uvek do sada bilo tako sigurno kao što je teorija OLE objaskala nalagala.

Kada su dokumenti u pitanju, Start buton Windowsa 95 je obogaćen sa dve nove stavke, stvaranje starog office-dokumenta ili kreacija novog dokumenta, bez upuštanja u to koja je office-aplikacija nadležna za to. (Inače, prilagodavanje Start butona je prilično jednostavan zadatak, ali o tome nekom drugom prilikom.)

Svi dokumenti se po defaultu smeštaju, odnosno bar bi Microsoft voleo da je tako, u *My documents* direktorijum, ali vam je dozvoljeno da napravite sopstvenu listu lokacija, što će bilo koji Office program uzeti u obzir prilikom potrage za

vašim, ne da još bolje poslednjim, naletom inspiracije. Pored toga, kao znatno olakšanje u radu Microsoft smatra postojanje brojnih templatea i wizarda namenjenih povećanju produktivnosti, ali su oni naravno prilagođeni nekom većem tržištu i nekim drugim ljudima.

Kao najučljivija stvar, sve aplikacije koriste duga imena fajlova promovisana Windowsom 95 (da ne pomislimo ponovo Mac (i Amigu - prim. ur.)), tako da sada možete nazvati svoj projekat punim imenom, bez potrebe za nekim kriptičnim nazivima znakova.

Šta ima u paketu

Aplikacija koja se ubedljivo najviše koristi i predstavlja jedan od osnovnih razloga za nabavku Microsoft Officea jeste *Microsoft Word*, ovog puta u svojoj sedmoj ikamaciji. Na prvi pogled, nešto novo je uneto, međutim, već drugi pogled ukazuje da je sem nekih kozmetičkih i nekih uglavnom nebanih izmena reč o već viđenom Wordu 6.0. Logično je da se svaki program zasniva na svojoj prethodnoj verziji, ali ovog puta obim izmena ne zaslužuje skok za čeo broj ipak, ovde je očigledno da je

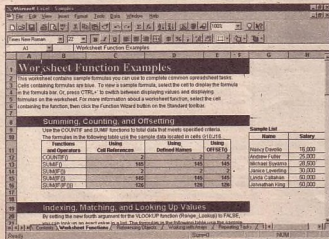
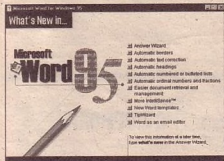
reč o uskladjivanju numeracije svih aplikacija u okviru Microsoft Officea.

Word je bogatiji za već pomenuti *Answer Wizard*, *Tip Wizard*, automatsko dodavanje bordera, prošireni *AutoCorrect*, kao i proveru pravopisa u toku kucanja. Pored ovoga, napravljani je i takozvani *IntelliSense* sistem koji bi u svoju nadležnost trebalo da uzme najčešće greške koje se javljaju tokom kucanja, tako da korisnik i ne primeti kada je kompjuter izvršio neku ispravku, kao što je recimo slučajno aktivirani Caps Lock.

Koliko je sve ovo potrebno? Ukoliko se Word koristi za unošenje tekstova na srpskom jeziku, što većina ovdašnjih korisnika i radi, kontrola pravopisa u toku kucanja postaje potpuno bespredmetna, pa je poželjno isključiti je *Tools/Options/Spelling* opcijom. Čisto zato da ne biste bili zbunjeni kada prvi put krenete da kucate na srpskom, a kompjuter svaku otkucanu reč podvija crveno. S druge strane, lično više volim da sam imam kontrolu nad tekstem (koju mi doduše niko i ne osporava) nego da kompjuter po svom nahoduju vrši neka formatiranja. Kao i u prethodnom slučaju, moguće je i *AutoFormat* isključiti opcijom iz *Tools/Options* menija.

Excel je ovog puta skočio sa verzije 5 čak na verziju 7, ali je ispalio da je to bio skok u prazno, čisto da bi uhvatio korak sa Wordom. Imajući u vidu da je Excel sada prekompaniran tako da bude prilagođen 32-bitnom radu, logično je bilo očekivati da će se, ono što je kod Excela i najbitnije, brzina, značajno povećati. Nažalost, sva ta očekivanja su pala u vodu, čak je u pojedinim slučajevima Excel radio sporije nego u prethodnoj verziji.

Da stvari ipak ne bi bile tako crne, značajno je spomenuti da se ovog puta Excel pokazao daleko pouzdaniji i pogodniji za rad u multiazadnoj okolini nego ranije, a pored kozmetike, u njega je dodato još nekoliko stvari kao što su *AutoCalculate*, *AutoComplete*, *AutoCorrect*, da





ta mape i gomila tempatea. Sve prednosti nove verzije su uočljive ukoliko posedujete 16 umesto 8 megabajta rama, ali to je, očigledno, problem Windowsa 95, koji je ipak daleko zahtevniji nego što se u Microsoftovim reklamama tvrdi.

Power Point predstavlja program koji se ne koristi u preteranoj meri na našim prostorima, pretežno zato toga što je namenjen poslovnoj prezentaciji, a naša poslovna stihavanja su još uvek vrlo inertna. Multimediale prezentacije sigurno će i kod nas uskoro postati popularne, a onog momenta kada se nekomе ukaže potreba, imaće na raspolaganju moćan alat u vidu PowerPointa. Ovog puta, moguće je kombinovati sve što vaš računar može da prikaže, odsvira ili nacrti. Tako napravljene prezentacije mogu biti prikazane na ekranu, oštampane na folijama ili pripremljene za slajdove. Nova verzija podržava i rad u mreži, što može koristiti u slučaju da imate povezane više računara na kojima želite istovremeno da prikazete istu, ovog puta i interaktivnu prezentaciju.

Nakon što ponosno pregledate rezultate svog rada, šta ćete uraditi sa papirima na kojima ste izračunali, oštampali i prikazali svoj novi projekat? Naravno, stavite sve u registrator, nazvati ga nekim imenom i krenuti u nove radne pobeđe. Istu namenu, ovog puta elektronsku, ima i nova Microsoft Office aplikacija *Microsoft Binder*. Njegova uloga je da sve međusobno povezane Office-dokumente spoji u jednu celinu, tako da je moguće doradivati svaki od njih pojedinačno, ali da oni još uvek, iako raznorodni po poretku, čine jednu skladnu priču. Ništa posebno, pomislilićete, ali trebalo je i to uraditi.

Biser Microsoft Office paketa svakako je *Microsoft Schedule +*, sjajan program koji apsolutno baca u senku daleko obimnije pakete iste namene. U njega je uključeno sve što dobro organizovanom korisniku kompjutera treba: dnevni, nedeljni mesečni raspored obaveza, planer, lista bitnih obaveza, kao i adresar sa mogućnošću šćuivanja putem modema. Sve to ne predsta-

vija nikakvu revolucionarnu novost, ali način na koji je to izvedeno, kao i funkcionalnost, ukazuju da je ovog puta Microsofti dobro pazio šta radi, a i šta je sve uradila konkurencija. Program zahteva daleko više prostora za prikaz nego što je ovde na raspolaganju, a ako vam se ukaže prilika, probajte u okviru Toolsa opciju Seven Habits: možda saznate nešto više o sebi.

Naravno, sve ovo ništa ne bi vredelo kada ne bi bilo i *Microsoft Office Shortcut Bar*, koji će se vredno nakalemiti pored, iznad vašeg taskbara ili gde god poželite. Ovog puta je mu je dizajn mnogo prijatniji za oko, poseduje više opcija po i daleko je fleksibilniji nego pre. Može zameniti i sve funkcije taskbara i samog desktopa, tako da se u određenom trenutku čovek može pitati čemu sve to? Šalu na stranu, sama činjenica da se Shortcut Bar instalira u start-up direktorijum bez ikakvog pitanja i odobrenja, ukazuje na to da pretpostavljamo da je rad sa Officeom s njim lakši ima realne osnove.

Sve u svemu

Pre nego što se sagledaju sve prednosti i nedostaci novog Microsoft Officea, možda bi bilo dobro razmotriti jednu hipotetičku situaciju. Pretpostavimo da ste vlasnik velike softverske firme koja pravi najbolje programe na svetu koje svi žele da kupe i ne pitaju koliko košta. Posao vam sjajno ide i skoro svi kom-

Microsoft Schedule+ interface showing a calendar for November 1995. The calendar view is set to 'Mon 8'. A task list on the right shows a task named 'Discussion' with a checkmark. The status bar at the bottom indicates '5:18 PM Monday, November 06, 1995' and 'Starting services'.

Windows 95 file explorer window showing the contents of the 'My Documents' folder. The folder contains files like '3.5 Floppy (A:)', 'Vga.C', 'D:\ on T:\ (D:)', 'D:\ on Server (E:)', 'Mls_office (F:)', 'C:\ on Mega (G:)', 'The World Neighborhood', and 'My Desktop'.

Microsoft Excel 95 'What's New' dialog box. The dialog box lists various new features and improvements, such as 'Answer Wizard', 'AutoCalculate', 'AutoComplete', 'AutoCorrect', 'AutoFilter with Top Ten', 'Better drag-and-drop editing', 'CellTips and IconTips', 'Data Map', 'Easier document retrieval and management', 'Easier number formatting', 'Shortcuts', and 'Templates and the Template Wizard'.

Microsoft PowerPoint 95 'What's New' dialog box. The dialog box lists various new features and improvements, such as 'Answer Wizard', 'AutoCaption', 'AutoCorrect', 'AutoFilter with Top Ten', 'Easier document retrieval and management', 'Multiple Views', 'New 3D options', and 'New meeting support'.

će biti otklonjeni svi bagovi koji ne bi ni bilo da nove verzije nisu ni pravljeni. Zar to nije genijalan način da se više puta naplaćuje manje-više isti proizvod? Mi smo, srećom, isključili iz takve "masovske zavere", ali ostatak sveta, nažalost, nije.

Slična sudbina je zadesila i *Microsoft Office*. Ništa se revolucionarno neće dobiti prelaskom na novu verziju, ali je taj prelazak nužan i neophodan. Novi Office trebalo bi da bude pouzdaniji i brži, ne zbog toga što je prošli bio loš, nego zbog prelaska na novu platformu, Windows 95. Ono što se ne može poreći jeste da je sve daleko šarenije, nije se gledalo koliko para se baca na šminku. Na sve strane se vidi trud da se korisniku izade u susret, ali bitnije stvari, recimo spajanje („merđžovanje“) vertikalnih ćelija tableu u Wordu, uopšte nisu uzete u razmatranje.

Sve ovo je bilo moguće predvideti, a šta će doći sledeće verzije, videće se. Možda Microsoft samo hvata zalet za Microsoft Office for Windows NT 4.0?

Aleksandar MARKOVIĆ

Norton Navigator

„Symantec“, firma poznata po svojim programima za ubrzanje rada i produktivnosti korisnika (setite se samo legendarnog Norton Commandera) izdala je novi dodatak korisničkom interfejsu Windowsa 95

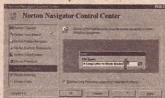
Norton Navigator se instalira brzo i efikasno i odmah se „useli“ u sve pore korisničkog interfejsa. Na disku zauzima oko 7,5 MB, a ukoliko se ukaže potreba za deinstalacijom celog paketa, ona se brzo i lako vrši iz Windowsovog *Control Panela* (kao, uostalom, i kod svih aplikacija pisanih specijalno za Windows 95). Prva vidna promena je Norton *Taskbar* na kome se nalaze dve nove grupe ikona - desktopi i aplikacije. Može se imati više rasporeda desktopa na koje se prelazi jednostavnim klikom na ikonu. Takođe, najpotrebnije aplikacije moguće je „smestiti“ na taskbar odakle se pozivaju jednostavnim klikom na ikonu, a dodavanje novih aplikacija toj grupi

svodi se na dovlačenje ikone dotične aplikacije do taskbara. Takođe, *Start* meni je poboljšan - ukoliko na njega kliknete desnim dugmetom miša dobijate nove opcije od kojih je najzgodnija *Navigator* opcija pomoću koje se brzo i lako, preko sistema sukcesivnih menija, može pristupiti bilo kom folderu. Ukoliko je korisnik ranije koristio *Norton Desktop* ili *PCTools Desktop for Windows*, moguće je preuzeti izgled desktopa odande, kako bi se korisnik koji je prešao sa prethodnih verzija osećao „kao kod kuće“.

Control Center konfigurira ceo Norton Navigator, iz njega je moguće podestiti i razne „nevidljive“ dodatke korisničkom interfejsu. Najinteresantnije opcije su *FileAssist* koji svakom prozoru za rad sa fajlovima dodaje mogućnost kreiranja i brisanja direktorijuma i *LangFileName* koji stariim Windows aplikacijama daje mogućnost bratanja no-

vim, dugim imenima fajlova koji su specijalnost Windowsa 95.

Undo, kao što mu i naziv govori, pamti sve što korisnik radi u Windowsu 95 a što se tiče fajlova ili izgleda desktopa, i dozvoljava da se stvari vrate u pređašnje stanje. *FastFind* služi brzom pretraživanju fajlova po disku, a dodatak tome je *Indexing* koji indeksira odabeane dokumente



MS Money for Windows 95

U oblasti programa za vođenje ličnih finansija „Microsoft“ se tek poslednjih godina probio. Ove godine je „Microsoft“ čak pokušao da kupi firmu koja proizvodi Quicken, najpoznatiji program ove vrste, ali ga je američki zakon protiv monopola osujetio u tom planu. Sve jedno, nova verzija „Microsoftovog“ paketa *Money* („Novac“) for Windows 95 će napuniti njihovu kasu dodatnim šustavim zelenim novčanicama. Paket se isporučuje na dve diske, a na disku zauzima 9 megabajta. Ne traži jača konfiguracija od standardne za Windows 95.

Po očekivanjima „Microsoft“, „Novac“ bi trebalo da privuče 70 odsto domaćinstava sa kompjuterom koji do sada nisu koristili takav program. Cilj ovog paketa je da laudne finansije što više olakša i da korisnicima omogući finansijske transakcije sa bankama preko modema.

Tokom razvoja ovog programa ljudi čika Villijama su obilazili domaćinstva koja poseduju kompjuter i otkrili da su domaćini vrlo zaintereso-

vani za korišćenje ovakvog softvera, posebno za finansijske aktivnosti koje obavljaju redovno. Dobro ste pročitali, redovno!

A šta se kod nas radi redovno? Recimo da pazite da struja ne trošite više od 1000 kilovata i u programu isplanirate da da ćete svakog prvog plaćati struju jedan određen i isti iznos. Međutim, već za mesec dana poskupljenje, prelazi se na „zimsku tarifu“. Povisite troškove, a onda kroz mesec dana dode „blok tarifa“ i troškove opet povisite. Onda saznate da se vlada „predomisli“ pa da „blok tarifa“ za ovaj mesec ne važi i da ste „preplatili“. Ugred vam javе da se ulazna „taksa za remont elektrana“ od 10 dinara pa opet menjaše troškove. Onda nema mazuta u zemlji pa se dodatno grejete na struju, što znači da od plani-

ranih iznosa isema ništa. Još vam zakasni plata nedelju dana, a Money vas opominje na račune, račune i račune.

Ova ilustracija spada u red vedrijih, pošto smo inflaciju „zanemarili“. Devalvacija sa „kresanjem“ nula bi, ne ponovila se, za ovaj program bila nerešiva enigma. Eto koliko bi nama bila od koristi udarna prednost „Novca“: vođenju računa o redovnim finansijskim poslovima.

Međutim, u zemljama u kojima se zna da će sutrašnji dan biti isti kao današnji, Money for



Microsoft Publisher 3.0

Microsoftov pristup DTP-u

Opišta tendencija primedena kod većine softvera koji se pojavio za Windows u poslednje vreme je korisnički interfejs prilagođen manje iskusnim korisnicima. Tipičan primer te „nove politike“ je i *Microsoft Publisher*. „Microsoftov“ predstavnik na polju stonog izdavaštva i kreiranja raznovrsnih publikacija.

Instalacija je klasična i protiče dosta brzo i bez ikakvih problema. Pošto je u pitanju prava Windows 95 aplikacija, deinstalacija se podrazumeva. Instalirane na disk zauzima oko 15 MB, u šta ulaze i razni predlozi i primeri gotovih publikacija i zbirka slika (*Clip Art Gallery*). Hardverski zahtevi nisu veliki, jedino se preporučuje da mašina ima 8 MB RAM-a.



Izgled ekrana se može nazvati standardnim - ikone na gornjoj i levoj strani ekrana i statusna linija u dnu. Ono što privlači pažnju su dva tastera u donjem desnom uglu pomoću kojih se trenutno dobijaju *Help* i *Help Index* koji se ne oslanjaju na standardni Windows Help, već su ugrađeni u program. Ovo rezultuje većom brzinom, ali je nestandardno. Kao i svi popularni DTP programi, i Publisher je orijentisan na okvire (Frames). Svaki objekat, bilo to slika, tekst ili nešto treće, ima svoj okvir pomoću koga se vrši manipulacija njime. Klikanjem desnim dugmetom na bilo koji objekat dobija se pozicioni meni (Pop-up Menu) sa najpotrebnijim opcijama. Ovo je veoma zgodna opcija koja značajno ubrzava rad, jer korisnik ne mora da vodi ikone i opcije po menijima, nego sve radi direktno na objektu.

Okviri objekata predstavljaju granice objekata u odnosu na koje će se tekst primati oko njih. Grafički objekti mogu imati okvire nepravilnog oblika, ali tekstualni okviri mogu biti isključivo pravougaoni.

za brže pretraživanje po ključnim rečima. *File Archive Wizard* služi da oslobodi malo mesta na korisničkom disku tako što briše, pomera ili arhivira fajlove iz odabranih direktorijuma koji su ili stariji od određenog datuma ili im se nije pristupalo određen broj dana.

Navešći deo Norton Navigatora je *File Manager*. On služi svakakvim „mahinacijama“ sa fajlovima na disku, a podržava i gledanje arhiva (ZIP, ARC, LHA itd.). Ukoliko je računar na kome radi povezan u TCP/IP mrežu, moguće je i različite FTP servere



(računare na kojima se nalaze baze fajlova slobodnih (za preuzimanje) posmatrati kao direktorijume i tako manipulirati sa njima uz minimalno poznavanje Internetovog FTP (*File Transfer Protocol*) mehanizma. U File Manager ugrađeno je i gomilica sitnih programa za jednostavne operacije (*Norton Applets*) koji se mogu pozivati i odvojeno.

Necemo se udubljavati u opisivane svakog programa ponaosob. Ceo paket deluje dosta solidno i unosi zaista lepe promene u korisnički interfejs, ali mana mu je što toliko usporava rad da se ponekad može činiti uzaludnim. Ipak, dža ba korisniku sva ta lepota kada iz toliko „nakanog“ Windowsa ne može da startuje aplikaciju u kojoj radi posao. Međutim, zahvaljujući jednostavnosti deinstalacija koja brzo i efikasno uklanja program, možemo svakoga da posavetujemo da proba Norton Navigator

Slobodan POPOVIĆ

Windows 95 je za obične ljude odličan i koristan program koji ne koristi računovodstveni žargon. Iskustvo „Microsoft“ u izradi multi-medijalnih aplikacija vidljivo je i u ovom paketu koji sadrži dopadljiva grafička rešenja, dopadljiv naslejni ekran, i koji u potpunosti koristi prednosti novog grafičkog interfejsa Windowsa 95. Pomoću njega moguće je jednostavno obaviti i komplikovanije poslove kućnih finansija: brine se o čekovima, kreditnim karticama, transferu novca, redovnom plaćanju računa, investicijama u berzanske akcije, dugoročnim i kratkoročnim kreditima, kamatama, o penzionom fondu, porezima...

Udarma mogućnost je plaćanje računa i transfer novca elektronskim putem, preko modema. „Microsoft“ je ostvario saradnju sa 17 velikih američkih banaka, a slična mogućnost postoji i u verziji programa za francusku, nemačku i švajcarsku tržište. Nama za uetnu, verzije programa za Kanadu, Veliku Britaniju i ostale zemlje nemaju tu mogućnost.

Da li vam ovaj program treba? Ako ste zagriženi beležnik promena kućnog budžeta i vodite računa o svakom trošku zapisujući ih u svećku, ovaj program bi mogao biti koristan, iako će se koristiti samo manji deo njegovih mogućnosti. Međutim, ako ste i vi jedan od mnogih „improvizatora“ kućnog budžeta ovo vam je potrebno koliko i lanjski sneg.

Alexander SWANWICK

Svaki objekat moguće je povoljno rotirati, a slikama je moguće menjati i veličinu. Pri uvozu slika Publisher automatski pita korisnika ukoliko želi da prilagodi veličinu trenutnog okvira slici ili ukoliko želi da veličinu slike promeni tako da odgovara okviru. Ono što je Publisherova specifičnost su specijalni objekti koji znatno olakšavaju kreiranje publikacija manje iskusnim korisnicima. Iz njega je moguće direktno kreirati tabelu ili natpis sa specijalnim efektima (*WordArt*).

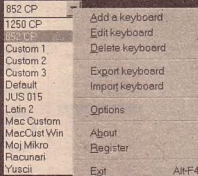
Najznačajniji pomoć pri kreiranju publikacija pružaju tzv. *Wizards* (poznati iz drugih „Microsoftovih“ aplikacija) kojima korisnik brzo i lako, korak po korak, može oblikovati prilično složene objekte bez ikakvog predznanja. Naprimet, kreiranje gotove vizit-karte svodi se na odabir stila (klasična, moderna, tradicionalna, šarena...) i na unos potrebnih podataka kao što su zanimanje, naziv i adresa firme i ime i prezime korisnika. Pomoćno je 16 Wizarda za publikacije, od standardnih (novina, bilten, oglas, vizit-karta), do pomalo čudnih, ali svakako zabavnih (avion od papira ili origami figurica). Najveća mana im je što specifične publikacije na straniku postavite i grafičke objekte koji se nikako ne mogu ukloniti, zauzimaju mesto, a ne štampaju se. „Čaka“ je u tome što se od korisnika očekuje da štampa na specijalnom papiru na kome su svi ti objekti već odštampani.

Da li to „Microsoft“ očekuje od korisnika da kupuju papir od njega i da svi korisnici Publisher-a imaju identičan izgled publikacija, nije najjasnije. Verovatno se pretpostavlja da će korisnici kreirati svespene predloške za stranice koje će sadržati rezerisani prostor za već odštampani memorandum firme ili nešto slično. Mogućnost pravljenja papirnatih aviona ili origami vooma nas je iznenadila - ne preterano korisne, ali zaista originalne opcije! Publisher lepo iscrta linije po kojima treba seći ili savijati, a korisnik posle obavši „ručni“ deo posla.

Uopšte, u svakom detalju Publisherovog korisničkog interfejsa vidi se da je to program pravljen za poslovne ljude koji o DTP-u ne znaju gotovo ništa, ali im je potrebno da kreiraju sopstvene publikacije koje izgledaju relativno profesionalno. Microsoft Publisher je neupotrebljiv za „pravni“ DTP („Svet kompjutera“, naprimet, teško da bi ikada mogao biti urađen u njemu), ali je za pomenutu ciljnu grupu poslovnih korisnika sasvim upotrebljiv.

Slobodan POPOVIĆ

Mapper 95



Jedan od izuzetno korisnih programa za Windows okruženje doživio je svoju verziju za Windows 95. **Mapper 95** je program koji služi za korišćenje različitih (YU) rasporeda slova na tastaturi.

Po aktiviranju programa, na ekranu će se pojaviti samo jedan Combo-box „prozoričak“ ispod koga će se, kada kliknete na strelicu pored njega otvoriti „roletna“ sa definisanim rasporedima. Izbor željenog rasporeda je jednostavan, samo pokažete i kliknete mišem, a moguće je napraviti i posebne „hot-key“ kombinacije za najčešće korišćene opcije.

Za pedantne, kojima na ekranu smeta i tako mali prozor na desktopu, postoje dve alternative: ili da postavite prozoričak preko taskbara, pa da ga on „pokrije“, ili da u meniju koji dobijete kada na „combo“ kliknete desnim dugmetom

miša pod Options upišete u polje *Hide Mapper After* posle koliko sekundi Mapper počine da vam smeta.

Unapred su definisani rasporedi za: YUSCII, CP 852, CP 1250, Custom 1, Custom 2, Custom 3, Računari, JUS 015, Mac Custom Win i Mac Win. Opcija Default vraća raspored na trenutno aktivan u Control Panelu.

Mapperovi fajlovi zauzimaju 200 K, ali autor, naše gore liste, Dejan Jelović, tvrdi da u memoriji zauzima samo 10 K. Jednostavan je za korišćenje, brzo se uči i omogućuje definisanje sopstvenih kodnih rasporeda. Ako vam se program dopadne,

nakon testiranja od 15 dana autoru uplatite 5 USD ili 8 DEM. Dinarac ništa nema. Verovatno zato što je program na engleskom.

Momir RADIĆ

Mali, ali tehničari

Čini se da Microsoft nikada nije bio ažurniji u poboljšanju svojih proizvoda. Tek što je Windows 95 izašao na tržište a već su se pojavili i sitni dodaci „koji život znače“ zvani **PowerToys**

PowerToys je grupa aplikacija čija je zajednička osobina da su kratke, da se većina instalira direktno u Windows 95, postajući tako integralni deo njegovog korisničkog interfejsa i da se lako deinstaliraju iz pomoć **Control Panela** (ikona *Add/Remove Programs*).

Do sada smo videli ukupno osam PowerToysa:

Contents Submenu - dodaje pop-up meniju, koji se dobija klikom desnim dugmetom na ikonu direktorijuma, podopciju „Contents“ iz koje se direktno vidi sadržaj dotičnog direktorijuma, bez potrebe za otvaranjem novog prozora;

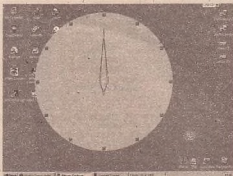
Target Context Submenu - dodaje pop-up meniju opciju „Target“ kojom se pomoću *Shortcut* ikone na neki fajl može direktno operisati tim fajlom;

Explore From Here - takode se instalira u pop-up meni, a radi isto što i *Explore* opcija, s tim da direktorijum za koji se pozove postane osnovni, tj. ne vidi se ništa iznad njega;

Cabinet File Viewer - omogućava da se CAB fajlovima (koji dolaze na instalacionim disketama Windowsa 95)

operiše kao da su normalni direktorijumi;

FlexiCD - dodaje *Taskbaru* ikoniku kojom je moguće prelistati ili nastaviti slušanje trenutne pesme preko CD drajva. Klikom na dotičnu ikonicu desnim dugmetom dobija se meni kojim je moguće precizno kontrolisati CD;



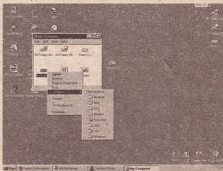
Round Clock - program koji radi isto što i *Clock* iz Windowsa 3.x, ali demonstrira mogućnost okruglih prozora u Windowsu 95;

Xmouse - prozori se aktiviraju prostim nameštanjem pointera iznad njih, kao na X-windowsu (grafičkom interfejsu za Unix);

QuickRes - verovatno najkorisniji program od nabrajenih. Dozvoljava trenutnu promenu rezolucije ili broja boja na ekranu, bez restartovanja računara ili gašenja trenutno aktivnih programa.

Sve ove programe napravili su Microsoftovi programeri, ali će se sigurno vrlo brzo pojaviti i programi drugih autora. Programi koje smo nabrojali su besplatni, a kod nas se mogu naći na vecim BBS-ovima, kao i na *FCV File Serveru*. Savetujemo vam da ih svakako probate. Ukoliko vam se čak i ne dopadnu (u šta sumnjamo), uvek ih možete deinstalirati bez mnogo muke.

Stobodan POPOVIĆ





Microsoft Access 6.99 (Beta)

Do decembra ništa od finalne verzije sastavnog dela profesionalnog paketa Microsoft Office

U okviru profesionalne verzije paketa Microsoft Office nalazi se program za pravljenje i upravljanje relacionim bazama podataka – Microsoft Access, kao sastavni deo savremene poslovne kancelarije, na način na koji je vidi ovaj svetski softverski gigant. Krajnja verzija 7.0 trebalo bi da se pojavi tek u decembru ove godine, tako da smo imali prilike kratko da testiramo jednu od beta verzija koja nosi oznaku 6.99 iz juna 1995. Veliki broj opcija nije radio, tielj je bio nedovršen, uključujući i stavku „šta je novo u Accessu 7.0“.

Hardverski zahtevi uvek su bili zamašni, te i sada navodimo minimalnu konfiguraciju za razvoj aplikacija: 80486 procesor sa najmanje 16 MB RAM-a. Access smo testirali na 486-ici sa 8 MB memorije i često smo odustajali od čekanja da se pojedine opcije izvrše pa je celokupan rad bio izuzetno usporen i praktično nemoguć. Access je, ipak, po svojoj težini daleko od razvojnog sistema kakav je recimo Oracle u Windows verziji (takođe vrlo zahtevan), i nema pokrića za hardverske zahteve koje postavlja pred korisnika.

Po starovanju, Microsoft Access i dalje izgleda vrlo slično, sa uočljivim samo kozmetičkim izmenama. Prava novost je Performance Analyzer, alat koji analizira bazu i daje preporuke, savete i predloge vezane za tabele, forme (maske), upite, ukazuje na nelogičnosti i netačnosti, izdvaja mrtve petlje, ističe funkcije koje se nikada ne pozivaju i drugo. Alat Replica radi slično Windows Briefcaseu, usaglašava i sinhronizuje različite verzije baze.

Po izboru kreiranja nove baze nudi se mogućnost korišćenja Database Wizarda („čarobnjaka“ koji automatizuje proces), sličnog Templateu, koji može sa nekoliko odgovora da napravi jednostavnu željenu bazu (za sastanke, imenik, cedećku i slično). Novi su i Database Splitter Wizard, kao i mogućnost izmene osoba baze (Database Properties). Zanimljivo je da je moguće drag & drop tehnikom premestiti tabele ili upite (kverije) u Excel ili Word, čime se prenose podaci. Pitamo se kakav računar i

sa koliko memorije moramo imati da bi se ova dva opcija izvršila. Access od sada ispravlja pravopisne greške (Spell Check) i uobičajene greške pri kucanju i automatski postavlja velika slova (pitamo se gde su bile ovako korisne opcije sve ovo vreme). Potpuno novi i usavrše-

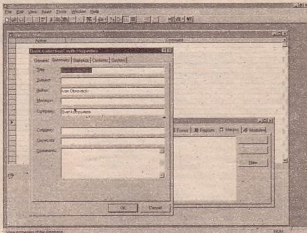
nia). Format Painter, Screen Tips, specijalni efekti, (forma sa lišćem koje opada, oblaci...), novi Wizard za crtanje dijagrama. Poneki jednostavni i korisni alati preuzeti su iz FoxProa, kao što je Menu Builder koji služi brzo i preglednom pravljenju menija i podmenija.

„Microsoft“ je mogao uz novu verziju svoje kancelarijske baze da isporuču i neke nove sample datoteke (primerne) na kojima bi osetno primeno ta nevelika usapređenja, umesto dorađe (isključivo vizuelne, krajnje nebitne) primenjene na već uveliko poznate primerne.

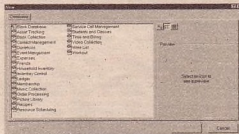
Posle ove verzije opravdano se pitamo da li nam je zaista potreban toliko zahtevan softver da bismo vodili kancelarijsku evidenciju rada ili telefonski imenik, koji, mogu biti kraći i od 100 KB. Teške, tromе, sporo pokretljive i veoma zahtevne aplikacije sve su češće u hardversko softverskoj sprezi koja od korisnika očekuje sve bolji i brži računar i novu, zahtevniju, verziju softvera koji koristi. I tome nikad kriza. Sport, šareni ekrani sa mnoštvom slika (Wizard koji u pozadini forme kreira pejzaž ili šareno nebo, naprimer) osnovna su odlika novog Accessa. Kozmetička poboljšanja praćena su sitnijim usavršenjima koja nisu od suštinskog, konceptijskog značaja. uglavnom navedene Wizarde i Controlke je zaista skraćuju neke uobičajene ili zamorne operacije. Access se ne odvaja prema client-server arhitekturi (relativno skromna mrežna podrška postojala je još od prve verzije), čime bi uzdržao Oracle i druge velike sisteme koji drže podnožje poslovnih informacionih sistema sa većim brojem povezanih računara pod različitim operativnim sistemima.

„Vizuelno“ programiranje još više je uzelo maha, čime se povećavaju aplikacije za razvoj softvera i, što je mnogo gore, krajnji programi sa prilično neoptimizovanim kodom. S druge strane, ovako koncipiran Access sa brojnim Wizardima jednostavni je alat u rukama kancelarijskih službenika sa skromnim kompjuterskim znanjem.

Ivan OBROVAČKI



ni Form i Report Wizardi generišu SQL (Structured Query Language, standardni jezik za upravljanje bazom i postavljanje upita) komande čime se lupiti značajno mogu pojednostaviti. Moguće je napraviti formu koja sadrži dve podforme (Subform), dok je do sada forma mogla sadržati samo jedan Subform. Uvedena je i AutoFormat opcija, dobro poznata korisni-



cima Worda, Excela i drugih „Microsoftovih“ proizvoda, čijim se korišćenjem lako može izabrati jedan od ponuđenih formata prikaza u formi ili izveštajima i primeniti na željenu masku ili drugi objekat. Uključeno je i dodavanje logoa i drugih pozadinskih slika na izveštaje i maske. Dalje, pred nama su Lookup Wizard, Control Morphing (izmena tipa ekranskog obje-

ASUS Pentium 120

Ko to kaže, ko to laže...

Koliko prosečan kupac poznaje problematiku kupovine? Ilustrativni su sledeći primeri. Oko 90% kupaca „zna“ da Pentium ima bag i da je, zbog toga, „loš procesor“. Tačno je da trenutno samo uz dosta muke možete da nadete Pentium sa pomenutim bagom. Mnogo je tragičnije da čak oko 70% kupaca uzima, zdravo za gotovo, da je 486 na 100 MHz brži od Pentiuma na 75 MHz (nije li očigledno). Tačno je, međutim, da smo pregledali desetak Pentiuma i pedesetak 486 DX4 ploča i možemo odgovorno da tvrdimo da ni jedna 486-ica ne može ni da se približi Pentiumima.

Zašto? - Zato!

Izlaskom svakog novog procesora ponavlja se ista slika. Proizvođači ploča i čip-setova trude se da, za prethodnu generaciju procesora, naprave što jeftiniji komplet. Tako smo, u jeku traženja dobre 486 ploče, bili svedoci pojave malih i odličnih 386 ploča, bez ikakvih džapera i sa samo jednim čipom koji kontrolise periferije.

Novi procesori obično rade na bržim sabirnicama i traže mehanički i elektronski bolje doterane ploče. Tako su ploče za Pentiume obično rade u šest slojeva od kojih neki imaju zadatak samo da zaštite osetljive vodove od međuseobne interferencije. Teškoće, ipak, mogu da nastanu što kupci obično gube iz vida da je tako ploče obično 50 ili čak 66 MHz što zahteva vrlo solidne periferije. Ne mali broj kupaca zadržava ISA kartice na ključnim mestima gubeći iz vida da su ISA slotovi često zapostavljeni artefakti koji često ne možete ni da podesavate.

Uz sveca i tropar

Proizvođači ploča zato se sve češće odlučuju za integraciju periferija ne ostavljajući tako mnogo mesta za improvizacije. Gotovo redovan događaj na ploči predstavlja hard disk kontroler, a neretko i floppy, paralelni i dva serijska porta. Nažalost, to kod kupaca stvara dodatnu odbojnost

tipa „šta ću ako mi crkne serijski port, a ploča ispravna?“.

Interesantan je i podatak da „Intel“ sada proizvodi znatno više čipova i da se proizvođači ploča, gotovo isključivo, odlučuju za neki od njihovih čip-setova. Očekuje se, ipak, da će i ostali proizvođači pomisliti svoje čip-setove i smanjiti, još uvek, visoku cenu. Verovatno je da „Intel“ strahovitom tržišnom navalom ne želi toliko da pokopa ostale proizvođače hardvera koliko da ustoliči svoja merila o tome šta je dobar čip-set, ploča, transfer na basu itd.

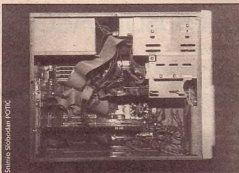
Orijentalna lepotica

Tajvanska firma „ASUS“ dosta pametnom politikom nametnuta se zapadnim proizvođačima hardvera. Korišćenju najnovije „Intelove“ čip-setove i sitne sopstvene novotarije ova firma pravi vrlo pouzdanu i ne pretjerano skupe ploče. Tako je do nas stigla ploča sa Triton čip-setom i Pentiumom na 120 MHz. Kako isporučilac nije želeo da eksperimentiše sa remarkiranim Pentiumima, kupljen je originalni, hologramom zapečaćeni, Pentium na 120 MHz. Mada je to lep gest, ne vidimo mnogo razloga za uzbuđenje jer smo videli mnogo 75-ica koje bez problema rade na 100, pa čak i na 120 MHz.

Novitet „ASUS-a“ je ASUS media bus, konektor koji uz PCI slot ima produžetak sa svim ISA pinovima. Tako u jednom slotu možete da imate kombinovano karticu, a da jedan sistem ne smeta drugom. Media Bus je iskoristićan da se u njega ubode kombinacija grafike i zvučne kartice. Naravno, 53V168 868 ide preko PCI-ja, a Sound Blaster 16 Vibra preko ISA dodatka. Nažalost, ako želite da iskoristite prednosti Media Busa morate da kupite i odgovarajuću „ASUS-ovu“ karticu. Zamislivimo je da grafički deo radi i u običnim PCI slotovima i bičete uskraćeni samo za zvučni deo.

Šta čika?

Kao u svakoj priči i ovdje postoji jedno „ali“. Preporučamo memorija za ovu konfiguraciju je EDO (Extended Data Output) RAM koji, barem prema specifikacijama proizvođača, poboljšava performanse sistema i do 60%. Kako je poštovani kupac odlučio da prištedi na memoriji, kupljene je singapurska varijanta običnog RAM-a. Očekavajuća okolnost je što se sigurnijski RAM od 70



Štirnir Štirnir

ns, 60 ns i 45 ns razlikuju, uglavnom, samo po oznakama (čast izuzecima). Tako se, inače odlična ploča, gušila u komunikaciji sa memorijom.

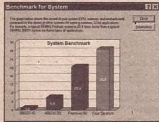
Sve ostale komponente sistema bile su na visini zadatka. Mašina je letela u Windowsu, a kao ilustrativan, navedimo podatak da je standardno rendanje „sevroleta“ u 3D Studiu trajalo samo minut i petnaest sekundi. Najbrža deklarijska „stodka“ (kojom smo inače veoma zadovoljni), sa istom količinom RAM-a i vrlo sličnim hard diskom isti posao je obavila za četiri minuta i šesnaest sekundi. Toliko na brzom 486-icama.

I tako...

Pomenimo da je u kompjuteru bio Seagate Deccathlon (850 MB) hard disk i vrlo prijatno iznenađenje - Sony 75E, CD-ROM koji je pokazao sjajne performanse, stabilnost i čitao i najlžačije (smejnlice) CD-ove. Možemo samo da žalimo što nismo mogli da probamo i famozni EDO RAM, mada je i u ovoj kombinaciji mašina pokazala mnoge svoje kvalitete.

Voja GAŠĆ

Kompjuter smo pozajmili od firme T.M. Comp.



računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji firme „ŠUTJUK GENIUS“ (486DX4, 100 MHz, 16 MB RAM, Philips kolor monitor 14"...) Zahvaljujemo se firmi „ŠUTJUK GENIUS“ na pomoći u realizaciji ove rubrike.

U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem računarskom tržištu. Ako smatrate da i Vi u svojoj ponudi imate zanimljiv proizvodi, javite se (telefon/fax: 011/992-0552, T. Stanević, V. Gešić). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče usluga.

Firma „Western Digital“ je dosta dugo bila poznata po sopstvenom razvoju čipova za grafičke karte. Poslednji od njih, WD90C33, na tržištu prošao prilično loše, ne toliko zbog karakteristika, koliko zbog raznih „nekompatibilnosti“ sa različitim arhitekturama. Tako se „Western Digital“ okrenuo „S3“ čipovima i napravio kartice *Bahamas* i *Bahamas 64* bazirane na čipovima S37710 32 i S37710 64.

Karticama je dodat i dobar „S3“ RAM-DAC pa je slika vrlo pristojna, BIOS kartice i drajveri su doradani pa se ove kartice već mesecima drže u samom vrhu liste od deset najprodavanijih grafičkih kartica u Americi.

Varijanta *Bahamas 64* koristi već pomenuti 7710 64 koji je, ustvari, nešto modifikovana verzija čipa S3 Vision 868. O čipu mislimo sve najbolje, što smo već imali prilike da napišemo. Ostale komponente kartice i priloženi softver su zaista doradani pa kartica daje odlične rezultate.

Creative Labs Aeropoint

Trodimenzionalni miš i olovka

Singapurska firma „Creative Labs“, poznata po kvalitetnim zvučnim karticama *Sound Blaster*; izdala je komplet za sve ljubitelje nespuštanog rada na računaru - bežičnog miša i olovku. Komplet sadrži radeću uputstvu, instalacioni program, prijemnik za infracrvene zrače, konektor za tastaturu, podlogu za miša, i naravno miša i olovku.

Instalacija je jednostavna (na jednoj disketi), a za početak rada potrebno je prijemnik priključiti na serijski port za miša kao i konektor za tastaturu odakle se dobija napajanje. Miš je *Microsoft Mouse* kompatibilan i radi sa njegovim drajverom kao običan miš. Aerodinamičnog oblika, ramnosiv sa elegantnom metalnom niti sa strane (značajnom je označava senzor koji reaguje na dodir), lagan, veoma dobro leži u ruci.

Najvažnija karakteristika *Aeropoint* je što vam omogućuje rad u tri dimenzije. U koliko miša spustite na podlogu radiće u dve a za rad u tri dimenzije potrebno je da ga držite iznad podloge u ruci (maksimum do 20 cm levo i desno i 15 cm vertikalno). „Olovka“ može da simulira miša ali je daleko efikasnija za rad u programima za crtanje (*Fractal Design Painter*) što će obradovati sve koji se bave kreativnim radom na računaru. Princip rada je isti kao i sa mišem - sa obe strane se nalaze metalni senzori na koje treba staviti prste i na ekranu se tek tada pojavljuje kursor. Ovakv zanimljiv proizvod će vam pružiti apsolutnu slobodu pokreta pri crtanju i bez direktnog kontakta sa podlogom. U kreativnom zanosu morate voditi računa da prstom ne pokrijete infracrvenu diodu koju se nalazi u blizini senzora i tako sprečite emitovanje zrača.

U prostorijama sa neonskim osvetljenjem u manjoj meri se javljaju problemi u radu kao i kod sličnih proizvoda koji rade na ovom principu (povremeno neregovanje).

Kod nas se „Aero Point“ može nabaviti u po ceni od 400 DEM. Ukoliko vam cena nije previsoka ovu interesantnu kombinaciju vredni isprobati.

Nataša USKOKOVIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme T.M. Comp.

WD Bahamas 64

Jedna od najdraženjih
grafičkih kartica na američkom
tržištu

Jedina zamerka kartici odnosi se na čudno ponašanje kartice u nekim VLB konfiguracijama, što bi se moglo objasniti ponovnim nastojanjem „Western Digitala“ da, izvlačeći maksimum, često dostiže granicu stabilnosti. To bi, ujedno, bio odgovor na mnoga pitanja koja se, u poslednje vreme postavljaju, o suštinskoj razlici između VLB-a i PCI-ja. VESA bus kontrolisao procesor, a PCI kontrolisalo spoljni hardver, pa PCI kartice nikada ne mogu da naprave takvu havariju na sistemu.

Ako želite proverenu komponentu, prvenstveno u PCI sistemu, razmisлите o ovačkoj kartici i neka odmah bude sa 2 MB RAM-a.

Voja GAŠIĆ

Karticu smo pozajmili od firme Gama Electronics.

Cherry tastature

Stari i novi modeli poznatog proizvođača

Nemačka firma „Cherry“ dugi niz godina proizvodi kvalitivne prekladače, razne tastere i tastature. Na PC tržištu su njihove tastature još od samih početaka i mnogi proizvođači ih isporučuju sa svojim računigrima. Na našem tržištu „Cherry“ je prisutan preko firme „Gama Electronics“, takođe

veoma dugo, još od samih početaka ove domaće firme. Iz široke ponude „Cherryjevih“ tastatura „Gama“ nudi nekoliko modela sa lagera u Beogradu, a ostale po porudžbini. Sve tastature su na raspolaganju u američkoj (101 taster) i internacionalnim verzijama (102 tastera). Naravno, jedan od internacionalnih modela je i onaj koji na kapticama nosi oznake naših slova, kao i znake koji se dobijaju u kombinaciji sa desnim „Alt“ tasterom („Alt Gr“) pri korišćenju odgovarajućeg drajvera u Windowsu za centralnu i istočnu Evropu, na primer, iz ponude „Game“ i „Cherryja“ izabrali smo dva standardna i jedan egzotični model.

Tastatura sa oznakom *G87-6000* predstavlja donji deo Cherryjeve ponude, obično na ceni i kvalitetu upotrebljenih tastera. Ono što je karakteristično za dobre tastature, i što donekle može predstavljati garanciju kvaliteta, jeste njena težina. Cherryjeve tastature jesu poznate kao masivne, što u slučaju ovog modela nije toliko izraženo. Ipak, za razliku od većine tastatura koje se na našem tržištu prođu, model *6000* deluje znatno masivnije i izdržljivije, a košta svega tridesetak dinara više. Inače tastatura zadovoljava čitavu hrpu svetskih standarda koji se u najvećoj meri tiču zaštite čovekove okoline, tako da ima manju potrošnju energije (tastature doduše nisu naročito potrošači, ali malo po malo...), a 95 posto materijala od kojeg je napravljena može da se reciklira.

Model *G87-3000* je klasična „Cherry“ tastatura koju krase sve dobre osobine „dugmetara“ ovog proizvođača: robusna izrada i kvalitetni tasteri. Skuplja je, čini nam se, upravo onoliko koliko je i bolja. Ova i još nekoliko svojih tastatura „Cherry“ isporučuje u verzijama sa različitim mehanizmima tastera. Model koji smo mi probali je takozvana „mekša“ tastatura (dakle bez „kljaka“), a postoje i verzije sa kljkom koji se oseća i sa kljkom koji se čuje, pa ko šta voli. Ova tastatura se može preporučiti onima koji se intenzivnije bave unosom teksta, ali i onima koji jednodavno žele da im tastatura potraje, a

ne da zalepljuju poimenuje kapice tastera, menjaju mehanizme tastera koji otkazuju ili da svake dve-tri godine menjaju čitavu tastaturu.

Cherry *G80-5000 ErgoPlus* je nešto specijalno. Ergonomski oblikovana tastatura dizajnirana je tako da što je moguće više smanji napor koji korisnik oseća na-



Emilio Sibonacci/POBINC

kon višesatnog rada. Ispred glavnog dela tastature nalazi se proširenje koje služi kao oslonac za dnoji deo dlana. Dalje, tastatura se može prelomiti na dva dela tako da ruke na levoj i desnoj polovini leže pod prirodnijim uglom koji se može menjati od 0 do 30 stepeni. Na donjem delu ključna tastature je čak pet par nožica koje je omogućavaju izdizanje srednjeg dela tako da leva i desna polovina međusobno leže pod uglom od 160 ili 170 stepeni, kao i da se čitava tastatura nagne napred ili nazad izdizanjem zadnjeg ili prednjeg dela. Sve u svemu, moguća su (prema novim dimenzijama proizvođača; nismo probali čak 22 različita položaja). Sva istraživanja pokazuju da ovačke tastature smanjuju mogućnost povreda koje zaista mogu nastati korišćenjem običnih tastatura. Međim, ne treba smetnuti sa uma tri osnovna preduslova za njihovo korišćenje: potrebno je nešto više novca da biste ih prihvatili, morate znati slepo kucanje sa svih deset prstiju i morate proći određeni period privikavanja. Što se tiče kvaliteta, i kod ove tastature se „vidi“ da je u pitanju „Cherry“, tako da se, na primer, u odnosu na „Microsoftovu“ *Natural Keyboard* o kojoj smo pisali nedavno, *Cherry ErgoPlus* čini znatno kvalitetnijom.

Navedene tastature, redom kojim su ovde navedene koštaju 195, 285 i 1.400 dinara. Ovakvo veliki raspon cena garancija je da će „Gamina“ ponuda „Cherryjevih“ u nastavku zadovoljiti različite profile kupaca.

Tihomir STANČEVIĆ

Proizvode smo pozajmili iz firme Gama Electronics

Mickey & Crew Print Studio

The Lion King Print Studio

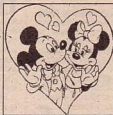
Šve do pojave programa kao što je *Corel Draw* i slično pravljenje nalepnica, pozivnica, postera i slične papirne kozmetike za male pare bilo je nedostupno običnim smrtnicima. Međutim, kad je jednom krenula u tom pravcu, kompjuterska industrija nema nameru da stane.

Jedan od zanimljivijih poduhvata na tom planu potekao je iz „Disney Softwarea“, zabavno-sofverskog ogranka čuvene kompanije. Dva paketa iz edicije *Print Studio* predstavljaju tematski zasebne celine i omogućavaju dizajniranje čestitki, kalendara, nalepnica za diskete, memoranduma, pozivnica, plakata, kovrta i slično. Softver je prilagođen najmlađima, kojima je i namenjen. Kombinovanje crteža i natpisa izvodi se brzo i jednostavno, putem šarenih i preglednih grafičkih (tastera). Oba paketa imaju nekoliko sopstvenih fontova, karakterističnih za ambijent crtača koji se koriste. Naravno, prednost „Disneya“ je što može upotrebiti svoje brojne i široko popularne crtane likove.

The Lion King Print Studio poseduje stotinak WMF-crteža (WMF - Windows Metafile) glavnih junaka celovečernjeg crtano-filmskog „The Lion King“, prošlogodišnjeg „Disneyevog“ hita. Egzotični fontovi asocijaju na Afriku i njena nepregledna prostranstva. Glavna zamerka ovom trodisketnom paketu je što prilikom izrade jednodmesnog kalendara nije moguće birati me-

sec, već je automatski postavljen tekući mesec koji program uzima iz internog sata računara.

Za razliku od *The Lion Kinga*, *Mickey & Crew Print Studio* ima poboljšanu opciju izrade kalendara. Da li zbog toga zauzima disketu više, ne znamo. Samim tim što nije vezan za jedan film i situ-



acije u njemu, *Mickey & Crew* nudi raznovrsnije likove i različite kostime za njih. Prema mišljenju članova redakcije, ovaj paket je mnogo interesantniji i nudi likove i fontove koji su pogodniji za različite segmente papirne kozmetike.

Za ljude koji se bave grafičkim dizajnom i za roditelje čija deca vole da gledaju Diznijeve filmove, ova *Print Studio* predstavljaju parče softvera koje nikako ne treba propustiti.

Nežad VASOVIĆ
Mario MORELA

Kompjuterom protiv vatre

Kompjuterizovana vatrogasna brigada

Za efikasnu borbu protiv požara, pored dobre vatrogasne opreme i hrabrih vatrogasaca, potrebno je posedovati i puno informacija koje su često od presudnog značaja za uspešnu intervenciju i bezbednost ljudi ugroženih požarom, a i samih vatrogasaca. Potrebni podaci za efikasnu intervenciju u vatrogasnoj brigadi mogu se dobiti samo pomoću kompjutera. Upravo stoga je nastao programski paket „Vatrogasac“ koji se već uveliko koristi u vatrogasnoj brigadi Kragujevac.

Do pojave paketa „Vatrogasac“ sva dokumentacija o geografskim pojmovima (plan grada, operativne karte objekata i sl.) je čuvana u obliku raznih karti i crteža, tako da je sa razvojem grada obim dokumentacije rastao i po-

| DRUGI ZAPREMINA | BRZINA | STEPEN OŠETLJIVOSTI | STEPEN OŠETLJIVOSTI | BRZINA | STREŠNA | STREŠNA |
|-----------------|-------------------------|---------------------|---------------------|--------|---------|---------|
| 100 | m/s | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| | 6 m/s/min 100 m/min | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| | 10 m/s/min 100 m/min | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| | 10 m/s/min 100 m/min | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| | 10 m/s/min 100 m/min | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |
| | 10 m/s/min 100 m/min | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 |

što izvesnog vremena toliko narastao da je postalo praktično nemoguće u nekom kraćem roku, za vatrogasnu službu veoma važnom, doći do potrebnih podataka. Bilo je neophodno razviti softver koji će omogućiti unošenje, analizu, pretraživanje i prikazivanje podataka o prostornim objektima. Razvijeni softver se sastoji iz tri osnovne celine: korisničkog interfejsa, aplikativnog dela, treba da obreradi unos podataka u bazu kao i kontroli nad njom. Interfejs je projektovan tako da omogući rad sa programom i korisnicima koji ne poseduju nikakvu predznanja vezana za rad sa računarom. Iako program radi pod DOS-om, autor je uspeo da stvori radno okruženje koje, zahvaljujući upotrebi ikona i menija, prevazilazi većinu komer-

(nastavak na 32. stranici)

Melodija i harmonija

O melodiji, formi, harmoniji i ritmu melodije

Čitav jedan umetnički pravac u Nemačkoj XV i XVI veka bio je zasnovan na komponovanju uz pomoć niza pravila i kalupa, koje je trebalo u potpunosti poštovati. Komponovanje muzike se svodilo na približno onoliko slobode koliko danas imaju programeri baza podataka. Ljudi koji su pripadali ovom pravcu nazivali su se Meistersingerni. Njihov način učenja o muzici osuđen je i odbačen još krajem XVI veka, ali je sa dolaskom komercijalne muzike na velika vrata postao prilično aktuelan. Moglo bi se reći da su Meistersingeri, prespavajući nekoliko vekova, danas ožive. Ostali su pogodno vreme i okruženje i reinkarnirali se u obliku današnjih muzikana koji vladaju muzičkom komercijalom. Današnji Meistersingeri crtaju svoje kompozicije po ekranima svojih kompjutera koji im pružaju laku, brzu i jeftinu primenu svojih kalupa, okruženi čitavom gomilom savremene opreme pomoću koje njihove pesme zvuče kao milioni dolara. Razume se, najplodnije te za sebe su našli u Jugoslaviji (a pretpostavljam da ima još zemalja sa muzičkom kulturom na nivou naše). Da citram jednog kompozitora novokomponovane narodne muzike: "Narodnu muziku sam naučio da pravim od ljudi koji su to znali!" Nemojte misliti da takav slučaj nije i sa više od pola muzike koja se vrti na MTV-u. Samo što tu muziku prave profesionalci koji se biraju iz čitavog sveta, tako da im je i kvalitet, prirodno, viši. Naš zaključak je da je savremena komercijalna muzika neizbežno velikim delom zanat, ali vam sigurno ostavlja i dovoljno mesta da umetnete delić sebe u svakoj pesmi. Mi u ovim tekstovima pokušavamo da vas naučimo zanatskom delu komercijalne muzike na jednostavan i uprošćen način.

U ovom nastavku biće reči o melodiji, formi, harmoniji i ritmu melodije. Sve to ćete

moći savršeno da pratite ukoliko imate računar sa zvučnom karticom koja podržava "WaveTable" sintezu i sekvencera CakeWalk verzija 2.0. Osvrnućemo se i na neke obične, životne teme. Recimo da vaša devojka želi da joj napišete "sentis". Za reči ćete morati da se snađete sami, a mi vam iskustvom možemo pomoći oko muzike.

Tema

Izaberite neki od tonaliteta pogodan za sentise, recimo A-mol. Sada vam je potrebna tema za pesmu. Neka tema bude dugačka četiri takta. Raspodelite note u datom tonalitetu imajući na umu sledeće savete (poželjna je subjektivna izmena ovih pravila):

- U temi postavljajte note tako da se (skoro) uvek čuje samo jedna.

- Nemojte note previše približavati, gledajte da budu udaljene najmanje jednu osminu, a samo izuzetno retko - jednu šestnaestinu.

- Podesite "SNAP" opciju u CakeWalku na osmine ili šestnaestine što će vas sprečiti da postavljate note na neka ritmički nelogična mesta.

- Neka melodija uvek počinje od prvog ili petog stepena vašeg tonaliteta, a nekad i od trećeg (u A-molu to su redom: A, E i C).

- Melodija mora da ima delova u kojima teče (u kojima su susedne note udaljene za jedan, a najviše za dva stepena), kao i delova u kojima skače (za proizvoljan broj stepena, ali obično ne preko osam). Ako pišete temu od četiri takta, neka vam melodija skače na svakom prelazu između taktova.

- Neka melodija bude simetrična. Kada napišete dva takta iskopirajte ih na sledeća dva i tada u njima napravite samo minimalne izmene, poželjno ne ritmičke (na primer, neka se samo poslednje dve note razlikuju po visini).

- Ne zaboravite da delić vas treba da se prepoznaje u vašoj melodiji. Važno je da za upravo napisanu temu možete da kažete da je vaša i da je ne zaboravite kroz samo par dana.

Upozorjenje: Moguće je da toliko puta čujete neku melodiju koja nije sklada da posle toga ona svima zvuči neskladno dok se vi pitate: "Gde sam pogrešio?" i pravite pretpostavke o opštoj zaveri protiv vaše ličnosti.

Ako ste ispoštovali ova pravila, dobili ste nešto što zvuči relativno skladno. Međutim, prethodna pravila su suviše detaljna. Ono što bi ona trebalo da postignu je da pomognu apsolutnom početniku da se ne razočara prvi put kada pokuša nešto da napravi u muzici. Sledeći korak apsolutnog početnika bi bio odbacivanje nekih od prethodnih pravila (možda i svih, što da ne) i oslanjanje na osećaj.

Harmonija

Harmonije boje melodiju i dodaju joj karakter. Čajkovski je svoje vreme za glavnu temu svog baleta "Romeo i Julija" uzeo melodiju iz narodne pesme i dodao joj svoje harmonije. Ta melodija i danas živi i sigurno ste je već čuli, ali originalne pesme se skoro niko ne seća. Možda vi i niste tako veliki kompozitor kao što je Čajkovski bio, ali sigurno je da možete da obojite vašu melodiju sasvim fino.

Harmonije se u zabavnoj muzici uglavnom sastoje od trozvuka, što će reći: tri tona koja zvuče istovremeno. Obični naziv od trozvuka je akordi, a taj naziv obuhvata i trozvuke i četvorzvuke itd.

Trozvuci se nazivaju istim imenima kao i tonaliteti: a-mol, b-mol, C-dur, itd. Postoje i druge vrste trozvuka, ali one nas ne zanimaju za sada. Za početak zapamtite da se trozvuci sastoje od prvog, trećeg i petog stepena u tonalitetu čije ime nose. Poznata su još dva načina obeležavanja akorda (pokazano na primeru A-mola): 'a' i 'Am'. Po prvom se diški akordi obeležavaju velikim slovima, a molski malim, a po drugom se svi obeležavaju velikim, samo što se molskim akordima dodaje sufix 'm'. Mi ćemo ih obeležavati po ovom poslednjem pravilu.

Pored trozvuka postoje i četvorzvuci, petozvuci, ... ali za početak dovoljno su ove prve dve vrste. Četvorzvuci se obično upotrebljavaju kada ina-

Serijsa akorda (A₇, E₇, D₇, F₇, G₇, A₇)

te neki trozvuk koji zvuči saviše prazno i koga je potrebno dodatno obojiti. Obično se to postiže dodavanjem sedmog ili šestog stepena u odnosu na početni stepen trozvuka. Ako se dodaje sedmi stepen, onda se takav akord naziva septakordom (ili, u narodu, "sedmica") i obeležava se sufliskom "7". Za dodavanje šestog stepena važe slična pravila.

Sada možete da razumete oznake uz pesme koje se pojavljuju na nekim od BBS-ova i možete da unosite te akorde da proverite kako sve to zvuči. Ako vam nije baš sve jasno, pogledajte sliku uz ovaj tekst na kojoj je jedna serija akorda koja prate neku melodiju.

Da se vratimo na našu temu u A-molu. Napravite novi kanal u vašem sekvenceru i izaberite neki od neutralnih instrumenata za podlogu (takvi instrumenti se nazivaju na engleskom "pad" a u argou, "teglj"). Postavite na sva četiri taktika akord A. To je jedini akord koji zvuči relativno skladno uz sve melodije u datom tonalitetu, a to važi za svaki akord koji nosi ime tonalitetu u kojem je. Međutim, ovakvo bojenje nije dovoljno živopisno čak ni za najbolji novokomponovani narodnjak. Pokušajte da se akordi menjaju na svakom taktu. Potrudite se da svaki drugi akord počne jednu osmi-namije. Ali to je otrpiti maksimum onoga što smete da radite sa akordima u ritmičkom pogledu jer akordi treba da budu VEOMA simetrični. Oni samo boje pesmu i slušalac ne bi trebalo da sluša njih, već melodiju. Što su akordi manje simetrični, to će više odvraćati pažnju, što nije dobro.

Akord će morati da menja te uglavnom po osećaju, što i nije tako teško. Jedini savet je da počnete od akorda koji je na prvom stepenu vašeg tonaliteta i da se držite tog akorda i onog na četvrtom i petom stepenu. Akord na prvom stepenu (u našem slučaju A) najmanje je živopisan, ali je neophodan da ukaže slušaocu na to u kojem je tonalitetu pesma (većina pesama počinju ovim akordom). Akord na četvrtom stepenu označava kretanje i promenu, a akord na petom stepenu je opet u funkciji smirenja. Naravno, postoje i akordi na ostalih pet stepen-

na tonalitetu, ali njih ćete unositi po osećaju.

Kakve god akorde da sastavljate, trudite se da nikada (bar ne u početku), ne ubacujete u njih note koje su van tonaliteta. Naprimjer, od petog stepena A-mola moguće je napraviti akord E, i E. Međutim, E sadrži notu koja je van tonaliteta, tako da je vaši akord E... Morate mnogo da eksperimentišete sa akordima kako biste stekli osećaj. Poželjno je da, ukoliko nemate neku MIDI klavijaturu, nađete bilo kakvu klavijaturu ili klavir i da tamo malo probate kako sve ovo zvuči.

CakeWalk 2.0 ima dodatne programe u njegovom skript jeziku koji vam pomažu da konstruišete razne akorde, ali za većinu oznaka tih akorda verovatno niste ni čuli. To nije ni važno jer vam je to idealna prilika da dozvolite *CakeWalku* da vam iskonstruiše neki akord da bi se upoznali sa tim kako koji akord zvuči.

Bilo koji ton iz akorda možete da odsvirate za osam stepena (oktavu) više ili niže i dobićete isti akord, odsviran na drugi način. Za takav akord se kaže da je obrtaj osnovnog akorda.

Kad završite postavljanje akorda, treba ubaciti bas i ritam na datu temu. O tome je bilo reči u prošlom nastavku, a u ovom ćete dobiti još par saveta.

- Za bas, u početku, uzimajte trvek tonove akorda sa kojim on zvuči istovremeno.

- Pokušajte prvo da napravite ritam, onda akorde i na kraju - temu. Tako se danas često radi.

- Ako vam i dalje nisu jasne osnovne tonaliteta, uzмите udžbenik iz muzičke teorije za osnovnu muzičku školu gde je sve to veoma lepo opisano na samo prvih nekoliko stranica.

...
Svako svaka kompozicija u zabavnoj muzici mora da ima strogu formu. To znači da će vam se tema ponavljati na tačno određenim mestima u kompoziciji i tačno određeni broj puta, baš kao i svi ostali delovi pesme, ali o tome nešto više u sledećem broju. Do tada pokušajte da "skinete" formu bilo koje komercijalne pesme i da je примените u vašem "sentišu".

Nikola ČOŠIĆ

COŠIĆ_14094D@bust31.ett.bg.ac.yu

Visual BASIC 3.0 professional

Autori: Jasmina Milovanović i Dragoslav Perić; izdavači: "Viša elektrotehnička škola" Beograd i "Deus" Smederevska Palanka; obim: 329 stranica



Velika popularnost *Visual Basic*, programskog paketa za razvoj tzv. "vizuelnih" aplikacija pod *Windows* okruženjem, praćena je izdavanjem brojnih knjiga i priručnika koji nastoje da ovaj "Microsoftov" aplikaciju učine bližom prosečnom korisniku.

Ova knjiga čitaoca upoznaće sa *Visual BASIC*-om od samog početka (definisane radne sredine, komande, princip rada itd.), pretpostavljajući osnovno *Windows* predznanje, da bi se izlaganje završilo sa objektivnim programiranjem i programiranjem vođeno događajima (*event driven*). Pođela na tri celine obilavija, čakle,

osnovne tehnike, programski jezik i korišćenje objekata. Primećujemo da nedostaje prikaz *Crystal Reports*, modula za generisanje izveštaja.

Način izražavanja je štur i pomalo krut, rečenice su kratke, očigledno pod uticajem sažetog, logički ispravnog matematičkog definisanja. Početnik može imati problema sa snalaženjem u materiji koja se čini preobimna i preteška. Unapredjenima u narednoj verziji (*Visual BASIC 4.0*) posvećene su

AmiMag

Elektronski časopis; distribucija: SETNet

Početkom septembra je izašao šesti broj "AmiMaga", časopisa u elektronskom izdanju koji se bavi Amiga računarnima. Pošto je prvi broj izašao sredinom marta, može se reći da časopis prilično stabilno drži ritam mesečnog izlaska. Po rečima urednika ovog časopisa, teži se da se vreme između pojave dva broja što više smanji.

Prvih pet brojeva radeno je u *AmigaGuide* formatu, s tim da je peti broj izdat i u ASCII verziji za vlasnike PC računara. Oni su pokazali prilično interesovanje za ovaj časopis. Razlog tome je zavidan kvalitet i raznovrsnost tekstova.

Šesti broj izdat je u specijalnom formatu sa posebnim *readerom* za Amigae (plus verzija za PC). Sadržaj je bogat: od opisa najnovijih uslužnih programa i igara, do škola *Ami-*

Tagging i programiranja u C-u. Sami tekstovi su pisani takvim stilom da su razumljivi svakom, i onima koji tek uplivaivaju u ozbiljne računarske vode, i računarskim "vukovima" kojima dobar članak o novitetima sigurno ne smeta.

Najnoviji, sedmi broj je objavljen u tri formata. U *AmigaGuide* i *HTML* (PC verzija) formatu ga možete naći na bilo kom BBS-u SETNeta, a u formatu specijalnog *readera* na nekom od Amiga bordova. Inače, *SETNet* je preuzeo brvničko objavljivanje i postao zvanični distributer časopisa, tako da ga trvek možete naći i na BBS-u "Politika".



samo dve stranice koje sadrže uopšteno, generalizovano nabrajanje, verovatno preneto iz „Microsoftovog“ propagandnog materijala. Knjiga nije prožeta referencama, čime se postavlja pitanje brzog i uspešnog traženja željenog pojma ili opcije. Nedostaju jasno označeni saveti, uobičajene greške i nedoumice, koje bi autori, kao iskusni programeri i poznavaci ovog okruženja, istakli i jasno izdvojili. Knjiga sadrži prikaze ekrana i primere programskog koda (mogli ih je biti više) koji ilustriraju suštinu primenjenih tehnika.

„Visual BASIC 3.0 professional“ nije namenjen osimima koji ne poznaju programiranje ili su nedovoljno iskusni u radu sa računarom. Pravi čitajući su programeri koji su familiarni sa drugim programskim paketima, posebno onim pod *Windows*om, namerni da se upoznaju sa mogućnostima i načinom rada u „vizuelnom“ alatu. Uz pomoć ove knjige sigurno nećete izvući maksimum iz *Visual BASIC-a*, ali ćete usvojiti termine i koncepte rada. Nema razloga da ne koristite knjigu ako već nemate dokumentaciju za *Visual BASIC*.

I. OBROVAČKI

WinWord 6 u praksi

Autor: Duško Savić;
izdavač: „Kompjuter
biblioteka“, Čačak;
obim: 293 stranice

Konačno se i kod nas pojavila knjiga koja opisuje kako se pojedini, međusobno različiti, poslovi obavljaju uz pomoć popularnih korisničkih aplikacija. Sve publikacije na našim prostorima opisuju rad u konkretnim programima (alimatima), sa tek ponekim praktičnim zadatkom i primerom koji se pritom može obaviti. S druge strane nalaze se primerci uz pomoć kojih se, navodno, može zaraditi uz pomoć računara, diskutabilne korisnosti. Knjiga pred nama povezuje ove dve sfere na veoma praktičan način – objašnjava kako se u najpopularnijem tekst-processori, Wordu za *Windows* (verzija 6), obavljaju razni korisni poslovi, počevši od samog zadatka koji želimo da obavimo, a ne od objašnjenja alata koji se koristi, što je veoma praktičan pristup koji brzo dovodi do rezultata.

Knjiga ima za cilj da čitaocu sa što manje tehničkih detalja prevede kroz celokupno proces pisanja, oblikovanja, izdavanja i praćenja poslovnih rezultata, kako bi se sa *WinWordom* najlakše i najbrže uradio željeni posao.



Za divno čudo, autor knjige se ne obraća korisnicima van ove zemlje (nije u pitanju „prevaj“ sa engleskog), već se na primerima može videti kako se, na primer, popunjavaju naš formulari za knjigovodstvo – Službu platnog premeta, poresku službu, godišnje obračune, plate, fakture, dostavnice, profakture, zatim kako se pišu poslovna pisma, pravne adrese baze podataka, štampaču nalepnice. Poglavlje „kreativno pisanje“ sadrži detaljan opis procesa pisanja, koji su čitaoci „Sveta kompjutera“ već mogli u nastavcima da

prate. U knjizi je na većem broju primera „preliminarni“ jedan matemski rad iz matematike i opisani brojni problemi i unapređenja koja su se pritom javila, počevši od obrade formula, tabela, grafikon, uključivanja slika i dijagrama u tekst, makroa, skraćivanja vremena rada itd.

Na kraju krajeva, knjiga može biti vrlo primenljiva i za druge programe, a ne samo *WinWord*, jer sadrži načina objašnjenja rešavanja problema i vrlo korisne, kako teorijske tako i praktične savete (rečimo, vezane za tipografiju i izgled stranice, vodeći računa o broju fontova, rasporedu tekstualnih i grafičkih elemenata na stranici i slično). Tehnička realizacija knjige je standardna, s nešto slabijim kvalitetom ilustracija.

Načelno korist od „*WinWord* u praksi“ je u poslovnoj primeni; za kojim se odmah nalaze autori, pisci, osobe koje se bave DTP-om, izdavaštvom. Upoznaćete tehnologiju pisanja, prelova teksta, dizajniranja knjiga, računarsku tipografiju i poslovne primene.

I. OBROVAČKI

Jedna od prednosti ovakvog vida časopisa u odnosu na klasične časopise kakav je „Svet kompjutera“, je (sem što ne dolazi do nestajanja papira) ta da je lako uz arhivu poslati i kraće listinge, sitnije programe, key-fajlove i slično. Naravno, uz svaki tekst ili opis obično idu i ripovane slike iz opisanih programa, a postoje glasine da će uskoro neke verzije „AmiMaga“ imati i muzičku podlogu.

„AmiMag“ ima i stalnu rubriku za kontakte u kojima objavljuje komentare i pitanja čitalaca, a tu se mogu naći i neke zanimljive čakke koje do sada niste otkrili. Postoji i rubrika „razno“ u kojoj članovi redakcije i dopisnici objavljuju neke svoje komentare, testove hardvera, vesti iz sveta, pa čak i (u broju 5.) svoju umetničku viziju novog *Workbench*a.

U svakom slučaju, ako imate Amigu i ne prija vam to što je ovdašnji časopis zapostavljaju, ili biste hteli da nešto naučite o Amiga računaru, „AmiMag“ je pravi časopis za to, a u njegovoj realizaciji možete i sami da učestvujete.

Milijan S. MIROVIĆ

Quattro Pro 6.0

Autor: Dejan Šunderić;
izdavač: „APP
Press“, Beograd;

U sklopu edicije „Softverski priručnici“ u izdanju kuće „APP Press“ objavljena je nova publikacija koja tretira najnoviju verziju jednog od najpoznatijih i najjačih programa za tabelarne proračune. Reč je o programu *Quattro Pro* (verzija 6.0) prototipu firme „Novell“, namenjenom analizi, obradi i prezentaciji podataka. Obradena je verzija programa namenjena *Windows* okruženju u dve varijante: standardna verzija i verzija za mrežu.

Knjiga je sačinjena iz više celina koje, sadržinski, pokrivaju pro mogućnosti programa *Quattro Pro*: „*Quattro Pro* za i minut“, „Termini i koncepti“, „Primeri“, „Unošenje i čitovanje podataka“, „Funkcije“, „Manipulacija ćelijama, blokovima i stranicama“, „Formatiranje“, „Podešavanje okruženja“, „Dijagrami“, „Baze podataka“, „Razvoj aplikacija“ i različiti dodaci na završetku knjige.



Za razumevanje i praćenje knjige potrebno je samo osnovno *Windows* predznanje. Jer se čitalac postupno i detaljno upoznaje sa terminima, konceptima i interaktivnim radom.

Knjiga opisuje korišćenje „ekspertata“ (pomoćnih objekata koji omogućavaju savladavanje i upotrebu nekih mogućnosti paketa), trenera („coaches“), savetnika („advisors“), demonstrativno prikazivanje i druge pogodnosti koje su novitet u programu *Quattro Pro* i čine deo trenda koji teži približavanju složenih programa prosečnom korisniku, zatim povećanje automatizacije rada i skraćivanje vremena potrebnog za obavljanje pojedine operacije.

Knjiga „*Quattro Pro 6.0*“ namenjena je korisnicima koji tek treba da savladaju rad sa ovakvim poslovnim paketom, ali i upućenijima koji imaju iskustvo sa nekom starijom DOS verzijom istog programa ili prelaze sa nekom od konkurentskih paketa (kao što su, recimo, *Microsoft Excel* ili *Lotus 1-2-3*) na *Quattro Pro*.

Prešlo izdanje knjige koje se odnosi na raniju verziju programa (iz pera istog autora) doživelo je pozitivne kritike i prihvatanje čitalaca. Novo izdanje, predradno i dopunjeno, zasigurno spada u proverena publikacija, preglednu i laku za čitanje i, što je najvažnije, praktičnu za upotrebu.

Ivan OBROVAČKI

Amiga

HARDWARE za Amigu: kolor monitor (27"), megahromatski monitor (142), interni HD/DO floppy (130), digitalizator zvuka (90), midi interfejs (50), kabl adapter za 3.5" HDD (45), VGA adapter (30), video bekač sistem (25), eklat kabl (20), adapter za četiri džojstika (15). Tel: 021/392-998.

**Atlantic Soft
Software & Hardware**
ZA AMIGU 500, 600, 1200
SajmalPostom
Snimanje 0.70 din.
Otkup disketa i opreme
011/787-128

PRODAJEM Amigin kolor monitor 1084. Tel: 023/811-882.

PRODAJEM Amigu 1200 sa HD-om (81 Mo), džojstikom, mišem, 60 disketa i sa prikupljenim uređajem za video (1.100DM). Tel: 0230/66-014.

AMIGA PANSER®

NAJVEĆI I NAJPOVOLJNIJI IZBOR
USLUŽBNIH I UTEŽIJI PROGRAMA,
UJ FONTOVA I LITERATURE ZA AMIGU
GENERAL ZDANOVA 86/25, BEOGRAD
(011) 64 67 72

AMIGA! BLOOM!

(KARABURMA)

Najnovije igre i programi
(A-500, A1200)

Snimanje:
IGRE 1 din.
PROGRAMI 2 din.

adresa:

Matijane Gregoran 69
telefon 782-271 (10-19 h)

DISKETE 3,5" DD - No name, Verbatim, Polaroid. Podloga i disk box-ovi. Tel: 021/396-390.

RASPRODAJA Amiginih snimljenih disketa. Dodetni disk drive (Commodore). Tel: 021/396-390.

PRODAJEM Amigu 500 i Amigu 1200HD. Komplet povoljno. Tel: 011/503-086.

KUPUJEM Amigu 500/600/1200, CD32 (ispravno, neispravno) najpovoljnije. Tel: 011/503-086.

NOVE CENE MALIH OGLASA

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

Adresa: **Svet kompjutera, (mali oglasi)**
Makedonska 31, 11000 Beograd
Novac treba uplatiti na **ŽIRO RAČUN:**

40801-603-3-42104

sa naznakom: Kompanija Politika, mali oglas za „Svet kompjutera“
Cena običnog malog oglasa do 10 reči - 9 N. DIN., svaka sledeća reč - 0,9 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) 550 N.DIN | 1/4 (95x135mm) 300 N.DIN | 1/2 (H) (195x135mm) 550 N.DIN | 1/8 (V) (95x135mm) 90 N.DIN | 1/8 (H) (95x135mm) 90 N.DIN |
| 1/8 (95x135mm) 160 N.DIN | 1/16 (H) (95x135mm) 80 N.DIN | Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno! | | |

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

VAŽNO UPOZORENJE

SVI KOMPLETI NA NAŠEM TRŽIŠTU NASTALI SU U KOMPAJNI ALLO-ALLO. SVAKA NJIHOVA POJAVA NA DRUGOM MESTU ZNAK JE DA SE RADI O KRADI KOMPLETA. KUPUJIVIH TIH KOMPLETA OD DRUGIH PREUZIMATE RIZIK DA DOBIJETE NEISPRAVNE ILI VEĆMA LOŠE KOPJE IGARA, KOD NAS JE SVAKA SNIMLJENA KASETA PO KVALITETU NOVI ORIGINAL.

DISKETNE IGR

**NAJVEĆI I NAJBOLJI
IZBOR DISKETNIH
VERZIJA IGARA
ZA C-64**

ZAMENA

**1 VAŠA KASETA ZA 1 NAŠU
UZ MINIMALNU DOPLATU
(ISKLUČUJUĆU U KLUBU)**

HARDWER:

EPROM MODULI: 1, 2, 3, 4
(TURBO 250, STELOVANJE,
ZA DISK, SIMONS BASIC...)
OZDJUSTICI, KASSETOFONI...

| | | | |
|---|--|---------------------------------------|--|
| IGRE SA GAME-BOY-a | SUPER PLATFORME | LEGENDARNE IGRE ZA C-64 | NAJ. AUTO-MOTO SVIH VREMENA |
| PUC-PUČANJE PUČAČINA | POMORSKE + GUSARSKE BITKE | AVANTURE & PUSTOLOVINE | NAJ.BORILAČKE SVIH VREMENA |
| MEGA KORISNIČKI (150 PROGRAMA) | CRTANI FILMOVI | IGRE SA AUTOMATA | NAJ. AKCIONE SVIH VREMENA |
| RATNE IGRE | SVEMIRSKE IGRE | SPORTSKE IGRE | MENADŽERI I BIZNIS |
| HOROR & STRAVA I UŽAS | KOŠARKA & NBA | NINĐA KORNJAČE | SPORTSKE IGRE |
| JOLY CARD + KARTE | GAME TOP 25 | NAJ IGRE ZA C-64 | STRATEŠKI + VOJSKOVOĐE |
| FUDBAL + MUNDIAL | SIMULACIJE LETENJA | DRUŠTVENE IGRE | NINĐE + KUNG FU |
| EROTSKI + PORNO | TETRIS + SLAGALICE | TENIS & GOLF | AVIJACIJA |
| FILIPER & BJLIAR | SREDNJI VEK + KRSTAŠKI RATOVI | BORBA S MAČEVIMA | LEMMINGS |
| LIKOVI IZ STRIPOVA | 250 IGARA NA KASETAMA | 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



KON TIKI

011/154-836

011/154-767

software & hardware

NOVE ESCOMOVE AMIGE

AMIGA 1200/2Mb 950 DM

AMIGA 1200/170HD/4Mb 1300 DM

AMIGA 4000/1Gig/6Mb/040 4999 DM

MINI TOWER + 4X CDROM - 580 DM
VLAB DIGITALIZATOR A2/3/4000 - 600 DM
VLAB MOTION A2/3/4000 - 2600DM
DISKETE HDNoName - 9 DM kutija
DAT STRIMER 2-8 Giga HP externi - 1800 DM
FAX MODEM 14400 TRUST - 250 DM
CYBERSTORM 060/A4000 - 2500 DM
BLIZZARD 1220/4Mb - 600 DM
BLIZZARD 1230 II 030/882/50MHz - 1000 DM
YAMAHA CD R QUAD SPEED - 4400DM

PRAZNI CD-ovi 20 DM
popust na kolicinu

KOMPLETI IGARA ZA CD32

KOMPLET #1

KOMPLET #2

SHADOW FIGHTER, LAST NINJA III, ZOO, PREMIERE, CONQUEST OF THE LONGBOW, SLEEPWALKER, PINBALL CEASAR, SUPER METHANE BROS, JETSTRIKE, TROLLS, STARWARS, TETRIS PRO, SOCCER MASACRE, ALIEN BREED III, MARVIN MARVELOUS ADVENTURE, TOWER ASSAULT, INT. KARATE, SOLITAIRE, ISHAR III, CLOCKWISER, FASCINATION, DELUXE GALAGA, BOMB PAC, SCHORCHED TANKS, BILLY BUGLER, MOTOROLA INVADERS, MINE RUNNER, AMIGA BOULDERDASH, ALIEN GENOCIDE, FANTASIES, BUGBLASTER, CRACKER, SUMMER NIGHTS, SETTLERS, GRID RUNNER, ROGER RABBIT, COLONIZATION, ANOTHER WORLD, MEGABALL, SOCCER KID, OXYD, INTENSE, STAR FLEET, DEEP CORE, NOGHT SHIFT, DUCK TALES, MEAN ARENAS, GHESS 2175, K240, PIRATES GOLD, THE SECRET OF MONKEY ISLAND, GLOBAL DOMINATION, ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS, LEMMINGS, PROJECT X, F17 CHALLENGE, ULTIMATE BODY BLOW, ROADKILL, DELUXE PACMAN, THE SIMPSONS

SVAKOG MESECA NOVI KOMPLET !!!

BILTEN ZA AMIGU

NOVI BROJ; OPISI IGARA I PROGRAMA
TOWER OF SOULS, COLONIZATION,
VIROCOF, HIGH SEAS TRADER ...
IMAGE FX 2.0 ITD.

NAJNOVIJI PROGRAMI I IGRICE
100% BEZ VIRUSA, VELIKI IZBOR
STARIH PROGRAMA I IGRICA IZBOR
OD PREKO 3000 NASLOVA

SNIMANJE NA CD ZA A1200/4000/CD32

AMIGA SVET

SVÉ O VASOJ PRIJATELJICI NA JEDNOM MESTU,
NOVE IGRICE, PROGRAMI, HARDVER...

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

P.F.119 24000 Subotica 21557

MEGA kompleti su
25 VHS je 30 DM
POPUST 3 + 1
BESPLATAN

Za katalog posaljite 5 din.- u koverti, a za stare kupce je BESPLATAN!
Za AMIGU snimamo SAMO komplete na VHS video kasetama koje se koriste pomocu VIDEO BACKUP adaptera (V.T.S.). Dajemo garanciju od 6 meseci na nas udredjaj, za MEGA complete garancija je 3 meseca!

MEGA HIT 6: SUPER STREET FIGHTER II, HOT BOX, THE PYRAMID, WALLY WORLD, OBSESSION, KIRO'S QUEST, LAST REFUGE, DOMAN, SENSIBLE GOLF, NIBBLER SX, F1 GP, COLONIZATION, TURBO TRAX 1MB Chip, QUIZ MASTER, COARSE ANGLER, LOLYPOP, IN THE DEAD OF NIGHT, MKUMQUAT, VIRO COP, PLAYER MANAGER II, IRON GATE, CYTADELA, FLAMINGOTOURS, TRANSPLANT, MASH, PLATMAN, CONQUEST, R-3, BRUTAL PAWS OF FURY, GLASSBACK II, KID 7, SUPER SKIDDY, RAN TRAINER...

**AMIGA &
C64/128**

MEGA ACA 4: ALIEN BREED 3D, SWORD& THE ROSE, VIRO COP, U.S.M. FEARS, LEGIONS OF THE DOOM, TITANIC II, PINBALL MANIA, MALEDICTION, GLOOM, RALLY CHAMP.SHIP, LIGA POLSKA, SOCCER SUPERSTARS, CHARR, WHIZZ, THE TOWER OF SOULS, LEMMINGS III, PUNTOR, SUPER COMBAT, BLITZ BOMBER, PINBALL ILLUSIONS, SKELETON KREW, SENSIBLE WORLD SOCCER, SHOOT-OUT, SILLY PUTTY, TOWER ASSAULT, DUCK DODGERS, ANGST, CYBERTECH CORPORATION, ON THE BALL, SHADOW FIGHTER, ROKETZ, KNOITTY, BLOB K., D.STORM, GALLEONS, LAST LAP, EXCELENT CARDS, TRAIN SPOTTER, SUPER STREETFIGHTER II...

Nedeljnom na radiono

TRANSCOM
U no.1 R.vreme od 14-20h

TRIM D.O.O. TEL: 011\421-203 & 155-294
KAJMAKCALANSKA 42
JURIJA GAGARINA 151/8 FAX: 011\155-294 & 419-967

AMIGA & COMMODORE

1. AMIGA (500/600/1200)
2. COMMODORE 64/128
3. DISK 1541/1541 II/1571
4. HARD I FLOPY DISK ZA AMIGU
5. MONITORI KOLOR/MONO
6. STAMPACI
7. KASETOFONI

DODATNA OPREMA

1. FILTERI STAKLENI I MREZASTI
2. DISKETE 3,5" & 5,25" HD I DD
3. KUTIJE ZA DISKETE 5,25" I 3,5"
4. PODLOGE ZA MISA
5. RF MODULATORI
6. PROSIRENJA 512 KB
7. JOYSTICK (VELIKI IZBOR)

SOFTWARE

VELIKI IZBOR

KASETHNIH I DISKETNIH IGARA
ZA COMMODORE & AMIGU

MODULI

MODUL 1 (Turbo 250, Turbo 2002 i Azimut)

MODUL 2 (Turbo 250, Azimut, Disk fast load
Disk fast copy, Copy 202)

MODUL 3 (Turbo 250, Simon's BASIC i Azimut)

MODUL 4 (Turbo 250, Turbo tape II, Spec fast,
Azimut, Monitor 49152,....)

SERVIS & OTKUP

AMIGA 500,500+,600 I 1200
COMMODORE 64 /128
I OSTALE OPREME

KABLOVI
IZRADA I PRODAJA
ZA
COMMODORE I AMIGU

SVU ROBU SALJEMO POSTOM

OO SADA SNIMAMO I NA VIDEO KASETAMA!

Copy Club
011/347-288

AMIGA 500 * AMIGA 600 * AMIGA 1200
Najnoviji softveri, najefikasnije diskete!

PRODAJA, servisiranje i otkup Amiga 500, Commodore 128/64 i opreme! Tel: 011/552-227.

AMIGA 1200 + VBS + 2 video kasete (250 disketa). Tel: 021/396-390.

ZA AMIGU: Proženje, 400 animiranih disketa, modulator, VTS kasete, čipovi sve ostalo - povoljno. Tel: 011/503-086.

POKLANJAM za Amigu autorski program „Tajni zapisi“ i igricu Mela. Vaša disketa i PTT. Tel: 011/143-522.

AGNUS SOFTI Prodajemo igre i programe za Amigu na vasih i našim disketama. Snimanje 50 para. Katalog besplatan! Tel: 026/316-636 i 026/314-051.

SHINE CLUB
AMIGA SOFTWARE & HARDWARE
NAJSVEŽIJI PROGRAMI I IGRICE
VELIKI IZBOR HARDWARE

Slavija ul. Kralja Milutina 14
petkom i vikendom: 11-21h
ostalim danima: 16-21h

011/336-354

GREMLIN SOFT

Naj stariji kompjuter klub u YU -
AMIGA PC C-64
Najveći izbor od preko 20.000 programa
Milana Rakića 28 Beograd
(011) 424-744
OPSTAJU SAMO NAJBOLJI
JER POZDANOST I KVALITET NEMAJU CENU

NOVEMBAR 1985 - PRVI OGLAS U SVETU KOMPJUTERA
1985 - PRVI POČINJEMO PRODAJU KASETNIH KOMPLETA ZA C-64
1987 - 1990 JEDINO KOD NAS 100% PROGRAMA ZA DISK I KASETU
1991 - POČINJEMO PRODAJU PROGRAMA ZA AMIGU 500
1993 - POČINJEMO PRODAJU PROGRAMA ZA AMIGU 1200
1994 - UVODIMO OTKUP I PRODAJU RAČUNARNA I OPREME
1995 - PC IGRICE I PROGRAME SADA NABAVLJATE I KOD NAS
1996 - ??? NOVA PRIJATNA IZNEHAĐENJA VAS OČEKUJU

10 godina

Razno

POPRAVITE sami svoj džojstik! Za svevite i delove (zvezdica, mikropredajnik, opruge, kablovi...). Pozovite tel: 019/32-724.

FIRE SOFT
VELIKI IZBOR
KASETNIH I
DISKETNIH
PROGRAMA ZA
C-64/128
KATALOG
BESPLATAN
011/5334-088

VOLT INDIKATOR upozorava na pretnost (ispod 190V) odnosno preovisak (iznad 250V) napon električne mreže! Čuva Vaš kompjuter! Cena samo 89 din! isporučujemo posuđe: Prevarači! 12VDC - 220 VAC napajaju vaše električne uređaje (kompjuter, televizor, ventilator, TA peći, nasevci...) za vreme restrikcije! Elektronik, tel: 015/29-556.

PRODAJEM Commodore 64/128 sa diskom i preko 70 disketa. Tel: 2830-985.

PRODAJEM Commodore 128 i Commodore 64, spectrum, delove za Spectrum 48K, najbolje igre za Commodore 64, jifino kasele sa najboljim igrima za Spectrum. Tel: 015/29-556.

PRODAJEM nov nekorišćen Commodore 128 jifino. Tel: 011/189-262.

COMMODORE Games - prodajemo igre i programe. Snimamo na Sony, TDK, Goldstar kasetama direktno iz kompjutera bez Load error! Cena kasete + 40 igara = 15 din. Pojedinačno snimanje 0,30. Posedujuemo preko 4000 igara. Tel: 018/574-858 i 832-256.

DISKETE HD 3.5" (Fuji, 3M, Maxell). 1 kutija - 15 DM. Tel: 011/144-273.

PRODAJEM injekti štampači Apple Style Writer 360dpi. Tel: 035/552-101.

NAJPOPULARNIJI, najprodavaniji programa za Vaš Commodore 64/128 za disk/kasetu: 1. JOLLY card - najoriginalniji poker sa automata. 2. razgovor sa kompjuterom - koji govori (sa tastaturu). 3. Thunderstorm - program omogućuje preslušavanje audio kasete (muzike iz razgovora) preko kasetofona za kompjuter i snimanje na disketi u obliku programa. Nudimo Vam i najreženije i najnovije igrice i ulazne programe za disketa/kasetu + poukone igrice. Jolly Soft - for You C64/128. Tel: 030/61-363.

SB - SOFT

Stanić Branko
Bulevar ANOVI-a 39/9
11070 Novi Beograd
(kod Zvezde Central)

| COMMODORE 64 DISK | AMIGA 500, 500+, 600, 1200 |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| NAJNOVIJI HITOVI IZ 1995: | NAJNOVIJE IGRE: |
| - BOKVORN (120) - LONG LIFE (20) | - FLIGHT OF AMAZON QUEEN (110) |
| - THE HOUSE (120) - DARK STARS (120) | - 3 D ALPHI BIRD SAGA (20) |
| - MEAN GEAR (120) - POSTHORN (120) | - LEGEND OF DAWN SAGA (20) |
| - BUBBLES (120) - WALLRIDER (120) | - PHOENIX MARRIAGE (20) |
| - OBLIVION (120) - RINGBALL (120) | - HOLLYWOOD BUSTLER (20) |
| - BLACKIQUE (120) - PARTY QUEST (120) | - SUPER STREET |
| - SWORD OF HONOUR (20) | - ADVENT 3201-3202 (20) |
| - PLUMBER'S WORLD (120) | - BLOOM PARADISE (20) |
| - NODDLES AND STONES (120) | - PEARS SAGA (20) |
| - GOLDMINE TRADER (120) | - CITADEL (20) |
| - MEGA STAIRFORCE REMIX (120) | - TURBO TARKAGAN (20) |
| - CYBORG HUNTER (120) | - SUPER COMBAT 3 SAGA (20) |
| - I INNOGE DRUGO IGRE | - SATURDAY NIGHT SMOOKER (120) |
| SAMO KOJ NAS I | - M.A.S.H. (120) |
| I INNOGE DRUGI I | |

OTKUPLJUJEMO DISKETE! 011/130-684

AMSTRAD CPC 464, 25 igrice + kasete = 7 DM. Katalog besplatan. SCART-kabl za povezivanje Amstrada na televizor, dužine 3 metra, 20 DM. Tel: 019/23-287.

SPECTRUM - rasprodaje najboljih igara i kasete. Tel: 019/22-306, Nis, Voja.

C64, 128, CP/M

Istakniti programi i popularne igre na disketu i kaseti. Uputstva, Notablog, Isporuka posuđem istog dana.
tel: 021/611-903

ZAMENA TRAKA ZA SVE TIPOVE ŠTAMPAČA

ribbon

RECIKLAŽA TONER
KASETA ZA
LASERSKE ŠTAMPAČE
I MASTILO ZA
INK JET PRINTERE

Tel: 402-910
Fax: 423-171

A.N. Soft C - 64

2 kompleta + kasete = 10 din
250 igara + 4 kasete = 45 din
Besplatan katalog
Nagrada Igra
Najraznovisnog 97/25
018/345-140

VIDEOSENDER bežično prenosi sliku sa videokordera, satelitskog prihvatača ili kamere, do bilo kog TV-a u krugu od 30-50 metara, 40 DM. Tel: 010/23-287.

PRODAJEM Commodore 64, disk jedinicu i monitor. Može odvojeno. Tel: 011/671-002.

ČUJTE NAJNOVIJU VEST!
TONERI, RIBONI I KOPIR APARATI
"BOLECO"
SU UVEK U STANJU PRIPRAVNOSTI
GARANCIJA KVALITETA I KVANTITETA
NAZOVITE: 011/674-242

M&S Soft

POPUST
10+1

PC i AMIGA

IGRE + PROGRAMI
NA
DISKETAMA



3.5 HD FUJI 15,-

3.5 HD NO-NAME 10,-



3.5 HD PRECIZION 12,-

5.25 HD SONY 18,-

popust na veću količinu

SNIMANJE
NA CD-ROM

* Programi i igre po izboru

* Originali

Usluga snimanja Vasih podataka

od:

15,-

PRODAJA
CD-ROM-ova



CD KLUB

KOMPLET NAJBOLJIH IGARA NA CD-u

PREKO 100 PAZLJIVO ODABRANIH IGARA SVIH ZANROVA
AVANTURE, AKCIJE, STRATEGIJE, ARKADE, BORILACKE,
VOZNIJE, SPORTSKE, LOGICKE, SIMULACIJE, PUCAVKE, ...
SVE NA JEDNOM CD-u

30,-

U CENU SU URACUNATI PROGRAMI + CD

WINDOWS '95 FINAL 30,-
MS OFFICE for WIN'95 30,-
COREL DRAW 6.0 for WIN'95 30,-

SVE KOMPLET ZA 85,-

U CENU SU URACUNATI PROGRAMI + CD

Novo II

IZRADA BAZA PODATAKA I OSTALIH
PROGRAMA PO VASOJ ZELJI

Miša Nikolajević
III Bulevar 130/193
11070 N. Beograd



PC 011/146-744
AMIGA 011/162-251

PC

PC programi, igre, hocceki, rečnici... „Astrosoft“, 018/332-891.

NS Games. Disketni i CD -rip igre. Rešenja, treneri. Šifra. Nazovite: 021/365-713.

ADAPTER za priključivanje digitalnih džojstika na PC vrlo povoljno. Tel: 021/392-998.

PC - igre, programi, diskete, snimanje CD-a. tel: 018/22-306, Niš, Voja.

Alfa Soft  **igre programi diskete**

Španskih boraca 65/5 BLOK 24 Novi Beograd (kod buvljaka)
011/138-538

Delta Soft  **KOD NARODNOG POZORIŠTA**
Braće Jugovića 13/stan 2
011/633-311

PC MEDIA  **011 / 444 - 7995**
CENTAR - SLAVIJA
radno vreme: 10 - 19

IGRE i PROGRAMI za PC
Zakazivanje snimanja je obavezno. Narudžbine šaljeno i poštom.

 **GRAFIČKI DIZAJN (OGLASI, REKLAME, ...)**

 **Diskete: NO NAME, 3M, ...**

Pratljivi draco 12 Digitizer
QTRONIX
table 40 x 40 cm sa opštim mišem i okloim. Sve novo.
telefon: 638 638



A.R. Soft PC PROGRAMI I IGRE
SNIMANJE NA CD-ROM
Basinska 2 Petlove brdo
011/533-66-51

FELIX

Igre i programi
Snimanje na CD-ROM

7d. 444-0338

Kod Kalenic pijace

U KORAK SA SVETOM  **POPUST NA KOLIČINU POZOVITE !** 

ICM-CLASSIC **ICM-SPEEDY** **ICM-MEDIA** **ICM-POWER**

| | | | |
|---------------------|----------------------|---------------------|----------------------|
| 486 DX2-66 4 Mb | 486 DX4-100 4 Mb | 486 DX2-66 4 Mb | 486 DX4-100 8 Mb |
| 540 Mb HDD | 540 Mb HDD | 540 Mb HDD | 1.1 Gb HDD EIDE |
| 3.5" FDD + VLB EIDE | 3.5" FDD + VLB EIDE | 3.5" FDD + VLB EIDE | 3.5" FDD + VLB EIDE |
| Trident 9000 | Trident 9440 AGI VLB | Trident 9000 | Trident 9440 AGI VLB |
| 14" SVGA mono | 14" SVGA color LR | 14" SVGA color LR | 14" SVGA color LR |
| Mini tower | Mini tower | Sound Blast 16 MCD | Sound Blast 16 MCD |
| Tastatura | Tastatura | CD ROM Double speed | CD ROM Double speed |
| 1.290 | 1.760 | Mini tower | Mini tower |
| | | Tastatura | Tastatura |
| | | 1.770 | 2.290 |

KOMPONENTE MULTIMEDIA

| | | | |
|--------------------|------|-----------------|-----|
| MB 486 DX2/66 VLB | coil | SB 16 PRO MCD | 120 |
| MB 486 DX4/100 PCI | coil | SB 16 ASP MCD | 220 |
| MB PENTIUM... | coil | PANASONIC CD 2X | 140 |
| CPU 486 DX2/66 | coil | PANASONIC CD 4X | 290 |
| CPU 486 DX4/100 | coil | PANASONIC CD 8X | 690 |

DOPLATE: 14" COLOR LR SVGA 260
CD 2X + SB 16 MCD 220
CD 4X + SB 16 MCD 340
CD 4X + SB 16 MCD ASP 440
CD 8X + SB 16 MCD ASP 840

ICM-DIAMOND

PENTIUM 120 PCI INTEL TRITON 32 Mb
1.1 Gb HDD EIDE + 3.5" FDD
MATROX MILENIUM 4 Mb VRAM SVGA
(3D accelerator - real time rendering)

15" SVGA color "Daewoo" LR NI
CD ROM PANASONIC 8X + SB 32 AWE
Big tower + Tastatura Cherry
6.990

KOMPJUTERI ZA SVE
SUBOTICA
Trg Cara Jovana Nenada 15/4
Telefoni: 024/27-430, 53-525
Telefax: 024/27-430
BBS: 024/21-342 0-24 h
NOVI SAD
Kontakt telefon: 021/364-285
SOMBOR
Kontakt telefon: 025/36-485

ACZ

Software & Hardware

011/190-124 i 101-372

Radno vreme: svakim radnim danom od 11-19 časova.

Veliki izbor PC kompatibilnih računara

- 386 DX 40Mhz 128Kb cache, ISA
- 486 DX2 66Mhz 256Kb cache, VLB ili PCI
- 486 DX2 80Mhz 256Kb cache, VLB ili PCI
- 486 DX4 100Mhz 256 cache, VLB ili PCI
- 486 DX4 120Mhz 256 cache, VLB ili PCI
- Pentium 66 Mhz PCI
- Pentium 90 Mhz PCI
- Pentium 100 Mhz PCI
- Pentium 120 Mhz PCI
- Pentium 133 Mhz PCI

Povoljne Cene!

- Konfiguracija 386 DX 40 od 790
- Konfiguracija 486 DX4 100 od 1300
- Konfiguracija Pentium 90 od 2400
- SB 2.0 100
- SB 16 comp. 145
- CD Sonyo 2X 170
- CD Hitachi 4X 290
- CD Stingray 6X 550
- Fax-Modem-Voice 1440 + Mikrofon 135

IDE Hard

diskovi:

- 340 Mb
- 540 Mb
- 850 Mb
- 1.1 Gb
- 1.3 Gb

JoyStick:

- JoyStick Genius
- Model J-08 40
- Model J-12 40

- JoyPad Genius
- Model J-05 30

Multi-Media!

- Pentium na 66Mhz.
- PCI Magistrala
- 10MB RAM-a
- PCI TVGA 9440 1Mb
- HDD 540
- 3.5 flopi
- SB 16 ASP
- Sanyo CD 2X
- Kolor monitor
- Mini tower kućište
- YU tastatura
- MIS
- Joystick
- CD Poklon

2400

Konfiguracija!

- AM486 DX4 na 120Mhz
- VLB magistrala
- 4MB RAM-a
- 3.5 flopi
- HDD 850MB
- VLB EIDE
- VLB CL-5429 1Mb
- Kolor monitor
- Mini tower kućište
- YU tastatura
- MIS

SysInfo za CPU je 259.4

1750

Video karte:

- Trident 9440 VLB
- S3 805 VLB
- CL-5428 VLB
- CL-5429 VLB
- CL-5434 PCI
- Trident 9440 PCI
- S3 732 PCI
- S3 868 PCI
- S3 Trio 32 PCI
- S3 Trio 64 PCI

CD-ROM:

- Sony 550 2X Atapi
- Panasonic 2X
- Sanyo 2X
- Sanyo 4X Atapi
- Teac 4X
- Sony 77 4X Atapi
- Hitachi 4X Atapi
- Stingray 6X Atapi

Muzičke kartice:

- SB 2.0
- SB PRO
- SB 16 ASP
- SB 16 AWE-32

Memorije:

- 1Mb SIMM 70Ns
- 4Mb 32bit 70Ns
- 8Mb 32bit 70Ns
- 16Mb 32bit 70Ns

Diskete 3.5 5.25:

- TOK
- BASf
- SKC

Pored standardne opreme u ponudi je i širok izbor, štampača, matričnih, laserskih i ink-jet, stonih i ručnih skenera, fax-modema, kao i razne potrošne robe.

Specijalna ponuda svim vlasnicima AMIGA (A500, A600, A1200, A2000, A3000, A4000) računara ako žele da svoj kompjuter zamene za PC (386, 486, Pentium), to mogu da urade kod nas po veoma povoljnim uslovima!

Mogućnost nadogradnje vašeg sistema, tj. osnovne ploče, video karte, hard diska, itd. sistemom staro za novo.

Garancija 12 meseci, servis u Beogradu obezbeđen.

PC

MIDI
 adapter za PC
 021/39-29-98

DISKETE 3.5" HD (Fuji, Verbatim) -
 150M. Podloge, disk boksovi. Tel:
 021/396-390.

Star Hardware

| | |
|---------------------------------|---------------------------|
| Osnovne ploče | Diskovi |
| 486 DX2/80 AMD.....270 | 540 MB IBM IDE.....290 |
| 486 DX4/100 AMD...315 | 850 MB QUAN. IDE.....330 |
| 486 DX4/120 AMD...355 | 1 GB QUAN. FB IDE...399 |
| Pentium 100.....805 | 2 GB QUAN. SCSI...1280 |
| Pentium 120.....965 | FDD 3.5".....60 |
| | FDD 5.25".....80 |
| Grafičke kartice | Monitori |
| Trident 9400 512 kB ISA...62 | SVGA 14" Mono.....210 |
| Trident 9440 1MB VLB...130 | Diamond Stealth 1MB...280 |
| Diamond Stealth 1MB...280 | ARCHI 14".....455 |
| proširiv na 2MB | KFC 14".....485 |
| Kontroleri | DAEWO 14".....485 |
| EIDE vrb.....39 | PHILIPS 14".....505 |
| Adaptec 2940 SCSI...555 | KFC 15".....805 |
| Test. / Miš / Multimedia | Razno |
| Tastatura.....37 | 1 MB SIMM.....55 |
| Mouse.....20 | 4 MB SIMM 72p.....195 |
| Mouse Genius TOO.....40 | 4 MB SIMM 30p.....215 |
| Microsoft Mouse.....60 | 16 MB SIMM 72p...699 |
| Sound Blaster PRO.....175 | Mini Tower.....75 |
| CD ROM NEC 2x.....179 | 486 Cooler.....15 |
| CD ROM Toshiba 4x.....325 | Pentium Cooler.....19 |

TRIM Computers

Kajmakcalanska 42

tel:421-203

Veliki izbor najnovijih
 igara i uslužnih programa
 za Vas PC !!!

ŠALJEMO POSTOM!!!

| | |
|----------------------|------------------|
| STAR STANDARD | od 10-15h |
| 486DX4 100 AMD | tel. 011/453-603 |
| 4MB SIMM | |
| HD 540 MB | od 15-20h |
| FDD 3.5" | tel 011/122-257 |
| SVGA TRIDENT 1MB | |
| Kont. VLB EIDE | |
| Kolor monitor 14" | |
| Tastatura+Miš | |

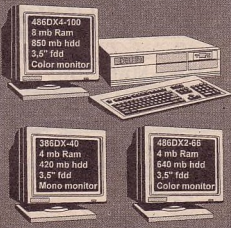
Nazovite nas da se dogovorimo!!!
 Garancija 1 god. Cene mogu biti manje.

stvarno najpovoljnije

Delfin Data

Dobropoljska 12

64-84-74



BBS POLITIKA

3229-148



**MI SNIMAMO SVE
 STO VI ZELITE !!!!!**

25 CD

VASE PROGRAME
 NASE PROGRAME

VASE IGRE
 NASE IGRE

VASU MUZIKU
 NASU MUZIKU

SVE I SVASTA



011/ 403-182 753-321

IGRE & PROGRAMI 

uvek **PROGRAMI**
9-21 h

snimanje na diskete
Igre.....0,6 din po disketi
Programi0,8 din po disketi

SNIMANJE NA CD

15.-

Isporuka istog dana. Saljemo postom.

MEGA Mix Igara 25.

CD KLUB ~900 Naslova

Svih 365 dana sa Vama od 9-21 h
Novi Beograd, Jurija Gagarina 71/46
011/155-154

MATRIX

- ◆ ZAMENA traka za sve tipove štampača i pisacih mašina
- ◆ PUNJENJE tonera za laserske štampače i fotokopir aparate
- ◆ PUNJENJE kartridža za INK jet i bubble jet
- ◆ INK jet kartridži
- ◆ RIBONI i TONERI za laserske štampače
- ◆ DISKETE, STRIMER TRAKE

011/ 436-094, 444 -1867, 435-915

NAJJEFTINIJE IGRE I PROGRAMI

Domaći programi za:

- nekretnine
- turističke agencije
- TV servis

OTKUP I PRODAJA RACUNARSKE OPREME

Sastavljamo konfiguracije po želji

SNIMAMO NA CD ROM 

Informacije: 662-546, Bulevar JNA 70/stan 3

K O L O S B A N J I C A



KOLOR SKENIRANJE
24bit / 2400 DPI

USLUGE STAMPANJA
(LASER 600x600, COLOR)

SNIMANJE NA CD-ROM
KOMPLETI = 30 li. Cena je uzoraka
ORIGINALI = 40 prazna CD ploca
PO IZBORU = 55

PRODAJA CD-ROM-ova
2x, 4x SPEED

SNIMANJE NA DISKETE
IGRE = 0.5
PROG. = 0.5

DISKETE
NONAME = 1.2
FUJI = 1.5

Komponente & Racunari

011/141-752

Dragan Ognjjevic
Bulevar Lenjina 27/5
11070 Novi Beograd
(kod Hotela HYATT)

AGENCIJA

★ OGNJASOFT ★

PC PROGRAMS & GAMES

CD RECORDING
HARDWARE
LASER & COLOR PRINTING
COLOR SCANNING

Radno Vreme od 12 do 20 h
osim Nedelje

MOGUCNOST
PREPLATE NA
NAJNOVIJI
SOFTWARE !!!
Isporuka na CD-u





BRANISLAV & VOJISLAV BOŽIC

B & V SOFT

27. MAJ 20 / 49, BEOGRAD, 011 / 330-855

RADIMO SVAKOG DANA OD 12 DO 20

PC PROGRAMI I IGRE

SNIMANJE NA CD - ROM

Hellraizer BBS

14.4 kbps, MNP 1-5, V42, V42 bis
1+GB ON - LINE, 20 Gb OFF - LINE
MOGUĆNOST PRETPLATE
Radno vreme: 22 - 08

PC MILA

PC IGRE PROGRAMI

Cena snimanja po
1 disketu:

Igre.....0,80
Programi.....0,80

Snimamo na
CD ROMU.

Narudzbine
šaljemo poštom.

Radnim danom
12 - 18 časova
Subotom
10 - 14.



Knez Danilova 36
II ulaz,
I sprat

Tel: 011/ 34 30 56

ZDElektronik

Commodore
AMIGA
PC konfiguracije

VELIKI IZBOR OPREME:
- MONITORI, ŠTAMPAČI
I OSTALE KOMPONENTE
- MODULI, MODULATORI,
KASETOFONI, FLOPI,
DŽOJSTICI, KABLOVI.

SERVIS

- SVIH VRSTA RAČUNARA,
PRATEĆE OPREME
I OSTALIH UREĐAJA

PRODAJA

- KOMPLET
- SOFTVER
- GARANCIJA

OTKUP CELOKUPNE KOMPJUTERSKE OPREME

Kneza Miloša 65 ☎ 011/687-682

AMIGA COPY CLUB

IGRICE, PROGRAMI I DISKETE PO POVOLJNIM CENAMA

HILANDARSKA 38 ☎ 011/335 - 327

Kako kupiti 500 disketa za samo 30 DEM*?

Da li vam je dosadno kupiti diskete? Svaki put kada se pojavi novi program kupujete diskete i na njih snimate programe i tako iz dana u dan. Vaša biblioteka programa se širi a vaš budžet smanjuje. A kada bi vam neko ponudio 500 već snimljenih disketa na jednom CD-ROM-u sa sledećim najaktuelnijim igrama i programima za dinarsku protivvrednost od 30 DEM?

SUPER MIX 1, 2 i 3

Ovi CD-ROM-ovi sadrže sve starije legendarne igre i programe za vaš PC računar. Naručite besplatan katalog sa kompletnim spisikom svih igara i programa koji se nalaze na njima.

SUPER MIX 4

| | |
|--|------|
| Alien Olympics - Sportaka | 2 ₺ |
| Alone in Dark III. - Avantura | 23 ₺ |
| B.C.Bacone + cheat - Vojnja | 2 ₺ |
| Black Hawk - Arkada | 2 ₺ |
| Bureau 13 - Avantura | 7 ₺ |
| Championship Manager Italy - Fudbal menadžer | 3 ₺ |
| Championship Rally - Vojnja | 1 ₺ |
| Creep Clash - Borilačka | 2 ₺ |
| Dark Forces + cheat - Pucavka | 22 ₺ |
| Dark Wolf - Platforma | 1 ₺ |
| Descent + cheat - Pucavka | 5 ₺ |
| Durgeon Master II. - FRP avantura | 2 ₺ |
| Ecstasica - Avantura | 26 ₺ |
| Epic Pinball v.2.1. - Fliper | 3 ₺ |
| Fifth Fleet - Strategija | 6 ₺ |
| Flight Commander II. / Win - Strategija | 4 ₺ |
| Flight Simulator v.5.1. - Simulacija letenja | 6 ₺ |
| Game Maker v.5.0. - Pravljenje igara | 6 ₺ |
| Genstone II. - Arkada | 1 ₺ |
| Great Naval Battles III. - Strategija | 4 ₺ |
| Sappy Tetris - Logička | 1 ₺ |
| Iron Seed - Istraživačka | 4 ₺ |
| Jazz Jack Rabbit II. - Platforma | 8 ₺ |
| Jetstrike - Pucavka | 2 ₺ |
| Jurassic Chess - Logička | 3 ₺ |
| KA-30 Bokun - Simulacija letenja | 4 ₺ |
| Kick Off III. European Chal. - Fudbal | 3 ₺ |
| Legend of Hyrkania III. - Avantura | 23 ₺ |

*dinarska protivvrednost

Computer

Dream

www.computer.dream.rs

Dodatna oprema za računare i štampače

Diskete 3,5" HD 
SONY

Diskete 5,25" HD 
SONY &  FUJIFILM

Kutije za 40 disketa 3,5"

Kutije za 100 disketa 3,5"

Kutije za 100 disketa 5,25"

Stakleni filteri

Miševi za PC

Miševi za PC 

Podloge za miša sa slikom !

Džojstici za PC

Zvučnici za Sound blaster

Originalni riboni za EPSON štampače

Kertridži za Stylus 800, 1000 i COLOR

Centroniks kablovi za štampače

hladnjaci za procesore

**šaljemo i
pouzećem**

Radno vreme:

9-17, subotom 9-13

shop: Nemanjina 4, Beograd,

office: Đorđa Jovanovića 9/3,

tel/fax 011/3226-303, 3226-323

PC

studio

PC STUDIO

U. Milana Blagojevića 31, 34000 Kragujevac
Tel: (034) 61 813

* PC PROGRAMI I IGRE
* OTKUP I SERVIS
PC OPREME I KOMPONENATA
* SNIMANJE NA CD ROM

U. Milana Blagojevića 31
(034) 61 813
Kragujevac

SKINART

PC
IGRE
programi



561707
RAKOVICA

PC-NIŠ



NOVO !!! NOVO !!! HITOVI !!!

-MORTAL COMBAT 3

-NEA JAM

-NEED FOR SPEED

-COMMAND & CONQUER

CD KLUB

NAJVEĆI I NAJBOLJI IZBOR
PROGRAMA I IGARA U JUŽNOJ SRBIJI
PREKO 630 CD NASLOVA PREKO 206
PC PROGRAMA I IGARA.

SNIMANJE NA CD-ROM : OD 15.-

SNIMANJE NA DISKETE:

igre-0,50 programi 0,80

SVAKOG MESECA NAGRADNA IGRA :

JEDNOM KUPCU JEDAN BESPLATAN

CD NASLOV PO IZBORU.

OVOG MESECA DOBITNIK JE ČIRIĆ MILOŠ

PATRISA LUMUBE 14 18000 NIŠ

cd-romovi sound blasteri diskete

Tel. 018/ 710-419 Ivana Gorana Kovačića 2a 18000 NIŠ

| | | |
|---|----|----|
| Little Big Adventure - Avantura | 7 | 14 |
| Mortal Combat II. - Borilačka | 5 | 14 |
| NHL'95 - Hokej | 22 | 14 |
| Pizza Tycoon - Strategija | 3 | 14 |
| Premier Manager III. - Futbol menadžer | 3 | 14 |
| Pressmed Guilty - Avantura | 8 | 14 |
| Project X - Pucavka | 5 | 14 |
| Rescue New - Strategija | 9 | 14 |
| Rise of the Triad - Pucavka | 6 | 14 |
| Slob Zone - Pucavka | 9 | 14 |
| Soccer Superstars (English) - Futbol | 3 | 14 |
| Star Dust - Pucavka | 2 | 14 |
| Strong Lines - Logička | 1 | 14 |
| Tactical Manager - Futbol menadžer | 6 | 14 |
| Total Carnage - Pucavka | 3 | 14 |
| U.S. Navy Fighter - Simulacija letanja | 24 | 14 |
| Vinyl Goddesses Energy Patcher - Platformna | 2 | 14 |
| Zoom - Platformna | 6 | 14 |
| 3D Studio v.4.0. - Animacija | 10 | 14 |
| Aldus Freehand v.4.0. /Win - Grafika | 4 | 14 |
| Auto CAD v.13.0. - Projektovanje | 32 | 14 |
| Corel Draw v.5.0e /Win - Grafika | 18 | 14 |
| Corel Ventura v.5.0. /Win - Storno izdavaštvo | 11 | 14 |
| DBase v.5.0. /Dos - Baza podataka | 4 | 14 |
| DBase v.5.0. /Win - Baza podataka | 7 | 14 |
| Data CAD Pro. v.5.02 /Win - Projektovanje | 8 | 14 |
| Design CAD v.7.0. /Win - Projektovanje | 5 | 14 |
| Fast Tracker v.2.03. - Muzički | 1 | 14 |
| Finale v.3.0. /Win - Muzički | 2 | 14 |
| Fractal Designer Painter v.3.0 - Grafika | 10 | 14 |
| Harvard Graphics v.3.0. /Win - Poslovna grafika | 10 | 14 |
| Lap Link v.6.0. /Win - Komunikacija | 2 | 14 |
| MS Power Point v.4.0. /Win - Poslovna grafika | 12 | 14 |
| Morton Commander v.5.0. - Poslozni program | 2 | 14 |
| Photo Finish v.3.0. /Win - Grafika | 2 | 14 |
| Picture Publisher v.5.0. /Win - Grafika | 5 | 14 |
| Procom v.2.0. /Win - Komunikacija | 4 | 14 |
| QEMM v.7.5. - Poslozni program | 2 | 14 |
| Quark Xpress V.3.3. /Win - Storno izdavaštvo | 7 | 14 |
| Quattro Pro v.6.0. /Win - Poslovne kalkulacije | 8 | 14 |
| Screen Tracker v.3.2. - Muzički | 1 | 14 |
| Word Perfect v.6.1. /Win - Tekst procesor | 11 | 14 |

SUPER MIX 5

| | | |
|--|----|----|
| Action Soccer - Futbol | 6 | 14 |
| Air Warrior + Dodaci - Simulacija letanja | 10 | 14 |
| Brett Hill Hockey - Sportska | 4 | 14 |
| Canton - Strategija | 2 | 14 |
| Central Intelligence - Strategija | 30 | 14 |
| Clockwork v.1.0. /Win - Logička | 2 | 14 |
| Dark Strike - Pucavka | 2 | 14 |
| Disc World - Avantura | 15 | 14 |
| Fighter Wing - Simulacija letanja | 7 | 14 |
| First Encounters - Simulacija | 3 | 14 |
| Flight of the Amazon Queen - Avantura | 7 | 14 |
| Flying Tigers - Pucavka | 2 | 14 |
| Fong Nan Tien Ka - Borilačka | 3 | 14 |
| Fritz 3 Chess v.3.05. - Šahovska baza podataka | 1 | 14 |
| Handball 4. - Bezbol | 8 | 14 |
| High Seas Trader - Strategija | 17 | 14 |
| Invincible Fighter - Borilačka | 4 | 14 |
| Jungle Strike - Pucavka | 8 | 14 |
| Kim Yeo - Borilačka | 3 | 14 |

DIZAJN: STRENU

Sta izdvaja jedan CD-ROM klub?



NOVI besplatni katalog naslova sa poklonom

NOVE niže cene hardvera

Mogućnost snimanja i iznajmljivanja po **NOVIM** cenama

Preko 300 CD-ROM naslova (**NOVE** enciklopedije, igre ...)

NOVI CD rekorderi (od sada snimanje bez čekanja)

Naručite besplatni katalog sa poklonom!!!

Preko 35 paketa od 650 Mb:

650 MB
najtraženijih programa
ili igara sa našim CD diskom

od

25,-

650 MB
najnovijih igara
sa našim CD diskom

od

25,-

PLAY MIX 10

- NAJNOVIJE IGRE
- GRAFIKA + DTP
- CAD
- NAJNOVIJI PROGRAMI
- ANIMACIJA
- PLAY MIX 1 - 10

Diskove možete naručiti pouzecom, ili lično podići u centru Beograda bez čekanja!

- SONY CDU 55pozovite
- SONY 4 X SPEED (NOV MODEL)pozovite
- TOSHIBA 4 X SPEEDpozovite
- SOUND BLASTER 16 ASPpozovite
- SOUND BLASTER PRO (16 BIT)pozovite

EXIT TOP 6 CD

1.

COREL 6.0 (4 CD)

25.000 Clip Artova, fontova
pomoćnih programa ...

2.

THE NEED FOR SPEED

3.

WIN. 95 PACK

MS Office, MS Money, MS Publisher
Norton Navigator, Plus Pack ...

4.

XARASTUDIO CD

Odličan program za grafiku - CD
verzija

5.

AUTODESK 3D STUDIO WORLD CREATING TOOLKIT

6.

ENCARTA '96

Novo verzije prilagodena za rad sa
Windows-ima '95

EXIT PRODUCTION (011) 45-13-23
Radnim danom od 11 do 18

LIZARD & SHARKS SOFTWARE 1764-576

664-352

Snimamo PC programe i igre na diskete po najnižim cenama u gradu!

• programi 0,60 din. / igre 0,60 din. / diskete 'NO NAME' - 0,60 din.

Snimamo muziku, PC programe i igre na CD po najnižim cenama u gradu!

• snimanje originala 25
• snimanje disketnog softwera po vašem izboru 40
• prazne CD ploče 20

Norton Utilities MS Office 7.0

Banjica RADNIH DANA 17.00-21.00
Baštovanska 3/14 SUBOTAH 11.00-19.00

N. Beograd
DR. IVANA RIBARA 172/24

ASTROSOFT PC I AMIGA programi i igre

3.5" Diskete: No Name, Basf, Fuji
Snimanje na CDROM, hardware
Veselina Masleše 118, Novi Sad
021/314-994

• Budo Soft •

uvek prvi u ponudi najnovijeg softvera

PC PROGRAMI I IGRE

- povoljna ponuda disketa 3,5" i 5,25"
- snimanje na diskete i strimer trake
- isporuka softvera na CD-u
- arhiviranje vašeg softvera na CD
- prodaja i ugradnja CD plejera

SVE IGRE SA TOP LISTE

BESPLATAN KATALOG

Novi Sad, Stojana Novakovića 27
(021) 395-154

| | |
|---|----|
| Klik & Play /Win - Logicka | 6 |
| Knights of Xenor + Upgrade - FRP avantura | 9 |
| Legions /Win - Strategija | 5 |
| Lemmings /Win - Logicka | 4 |
| Magic Carpet - Strategija | 13 |
| Prince of Evil - Arkada | 4 |
| Psycho Pinball - Flipper | 5 |
| Pyro Technica - Simulacija | 5 |
| Retribution - Simulacija | 7 |
| Sango Fighter II - Borilacka | 8 |
| Sento - Borilacka | 7 |
| Shadow Force - Avantura | 1 |
| Stalingrad - Strategija | 3 |
| Super Street Fighter II - Borilacka | 3 |
| Super Street Fighter II, Turbo - Borilacka | 8 |
| The Big Red Adventure - Avantura | 12 |
| Tower Assault - Pucacka | 2 |
| Ultisuzk III. - FRP avantura | 6 |
| World Hockey '95 - Sportska | 6 |
| X-Com: Terror from the Deep - Strategija | 4 |
| Adobe Illustrator v.4.03. /Win - Grafika | 9 |
| Adobe Photo Shop v.3.0. /Win - Grafika | 5 |
| Ami Pro v.3.1. /Win - Tekst procesor | 8 |
| Caligari Truespace v.1.03 /Win + Dodaci - Animacija | 11 |
| Desk View /X v.2.0. - Pomocni program | 9 |
| F-Pro v.2.13a. - Virus killer | 1 |
| Font Work v.1.0. - Font editor | 2 |
| Frame Maker v.4.02. /Win - Steno isdavaštvo | 8 |
| Kai's Power Tools /Win - Pomocni program | 3 |
| Lotus 123 v.5.0. /Win - Tabelarne kalkulacije | 7 |
| Lotus Approach v.3.0. - Tabelarne kalkulacije | 6 |
| MIDI Music Pro /Win - MIDI muzički program | 11 |
| MS Visual Basic v.4.0. /Win - Programski jezik | 17 |
| MS Word v.6.1. /Win - Tekst procesor | 9 |
| Midisoft Music Studio v.3.1. /Win - MIDI program | 2 |
| Norton Disk Lock v.3.5. - Pomocni program | 2 |
| P-Cad v.7.0. - Elektronika | 16 |
| Paradox v.5.0. /Win - Baza podataka | 7 |
| Print Shop Deluxe CD /Win - Grafika | 7 |
| RID v.6.31. - Grafika | 12 |
| Superbase '95 v.3.0. /Win - Baza podataka | 4 |
| Turbo C++ v.4.5. /Win - Programski jezik | 17 |
| Visio v.2.0. /Win - Grafika | 12 |

RAČUNICA JE PROSTA:
500 ₯ = 1 Ⓞ = 30 DEM

Za ovu cenu, koja je iznad dnevne rata, možete dobiti već snimljen disk u originalnom pakovanju. Cena je posebno isključivana tako da nema nikakvih skrivanih troškova i poterbe za ikakvim disketom. Za metodu od čistošćenje prakse disk možete provesti odmah bez uobičajenog čekanja da se snimi. Naravno, diskove šaljeno i pozicijom.

Posetite naš štand na Sajmu knjiga
24.-29. 10., hala 2 Beogradskog sajma.

CD PRODUCTION

☎ 011/463-741

Budite logični...

| LG JUNIOR | LG PLUS | LG 100 | LG MULTI MEDIA | LG MULTI MEDIA EXTRA | LG PENTIUM |
|--|---|--|---|---|--|
| 486 DL/40 487 KOPROCESOR RAM 4 Mb FDD 3.5" 1.44 Mb HDD 420 Mb I/O KONTROLER SVGA 512 Kb MONITOR: 14" SVGA MONO MINI TOWER TASTATURA MS SOFTWARE PO IZBORU | 486 DX2/80 VL BUS RAM 4 Mb FDD 3.5" 1.44 Mb HDD 420 Mb I/O KONTROLER SVGA 512 Kb MONITOR: 14" SVGA MONO MINI TOWER TASTATURA MS SOFTWARE PO IZBORU | 486 DX4/100 VL BUS RAM 4 Mb FDD 3.5" 1.44 Mb HDD 420 Mb I/O KONTROLER SVGA 512 Kb MONITOR: 14" SVGA MONO MINI TOWER TASTATURA MS SOFTWARE PO IZBORU | 486 DX4/100 VL BUS RAM 8 Mb FDD 3.5" 1.44 Mb HDD 850 Mb I/O VLB KONTROLER SVGA VLB 1 Mb CD-ROM 2 x SPEED SOUND BLASTER 16 MONITOR: 14" SVGA COLOR MINI TOWER TASTATURA MS SOFTWARE PO IZBORU | 486 DX4/100 PCI BUS RAM 16 Mb FDD 3.5" 1.44 Mb HDD 1.58 Gb FDD KONTROLER SVGA PCI 53 1 Mb CD-ROM 4 x SPEED SB 16 MCD ASP MONITOR 14" SVGA COLOR LR NI MINI TOWER TASTATURA MS SOFTWARE PO IZBORU | PENTIUM /100 RAM 8 Mb FDD 3.5" 1.44 Mb HDD 850 Mb VIDEO KARTA: SVGA 53 PCI 1 Mb MONITOR: 14" SVGA COLOR MINI TOWER TASTATURA MS SOFTWARE PO IZBORU |
| 1199.- | 1359.- | 1379.- | 2329.- | 2999.- | 2599.- |

CENE NA DAN 01.11.1995.

CENE SU U STALNOM PADU, PROVERITE!

SOUND BLASTER 16 MCD

SOUND BLASTER 16 MCD ASP

SOUND BLASTER 16 MCD KOMP.

HDD 420 Mb, 540 Mb, 850 Mb, 1.1 Gb...

FAX / MODEM 14400

GRAFIČKE KARTE CIRRUS, 53, TRIDENT...



2 X SPEED
4 X SPEED

GARANCIJA NA KONFIGURACIJE I KOMPONENTE 12 MESECI



CD RECORDABLE

74 min - 650 MB

snimanje
na
CD-ROM

već od
25.-
sa diskom

Izuzetna ponuda!
SVE ZA
WINDOWS 95
na jednom CD-rom!
Windows USA
Windows Pan European
MS Office 7.0
Corel 6 for W95
Norton Utilities for W95
F Prot for W95
MS Plus Pack

Command and Conquer
Need for Speed
Encarta 96
++...

LOGIC

(011) 620 - 994
VASINA 14, BEOGRAD

RADNIM DANOM
od 9-17 h

SUBOTOM
od 9-13 h

Radno vreme
10.00 - 18.00 h

Beograd, centar
Studentski trg

Telefon-faks
(011) 25.463.25

Pager (Bel Pagette)
2222-302 / #11146

List Computers

PC RAČUNARI

Veliki izbor PC komponentata sa lagera: CDROM uređaji dvostruke i četverostruke (SONY) brzine (od 190.-), LR color 14" monitori (od 440.-), PCI i VLB matične ploče 486 DX4 100/120MHz (od 400.-), PCI i VLB SVGA grafičke karte (od 130.-), RAM memorija 4/8/16Mb (od 205.-), Fax/modem/voice kartice 14400 (od 150.-), Media Magic 16-bit stereo zvučne karte (od 140.-) ... U cenu komponentata je uračunat dolazak i ugradnja kod kupca!

Veliki izbor PC 486 kompletnih sistema u VLB i PCI varijanti (od 1650.-) sa hard diskovima po Vašem izboru (Quantum, Conner, Western Digital). Garancija 1 god i mogućnost dogradnje. Isporučka na teritoriji Beograda je besplatna!

Naručite naš katalog hardvera sa opisima navedenih komponentata i najvišim cenovnikom rada i usluga.

SNIMANJE NA CD

Izbor iz preko 500 naslova: Windows 95 USA/PEE, Corel Draw 6.0, MS Office 95, Norton Utilities 95, MS Works 95, MS Publisher 95, MS Visual Fox 95 ...

Snimamo unapred pripremljene tematske komplete (Igre, DTP animacija, programiranje, itd).

Pravimo komplete po programu i igara po Vašem izboru u instalacionom ili izvršnom obliku na CD disku.

Vršimo arhiviranje Vaših podataka sa hard diskova, CD medija, disketa, strimer traku kao i snimanje muzike na CD disk. Snimljene CD diskove šaljemo i pouzrećem!

DISKETNI PROGRAMI

U Zvezdara Teatru,
Milana Rakića 38 (kod Liona)
svakoga dana od 13.00-19.00

(011) 419-664

Disketni i CD softver po najnižim cenama!

U ponudi je više od 40.000 megabajta
igara i programa - od najstarijih do najnovijih.

NOVO IGRAJTE DISKETNE IGRE SA
CD-ROM DISKA

HOĆETE DA SE IGRATE
ISKLUČIVO SA CD-*a*? ŽELITE DA
OSLOBODITE HD OD IGARA?
OD SADA JE I TO MOGUĆE!

Specijalno za Vas je napravljeno 6 i više CD-*a* sa
igrama koje su uzete iz GAME TOP 50
iz Sveta kompjutera

PROGRAMI I SVE
OSTALO ŠTO JE NA VAŠEM HD
MOŽE DA RADI I NA CD-*u* !!!

Imamo više CD-*a* sa programima za Windows koji se
instaliraju isključivo sa CD-*a*. Time štedite novac,
vreme, 90 % prostora na HD, nema DDI formata,
raspakivanja...

CENA
SAMO

25

Moguća starija pakovanja

Windows '95,
Office '95, Corel 6.0

Prodaja
konfiguracija i hardvera

Snimanje
CD ROM diskova

Naručite telefonom, faxom, poštom: BOBAN SOFT, Vodovodska 42,

TRŽNI CENTAR
MERKATOR
(pored salona Jugodryva)

SNIMANJE NA DISKETE
PC PROGRAMA I IGARA
OTKUP I PRODAJA
PC OPREME
DISKETE

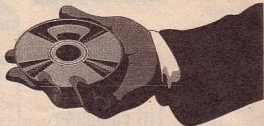
ŠALJEMO NARUĐBINE POŠTOM
TELEFONI:
602-027
671-996

SVAKI DAN OD 11-19 H SEMINDELJE


CD
klub 0,4
0,5

11132 Beograd, tel/fax: 011/515-719, 514-643, (Julijino brdo)

ESPRO



Svetozara Markovića 47/III

 686-989

CD PRODUKCIJA

AUDIO & SOFTWARE

Snimanje na CD ROM
SA CD PLOCOM

25.-

Snimanje
programa i igara
i na diskete



ESPRO MULTIMEDIA KIT
double speed CD-ROM + sound blaster 16

320.-

CD-ROM GOLDSTAR 190.-
CD-ROM SONY 210.-
CD-ROM 4X 330.-
SOUND BLASTER 130.-
CREATIVE LABS 160.-

CD KLUB

- IZNAJMLJIVANJE
- PRODAJA
- PREKO 850 NASLOVA
- NAJPOVOLJNIJI USLOVI

NOVO U ESPRO CD KLUBU
650 MB NAJNOVIJIH
RASPAKOVANIH IGARA

ZA SAMO **25.-**

ESPRO TOP 10 CD

| | | |
|-----|----------------------|-------|
| 1. | ENCARTA '96 | 1CD |
| 2. | COMMAND & CONQUER | 2CD |
| 3. | NEED FOR SPEED | 1CD |
| 4. | COREL PHOTO VOLUME 2 | 200CD |
| 5. | MS WINE GUIDE | 1CD |
| 6. | MECHWARRIOR 2 | 1CD |
| 7. | WEBSTER'S DICTIONARY | 1CD |
| 8. | BOOKSHELF '95 | 1CD |
| 9. | ACROSS THE RHINE | 2CD |
| 10. | FX FIGHTER | 1CD |

SAMO KOD NAS
U ESPRO CD KLUBU
VIRTUAL REALITY KACIGE !!

Iznajmite kod nas:

Corel Photo

400 CD

Najpovoljnije cene konfiguracija!!!

Software Beam

Banovo Brdo, 011/559-649

CD KLUB

CENE SNIMANJA:

| | |
|----------------|---------|
| IGRE | 0,5 din |
| PROGRAMI | 0,7 din |

4 din na NO-NAME
5 din na FUJI



NAŠ SOFTWARE+PRAZAN CD+SNIMANJE

| | |
|-------------------------|------|
| ORIGINALI | 85,- |
| ORIGINALI (na 2 CD-ima) | 65,- |
| PO IZBORU (na 2 CD-ima) | 50,- |
| BACKUP (hard disk) | 35,- |

Cene usluga CD Kluba:

Užicanjenje - 20; Izdavanje diskova 1 dan - 2 din
ČLANOVI KLUBA IMAJU POPUST NA CD SNIMANJA!

Neki od naših

aktuelnih naslova: Command & Conquer (2 CD);
Full Throttle, Last Eden, The Last Dynasty; Bookshelf '95;
Prisoner Of Ice, Hi-Octane; US Navy Fighters, Flight
Unlimited, WINDOWS '95 ...

Preko 10 Gb software-a za izbor



SNIMANJE NA CD-ROM

Software:
Igre, Programi
Hardware:

486DX4-100, 586-90

HD 540, 850 MB, 1.1 GB

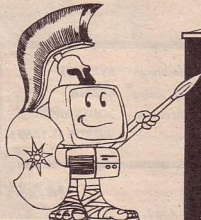
CD-romovi, CD media

Joystici, SB 16 ASP i ostalo

REBEL SOFT

011/622-914

7. Jula 58 (kod Kalemegdana)



 **HELLAS**
Computers

Vojvode Prijezde 9
Tel. (011) 444-86-85

Radno vreme
9-20

SNIMANJE NA CD 25.-
IGRE PO IZBORU
PROGRAMI PO IZBORU
ORIGINALI, KOMPLETI

WINDOWS 95

PAK EUROPEAN EDITION

 ENCARTA 96

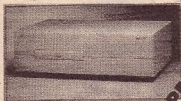
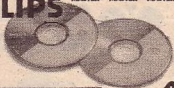


Hellas BBS
Tel. (011)28-31-387
22-17^h



PHILIPS

MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER



**SPECIJALNA PONUDA!
5100 DEM !!!**

CDD52 RECORDER

(second generation)

SCSI kontroler Adaptec

+ kablovi + software

ISPORUKA ODMAH!

GARANCIJA!

CD club MASTER STUDIO

(garantovano najveći izbor naslova u BGD)

CD recording - COMPUTER & AUDIO

Snimanje CD-a od **25 do 40 DEM**
(SA NAŠIM DISKOM)



PERSONAL COMPUTERS

PC Multimedia system 1

485 CD4-100 MHz, 6 MB RAM, HDD 850 Mb EIDE
VLB VGA card, VLB EIDE, COLOR MONITOR 14" LR

Sound Blaster 16 ASX, CD ROM 2x, MINI TOWER, Keyboard, Mouse

+
2 CD diska po vašem izboru

PC Multimedia system 2

PENTIUM 90/100 MHz, 16 MB RAM, HDD 1 GB SCSI

PCI VGA card 2Mb, SCSI PCI, COLOR MONITOR 15" LR NI

Sound Blaster 16 ASX, CD ROM 4x, BIG TOWER, Keyboard, Mouse

+
3 CD diska po vašem izboru

*Profesionalno pre svega
Snimanje na više uređaja
Samo kvalitetni mediji
Društveno povoljne cene*

**KVALITET
BRZINA
POUZDANOST
UVERITE SE SAMI!**

**SOUND CARDS, CD-ROMS 2x & 4x,
COMPONENTS, CD MEDIA ...**

Mi radimo "Brzinom svetlosti"!

Bulevar Lenjina 85, Beograd, Tel.011-142 159 Fax.011-137 857



MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER MASTER

T.M. Centurion I

486 DX/4 - 100 MHz,
PCI Bus ploča,
8 MB RAM-a
PCI Cirrus Logic 5434 (1 MB),
daje 32-bitni TrueColor u WIN95 na
800x600 (sa proširenjem na 2 MB)
850 MB, EIDE HDD, PCI EIDE kontroler,
1.44 MB FDD, tastatura, miš, kolor mon.

2100

doplate:
DX4-120.....+30
15" color.....call

T.M. Centurion II

486 DX/4 - 100 MHz,
PCI Bus ploča,
8 MB RAM-a
PCI Tseng Labs ET4000 W32p (1 MB),
daje 32-bitni TrueColor u WIN95
na 800x600 (sa proširenjem na 2 MB)
1275 MB EIDE HDD, PCI-EIDE kontroler,
1.44 MB FDD, tastatura, miš, kolor mon.

2250

doplate:
DX4-120.....+30
15" color.....call

T.M. Ultimedia

486 DX/4 - 100 MHz, PCI Bus ploča,
16 MB RAM-a
PCI Tseng Labs ET4000 W32p (1 MB),
daje 32-bitni TrueColor u WIN95 na
800x600 (sa proširenjem na 2 MB)
Sony CD-ROM (4sp.) + Media Magic 16
1275 MB EIDE HDD, PCI EIDE kontroler,
1.44 MB FDD, tastatura, miš, kolor mon.

3050

doplate:
DX4-120.....+30
15" color.....call
Zvučnici.....call

Novosti iz T.M. CeDeTEKE (26. X '95.)

425 Phantasmagoria (CD-ova)
426 The Need for Speed
427 Command & Conquer (2CD-a)
428 Home Design
429 The Egyptian Pyramids
430 Wildbeest Migration
431 Complete Basketball (Microsoft)
432 The Psychotron
433 The Indian Monsoon
434 Ultimate Body Blows
435 Mosby's Medical Encyclopedia
436 Astonishing Asia
437 The Orion Conspiracy
438 Descent
439 Terminal Velocity
440 The Blue Whale
441 Blown Away
442 Battle Beast
443 The Great Barrer Reef
444 Star Reach
445 The Great Wall
446 Sim Isle
447 Body Works 4.0
448 Astronomica
449 Journey to the Heart of Japan
450 Vitosio
451 Buried in Time (3CD-a)
452 5 in 1 (3D Home Architect, Print Shop
Deluxe, Window Works, Borland dBase,
Sound Sensation)
453 The Trans Siberian Railway
454 Star Trek Omnipedia (enciklopedija)
456 The Grand Canyon
457 Mayo Clinic The Total Heart
458 Eyewitness-Encyclopedia of Nature
459 Nerves of Steel (Doomlike Game)
460 The Amazon Rainforest
461 Panic in the Park (3 CD-a)
462 Outpost (Sierra)
463 Crusader no Remorse

454 Mount Everest
455 Magic Carpet 2
456 Pitfall/The Mayan Adventure
457 Bureau 13
458 Venice
459 FX Fighter
470 Learn to Speak English (2 CD-a)
471 Chartres Cathedral
472 Microsoft The Ultimate Robot
473 Withoven Cars to Enter
474 ZX-Com Terror from the Deep
475 Wings of Glory
476 The Panama Canal
477 C.E.O.
478 Apache - The Combat Helicopter Simulation
479 Inca Ruins
480 Sim Town
481 The Last Dynasty (2 CD-a, Sierra)
482 Medical Dictionary & Family Health
483 Exploration
484 Angkor Wat
485 Flight Unlimited
486 European Challenge (Kick Off 3)
487 Marco Polo
488 The Empire State Building
489 Power House
490 Lost Treasures of the World
491 PFPX (Fade to Black, Arcade Racing,
Pinball Illusions, Meg Man X)
492 Alien Legacy
493 Heroes of Might and Magic
494 Paparazzi (2 CD-a)
495 New Horizon
496 Johnny Mnemonic (2 CD-a)
497 Space Quest 6 - The Spinal Frontier
498 Caesar II (strategija, Sierra)
499 Family Health Tracker
500 CD ROM Now 19 (demo)

T.M. ASUS P5

586 "PENTIUM"- 120 MHz,
PCI Bus "ASUS" ploča, Triton čipset
16 MB RAM-a, EDC
Diamond Stealth Video, 2 MB
S3 Vision 868 + SB 16 na istoj kartici
1600 MB, EIDE HDD,
PCI EIDE kontroler, 1.44 MB FDD,
tastatura, miš, 1280 non-interlaced
kolor monitor 15", status display

Call

doplate:
P5 133.....call
17" Philips.....call

Ako želite diskove iz naše CeDeTEKE da
iznajmujete i na Novom Beogradu...

Ime i prezime:

Adresa:

Telefon i godina rođenja:

Zaokružite slovo ispred opisa načina rada
koji vam više odgovara:

A Jednokratno učlanjenje od 180 din, radi
svaki dan sem nedelje, 4 d. dnevni najam
(igra sa 4 CD-a je 4*2+2*2 din dnevno)

B Jednokratno učlanjenje od 200 din. + 50

din. mesečno, svakog utorka i petka

možete da iznajmite jedan CD naslov

Potpunjen kupon pošaljite na našu adresu ili

ostavite u knjižari "GALEO", Centar Karington,

Bežanjska kosa, Zivljina Lukka Valjara 50 A

T.M. CeDeTEKA radi svakog ponedeljka i četvrtka od 9 - 16.30 časova

Jednokratno učlanjenje - 200 dinara, mesečna članarina - 50 dinara.

Snimamo kopije diskova iz CeDeTEKE po ceni od 120 dinara (100 din za članove CeDeTEKE)

CD po vašoj meri - programi i igre koje sami birate po ceni od 120 dinara (100 za članove)

Na kompjutere sa 8 MB RAM-a instaliramo:
Windows 3.11, Office 4.3 i Corel Draw 5
Na kompjutere sa 16 MB RAM-a instaliramo:
Windows 95, Office 95 i Corel 6

Osnovna multimedija

Media Magic 16 sound card + Sony 4speed CD ROM drive

Komunikacioni paket

Multimedia voice/fax/modem, 14400/14400,
sa mikrofonom i komunikacionim softverom

Mrežni komplet

Personal NET1: NE2100 + 10 m kabla
Personal NET 2: 2 x NE2100 + 20 m kabla

Kupovinom multimedijске konfiguracije ili
bilo koje druge konfiguracije i osnovnog
multimedijskog kompleta, dobićete besplatno
kopiju jednog diska iz CeDeTEKE ili CD sa
kompilacijom softvera po vašem izboru iz
našeg kataloga.

T.M. Comp

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

direktan: 011/3227-136

fax: 011/3221-433 lok 277,279

Beograd - Majedonska 25/II soba 21

Monolit computers

Software

- Snimanje najnovijih programa 0.6Din po disketi
Snimanje najnovijih igara 0.5Din po disketi
Izrada softvera po porudžbini

Hardware

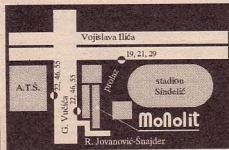
- Prodaja i servis PC konfiguracija i komponenti
Konfigurisanje i održavanje računarskih sistema
Garancija 24 meseca

Design

- Kompjuterski dizajn
- idejna rešenja
- priprema za štampu
- izrada 3D animacija

tel/fax 405 - 033

Radmile Jovanović - Šnajder 10/8
(moguć ulaz i iz Vojislava Ilića)
Radno vreme : 10-19h svaki dan osim nedelje



PC IGRE
SNIMANJE NA CD-ROM-u
PC PROGRAMI
TERAZIJE
SRPSKIH VLADARA 4
3 SPRAT > 0,4 PO DISKETI

SNIMANJE
25dm*
na CD-ROM

CD
CLUB



SNIMAMO NA CD
IGRE po izboru
PROGRAME po izboru
ORIGINALE, COMPLETE

UČLANJENJE
30dm*
u CD CLUB

IGRE IMAJU UPUTSTVO NA SRPSKOM JEZIKU
PROGRAMI SU INSTALACIONI U D.D. FORMATU

25
PLAY MIX 1-14
650MB IGARA
ILI PROGRAMA
SA NAŠIM CD-om
* DINARSKA PROTIVVREDNOST

SP SOFT ☎ **688-250**

RADNIM DANOM : 13 - 20 h SUBOTOM : 11 - 20 h

Uređuje EMIN SMAJIĆ

Knjigovodstvo

Uskoro bi trebalo da postane viasnik 386 DX 40 MHz 4MB RAM, CD ROM, 540MB HD, kolor monitor... Ali pre kupovine isam nekoliko pitanja za vas:

- 1) Na računaru prevesteno želim da se bavim računovodstvom, pa me interesuje da li je ovo dobra konfiguracija za to?
- 2) Ako bih dogradio još 4 MB RAM-a da li bih mogao koristiti WINDOWS 95 i neke igre kao što su NBA 95 Live, NHL i dr.
- 3) Potreban mi je štampač, koji bi mi preporučili i koja je cena?

Goran Simunović
Arije

1. Konfiguracija je sasvim dovoljna za računovodstvo.
2. Windows 95 će raditi na takvoj konfiguraciji, što se igrama tiče navodim minimum je 33MHz, 486DX, 2x CD, a mi ih nismo probali na slabijim mašinama.
3. Preporuča bi bilo neki od modela iz Epsonove LQ serije, za cene ćeš konsultovati oglašava.

Amiga tehnikalje

1. Imam štampač EPSON LX-400 (njime je oštampano ovo pismo) te me zanima da li je u redu to što glava štampača pri malo dužem štampanju (jedna crna strana) postane vrela?
2. Takođe me zanima da li ovaj štampač može da koristi ribon za 24-pince ako je odgovarajućih dimenzija?
3. Da li vredi menjati ovaj štampač za EPSON LX-100?
4. Za dve nedelje treba da dobijem HARD-DISK pa, pošto nemam iskustva sa njim, kako da podelim disk na partije, formatiram ga i slično?
5. Da li bi (i koliko) kupovina VIFERA 030/28 4MB bez procesora ili makar 4MB FAST RAM-a uticala na DOOM-otlike igre (boom, fears) tako da animacija bude glaska sa najvećim rezorom.
6. Pošto me (kao i sve amigiste) nervira trenutna situacija sa tekstovima, zanima me da li biste prihvatili ako pošaljem opis neke igrice, ozbiljnog ili utility programa za Amiga?

Toliko od mene i nadam se da će na moje pismo biti odgovoreno (za svaki slučaj sam snimio tekst pa ga, ako ništa drugo, lako mogu poslati opet).

Zoran Menojlović
Novi Sad

1. Da uredu je da se glava greje čak to na njoj i piše, pa je nemoj davati.

2. Ne holiho je nama poznato a i zašto bi?

3. Ne.

4. Sve je izuzetno jednostavno, koristiš HD TOOL i slediš uputstvo iz njega, samo nemoj brzati. Ako ipak ne budeš išlo možeš nam se javiti na dežurni telefon, lakše će ići glasom.

5. Uticala bi u svakom slučaju ali holiho bi, to primetno bilo nismo probali.

6. Vrlo rado ćemo pogledati tvoje tekstove, kao i svih ostalih zainteresovanih za saradnju, dovoljno je da ih pošalješ na adresu redakcije.

Nadežda i Amiga

Pre godinu dana dobila sam Amigu 500. Najviše sam radila i pisala u programu Page Stream. Javio mi se jedan problem kod štampanja dokumenata. Pošto ja nemam štampač, a moja najbolja drugarica ima PC sa laserskim štampačem mislili smo da kod nje možemo da oštampamo tekst sa Page Stream-a. Da li treba da nabavimo za PC 486 DX neki emulator koji emulira rad Amiga 500 na PC-ju? Ako je potrebno još nešto molim vas napisati mi.

Unapred zahvalna.

Nadežda

Nadežda, nema problema sa jednodnevno može rešiti. Kao prvo treba da znaš oznaku laserskog štampača tvoje drugarice. Zatim da u Page Stream učiniš svoj rad, podesiš štampač prema štampaču tvoje drugarice (odabereš ime te liste), i da na kraju odabereš opciju PRINT to FILE. Nakon ovoga program će oštampati tvoj rad u fajl (tražiće ti da mu kažeš gde). Kada sve ovo završiš na disketu u PC formatu snimi print fajl, disketu odneseš kod drugarice i ubaciš u PC a zatim odmah COPY to Ajfile.pri ipx

(A: je ime uređaja u koji je disketa ubačena, LPTX je ime porta na kome je priključen štampač, FILE.pri je tvoj fajl)

Međutim ako ti sve ovo ipak ne pade za rukom, najjednostavnije će biti da odneseš Amigu kod drugarice priključiš njen štampač i oštampaj šta ti treba (Bilo koji PC štampač radi i na Amigi).

VGA na EGA

Posedujem 486-cu na 50 MHz sa Tridend VGA karticom, i da nevolja bude vada (nemam monitor za PC-a) imam Amigin EGA monitor. Pa me interesuje, da li moj mezmizam i kako može da radi sa ovim monitorom?

Da li postoji neko hardversko ili softversko rešenje? U nadi da ćete pročitati ovo pismo unapred zahvalan

Zoran

Zorane, pismo si mo pročitali, ali ... Tvoj Tridend ne možeš priključiti na Amigin monitor. Postoje VGA kartice koje imaju i tu opciju ali nismo sigurni da bi ti to bilo zanimljivo. Nijednostavnije hardversko rešenje bi bila zamena Amiginog monitora za VGA monitor uz doplatu.

2x ili 4x

1. Da li se isplati kupovati četvorobrzinski CD-ROM, ili mi predlažete da se zadovoljim 2X speed?
2. Da li vredi kupovati Sound Blaster 16 uz CD-ROM?
3. Pretražio sam „ceo“ program AntiPro (pomoću koga pišem ovo pismo) i nisam uspeo da nađem Yu-slova. Pitanje se nameće samo: da li da tražim dalje (i gde se ona nalaze), ili da nabavim Word Perfect?

Vlada
Pancero

1. Kupovina četvorobrzinskog CD-a je isplativa ali je cena dvostruki povoljnija. Ako nemaš nameru da u skorije vreme menjaš komponente koje bi sada nabavio onda svakako uzmi četvorobrzinski CD jer „u jednu vreme ide“ ...
2. Kupovina CD ROM uređaja i zvanične kartice dokaže tvojoj mašini epitet MULTIMEDIA. I jedna i druga hardverska nadogradnja za sebe je vredna ali tek u kompletu daju pravi efekat. Stoga ti preporučujemo i kupovinu zvanične kartice. Ali imamo i jednu malu sugestiju. Nemoj kupovati original SB16 jer veliki broj primeraka koji se mogu kod nas kupiti ne vade kako treba, dok recimo duplo jeftiniji MediaMagic koji isto ima i integrirane kontroline za sve tipove CD ROMova i dodatni IDE konektor za ATAPI CD-ROMove, radi besprekorno. Razmisli o njemu kao eventualnoj audio soluciji.

Majstore jel može jedan CD

Ja sam vlasnik PC 486 na 33MHz sa 4 MB RAMa. Da li sam u mogućnosti da nabavim CD (i koji) ili bih trebao da ga dogradim sa još nekoliko MB RAMa?

Miloš
Subotica

Miloše, na tvoju konfiguraciju bez problema možeš dodati CD ROM. I sve će funkcionisati i bez dodatnih 4MB, ali ako bi ih dodao - u

Svet kompjutera
(I/O PORT)
Makedonska 31
11000 Beograd

*budućnosti sveukupni rad na računaru bio bi
ti mnogo korisniji.*

Kako da se opredelim?

1. Imam sve moguće komponente za PC:
486DX4 100MHz, CD-ROM Sony CDU55e, disk Quantum 750mb, Svga karticu Cirrus Logic i još mnogo toga a da ne-
verujete postalo je još mesta da ugradim još
bilo šta. Disk kontroler nemojte više da prihva-
tite komponenti (čak imam i štampač) Pomognite
mi da se opredelim u profesiji. Ja uglavnom ra-
dim nesto u korelu i stalno kazem caletu da mi
treba jača mašina pa mi on kupi ali sada ne-
znam šta da radim s njim!
Molim vas pomozite mi da se opredelim?
2. Gde mogu da iznajmim CD po najpovoljnijim
uslovima!

Marko Petrović
Beograd

*1. Ako ti sve te komponente služe da gledaš no-
ve programe, da probaš šta sve mogu da ura-
de. Da vidiš koji je bolji, itd. Idealno bi bilo da
pokušaš da prenesiš svojta saznanja drugima
putem članka u časopisima, brošurama i
knjigama. Ako te iskjučivo interesuje Corel
Draw onda bi trebalo da probaš još par DTP or-
ijentisanih programa i da se baciš na kreiranje
logotipa, oglasa, nalepnica knjiga itd. Ovo su
naravno samo mogući izbori ali krajnja odlu-
ka je samo svojta i ne tražiš da ti je neko drugi
servira jer ti najbolje znaš šta hoćeš i šta ti naj-
više leži.*

*2. CD možeš iznajmiti u naelek od CD teba koje
postoje u gradu, a pošto I/O port nije reklamni
prostor nemoćemo ti izdvojiti ni jednu pose-
bno. Jer i kada bi rekli koja je najbolja mogli bi
to shvatiti kao reklamu a ne kao objektivno mi-
šljenje Cest La Vie.*

DEŽURNI TELEFON

**SREDOM,
od 11 do 15 sati.**

Kraj telefona:

011/322 05 52

(direktan) i

011/322 41 91

lokal 369

dežuraju naši

stručni saradnici.

Pitanje možete

ostaviti

i na BBS-u Politika

Najzanimljivija pitanja o Amigi

Kakva je razlika između 68020 i 68EC020, 68030 i 68EC030, 68040 i 68LC040?

Zbog nešto manje cene EC verzija u odnosu na „originalne“ Komodor se odlučio da u A1200 ugradi 68EC020, a u A4000/030 68EC030. 68EC020 se od 68020 razlikuje po uzoj adresnoj magistrali koja nema 32 bita, već 24 bita. Ova dva procesora nisu ni fizički isti, ta-
ko da ne možete da zamenite u vašoj A1200 68EC020 sa 68020, bez dodavanja akcelerator-
ske kartice.

68EC030 za razliku od 68030 nema MMU (Memory Mangement Unit). Bez MMU ne možete da
starijete neke programe kao što je Gigamem (program koji podržava virtuelnu memoriju) ili
Unix za Amigu. 68EC030 možete da zamenite u vašim Amigama sa 68030, ako su predvide-
ni da rade na istim frekvencijama i ako su fizički isti pošto se javljaju u dve varijante (Pin
Grid Array) i kao PLOC (Plastic Leaded Chip Carrier).

68LC040 nema u sebi FPU (Floating Point Unit) za razliku od 68040.

Šta je to matematički koprocesor (FPU)?

Prve serije 680x0 procesora (do 68030) mogli su da rade samo sa celim brojevima. Operacije sa pokretnim zarezom su softverski emulirane. Zbog softvera koji je kori-
stio intezivno operacije sa pokretnim zarezom javila se potreba da se one hardverski
realizuju tako da možemo da kažemo da je FPU čip ili deo čipa u kome su hardverski realizo-
vane operacije sa pokretnim zarezom. Motorola je prvo napravila 68881, zatim 68882 (koji je
1,5 puta brži od prethodnika) koje ste mogli da dodate vašim 68000, 68020 i 68030 mikro-
procesorima ukoliko ste koristili softver koji je intezivno koristio operacije sa pokretnim za-
rezom. Sa pojavom 68040 FPU postaje sastavni deo mikroprocesora. Programi koji intezivno ko-
riste matematičke operacije (programi za animaciju, obradu slika, DTP, matematički softver,
CAD itd.) često se isporučuju u verziji koja je optimizovana za sistem sa matematičkim kopro-
cesorom koja može da bude i do 50 puta brža od obične verzije.

Kako mogu da dodam memoriju A1200 i da li mogu da kori- stim 72-pinske SIMM-ove za PC?

Memorija može da se doda dodavanjem memorijskih kartica ili akceleratorskih kartica
koj imaju na sebi ugrađenu memoriju ili mesto predviđeno za njeno dodavanje. Moguće je
dodati memoriju i preko PCMCIA slota što dovodi do uspešnja računara (kod A600 modela
ovakvo proširenje ne dovodi do uspešnja). Memorijske i akceleratorne kartice imaju podno-
žnja za SIMM module čijim dodavanjem proširujemo memoriju Amige. Neke kartice poznatog
proizvođača hardvera i softvera za Amigu, GVP, koriste nestandardne SIMM module koji se
teško nalaze i nešo su skuplji od običnih. 72-pinski SIMM-ovi se javljaju kao 36-bitni i 32-
bitni. PC računari koriste 36-bitne gde se 4 poslednja bita koriste za dodatnu kontrolu memori-
je. Amiga kao i Macintosh koristi 32-bitne SIMM-ove, ali može vez problema da koristi 36-
bitne PC SIMM-ove pošto Amiga dodatna 4 bita jednostavno ignoriše.

Koje SIMM-ove treba da nabavim od 60ns, 70ns ili 80ns?

Za A1200 sa memorijskom karticom 80ns SIMM-ovi su dovoljno brzi. Za akcelerator-
ske kartice treba pogledati u uputstvo , ali obično važi pravilo da za kartice sa velikim
taktom trebaju memorije sa kraćim vremenom pristupa. Neke od njih predviđaju i po-
došavanje putem džampera tako da ako traže memoriju od 70ns mogu da koriste i onu od 80ns
prebacivanjem džampera, ali radeći nešto manjom brzinom.

Zašto se pojavljuje ekran „insert floppy“ na A1200 kada se ona prvi put uključuje i ako sistem sadrži hard disk?

Nejki hard diskovi ne postizu dovoljno brzu radnu brzinu tako da oni još nisu spremni
za rad kada se Amiga uključuje. Rešenje za ovo je da se Amiga po prvom uključivanju resetuje
ili da se nabavi disk koji brže postiže radnu brzinu.

Da li je teško instalirati hard disk u A1200?

Potrebna vam je 2.5 inčni hard disk koji u PC svetu obično koriste NOTEBOOK kompu-
tteri, 44-pinski ribbon kabl koji služi za povezivanje hard diska sa A1200 i Komodorov
„Install“ disk. Povezivanje hard diska sa kompjuterom i stavljanje unutar A1200 ni-
je teško, ali ako niste sigurni u sebe bolje je to poveriti stručnom licu. Sledeća procedura ko-
ja vam ostaje je da korićenjem softvera sa „Install“ diskete instalirate hard disk, podelite ga
na particije i instalirate vaš sistemski softver.

Da li mogu da se koriste EIDE, FAST ATA i diskovi kapaciteta preko 500MB?

Možete da koristite IDE, EIDE ili FAST ATA hard diskove kapaciteta do 2GB bez ik-
akvih problema?

M. B.

Ubrzanje - ludom radovanje

Ovog meseca korisnici BBS-a imali su razloga da budu zadovoljni - ponovo smo uveli fajlove, značajno ubrali BBS i ukinuli „omraženo“ OLR vreme

Iako živimo u godini telekomunikacija, ekonomske prilike nam nisu dozvolile da ubrzamo krajnje spor računar na kome je do nedavno radio BBS Politika. Na svu sreću (i našu i korisničku), dobili smo sponzora - firmu „Laser Computers“. Na novoj matičnoj ploči koja nam je podarila ova firma BBS je postao doslovno duplo brži! Posebno je ubrzan pristup disku, što se lepo vidi kod operacija koje to intenzivno koriste, kao što su pakovanje pošte ili pretraživanje baze poruka.

Naš BBS je dobio i dragog, „softverskog“ sponzora - „Diler Soft“, zahvaljujući kome smo oporavili dobar deo softvera nepodnog za rad BBS-a posle avgustovske havarije.

Fajl meni smo ponovo aktivirali, ali smo, u skladu sa novom politikom BBS-a, smanjili broj direktorijuma na minimum i stavili samo infor-

mativne fajlove. Zahvaljujući kolegi Damiru Čolaku dobili smo i novu verziju programa DCVone u kojoj su ispravljani vrlo neprijatni bagovi prethodne verzije zbog kojih je ceo BBS nekoliko puta „zaglavio“. Slični problemi se više ne manifestuju, a nadajmo se da neće ni ubuduće.

Meni „Svet komputera“ opet sadrži aktuelan sadržaj novog broja, a naš kolega Alexander Swanwick ponovo nam je podario program za pretraživanje indeksa igara, koji takođe primetno brže radi na novoj matičnoj ploči.

Nažalost, konkurs za novi izgled BBS-a koji smo raspisali još nije urodio plodom. Da li naši korisnici nemaju mašte ili nemaju vremena, pitanje je na koje ne znamo odgovor. Naravno, konkurs je i dalje otvoren, a mi se nadamo da će se javiti neki potencijalni ANSI umetnik.

Slobodan POPOVIĆ

Novosti na SETNetu

• Nova konferencija NET.AMIGA.HARD namenjena je za hardverske savete vezane za Amigu.

• SETNet je dobio prvog člana iz Slovenije - ljubljanski Gambir BBS (38:143/143). U trenutku kad ovo čitate, razmera pošte trebalo bi već da funkcioniše.

BBS Politika
32-29-148
non stop!
Over the World
SETNet 38:103/133
ProNet 58:301/304



SAMPRO

386DX 40 - 1190
486DX4 100 - 1690
PENTIUM 90 - 2690
CD ROM Sanyo 2x - 190
CD ROM Panasonic 4x - 320
EPSON LX300 - 360
EPSON LQ1070 - 1050

HP 4L - 1330
HP 5P - 2150

4Mb RAM, 540Mb HD,
Mono SVGA 14", 3,5" FD
586 486 386

4Mb RAM, 850Mb HD,
Color SVGA 14", 3,5" FD,
VLB IDE, VLB SVGA 1Mb

8Mb RAM, 850Mb HD,
Color SVGA 14", 3,5" FD,
PCI SVGA 1Mb

11080 ZEMUN, NJEGOŠEVA 19
TEL. 011 101-203, 101-796

ТОНЕРСКА ЈЕСЕН

HEWLETT PACKARD ORIGINALNE KASETE

КОМПАТИБИЛНЕ ТОНЕР КАСЕТЕ ЗА
HP ЛАСЕРСКЕ ШТАМПАЧЕ И
CANON МИНИ ФОТОКОПИР АПАРАТЕ PC И FC СЕРИЈЕ

ИНДУСТРИЈСКИ РЕЦИКЛИРАНЕ
ТОНЕР КАСЕТЕ ЗА СВЕ ТИПОВЕ
HP ЛАСЕРСКИХ ШТАМПАЧА И
CANON МИНИ ФОТОКОПИР АПАРАТЕ

УВОЗНИ ФРАНЦУСКИ **SMITON** ПЛУС ПАПИР
ЗА ПРИПРЕМУ ЗА ШТАМПУ

ПРЕВЕНТИВНИ И КОРЕКТИВНИ СЕРВИС
ЛАСЕРСКИХ ШТАМПАЧА



**ПЕРИ.
ХАРД**
ИНЖЕЊЕРИНГ

НАЈБОЉИ ПРИСТАВА ЗА РАДНИХ ШТАМПАЧА
Ивана Милутиновића 24, Београд
011/436-019, 432-319, 432-383, факс 435-513

Svet IGARA

U OVOM BROJU:

☺ ŠTA DALJE? 62.

Jedna starija igra, Exodus 3010, od sada se lakše igra uz malo varanja.

☺ TOP LISTE 64.

Oko drugog nastavka Mortal Kombata podigla se velika prašina. Već nekoliko meseci stiče enoman broj glasova za ovu igru. Ako se nastavi tim tempom, lako se može desiti da to postane igra godine. Ali pojava trećeg nastavka pretila da ugrozi tu poziciju.



Mortal Kombat 3

☺ OPISI:

Across The Rhine
Alien Breed 3D
Command & Conquer
Dungeon Master 2
Fears
Magic Carpet 2
Mortal Kombat 3
Mr Tomato
Patrician
Pinball Illusions
Primal Rage
Steel Panthers
The Last Dynasty
The Need For Speed
Turbo Trax
Witchaven

IGRA
MESECA



☺ PLAY IT AGAIN, C64 65.

Uticaj Toma Kruza i Samante Foks na igre za Commodore bio je nekada veoma velik.

☺ TEST JOY 78.

Testirali smo TrackStick, trekball-palicu i PC Gamegun, pištolj za pucačine.

☺ BIĆE, BIĆE 79.

Novih informacija o Amiginim igrama nema, ali je mnogo vesti o PC-u.

☺ BONUS LEVEL 81.

Leminzi u službi politike, Mapeti na CD-u, 3D zvuk, edukativni Doom, igre za tinejdžerke...

☺ AKTUELNOSTI 82.

U pripremi je nova svemirska opera iz "Origina" The Darkening sa velikim glumačkim imenima.



Pucačke igre



Platformerske igre



Logičke igre



Sportske i društvene igre



Fudbalske simulacije



Simulacije flipeya



Borilačke igre



Strateške igre



Istraživačke igre



Auto-moto simulacije



Simulacije vožnje



Upravljačke simulacije



Avanture



Aikadne avanture



FRP avanture

Sve podatke za igrometar daju autori tekstova. Verzije za razne kompjutere mogu se razlikovati po načinu igranja, komandama sa tastature, memorijskim zahtevima i drugim faktorima. Zato simboli kompjutera označavaju opisane verzije, koju je igrao autor teksta. To, naravno, ne znači da opisane igre postoji samo za taj kompjuter, mada ima i takvih slučajeva. U hastičrom stanju našeg tržišta teško je prikupiti pouzdane informacije o raspoloživim verzijama igre, ali kad ih imamo, ispisane su ispod igrometra.

Crtez diskete predstavlja broj i format floppykompakt diskova potrebnih disjeta za ispunu igru. Za Commodore 64 to je broj disjetnih strana, za Amigu i Atari broj disjeta, a za PC broj disjeta kompresovane igre ili CD-ROM izdanje. Končna ocena igre nije prosek ocenjenih kategorija, već nezavisni podatak na skali od 1-100(%). Ostale ocenjene kategorije uslovene su performansama kompjutera:

- grafika: dopadljivost ekrana, uspešnost animacije, dizajn cele igre;
- zvuk: muzika (melodija, aranžman) i zvučni efekti (količina, kvaliteta);
- igranje: funkcionalnost upravljačkog interfejsa između igrača i igre, izvođenje, uživanje u igranju;
- specijalne kategorije:
 - atmosfera - akcija, brzina igranja, pokretljivost, kategorija specifična za akcijske igre (pucačke, platformske, lavirinske, istraživačke, borilačke, sportske, fudbalske, auto-moto i simulacije flipeya);
 - scenario - zaplet avantura, erkadnih avantura i FRP avantura, primaran za kvalitet igre;
 - realnost - uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života u simulacijama vožnje, upravljačkim simulacijama i istorijskim strategijama.

ŠTA DALJE?

Priprema SLOBODAN MACEDONIC



☐ **Frontier * ST *** Na planetama nije moguće izlaziti iz broda. Gradovi i orbitalne stanice se ne mogu uništavati sa Large Plasma Acceleratorom.

☐ **Codename: Iceman *** Koji postupak treba primeniti prilikom davanja prve pomoći devojki na plaži?

Shadow Master

☐ **Little Big Adventure * PC *** Kako se prelazi drugo ostrvo?

Pivo idi do završava i kroz jarak se prihradi čitlji u kojoj se nalazi zec. Od njega ćeš dobiti crvenu karticu. Idi u biblioteku, nadi posetioca koji pije vodu i pričaj sa njim. Na ulici ćeš sresti dva zeca koji razgovaraju. Pridi im i oni će zatražiti da im dokažeš da si „gibihov“. Zato u blizini uništi jednog klova. Pošto se zečevi uveri u tvoj patriotizam, pokazao ti put do majstora koji izraduje klučeve. Od njega ćeš dobiti kluč koji otvara kapiju u blizini njegove kuće. U prodavnici kupi benzin, a zatim razgovaraj sa zečicom. Ona će odvrati pažnju strážaru i moći ćeš da prođeš dalje. Uđi u kuću i stanar će ti reći za čoveka koji će ti omogućiti beg sa ostrva. Pronađi lokacija na kojoj vojnički obavija svoje potrebe. Eliminiraj ga, uđi u njegovo vozilo i idi do centrale vodovoda. U sabirnišć sipaj sirup koji si uzeo na Citadel Islandu. Vrat se u biblioteku i posetićac koji pije vodu će ti pokazati dragocene podatke (saznaćeš za hrana u pustinj). Idi u vojnički kamp i uđi u vozilo. Pokušaj ćeš se na drugom pristaništu. Razgovaraj sa zecom i on će te odvesti do pustinje. To bi uglavnom bilo sve, ali vodi računa da ćeš se na Princip Island morati vratiti bar još dva puta u toku igre (treba da kupiš čamac i da ukradeš mać i pištolj).

☐ **Kick Off 3 *** Da li postoji način da se promene imena igrača i timova?

Marko Cerak

☐ **Transport Tycoon * PC *** Gde treba iz banke transponovati Bags Of Valuables? Odakle treba prevoziti Valuables u banku?

Metallica Boy

☐ **Kyro Quest * A *** Šifre za nivoe: VKLE (Level 01 - 03), JIK (Level 04 - 06), TRQD (Level 07 - 09), YAFS (Level 10 - 13), RTMI (Level 14 - 17), DDXG (Level 18 - 21). Kako se prelazi 22. nivo, odnosno kako doći do drugog detakta koga treba osloboditi?

☐ **Legacy of Sorasti * PC *** Kako se prelazi mislija The Temple Of Oblivion?

Soba

☐ **Pizza Tycoon * PC *** Kako kupiti oružje, a da te prodavac ne prijavi policiji? Kako obaviti zadatke koji zada banda, tj. kako se ulazi u banke, prodavnice, barove? Kada i na koji način se može otvoriti picerija u drugom gradu (u pitanju je „Quick Start“)? Kada se ne napravi dobra pica, kojoj je već dato ime, pojavljuje se čovek i pominje knjigu: „The Great Pizza Tycoon Cook Book“. Gde se nalazi ta knjiga?

Gloria

☐ **King's Quest 5 * PC *** U opisu iz SK 4:92 stoji da je u pustinji potrebno naći logor razbojnika i stanu čipetu. Kako se pronalazi logor? Da li je potrebna posuda za vodu dok se hoda pustinjom?

King Graham

Pomenuti opis je tačan. Nije potrebna niteka posuda za vodu, jer su oaze u pustinj tako raspoređene da, ako se pravilno krećeš, uvek naiđeš na vodu u kojoj Grijem može utoliti žeđ. Tačan položaj logora ti ne možemo dati zbog toga što je pustinja veoma velika, ali orijentaciono, logor se nalazi jugozapadno od ravnice u steni u kojoj razbojnici izrve svoj plen. Čipetu ćeš naći nekoliko ekrana pored logora. Najbolje je da uzmeš hartiju na kvadratiće i da crtaš mapu. Oaze treba da ti budu pokazatelji pravca kretanja.

☐ **Day Of The Tentacle * PC *** Kako se uzima džemper na kome leži veliki čovek? Kako uzeti dokumenta iz sefa?

boji

Idi u prostoriju u kojoj sedi Nurse Edna, vrati ti i stavi kasetu u video-ričorder. Sidi u podrum i videćeš da Dr Fred pije kafu. Sipaj kafu sa slovom D u njegovu šoljicu i doktor će početi da otvara sef. Vrat se do video-ričordera, pogledaj ga i stariji snimanje. Premaži traku na početak, pritisni taster EP i ponovo pusti traku. Dobići kombinaciju koja otvara sef. Da bi veliki čovek pao sa kreveta, moraš u Coin Slot u njegovoj sobi ubaciti dva novčića. Jedan će stati u poluvarenom telefonu, a drugi u zvačaku gumi koja je zalepljena na pod. Nju ćeš skinuti sa poda pomoću špike koju ćeš ti dati tip koji obija kola ispred kuće. Odgovore na ostala pitanja naći ćeš u SK 10:93. Tu je objavljeno rešenje igre.

☐ **Aladdin * PC *** Pomoću papira sa natpisom WISH kada izgubiš sve živote dobijaš

☐ **Exodus 3010 * A *** Način za varanje statusa. U skladu monitoru se na adresu \$70000 - \$709FF učitaju sedmi, osmi, deveti, deseti i jedanaesti blok statuse diskete. Sa- da možeš menjati ono što želiš po sledećoj tabeli.

| Code | Name | Address | Produce |
|------|----------------------|---------|---------|
| 00 | Silver | 7004EAF | % |
| 01 | ton | 700D607 | % |
| 02 | Lead | 700FEAF | % |
| 03 | Gold | 7012E27 | % |
| 04 | Steel | 7014EAF | % |
| 05 | Copper | 7017677 | % |
| 06 | Dynalite | 7019EAF | % |
| 07 | Uranium | 701C6C7 | % |
| 08 | Rubium | 701EEAF | % |
| 09 | Saphire | 7021677 | % |
| 0A | Ruby | 7023E3F | % |
| 0B | Diamond | 7026667 | % |
| 0C | MM Crystal | 7028E6F | % |
| 0D | Garnit | 7029E87 | % |
| 0E | Carbon | 702DECF | % |
| 0F | Sensor | 7030607 | 050E |
| 10 | Battery | 7032E7F | % |
| 11 | Oil | 7035657 | % |
| 12 | Camouflage mechanism | 7037E7F | 147675 |
| 13 | Reibolic anthra | 703A6A7 | 0A05CF |
| 14 | Energy Changer | 703CECF | 0A0507 |
| 15 | Frequency Changer | 703F6F7 | 0A050C |
| 16 | Anti-missile | 7041E1F | % |
| 17 | Synthes | 7044647 | % |
| 18 | Cyctic alloy | 7046E6F | 0A0B |
| 19 | Robot | 7049697 | 0A0B0F |
| 1A | Standard missile | 704BE6F | 5906 |
| 1B | Megablast missile | 704E6E7 | 1A06 |
| 1C | Triple missile | 7050E07 | 1A73 |
| 1D | K2 250 missile | 7053E37 | 1A30 |
| 1E | Protection shield | 7055E5F | 0174 |
| 1F | Super protect shield | 7058E87 | 1E0B |
| 20 | Mega protect shield | 705AEAF | 1E15 |
| 21 | Grey laser | 705CECF | 1074 |
| 22 | Red laser | 705E6E7 | 210A |
| 23 | Blue laser | 7058E87 | 2915 |
| 24 | Escape capsule | 7064EAF | 0E2D0F |
| 25 | Jamming station | 7067677 | 1513 |
| 26 | Drone | 7069E9F | 28210F |
| 27 | Super drone | 706CECF | 2E30 |



mogućnost da dalje nastaviš igru od tog nivoa.

☐ **Prince of Persia 2 *** Kada se pojaviti u sobi sa likovima iz igre u koju te je poslao Džafar, sidi jedan ekran ispod i uđi ćeš u prostoriju sa neprijateljima i ogromnim paukom. Tu skupa žive i vrati se nazad. Treći napred do sobe sa tvojim kopijama i sve ih uništi. Pomeraj svoj lik levom desno u mestu i postać će plavi plamen. Mi jedan ekran gore, a zatim ekran desno. Iznad te će se pojaviti Džafar. Pažljivo se popni do njega i

ŠTA DALJE?

| | | | |
|----|------------------------|---------|----------|
| 28 | Blue shirt fighter | 706EEF | 04/20/9E |
| 29 | Red snow fighter | 7071417 | 98/18/5F |
| 9A | Black chromium fighter | 7073E3F | 93/0E/19 |
| 9B | Alkal alloy | 7076667 | 01/05 |
| 9C | Silicon | 7078E6F | % |
| 9D | Computer | 7079687 | 17/2C |
| 9E | Impulse system | 707DECF | 07/11/05 |
| 9F | Reactor | 7080607 | 09/08 |
| 30 | Guiding system | 7088E5F | 92/0F/09 |
| 31 | Stun mechanism | 708E54F | 19/03/14 |
| 32 | Mine | 7087E7F | 02/06 |
| 33 | Scroll 1 | 708A6A7 | 17/54/3A |
| 34 | Unknown material | 708CECF | % |
| 35 | Water pistol | 708E6F7 | 17/24 |
| 36 | Papeweight | 7091E7F | 01/05/04 |
| 37 | Penguins | 7094647 | 34/17/0E |
| 38 | Easter eggs | 7096E6F | 17/33/34 |
| 39 | Bottle of air | 7099607 | 39/99/39 |
| 3A | A | 709BE8F | % |
| 3B | Scroll 2 | 709E6E7 | 17/54/3A |

Da bi u laboratoriji i fabrici imao sve neophodne ikone materijala i proizvoda moraš učitati 32. i 33. blok statusne diskete na adrese \$70000 - \$703FF. Unesi sledeće:

\$70140: 0086 003C 0089 0099 009A 0021 001E 001A
 \$70150: 0086 003E 008D 0014 000F 008E 006F 0098
 \$70160: 0018 0039 0012 0013 0015 0019 0018 001C
 \$70170: 0010 001F 0090 0092 0093 0094 0025 0027
 \$70180: 0030 0031 0033 0035 0036 0037 0038 003B

\$7018C: 0001 0004
 \$7019C: 0005 000B 0003 0008 000A 008C 000E 0011
 \$701D0: 0017 0007 0008 0016 000B 0010 000F 0012
 \$701E0: 0028 0018 0030 0014 0015 009E 009F 0039
 \$701F0: 0028 0029 002A 0021 001E 001A 0026 0032
 \$70200: 0000 0002 0009 000C 0013 0019 0018 001C
 \$70210: 001D 001F 0090 0092 0093 0094 0025 0027
 \$70220: 0030 0031 0033 0034 0035 0036 0037 0038
 \$70230: 003A 003B

Ovim je uneto sledeće:

\$70141 - Broj ikona u fabrici
 \$70143 - Broj ikona u laboratoriji
 \$70145 - \$7018F - Kodovi ikona u fabrici
 \$7018D - \$7023F - Kodovi ikona u laboratoriji

Potrebno je snimiti izmene i pritom ne menjati čeksum.

Mirko Čankov

gadžaj ga čim bude potražio (moraš biti brz). Dodatna pomoć: pre startovanja igre upiši PRINCE MAKINT. Sa "Shift-T" ćeš dobiti energiju, sa "Alt-N" prelaziti nivoe, sa "R" oživljavati, a sa "K" ubijati neprijatelje.

☐ **Mortal Kombat 2** * Shang Tsung se može pretvoriti u Kintara na sledeći način: 2 x nazad, 2 x napred, gore, dole i istovremeno pritisak na ostalih pet tastera (ruka gore, ruka dole, noga gore, noga dole, blok). U tom slučaju

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 Igrara" 7, 8, 10 i 13 kako se ne bi ponavljala jedna ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na pojedini listove koverti napišu svoje ime. Neprikladno je pravila povlačiti neobjavljivanje pisma. Hvala.

njegovi udarci glase: **Fireball**: 2 x nazad, 2 x napred, gore, dole, ruka gore; **Stomp**: 2 x dole, 2 x gore, nazad, napred, noga gore. Da bi došao do bilo kog skriveneo lika moraš igrati na Medium nivou. Sa Jadeom ćeš se boriti ako prethodnog protivnika pobediš tako što ćeš ga udarati samo nogom dole (uglavnom koristi košenje). Smoke se pojavljuje u sceni "Living Forest" i da bi se sa njim borio moraš prisustviti "Start" kada se on pojavi iza stabla. Da bi sreo Shirastru moraš se boriti u sceni "Fit II", pobediti protivnika u obde runde a da te pri tom ne udari. Ne smeš da koristiš blok, a na kraju moraš i da "odrađiš" fatalni udarac. Ako ga pobediš, dobijaš novi udarac. **Flamebolt**: napred, napred, ruka gore + ruka dole. **Shokaku Laoa** ćeš sresti ako igraš u sceni "Portal Stage". Moraš pobediti neprijatelja (ne sme da te udari), ne smeš koristiti blok, moraš uraditi fatalni udarac i to u centru portala.

Pera Katastrofa

☐ **Roger Rabbit** * PC * Kako se prelazi treći nivo (scena u kupatilu)?

Ivan

☐ **Smoozy** * C64 * Jabuka sa drveta se skida pomoću čigle. U paketu se nalazi bista. Paket otvaraš pomoću makazica koje dobijaš od Peti. Prerodno je moraš probuditi pištaljkom koju će ti dati učiteljica kada joj odneseš jabuku.

☐ **Dragon's Of The Flame** * Kako ući u zamak i čemu služe predmeti?

☐ **Times Of Lore** * Gde se upotrebljavaju sledeći predmeti: Chime, Scroll i Note?

☐ **Hulk** * Šta treba uraditi kada se ustane sa stolice?

Oru

☐ **Mortal Kombat 2** * PC * Kako se aktivira Cheat Mode (ako postoji)?

☐ **Reunion** * Na koji način se stupa u savez sa Mogulima?

☐ **Malcolm's Revenge** * Šta treba raditi u rijeljem carstvu?

MC PC

Sa tri novčića potkupi čoveka-ribu pored kraljice, odigraj sa njim partiju Tic-Tac-Toe i reči će ti da se kraljica boji Malkolmovog pokojnog oca. Na smetlištu potkupi crva i stari časopis. Idi do podzemlja i tamo ćeš saznati kako se izvodi obred kojim ćeš uplašiti kraljicu. Za obred je potrebno sedam svedoka, stari časopis i novčić. Idi do kraljice i igraj još jednu partiju sa njom. Kada na tabli bude svojih pet igrača, na zemlju spusti časopis i novčić i videćeš šta će se dogoditi. Ovo su bile najbitnije radnje, a ponešto moraš i sam otkriti. ☺

Konferencija "Šta dalje?" na BBS Politika koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi 'K' (konferencija), a zatim 'P' (pristup). "Šta dalje?" je konferencija broj 4. Sa 'C' čitaš poruke, a sa 'S' šalješ svoju bilo kome. Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju "Sveta kompjutera". Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera.



☐ **Star Trek: The Next Generation** * PC

* Na planeti Shonisho Epsilon VI doći će do hrana. Na ulazu u hranu se nalazi Čuvar na čija pitanja treba tačno odgovoriti da bi prošao dalje: 1. Why are you here? (odgovor 2); 2. How does a person reach enlightenment? (2); 3. Which of the sect has correctly interpreted the fifth scroll? (4); 4. Who was the lawgiver? (4); 5. By what right are you here? (2); 6. What is the central principle of the fifth scroll? (5); 7. Who are you? (4). Redosled pitanja može biti i izmenjen. Kada na kraju igre budeš tražio Gombar Pulsars, jedno od ponudjenih rešenja biće da odeš u neku galaksiju udaljenu najmanje 30 svetlosnih godina od crne rupe gde se trenutno nalaziš. To i uradi. U jednom trenutku Data će reći da se Gombar Pulsars nalazi negde u sektoru 3-1-3. Idi u taj sektor, podesi koordinate na 9-14-16 i kreni. Pronaći ćeš davno izgubljeno oružje.

Shadow



Svet kompjutera
 (Šta dalje?)
 Makedonska 31
 11000 Beograd

TOP LISTE

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

TOP 10 AMIGA

| Naziv | IG |
|-------------------------------|-----|
| 1. ALIEN BREED 3D | 2D |
| 2. FEARS | 2D |
| 3. FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN | 11D |
| 4. HOLLYWOOD HUSTLE | 3D |
| 5. EVIL'S DOOM | 1D |
| 6. CYADELA | 5D |
| 7. MALE DICTION | 4D |
| 8. LEGIONS OF DAWN | 2D |
| 9. PINBALL MANIA | 3D |
| 10. BRUTAL: PAWS OF FURY | 2D |

Top 10 je mesečna lista najtraženijih igara na domaćoj sceni. Formirane se na osnovu informacija dobijenih od preprodavaca, informacija iz stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije. Igre su rangirane prema popularnosti i potražnji, a ne kvalitetu.

TOP 10 PC floppy

| Naziv | IG |
|-------------------------|----|
| 1. WITCHAVEN | 8D |
| 2. LEMMINGS 3D | 7D |
| 3. TYRIAN | 3D |
| 4. BARYON | 8D |
| 5. DUNGEON MASTER 2 | 9D |
| 6. SIMON THE SORCERER 2 | 8D |
| 7. FX FIGHTER | 7D |
| 8. SIM TOWER | 3D |
| 9. WARRIORS | 5D |
| 10. NBA JAM | 5D |

TOP 10 PC CD

| Naziv | IG |
|-----------------------|----|
| 1. MORTAL KOMBAT 3 | 1D |
| 2. THE NEED FOR SPEED | 1D |
| 3. COMMAND & CONQUER | 2D |
| 4. MAGIC CARPET 2 | 1D |
| 5. PRIMAL RAGE | 1D |
| 6. PINBALL ILLUSIONS | 1D |
| 7. STEEL PANTHERS | 1D |
| 8. TERMINAL VELOCITY | 1D |
| 9. MECH WARRIOR 2 | 1D |
| 10. ACROSS THE RHINE | 2D |

Do 27. oktobra primili smo 153 kupona. Među njima bilo je 58% vlasnika PC kompatibilaca, 21% vlasnika Amige, 1% vlasnika Atarija i 20% vlasnika C64

Dobitnici nagrada u ovom broju:

KONTIKI poklanja petorici dobitnika snimanje po pet disketa ili jednog CD-a:

- Branislav Jovanović, Čamojevića 4/21, 18000 Niš,
- Nikola Čurčić, Svetozara Miletića 180, 21240 Tuzla,
- Željko Zeljković, Banatska 10, 21000 Novi Sad,
- Miroslav Parać, Antuna Alerca 8, 24000 Subotica i
- Stevan Botić, Ž. Jovanovića 22, 14000 Vojvodje

Dilex Soft poklanja petorici dobitnika snimanje po pet disketa ili jednog CD-a:

- Laslo Desk, Omladinska 44, 21290 Bečej,
- Dejan Stojanović, 4. Jula 20, 17500 Vranje,
- Miloš Repajić, Borihja Stevanovića 21/37, 11000 Beograd,
- Vlastislav Kević, Danila Kiša 4, 22300 Stara Pazova i
- Vlastislav Jelisić, Miloša Obrenovića 202, 11500 Obrenovac

Čestitamo srećnim dobitnicima (za preuzimanje nagrada treba da se jave sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu.

SVET KOMPUTERA (Game Top 25) Makedonska 31 11000 Beograd

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i firme koje su ih proizvele

| br. | Naziv igre | firma |
|-----|------------|-------|
| 1. | | |
| 2. | | |
| 3. | | |
| 4. | | |
| 5. | | |

Ime i prezime:

Adresa:

Imam godina. Imam kompjuter

GAME TOP 25

| TP | PP | NP | Naziv igre i firme | TG | MG | platforme |
|-----|-----|-----|---------------------------------------|-----|----|-----------|
| 1. | 1. | 1. | CIVILIZATION - MicroProse | 289 | 29 | A500 PC |
| 2. | 2. | 2. | PIRATES! - MicroProse | 253 | 22 | AGA PC |
| 3. | 3. | 3. | MORTAL KOMBAT - Acclaim | 241 | 46 | AGA PC |
| 4. | 4. | 4. | MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim | 228 | 30 | A500 PC |
| 5. | 4. | 4. | TIE FIGHTER - Lucas Arts | 188 | 18 | PC |
| 6. | 6. | 6. | DOOM 2 - Id Software | 163 | 27 | PC |
| 7. | 7. | 4. | DOOM - Id Software | 153 | 18 | PC |
| 8. | 8. | 5. | X-WING - Lucas Arts | 151 | 18 | PC |
| 9. | 10. | 8. | STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold | 149 | 22 | AGA PC |
| 10. | 9. | 5. | LEMMINGS - Psygnosis | 148 | 16 | A500 PC |
| 11. | 11. | 5. | COMANCHE - Nova Logic | 138 | 15 | PC |
| 12. | 12. | 10. | GOLDEN AXE - Sega | 120 | 16 | A500 PC |
| 13. | 13. | 6. | BODY BLOWS - Team 17 | 115 | 15 | A500 PC |
| 14. | 20. | 14. | ALADDIN - Disney Software | 108 | 42 | A500 PC |
| 15. | 14. | 11. | GOALI - Virgin | 105 | 7 | A500 PC |
| 16. | 15. | 12. | ELITE - Acorn Soft | 100 | 7 | A500 PC |
| 17. | 17. | 17. | FIFA INTERNATIONAL SOCCER - EA Sports | 98 | 18 | A500 PC |
| 18. | 16. | 13. | FRONTIER - Gametek | 89 | 8 | A500 PC |
| 19. | 18. | 18. | FORMULA ONE GRAND PRIX - MicroProse | 84 | 9 | A500 PC |
| 20. | 23. | 15. | CANNON FODDER - Sensible Software | 73 | 10 | A500 PC |
| 21. | 19. | 19. | CREATURES - Thalamus | 72 | 2 | A500 |
| 22. | 25. | 20. | BATTLE ISLE - Blue Byte | 70 | 13 | A500 PC |
| 23. | 21. | 14. | SENSIBLE SOCCER - Sensible Software | 69 | 4 | A500 PC |
| 24. | 22. | 18. | HISTORY LINE 1914-1918 - Blue Byte | 68 | 4 | A500 PC |
| 25. | 24. | 20. | DAY OF THE TENTACLE - Lucas Arts | 67 | 7 | PC |

TP - trenutna pozicija igre, PP - prošlomesečna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u prethodnom mesecu

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Lista svakodnevno menjaju čitaoci šaljenjem glasova za najomiljenije igre. Game Top 25 predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

| | | | | | |
|-----|------------------|----|-----|----------------------|----|
| 26. | BURBLE BOBBLE | 68 | 36. | THE SETTLERS | 38 |
| 27. | FLASHBACK | 35 | 37. | REBEL ASSAULT | 37 |
| 28. | THE LION KING | 35 | 38. | LODE RUNNER | 35 |
| 29. | COLONIZATOR | 53 | 39. | TV SPORTS BASKETBALL | 31 |
| 30. | SUPER FROG | 29 | 40. | INDY CAR RACING | 31 |
| 31. | DARK FORCES | 50 | 41. | BATTLE ISLE 2 | 31 |
| 32. | TETRIS | 47 | 42. | WING COMMANDER 2 | 30 |
| 33. | UFO | 45 | 43. | SYNDICATE | 30 |
| 34. | THE LOST VIKINGS | 45 | 44. | FULL THROTTLE | 30 |
| 35. | DUNE 2 | 29 | 45. | UNIVERSE | 28 |

Ispod crte su igre najbliže plasirane na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu isto promeniti status tih igara.

Samantha Fox Strip Poker

U jeku svoje popularnosti seksi pop pevačica Samantha Fox bila je drastično eksloatisana na kompjuterima. Veliki broj njenih fotografija u najrazličitijim pozama bio je digitalizovan i besomučno kopiran. Kao jedna od prirodnih posledica pojavio se *Samantha Fox Strip Poker*, sa vrlo jasnim ciljem. Grafika je za današnje ustove više nego skromna, međutim '88. godine je bila okarakterisana kao fantastična. Kriterijumi se menjaju.



Frogger

Jedna od najpopularnijih akcionih igara *Frogger* vas stavlja pred zadatak da svojim (ne)umećem prevedete pet žabica preko autoputa kojim juri mnoštvo vozila. Ako vam to pođe za rukom, treba još da ih u nekoliko elegantnih skokova prevedete u njihove kućice s druge strane reke, preko leđa kornjača, izbegavajući pogibeljne dabeve, zmije i krokodile. Već ovako postavljivi uslovi igre biće dovoljni da dosta dugo pravite greške pre no što žapci budu na sigurnom. Na ovom napornom putu ni slika mala žabica ne sme da zadrži vašeg pulena, jer je svaki pokušaj prelaska ograničen vremenom koje nemilosrdno teče.



Dig Dug



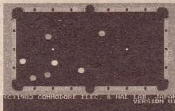
Nalazite se ispod zemlje okruženi aždajama koje bljuju plamen i drugim monstrumima čiji je dodir dovoljan da biste izgubili život. No, niste potpuno bespomoćni. Posedujete oružje koje uništava na zaista neobičan način: svakog protivnika morate pogoditi više puta, jer se on pri svakom pogotku sve više naduvava, da bi na kraju eksplodirao. Ako potkopate kamenje, ono pada i tako zatvara put aždaji koja vas sledi, a može i da je ubije. Svi monstrumi koji učestvuju u igri *Dig Dug*, bez obzira na opasnosti koje nose, vremenom su simpatični, zahvaljujući maštovitim grafičkim rešenjima.



Uporedo sa filmom „Top Gun“ stigla je i igra. Zadatak je da borbenim avionom F-14 postignete što više uspeha u borbi „oči u oči“ sa neprijateljskim lovcima. Jedna od bitnih stavki je i istovremena igra dva igrača. Ekran je podeljen vertikalno, a u slučaju igre za jednog igrača na desnoj polovini je kompjuterov prikaz. Grafika je vektorska. Razočaraće vas verovatno što u igri nema drveća, ptica, nebata, planina i sl. već se kroz staklo kabine vidi sve crno. Vaš F-14 poseduje tri vrste oružja: mitraljez sa neograničenim brojem metaka, prateće rakete i protivprateće rakete. Posle tri oborena protivnika dobijate sledeću misiju koja je teža utoliko što neprijatelj vešće izbegava prateće rakete, bolje napada i sl.

Pool Biliard

Pružva vam se prilika da pokažete oko sokolovo, odmerene udarce i nadasve potrebnu preciznost u biliardu sa rupama, poznatijem kao „Amerikanac“. Možete izabvati jednu od nekoliko varijanti, u zavisnosti od stepena majstorstva: bilo koja kugla u bilo koju rupu, bilo koja kugla u određenu rupu i slično. Samo pazite, ovdje nema izvlačenja. Vaši udarci su rezultat samo ljudskog faktora, pa otpadaju opaske kao „ne valja štap“ ili „ne valja čoja“, „ne valja kiks“, kojima ste se možda toliko puta izvlačili pred prijateljima nakon loše izvedenog udara.



Igre za
C64 igra
sno
izbaznoću
firme
„Alto Alto“

Štali ste po svojoj te-
snoj sobici osvetlje-
nom litavim plame-
nom poslednje sveće koja
je dogorevala. Razmišlja-
jući o neumoljivoj inflaciji
koja je pojela vašu kom-
pletu trgovačku flotu i
ostavila iza sebe samo ke-
sicu bezvrednih bakrenjaka,
sećim pogledom ste pratili kroz
prozor mornare kako pijani i ve-
seli izlaze iz kćme. 'Kod osuga-
nog pacova'. Besno ste lupili ke-
som o sto i, zgrabišvi šesir i pele-
rina, odlučili da i poslednju para
utopite u peni čuvenog bavars-
kog piva...

Ušli ste u kafanu praćeni otu-
pelim pogledima pijanih morna-
ra i besposlenih prostitutki. Za-
uzvete svoje staro mesto kraj ka-
mina, pozvali ste kočmara. 'Kao
i obično, gospodaru?' - vešto ba-
lansirajući između razbacanih
stolica, delmekastu figura ru-
menog domaćina je polurila da vas posluži.

Udubljen u vrč, niste приметили ka-
da vam je neobično odevena pro-
čelava prilika pristila iz ulja i sela
za sto. Iz meditacije prenuo va-
s njegov glas: 'Momeć, znam da
imate manjak obrtnog kapitala i
probleme sa likvidnošću usled nedo-
stataka srednjeg novca. Da li želite da se priključite re-
alizaciji programa monetarne rekonstrukcije i eko-
nomske stabilizacije? Začuden neobičnim izrazi-
ma, podigli ste svoj mnuti pogled i našli se licem u
lice sa veselim starenom čov-
kom kao da šite negde već
videli. Pre nego što ste uspešli bilo šta da izustite,
on je prozborio ispravički kaštrist: 'Dobrićev novi
brod, dobrićev jednobratnu finansijalsku grupu, a za
više govornice čez meseci da se obratiti poslovnim
bankama koje će i odobriti kreditne pod vrlo povolj-
nim uslovima. 'Čićeš li nećeti? Urođeni trgovački
instinkt vas je naveo da kažete: 'Da, ali... 'Kao ste VP?
Knepli starić je odgovorio: 'Nije važno. Ako ti za-
trebaju pare, svet se može obratiti mom koordinato-
rnu grupe za kontrolu kreditiranja iz primarne
emisije Narodne banke. Zatim se izgubio kroz ma-
šinu drvena vrata...

Nakon startovanja igre ulazite u izuzetno ko-
stro u kome razmatrate imena autora, zatim da je pro-
gram delo firme 'Ascon Software GmbH', a čuće je
vesele note ansambla 'Renesans'. Kada unesete sve
potrebne podatke pojavljuje se ekran sa slikom bro-
dografičista, gde vas čeka vaš prvi brod. Možete mu
dati ime koje želite. Ili prihvatiti kompleksniji (često
tragač) izbor. Prisutni čovečuljaci, koji čita i piše,
daje podatke o stanju broda. Gomila debala preko
broda služi za prevaranje vašeg plovila u ogrevni
materijal za penzionere. U stražari i levom uglu
unajmljate majnos-Zaku da vam opravi brod po
principu 'dželi vodu dok majstori odru'. Na centru
ekrana naručujete nove brodove.

Klikom na desno dugme ulazite u tuku. Taj skr-
in je najvažniji u igri jer iz njega ulazite u sve ostale
objekte od šireg društvenog i privrednog značaja. Na
krajnjoj desnici se nalaze objekti 'Hanaz', što govori
o mnenju političkoj orijentaciji i razlozima propasti.
Za one koji su mjanje upućeni u istoriju, 'Hanaz' je
bilo trgovački i politički savez gradova Baltika, na-
stao u drugoj polovini XIV veka. Obuhvatao je uglav-
nom slobodne gradove (u političkom smislu - nešto
slično gnojnim poljsima) a vlast su držale porodice

PATRICIAN



81

patricija (dobite su to ime po starorimskom imo-
nom sloju).

Ukavši u kancelariju, zatičete poslovne knji-
ge i okačenu listu potraživanja vaših zajmo-
davaca na zidu levo. Pored toga, tu su i dodatne
opcije vezane za baratanje fajlovima, plov-
ditu itd. U maloj poslovnoj knjizi zatičete lične po-
datke, podatke o imovnom stanju i sl. Pomoću ove
knjičice možete graditi ili prodavati skladišni pro-
jekt, prebacivati novac iz kancelarije u brodove i vi-
će versa. Glavni razlog zbog kojeg birate neki grad
za sedište jeste što se tu nalazi broj vašeg novca,
dok svaki brod nosi neku manju svotu za kupoprodaju
kao po drugim mestima, popravke i sl. Velika knji-
ga sadrži spisak robe za kupoprodaju. U skladištu
iznad kancelarije pretovarjete robu. U oružarnici
vas sačekuje ravnodušni pogled kovača koji svoje
pacifičističke teljne ocrtaiva u cenama naočuranja. U
kafani punoj dima, k'o nekada sveta ima. Tu
zatičete stručnjake svih profila - švercere, najamni-
ke, pomagače... Iznad kafane nalazi se, kao i obič-
no, banka u kojoj vas očekuje nasmešeni pripadnik
lilbarske internacionalne. Ukoliko ne budete redov-
no vraćali dugove, doći će demonstrirati svoje
muzičko obrazovanje svirajući na vašim kosinama
razapetim na strapaduu, kvrgama ili nekom sličnom
instrumentu.

U prostorijama 'Hanaz' brokera vidite kupoprodaju.
Na oglasnoj tabli su informacije o kovercama, a desno
je tabla sa potudinama za prodaju vaših plo-
vinskih objekata. Tu su i dodatne opcije vezane za član-
stvo u esnafima.

Napokon dolazimo na trg, gde umesto konjani-
čke bise slavnih junaka više-mamje slavne pro-
bisti (knez Milbajlo, ban Jelačić zatičete ljude na svo-
jim radnim zadacima. Jedni gledaju klova koji se
kerzebci, drugi prodaju dehidriranu ribu za ishranu
posade, a treći pričaju o akuelimnim zbežavanjima
na dravno-političkom planu. Prvina možete pla-
ti da organizuju gozbu na kojoj će se pričati o va-
šim plemenitim i humanim delima. Jezik naroda je
se podmazati pratinosim, pivom, vinom (in vino
veritas, in hepar citosiss) i drugim provodizima ne-
prezavidičete bavaroske kuhinje. Gozba je predsta-
vljena slikom narodnog junaka (pola pije, pola šta-
reću daje) u društvu muzičara (barda) koje takođe
možete unajmiti. Ovakve večeri poezije svakako
uđu da se vox populi okrene u vašu korist, što
proveravate klikom na gomilu brbljivih baba sa de-
sne strane ekrana.

Od zgrada, tu su re-
dom (jedna na levoj-
crkiva, gradsko većnica
(zgrada sa zastavama),
kuća lokalnog čete (stani-
pać) i javno kupatilo (sa
RO 'Poslovna pratnja i
erotika masaža' DD). U
javnom kupatilu možete
iznajmiti kabina iz lemu
(ili oboje), pri čemu kabini
uzimate za svoje direk-
tne potrebe (da se ne obo-
gate i ne usmirite), a le-
nu za indirektno. Žena se
upotrebljava na sledeći
način: nju, zajedno sa
hranom, pićem i ostalim
političkim instrumentima
koristite za podmićivanje
lokalnog uglednog člana
Skupštine, koji će glasati
za vas na sledećem demo-
kratskim izborima. Naro-
vno, sve se to obezbeđuje
gotovinskom isplatom na

licu mesta - argumentum ad crumenam, što bi rekla
braca Rimljani. O ostalim načinima upotrebe bre-
ne možete čitati u specijalizovanim publikacijama na-
ših izdavačkih preduzeća.

U gradskoj većnici zatičete praznu dvoranu (kao i
bifee za poslanike u koje ne možete da udele dok ne
overite mandat). Možete da promenišete mesto stano-
vanja i još neke sitnice. Zatičete i informacije o izbo-
rima za Skupštinu grada i Hanzeatsku ligu, kao i ra-
dnim sastancima nadležnih odbora (u prisustvu pra-
setine, kisele vode i drugih nepohodnih radnih
materijala). Susedna tabla vam omogućuje da ispu-
nite građansku dužnost i odslužite vojno rok strže-
reći godinama ispred grada u svom crevolom brodu,
uz nepristojno nadoknadu.

Nekoliko reči o penzioneru za narod. Od raznih akti-
vnosti, moliva je jedina besplatna i treba je upra-
znjavati, jer diče rejting u narodu. Tokom molitve
naći ćete na korisne savete u vezi igri, u obliku bi-
blijskih mudrosti. Na primer, 'Uglavni in excelis De-
o biste uvršeno (zadrželi) igrali i tu slavni (glorij) za-
vršili, potrebno je da imate deo za proširenje memo-
rije (Deo); Ordo in unum Deum Patrem omnipotentem
(Deo); Krediti (credit) stilu samoo od jednog (unum)
bogom danog (Deum) tate (Patrem) koji može sve
(omnipotentem); Sanctus, sanctus, sanctus Domi-
nus - sankcije, sankcije, sankcije, pogadaju najviše
penzionere koji igraju domine.

U igri se možete i venčavati, uz pomoć Marijete
Brokera. Provodadžija mudri rodu kulifnog kvaliteta
(lepa a sirota, nižna a puna para...). Uz životnog sa-
pomena, naravno, ide i miraz. Ukoliko izbije kuga, ili
seka slika elementarna nepogoda u gradu gde vam
stanuje žemaruć, može doći do terminacije životnih
funkcija vašeg bratnog druga, čime ćete postati slobodni
za dalju nabavku dobara ovim putem.

Predma nešto starija, Patrician je igra koja svakako
preporučujemo kompjuterizovanima ugovakim
mešetarima. Nezlasluzeno je do sada Camila učko-
vima pitarskih kataloga.

Viktor TODOROVIC
Srdan JANKOVIC



Mortal Kombat 3

Pre nepune dve godine u izdanju softverske firme „Acclaim“ (dole je radila isključivo za konzole) pojavila se igra pod nazivom *Mortal Kombat*. Dodatačni suvereni vladari Znamra borilačkih igara, *Street Fighter* i *Body Blues*, preko noći su pali u zaborav (a ko se još seća Pit Fighter-a i Sango Fighter-a?). Nova igra je tehnički bila odlično uređena, a obilje krajnje krvavih scena vezivalo je klinec za ekrane monitora. Doduše, u finalnoj verziji igre izbačeno je par najkrvavijih scena (viđenih po salonima zabave), ali i to je bila cena pojavljivanja igre u prodaji.

Mortal Kombat 2 se pojavio krajem prošle godine (verzija za Amigu) i u SK 1.95 dobio neovisnostovni titulu igre meseca. Kiv je ponovo „tekla“ sa ekrana monitora i još jednom su nadmašeni konkurenti *Street Fighter Turbo* i *Body Blues Galactic* (ova posljednja se nije ni pojavila u verziji za PC). Ostala borilačka ostvarenja poput tuča robotu u solinomu *One Must Fall 2097* i dugu najavljivanom *Rise of The Robots* nisu osvarili ništa više od prosejnog uspeha koji je za ovaj žanr igara izgleda zagaranovan.

Nove tabačine u vidu igara *Brutal Fists Of Fury*, *Warriors*, *FX Fighter* i *Primal Rage* počele su da osvajaju tržište igara. Ali, ni u „Acclaimu“ nisu sedeli skrištenih ruku. Sura formula „hiteba, igara i kivi“ ponovo je aktuelna, ovaj put u reinkarnaciji pod inventivnim nazivom *Mortal Kombat 3*. Tako je titula igre meseca po drugi put pripala istoj igri u jednoj godini, a sumnjamo da će se tako nešto ponoviti. Programeri unajmljeni od strane „U.S. Gold“ (*Super Street Fighter 2 Turbo*) i „Team 17“ (*Ultimate Body Blues*) počele da sanjaju *Mortal Kombat*. Za razliku od prva dva dela koji su zauzimali četiri, odnosno osam disketa, treći delo *Mortal Kombat* pojavio se kao CD izdanje (igra zauzima samo 39 MB, a minimalno je potrebna 486-ica sa 8 MB RAM-om). Kod preduzimaljivih domaćih preprodavaca možete naći i na verzije koja zauzima četrnaest disketa i koja bez problema radi sa hard diskom, ali samo ukoliko spak imate CD-ROM uređaj koji igra mora da detektuje.

Kolika je popularnost *Mortal Kombat* serijala ilustrirao i podatak da je, naravno u Americi, snimljen i film istog naziva i potpunoši zasnovan na igri. I kod nas je, što se tiče popularnosti, situacija slična. U *Game Top 25*, koja je jedan od najboljih pokazatelja popularnosti igara, *Mortal Kombat* je starioavo dve godine sa tre-

IGRA
MESECA

će pozicije (iza „metazalema“ *Civilization* i *Pirates!*). Čim se pojavio *Mortal Kombat 2* za PC (SK 4.5/95), popeo se na dvadeset drugo mesto preskočivši deo liste poznat kao *Ispod crte*. U junu je zauzimao dvadeset mesto da bi letnja pauza dočekala na četrnaestom mestu. Nezadrživ prodor se nastavio tokom jeseni kada je u septembru i oktobru *Mortal Kombat 2* zauzimao osmo, odnosno peto mesto. Ostalo je malo vremena do kraja godine. Borba za najbolju igru godine između „MicroProseovih“ igara sa jedne strane i *Mortal Kombat 2* sa druge strane prema glasovima čitalaca dostiže uslanje.

Mortal Kombat 3 se, što se tiče radnje, vraćao na Zemlju. Žli vladar podzemlja Shao Khan odlučio je da posle deset hiljada godina ostvari svoj mračni plan i pokeri Zemlju. Uz pomoć Čarobnjaka Sheng Tsunga oživeo je svoju davno umrlu kraljicu Sindel i pokrio ljudsku rasu. Ode na scenu stupaju superheroi koji se zlikovcima

Night Wolf je izrazio jak Indijanc koji koristi magije tipa uzarene sekire ili strele (primer kako i Indijanci znaju kazniti)

Cyrax i *Sektor* su androidi (iber-nindže). Programirani su da nađu i ubiju Subzera. Stil borbe im je



jako prijav i koriste sva moguta pomagala za onesposobljavanje protivnika.

Sheeva je tipljan predstavnik Outerworlda. Krupna grada i četiri ruke je svrstavaju u red težih protivnika u igri.

Kabal je bez brona sa puno magija i jedan od relikvi koji su prethodni prvi Shao Khanov osvajajući udar (govori samo za sebe).

Mocaro je čudovište sa konjskim trupom i zmijškim repom i vođa Shao Khanove armije mraka (nada najopasniji protivnik).

Borbe su uređene na zavišnom nivou, pokretni su brzi i dobro animirani. Likovi raspolažu velikim brojem udaraca koji se izvode kombinovanjem tastera. Svaki bovac ima po četiri specijalna udarca po dva ili više zavišnih udaraca. Novina u igri je mogućnost više uzastopnih udaraca koji donose brdo poena i oduzimaju protivniku više energije.

Glavni meni igre sadrži standardne opcije za podešavanje (zvuk, vista upravljanje), režima igre i kao novitet Network Play koji omogućava igranje preko IPX kompatibilne mreže i tu čete se lako snaći. Sve dalje zavisi od vaše veštine koja će vam u *Mortal Kombat 3* biti glavno oružje. Bilo različitih udaraca je daleko veći nego u prethodnim nastavcima. Noviteti su po čak četiri specijalna udarca i po dva filminske udarca kojima raspolaže svaki borac, kao i uzastopni udarci koji protivnika oduzimaju više energije. Grafika je odlična za ovaj nivo rezolucije, a animacija je brza i glatka.

Nadamo se da će sledeći nastavak *Mortal Kombat* (prema sumnjama da će ga biti) raditi u visokoj rezoluciji. O zvuku u poslednje vreme ne treba trošiti puno reči - besprekoran je. Ukoliko ste voleli i igrali prva dva nastavka, kroz par dana čete uzviknuti „I opet sam pobedio!“

Dragan OGNJEVIĆ
Goran KRŠMANOVIĆ



supoistavljaju na novom *Mortal Kombat* turniru. Pored tehničkih detektivna, *Mortal Kombat 3* je doneo i nove likove: Sindel (Shao Khanova mlada), Stryker (policijac), Night Wolf (Indijanc), Sheeva (gorova sestra od treke), Kabal, Cyrax i Sektor (androidi). Od starih likova tu su nezaobilazni Liu Kang, Subzera (ovoga puta bez maske), Sonya, Kung Lao, Sheng Tsung, Keno i Jax. Likovi su krajnje raznovrsni, kako vizuelno, tako i po osobinama i mogućnostima. Sledi par zapažanja iz kojih možete izvuci dosta pouka:

Sindel je samo naizgled kritika. Najopasnije oružje joj je bacanje protivnika po areni što oduzima dosta energije.

Stryker je policajac i dobar poznavalac borilačkih veština. Važi za jednog od čvršćih boraca, a specijalnosti su mu dobro baratanje pendrekom i bacanje računih bombi na protivnika.



Witchaven

Klonovi Doom niču kao pečurke posle kiše. Igračima se ovakav način izvođenja pucačke igre toliko dopao da se danas na tržištu PC igara vrlo ređo pojavljuju kvalitetne 2D pucačice. Softverske kompanije, kako poznate, tako i one potpuno anonimne, prosto se utrkuju koja će objaviti bolju 3D igru, ali Doom 1 i 2, po mišljenju mnogih ljudi, i dalje ostaju neprevaziđeni programi u ovom žanru. Iz firme „Capstone“ nam stiže Witchaven, još jedan u nizu pokušaja da se vladavini Doom konačno stane na put i da se uvedu novi standardi u igre ovog tipa. Bez obzira na to koliko će Witchaven u tome imati uspeha, sigurno je da će biti upamćen po nekoliko značajnih noviteta koje je doneo.

Najpre treba ukazati na zanimljivu pojavu koja od početka ove godine uspeva više mahna. Naime, 3D akadne igre postepeno poprimaju pojedine osobine FRP igara i time postaju sve složenije. Sa druge strane, FRP-ovi se danas već standardno izrađuju uz korišćenje kontinualnog načina kretanja i karakteristične ih sve izražajniji arhaidni pristup borbi. Ovakva „razmera“ osobina je doprinela da se 3D pucačice barem delimično odvoje od čuvenog principa: „Posrbijaj sve što se međa, prenatrži tri kila i pređi na sledeći nivo“. Tipičan primer je Dark Forces koji, iako predstavlja običnu Doom-činu, ipak ima pažljivo smišljena radnja i njome dodatno motivise igrača na dalje igranje.

Witchaven je igra koja je najdalje otišla u korišćenju određenih elemenata karakterističnih za FRP igare. Čini se zapravo da je ona napravila do sada najveći pomak u odnosu na Doom otkada je postalo moderno praviti ovakve igre. Pre svega, Witchaven jeste klon Doom, ali nije pucačka igra. Ova na prvi pogled nelogična konstatacija ima sasvim logično objašnjenje: po prvi put se nalazite u ulozi borca opremljenog isključivo hladnom oružjem. Za razliku od svih dosadašnjih 3D igara u kojima ste neprijatelje nazupcavali raznim vatrenim oružjem, ovdje ste naučavali „koronovanih“ arsenalom kojeg sačinjavaju noževi, mačevi, sekire, bumerangi, kila i sive ići. Borba se, dakle, vodi prsa u prsa, sem u onim slučajevima kada se odlične za korišćenje neke od ofanzivnih magija.

Zajetk igre je više nego prost. Stavljani ste u ulogu ramika kome je dodeljen zadatak da se sam pro-



90

bije kroz ogromnu tvrđavu zaposednu od strane najrazličitijih demona. Pored oružja kojim se opremite, na raspolaganje su vam i različite magije, kao i pet vrsta koronovanih napitaka. Što se samog oružja tiče, ono ne traže večno. Posle određenog broja zadatih udaraću oči da se napi i ubrzo potom postaje beskorisno. Ovo je zapravo analogija sa trošenjem municije kod svih ostalih 3D igara. Novo oružje ćete pronalaziti uz put ili sakupljati kada ga vaši protivnici ostave za sobom. Na isti način sakupljate i magije i napitke.

Bitan element peruzer iz FRP igara su iskustveni poeni na osnovu kojih vam se povećava novo iskustva (Experience Level), a sa njim i većina u bitarnju oružjem i magijama. Većina magija se već na početku igre može baciti, dok je za neke potrebna više novo iskustva. U principu postoje dve vrste magija: ofanzivne i pomoćne. Ofanzivne se koriste u direktnoj borbi (najbolje je *Muke* magija koja trenutno dezinigriše protivnika), a pomoćne vam omogućuju da sebi olakšate kretanje i snalaženje u prostoru (*Zy* magija, *Algh* i *Ussus* magija itd). Sigurne je da će mnogi pozdraviti postojanje magije *Open Door* koja vam dozvoljava da ovrnite vrata za koja nemate ključ. Napeli služe za poboljšanje zdravstvenog stanja glavnog junaka (*Health*, *Strength* i *Cure Poison* napitak), kao zaštita od vatre (*Resist Fire* napitak) ili radi postizanja kraćetrajne nevidljivosti (*Invisibility* napitak), inače, da biste zaviliš ili morate pronaći pentagram koji predstavlja neka vrsta peopisnice za sledeći nivo, pa tek onda potražiti izlaz.

Sada bi konačno bio red da pomenemo ključnu stvar koja je vezana za ovu igru. U Setupu ćete primetiti da pored standardnih opcija postoji i jedna prilično neobičajna (Video Mode Configuration) u okviru koje su vam na raspolaganju dve mogućnosti: 320 x 200 u 256 boja i... (orkstar svim naš... 640 x 480 u 256 boja (!). Da, da, Witchaven je u istoriji Doom-činih igara ostao upamćen kao prva igra koju je bilo moguće starovati u visokoj rezoluciji. Šta da vam kažemo - to jednovavno morate videti. Razlika je toliko ogledina da čete verovatno teška srca igru ponovo prebaciti u nisku rezoluciju. Zapišete se zašto bi to upotrebi radili kad je već podržano igranje u 640 x 480. Odgovor je prosti: zašto što vam treba Pentium sa odličnom grafičkom karticom. Witchaven će, naravno, praraditi u SVGA rezoluciji i na 486-icima, ali se postavlja pitanje čemu se to kad čete, u zavisnosti od vrste 486 računara, izme-



đu frejmova imati taman dovoljno vremena da napravite sebi sendvič, pristavite kaficu ili obavite kraći telefonski razgovor. Faktat je da je u tom slučaju igra suviše spora i praktično neigriva. Sve rečeno se odnosi na varijantu potpuno otvorenog prozora za igru. Ukoliko preciz smanjite, igra će malo dobiti na brzini.

Izlišno bi bilo mnogo govoriti o tehničkim karakteristikama ove igre. Grafika se odlikuje brojnim i vrlo složenim teksturama, kao i mašovito nacrtnim objektima i neprijateljima. Melodije koje prate igru su odlične, ali se moga zametati da ih je suviše malo, pa se već od sedmog nivoa ponavljaju. Umesto da dalje opisujuemo ono u šta čete se i sami uveriti, bitnije je da istaknemo nešto što bi se čak moglo nazvati upozorenjem.



Najprikladnija reč kojom se Witchaven može opisati je: klanci. Nivo ovog časopisa ne dozvoljava da upotrebito prikladn rečnik za pojedine scene koje se nabrajaju u igri. Krvi ima na sve strane i... da ne nabrajamo dalje, sve to čini ovu igru jednom od najstrašnijih do sada videlih. Neprijatelji se služe najpovećanim metodima napada: dugu i zmajevi bljuvu vatra, nekakve patuljaste spodebe vade svoju sirobu (!) i gađaju vas njome, pauci vas truju itd. Za sobom čete osavljati obdavljenje, spaljene ili na nekih drugi način „obdavljen“ protivnike. Nažalost, pokazalo se da upravo ovako ekstremno nasilje predstavlja najbolji mamac za igrače i garant uspeha: jedne odlične igre. Steća je što u glavnom menju postoji opcija kojom se brutalnost može svesti na razumijeli nivo.

Witchaven je fantastična igra. Poseduje sve one osobine koje su Doom učinile popularnim (zarnost, surevnost, dinamika, ali i mnogo više od toga. Po skromnom mišljenju autora ovih redova, radi se o prvoj igri koja bi ozbiljno mogla da uzdrma dominaciju Doom. Ostaje još da se vidi da li će je igrači prihvatiti.

Slobodan MACEDONIC



Magic Carpet 2

The Netherworlds

Kada vidite igru koja je kopija svoje prethodnice, teško je o njoj reći nešto novo. *Magic Carpet 2* je, zapravo, upravo to - novi nivoi. Opet se sve odvija u nekom dalekom vremenu i prostoru gde čarolije kipe iz svega živog i neživog, a vi, u moru čarobnjaka koji jezde unaokolo na letećim čilimima, pokušavate da budete najmoćniji i pobedite svoje konkurente. Grafika je izvanredna, ali to znate i iz prvog dela - nije se promenila. Za igranje u visokoj rezoluciji biće vam dovoljno 8 MB memorije, ali da bi se to bilo zadovoljavajuće gladio i jedan Pentium pride.



ciljeve u okviru nivoa na kome se nalazite. Ako spadate u onu većinu koja je odustala od igranja *Magic Carpeta* upravo zbog toga što im (i pored detaljnog opisa u našem listu) nije bilo jasno šta u igri treba da rade, ova opcija direktno rešava taj problem. Od noviteta u igri bezljetimo i mogućnost Multi Player moda, kojim se možete povezati preko mreže ili modema sa drugim jahačima na čilimima i metama i upustiti u borbu do istrabljenja. U mnogobrojne komande svršene je i mogućnost odabiranja tekstualnih poruka protivnicima (ponekad, kad nemate adekvatne čarolije, vredni i zastrašiti neprijatelja).

Odigrali smo za vas nekih 5-6 nivoa, ne bi li izasla na videlo neka epohalna novost, jesu šareni, mišićni. Čas smešteni pod veo mraka, čas u maglu, po-



nekad i u podzemlje puno užarene lave ili neki slatčan *Medužver*, ali jedini nedovršeni utisak koji se iz tog igranja može poneti, jeste da (ete postati smirni neprijatelji koza (7). Ako se, kao ljubitelj domaćih životinja, posle toga budete osećali prilično bedno, raspoloženje će vam ipak podići junačka borba sa pštelama ubicama, koje su u ovim *Medužverovima* narasle na veličinu letećih kojoza. O okrajcima sa odranje poznatim džinovskim gusenjcima i zmajevima da i ne govorimo. Naravno, okosnica priče je još uvek konstruktivna. Dobijate snagu isključivo skupljajući Manu koju balocima dopremate do zamka. Ako je ne sakupite dovoljno, većini težih magija nećeće moći da prispijete. Čak i ako ste ih našli.

U verzijama igre koje kruže po zemlji po pravilu se nalazi *readme fajl* koji detaljno, na 3 gusto kucane stranice, opisuje komande.

Aleksandar VELJKOVIĆ



izbačene su egzotične opcije kao npr. letenje u stereogramskom modu, ali je ubačeno nešto što uvažava ključnu zamku većine igrača i što će za mnoge ovu igru konačno učiniti savladivom. Reč je o on li- ne helpu, koji vas u toku leta sve vreme upućuje na



Nova u nizu platformskih arkada *Mr Tomato* je delo je poljskih programera koji sebe nazivaju "Avalon". U pozadini igre stoji kratka priča, predstavljena još kraćom snimovanom animacijom koja objašnjava zaplet.

Simpatični plavkosi mladić zaspao je čitajući strip, ali ubrzo biva probuđen čudnim vibracijama. Iz otvorenog stripa koji mu leži u krilu iznenada izranja zakrivena šaka i urvači ga u beskrupoljni svet iz stripa, gde će mu jedina briga biti kako da sačuva živu glavu.

Prilikom Njutava priča sasvim adekvatno predstavlja jednu nisko-kvalitetnu platformsko-sakupljačku "magazinske" igru, sa bezbroj puna videnom izradom. No ipak, u prvoj navali 2D-ovskih igara, *Mr Tomato* ipak predstavlja izvesno ohrabrenje.

Leпо dizajniran grafički interfejs glavnog me-



nija praćen je dosta kvalitetnom čez muzikom. Opisani meni je dovoljno rekorder u sažetosti (muzika ili zvučni efekti).

U ulovu protivnog plavšišina treba se dokopati kraja nivoa, pritom pazeci na garnad koja čini lokalnu floru i faunu. Od pokreta tu su hodanje, čučanje i dva tipa skoka. Prvi tip se aktivira kratkim povlačenjem palice nagore, a drugi, kada lik skače znatno više, dužim pomeranjem palice u istom smeru. Priskok na pucanje vrši se radnja bacanja trilog para-

dajza u lice nepreznog neprijatelja (što objašnjava naslov igre).

Neprijatelji su najrazličitijeg kalibra, od malih puzućih napasti, sve do "poluetraskinskih" hibrida, a naročito nezgodni su leteći napasnici koji vam u bežućem letu rapidno srozavaju energiju. Pored njih, ni neživa priroda nije preterano gostoljubiva, pa se treba čuvati raznoraznih ostrica koje izleću, reko bi se, sa svih strana. U trenucima kada ne hranite goli život, nije nadomest pokušiti po koji nevičiji ili neku sitnu bodonosnu stvaricu. Oružje (paradajzi) treba koristiti što racionalnije, a naročito pažnja obratiti na vreme (skaika na sredini gornjeg ekrana).

Mr Tomato bi, u suštini, dobila prolaznu ocenu da nema nijasnet nedostataka. Pre svega, pri gubljenju energije glavni lik nas nikadove gestikalacijom ili zvukom ne obavestava o tome, pa se delava da vidite noževne na kojima stojite tek nakon izgubljenog života. Tu su, zatim, neposlojanje skrola ulivo, mali ekran sa još manje boja, sporo reagovanje lika na pokrete palice i još par manje ozbiljnih tehničkih nesavršenosti.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

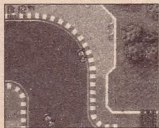
Igre za Amigu igrali smo zahvaljujući M & S Softu



Prepoznatljivi Super Cars dobio je još jednog „naslednika“. Posle *All Terrain Racinga* („Team 17“), novi kandidat za najbolju igru u kategoriji akcionih auto-moto simulacija sa pogledom iz pušce perspektive, *Turbo Trax*. Dolazi iz „Arcane Emertainment“.

Nedugo po isticavanju disquete u diraly pojavaće se končan glavni meni koji nudi opcije za početak igre, podešavanje parametara ili izlaz u DOS. Opcioni meni sadrži opcije kojima se bira tip trke, zvučna podloga i vrši smirajne ili učlanjavanje liste najboljih. Sem klasične trke (arcade mode), moguće je provozati nekoliko staza (practice), voziti bransku trku (bez konkurenata na stazi) ili povezati dve Amigae i igrati „preko žice“ (link-up opcija).

Biranjem opcije Start započinje izabrani tip trke. U slučaju klasičnog takmičenja, prvo treba opremiti svoj automobil raznim „sitnicama“ (motor, game, menjač i dr.), što za sobom povlači određeni



Turbo TRAX

86

utrošak novca. Novac je bitan utoliko što se može takmičiti samo dok imate „neke pare“ u džepu, a iste zarađujete kvalitetnijim vođenjem trka.

Vozili je moguće tri tipa „drumskih vozila“ (bolid, terenac ili sportski), ali se oni ne mogu birati, već taj izbor vrši računar pre početka svake trke (što nije nikakav hendikep jer su sva tri tipa vozila popunio istim karakteristikama). Po slučajnom principu bira se i tip pozadine (kristalite, plamina, pusinja, ledara), što doprinosi raznovrsnosti.

Staze su kružnog oblika, dosta kratke, a međusobno se razlikuju po broju, rasporedu i težini krivina, okolnim detaljima i ometajućim predmetima (led, ulje, rupe i dr.). U trci učestvuju šest vozila istovremeno, pri čemu pet kontrolishe kompjuter i uvek se kreću po istoj putanji. U toku vožnje treba sakupljati novčiće, turbo pogon (ubrzava vozilo do prvog izletanja sa staze) i alat za opravku oštećenja.

Grafika je sočna i izrazito višebojna, melodije veoma zvučne i kvalitetne, prisutan je digitalizovani govor, skrol je gladak, a ne zaostaje ni anima-



cija vozila (naročito lepo su urađeni izletanje sa staze i rotiranje nakon prelaska preko klizavih delova).

Celokupan ekran (skoro potpuni overscan) namenjen je igri, dok se u uglovima nalaze podaci o vremenu, krugovima, trenutnoj poziciji, brzini i oštećenjima. Težina igre je jedini element na koji nije obračunata potrebna pažnja. Izuzetno tehnički doterana vožnja procvitkala, lako izletanje sa staze i sporo ubrzanje čine igru veoma teškom, naročito za manje iskusne igrače. Najbolji recept je naučiti stazu; napamet, što nije naročit problem s obzirom na dužinu. Sa većim iskustvom i igranje će biti lakše.

G. J.

| | | | |
|------------|--|---|---|
| A1200 ✓ | | 9 | 8 |
| 3 | | 9 | 9 |

ALIEN BREED 3D

Srednji *Alien Breed* igara važi za jedno od najboljeplamiranih osvarenja koje je donela Amigina istorije isto koliko i *Shadow Of The Beast* ili *77 Sports Basketball*. Svesni te činjenice, programeri „Teama 17“, nekada najproduktivnijeg proizvođača igara za Amigu (danas su, na žalost, sve ređe videti u tim vodama), novi nastavak omiljene pušacine odenuli su u sve popularnije 3D-modelno okruženje.

Iako je igra idejno zaista znatno pre većine sličnih koje smo već imali prilike da odigramo, neprijatna atmosfera nakon debakla „Commodorea“ rezultova-

78

la je stavljanjem ovog projekta u drugi plan. S obzirom da se igre ovog žanra razvijaju i unapređuju bukvialno iz meseca u mesec, ne mala pauza doprinela je da *Alien Breed 3D* ne bude toliko prijatno iznenađenje koliko smo se nadali (izisk bi, naravno, bio sasvim drugačiji da smo igru videli pre samo par meseci).

Nekoliko stvari, ipak, čine *Alien Breed 3D* interesantnijim programom, a među njima najviše činjenica da su svi likovi vanzemaljaca modelovani, a ne prusto nacrtani, što bi trebalo da doprinese realnijoj atmosferi i boljoj animaciji (ovo je naročito vidljivo kada su likovi na većoj udaljenosti).

Veličina ekrana nije na zavidnom nivou, niti se može menjati. Što nikako ne možemo pohvaliti. Zato razine sitnice znatno poboljšavaju opšti utisak. Tu su, naizgled, pet različitih eraza koja imaju sasvim različit efekat i preko deset različitih pokreta (ovoranje vrata, trčanje, čučanje, pogled unazad i sl.) koje treba definisati te prebožnjavanje glavnog menija. Omgupčena je kontrola bilo mišem, tastaturom ili džojstickom, a može se prebacivati i u toku samo igre jedinstvenim pritisikom na „M“, „K“ ili „J“ taster.

Grafika je nešto preciznija nego kod konkurentskih igara (čija: *Glow*) i više je „zrnasta“ nego kvadratnata. Nažalost, rotacija je i dalje



gruba i nedovoljno precizna, a ni celokupna brzina nije u kategoriji samplonskih. Teksture su lepo nacrtane i su dosta boje, eksplozije naprosto fenomenalne, a prisutan je i efekat hodanja praćen zvukom koraka. Zvučna podloga je kvalitetna, a naročito isitčeno stenjanje glavnog junaka dok mu neki od monstruma preureduju telesnu konstituciju.

Moguća je i instalacija na hard disk, a treba je koristiti samo u krajnjoj nuždi jer zahteva silne glavobolje.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

| | | | |
|------------|--|---|---|
| A1200 ✓ | | 7 | 8 |
| 2 | | 8 | 8 |



Planeta Zemlja je izgleda neko mimo i skroviće mesto. Kad god u nekom kutku svemira izbije rami sukob ili nešto slično, naslednik prestala ugrožene civilizacije (po pravilu se uvek radi o novorođenčetu) se brže-bolje ekspeduje na plavu planeticu na samom rubu galaksije. Takvi klonci obično nemaju ni znanja za svoje poreklo sve doke se poste dvadesetak godina u dvorišta njihovih kuća ne spusti svemirski brod sa porukom: *Sinbo, došlo je vreme da promeniš adresu. Svi čekamo da postanete nacionalni junak. Treći naginjati. Zašto je Zemlja toliko popularna lokacija za skrivanje koje kakvih svemirskih prinčeva zaista nemamo pojma, ali je činjenica da fraza „Izvini, nisam odatve“ u tom slučaju itekako ima svoju težinu.*

The Last Dynasty

Momak po imenu Mel je bio ubeđen da zna ko je, odakle je i šta želi u životu. Možete zamisliti koliko je bio iznenađen kada je shvatio da je letelica koja se je-dnog dana parkirala u njegovoj neposrednoj blizini došla upravo po njega. Zajedno sa svojim drugarom Dokom, koji se tu sasvim „slučajno“ našao, Mel se ukrcao u svemirski brod i tako nesvesno započeo veliku avanturu o kojoj je do tada mogao samo da sanja.

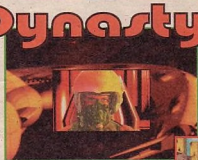


Napraviti potpuno originalnu igru u današnje vreme je vrlo težak, da ne kažemo nemoguć, zadatak. Znanovi su se toliko indiferentni i svaki u svom domenu, oćadili toliko tema da je zaista teško zamisliti naredak ovog vida zabave u bilo kom sem u tehničkom pogledu. Međutim, ima i onih koji razmišljaju drugačije. Programerima firme „Coktel Vision“ (sada u sastavu „Sierra“) je palo na pamet da u cilju dohvanja kalve takve originalnosti pomešaju „babe i žabe“. U jedinu vreću su ubacili jedan kilogram



akcionih svemirskih simulacija, dodali još kilogram avantura, sve to začinili kvalitetnom grafikom i muzikom, promućkali, razlili u kućište komputera, zapekli na dva CD-a i dobili *The Last Dynasty*.

Najpre treba reći da *Postelnyj dimazije* spada u one malobrojne igre koje se ne mogu svrstati ni u jednu grupu klasičnih kompjuterskih igara. U pitanju je neobičan spoj između svemirske pucačke igre i standardne avanture koju igrate u prvom licu. Radnja je podeljena na tri celine, pri čemu vas prva i



treća stvaraju u ulogu pilota lovca „Arrow“, a središnji deo igre predstavlja avanturu koja se odigrava u neprijateljskoj bazi. Zbog svega toga smo igru uvrstili u arkadne avanture, mada bi bilo pravilnije napetiti joj etiketu sa oznakom „pod razno“.



Osnovni preduslov koji mora biti ispunjen da biste mogli da igrate ovu igru je vrlo dobar hardver. To se prvenstveno odnosi na grafičku karticu, jer *The Last Dynasty* radi u SVGA rezoluciji i u pod Windowsom. Može delovati čudno, ali je avantsuristički deo igre zbog svoje prirode čak zahtevniji po pitanju brzine grafičke kartice od arkanodnog dela. Naravno, kao i kod svake svemirske simulacije poželjan je džojstik, ali je igranje uz korišćenje miša sasvim podnošljivo.

Nesreća svih programa ovog tipa leži su se do sada pojavili (ili će se pojaviti) na tržištu je da se auto-

matski upoređuju sa *Wing Commander 3*. Ali se zadržimo na poređenju isključivo borbenih scena, onda se lepo može videti av superiornost „Originalnog“ retneg-dela. U grafičkom pogledu razlika između *Wing Commander 3* i *The Last Dynasty* i nije toliko izražena, koliko postaje značajna kada govorimo o kvalitetu radnje, odnosno o zadacima koje igrati treba da ispuni. Najkraće rečeno, misije u ovoj igri su jednodimenzionalne i zamisljene krajnje nemasovito.

Misije su većinom međusobno povezane scenama snimanim kamerom. Volite bismo da možemo uputiti reči hvale ovim scenama, ali se čini da su upravo one najslabija tačka igre. Sinhronizacija slike i govora je prilično loša. Treba, doduše, uzeti u obzir da je „Coktel Vision“ francuska firma i da su svi glumci bili Francuzi, ali je i pored toga nedopustiv takav rasporak između slike i zvuca.

Avantsuristički deo igre je znatno kvalitetniji. Ljubitelji avantura se sigurno sa zadovoljstvom sećaju igre *Last In Time* koja je u svoje vreme donela do tada neviđen način izvođenja (kontinualno kretanje kroz prostor u prvom licu). Na identičnom principu je zasnovan i *The Last Dynasty*. Zamislite, dakle, *Last In Time* u višokoj rezoluciji i eto objašnjenja zbog čega smo rekli da je avantura hardverski zahtevnija od arkanodnog dela. Semja kroz neprijateljsku bazu izgleda prosto fantastično, ali će se za to vreme procesor i grafička kartica pristojno „omoljiti“ da bi sve to moglo lepo da izgleda. Inače, cilj avanture je da se popnete na treći sprat baze i uništite ljubomornom čuvani energetski klon. Na tom nimalo lakom putu moraćete da nadmudrite bežnje straže (ljude i robot),



da izbegnete sigurnosne sisteme i savladate mnoge druge prepreke koje će se isprečiti nezvanom gostu.

Međta ćemo biti pomalo strogi, ali ova pažljivija od igre deluje prilično nedovršeno. Očigledno se htelo poseti mnogo, ali je preterana ambicija dovela samo do prosečnih rezultata. Pojedini segmenti igre izrazito odskoču od celine (muzika, grafika avanture, Help sistem) i to je ono što možemo pohvaliti. „Coktelovci“ bi trebali da se okanu eksperimenata kao što je *The Last Dynasty* i vrata se onome što najbolje umju da rade - avanturama.

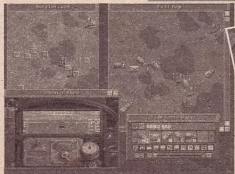
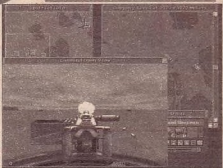
CD-ROM smo uzeli iz cedetete „M & S Soft“



ACROSS THE RHINE

Bio jednom jedan kralj. Ali, pošto on nema nikakve veze sa ovom igrom, nećemo ga više uzimati u razmatranje. Elem, pred vama je jedno od najboljih ostvarenja iz žanra pseudostrateških igara. *Across The Rhine* predstavlja materijalni dokaz tvrdnje da igre na CD-u nisu obavezno bolje od igara dužine nekoliko megabajta, tako je tehnički solidno urađena (što je i običaj kod igara za CD) i nudi izuzetno visoke grafičke rezolucije. Igra je vrlo nezanimljiva a komandovanje je dosta teško. Neophodna je izuzetno brza mašina da bi se snasla u obilju prozora pomoću kojih se izdaju naređenja i prate događaji.

Na početku birate kom čete se privoleti carstvu - ili američkim, ili nemačkim trupama. U zavisnosti od izbora, mladiće se protiv onih drugih u vreme Drugog svetskog rata. Kome god da se priključite, najverovatnije ćete ipak završiti u carstvu nebeskom. Kao što vidite, ideja je stara barem 50 godina a do sada je preko 1000 puta preživela. Sem prozora nema nikakvih suštinskih poboljšanja (a diskutabilno je da li prozori uopšte predstavljaju poboljšanje u ovakvim slučajevima).



U jednom od prozora možete posmatrati aktivno borbeno vozilo i direktno komandovati. Ima više pogleda (iznutra, sa mizraljeskog mesta, iza tenka...) a cela situacija je animirana što učasavajuće usporava reagovanje kod mašina čiji je tak manji od 60 MHz. Od stalnih prozora imate još prozor sa taktičkom i prozor sa strateškim mapom, imate i poseban prozor za izbor jedinica i izdavanje komandi. Inače, aktivna grafika je uglavnom crno-bela (7) dok postoje i kolor-slike kao i crno-bele digitalizacije (za ispunjavanje megabajta na CD-u).

Pre mlaćenja (prazne slame) možete podešavati parametre koji se odnose na realnost (trošenje džebeta, nivo uzrećiranosti trupa, prognoza vremena po Borisu Koljčikom...). No, kako je realnost ionako veoma niska, ovi parametri neće mnogo oduševiti igra. Jedini simpatični detalj su lepo nacrtani predeli kraja koje se oklopa vozila kreću, ali pravim ljubiteljima strategija ovo neće značiti skoro ništa (dite na Ople-nac pa ćete videti lepše pejzaže).

Ratni veterani (oni koji su izdržali dosadu tokom bitke) bivaju pravilno nagrađeni činovima i raznoraznim odlikovanjima koja se mogu gledati otvaranjem vojničkog koferićeta. Tu se nalaze još i lično naoružanje, vojnički dnevnik, uniforma sa oznakama čina, slike golih žena, slika članova porodice itd. Ako ste ospešni na dosadu i Windows okruženje, možete odabrati opciju Campaign koja će vas uvesti u vetrove Drugog svetskog rata (po bez Ali Mek Grou, što dođatno smanjuje čar igre).

Viktor TODOROVIĆ
Srdan JANKOVIĆ



U davna, pradaвна vremena (tačnije, pre nekih 7-8 godina) svetlost dana je ugledala igra koja će označiti početak razvoja potpuno novog tipa kompjuterskih igara. Naravno, radi se o legendarnom *Dungeon Master*, začetniku onoga što danas zovemo FRP igrama. Grupa ambicioznih programera koja je sebe nazvala „FTL“ („Faster Than Light“) je napravila za ono vreme revolucionaran program izuzetnih grafičkih i zvučnih kvaliteta i visokog nivoa realnosti i kompleksnosti. Igrač je po prvi put mogao istovremeno da kontroliše više različitih likova, da se stara o njihovom epitem fizičkom i mentalnom stanju i da ih vodi u avanture koje su zahtevale kako akciju, tako i strategijski pristup. U to vreme su međa ključnim komponentama vladale 16-bitne mašine, pa je *Dungeon Master* u prvobitnoj varijanti bio napravljen za Atari ST i Amigu 500.

75 Dungeon Master 2 : The Legend of Skullkeep

Trebalo je, eto, da prođe toliko godina pa da *Dungeon Master* konačno dobije nasleđnika. *The Legend of Skullkeep* je delo istih ljudi koji su napravili i prvi deo, s tim što se za plasman i reklamu igre pobrinuo „interplay“. Nečemo vas mnogo zamarati pričom na kojoj se bazira igra jer je ona banalnija kao i kod većine drugih FRP igara. Reći ćemo samo toliko da se nalazite u ulazi Torhama Zeda koji treba da povede grupu od ukupno četiri člana u borbu protiv Zla koje se ulogorilo u drevnom zamku. Da biste uopšte ušli u zamak, morate prvo sastaviti ključ koji se sastoji od četiri dela. Na vašu žalost, vlasnici ovih delova su pripadnici klanova Čuvara Lohanje (Four Clans of Skullkeep), pa ćete morati da se sukobite sa njima ukoliko želite da uđete u zamak.

Detaljan opis igre bi zahtevao daleko više mesta od onoga koje nam je na raspolaganju, pa smo se odlučili za varijantu da vam damo razlog, „pro et contra“ koji bi trebali da vas opredele da li da igrate *Dungeon Master 2* ili ne. Krenućemo obimnim redom i prvo istaći ono što ne valja.

Kada budete starovali program, vrlo je verovatno da ćete biti prilično zbunjeni. Ne isključujemo mogućnost da se neko od čitalaca zapita u kojoj godini trenutno živimo. Sudeći po kvalitetu grafike ove igre odgovor je jasan: druga polovina osamdesetih. Naime, se pitanje kako su autori ispušili meću sebi da dozvole tačan iskaz da u 1995. godini napravite igru koja je tehnički tek malo napredovala u odnosu na svog prethodnika od pre osam godina. Prosto je neverovatno, ali je istina: *Dungeon Master 2* je i grafički i zvučno daleko ispod današnjih kriterijama kvaliteta i zaslužuje jedva prelaznu ocenu. Dovoljno je reći da već zastarela trilogija *Eye of the Beholder* izgleda bolje od ove igre, a razlika postaje još drastičnija ako pomenemo *Lands of Lore* ili neku noviju igru firme „SSI“. Uz sve to, likovi su animirani prilično grubo, a kontinualno kretanje je ostalo mladenački mekana (nadam se da će biti ostvareno u trećem de-

lu koji bi na osnovu dosadašnjeg iskustva trebalo da se pojavi negde 2003. godine).

Na sreću, *Dungeon Master 2* ipak nije toliko loša igra kao što biste iz prethodnih redova mogli zaključiti. Moramo priznati da igru krase nekoliko zaista originalnih ideja koje u prvom redu doprinose njenom neobično velikoj realnosti. Štaviše, možemo reći da je *Dungeon Master 2* do sada najrealniji FRP iz grupe ostih koje igrate u prvom licu. Ovo ćemo ilustrovati na nekoliko primera.

Već na samom početku ćete biti prijatno iznenađeni činjenicom da se skoro sav inventar u prostorijama može pomerati u bilo kome od četiri osnovna pravca. Ovo je omogućilo da objekti kao što su

čekaču da prime udarac, već vesto beže ispred vas. Kada uspete nekog propisno da zaključite, on će potražiti zaštitu od pripadnika sepsvane vrste ili će



stolovi, stolice, statue, kamene gromade lud, postanu „aktivni“ elementi igre i da često budu značajni pri rešavanju određenih problema. Ili se u najprostijem slučaju i za njih mogu kriti razni korisni predmeti. Takođe ćete primetiti da nije svedeno i kom delu presorije stojte ako se na njenim zidovima nalaze baklje, lampe ili nešto slično. Intenzitet osvetljenja ekrana će se menjati u zavisnosti od toga koliko ste blizu ili daleko od izvora svetlosti. Tako vam se može desiti da uprkos osvetljenju koje nosite sa sobom propustite neku značajnu simliku koja se nalazi u nekom nizačnom bodžaku.

Posebno je zanimljivo ponašanje neprijateljski nastrojenih kreature. Monstrumi u ovoj igri poseduju neku vrstu „vestučke inteligencije“ koja im omogućava da budu znatno teži plem nego što je u ostalim. U većini FRP igara dođe sretnete neprijatelja, obično nastaju dve situacije:

a) ukoliko ste nadmoćniji ili bar približno iste snage kao i protivnik, uslediće borba u kojoj skoro završite pobedu; i

b) ako ste naterali na nekog ko je suviše jak, bekstvo je u većini slučajeva jedini izlaz.

U *Dungeon Masteru 2* je sve to znatno komplikovnije. Kao prvo protivnici ne stjele ukopani u mestu

pekušati da vas namam i zaseru. Može se dogoditi i da vam se neko podlo prikrade iza leđa, izvede divertiraju na nekoliko udaraca, a zatim pobegne. Ima i onih kojima nije cilj da vas ubiju, već da vas pokrađu, oruđu i sl. Naravno su desetini malih lepova koji tamaraju fumom i viku: „Mine! Mine!...“ Ako vas oni „obrađe“ dok budete spavali, verovatno da u svom inventaru nećete imati skoro ništa kada se probudite.

Ono što *Dungeon Master 2* najviše razlikuje od sličnih igara je način bacanja magija. Kao i u prvom delu, magije se aktiviraju uz pomoć određene kombinacije runa, pri čemu su rune izdružene po nivoima, a svako njihovo korišćenje odnosi srazmerno broj magijskih poema (Mana). Interesantno je da magije mogu bacati svi likovi, nezavisno od toga da li je to njihova specialnost. Naravno, u baratanju magijama najspretniji su Priest (svetištenik) i Wizard (čarobnjak). Pored ova dva „zanimanja“ u grupi možete imati Fighter (ratnik, specializovan za borbu sa oružjem) i Ninja (ratnik koji je stručnjak za borbu prsa u prsa).

Teško je reći koime je namenjen *Dungeon Master 2*. Njime će pre svega biti zadovoljni oni igrači koji ovačke igre igraju po sistemu „daj šta daš“, tim pre što u poslednjih nekoliko meseci nismo sreli ni jedan FRP redovni pažnje. Ako pak spadate u onu (veću) grupu ljudi kojima je pored priče i realnosti značajna i audio-vizuelna strana programa, savetujemo vam da još malo pročitate. Uskoro bi konačno trebalo da se pojave dva FRP-a o kojima čitavo hvalospesve već više od godinu dana: *Stonekeep* „Interplay“ i „Virgin“ *Lands of Lore 2*.

Slobodan MACEDONIC



Command & Conquer

Posle mnogo godina provedenih u miru koji nema alternativu, Ujedinjene nacije su se opustile. Pod firmom humanitarne organizacije ojačala je satanistička sekta Brotherhood of Nod. Čim je otkriveno novo sredstvo za odlađanje Impotentije pod nazivom Tiberium, članovi pomenute sekte su odlučili da se po svaku cenu toga domognu ne bi li uvećali svoje članstvo. Međutim, odeljenje UN za kontrolu rađanja je odlučilo da vojno intervenise kako bi sprečilo „humanitarnu katastrofu“. Ta knežovi nisu radi kazni, nit' su radi Turci tajnice, pa su vas poslali da rešite problem isključivo diplomatskim sredstvima (uglavnom bombama i bajonetima) u okviru plana Ujedinjenih Nacija za smanjenje prirodnog priraštaja pod nazivom Global Defence Initiative. Naravno, u interesu mira, možete odabrati i da vodite pomenuto beaštvo (i jedinstvo).

Grafika i zvuk su izvanredni. Pored ogromnog broja animacija, CD igra *Command & Conquer* odlikuje se i interesantnom radnjom i napetom atmosferom. Zvuk je potpuno digitalizovan (čujete urlanje iskaspaljenih vojnika, krcanje koštera pod gusenica tenkova...), muzika će vas podsetiti na film „Osmi puznik“ i mae-stralno zvuči na Sound Blasteru. Iako je rezolucija ekrana na kome se radnja odvija niska, obilje detalja i boja ostavlja veoma prijatan utisak. Samo izvođenje umnogome podseća na *Dune 2* što ne čudi s obzirom da su obe igre izdale od strane „Westwooda“ i „Virgina“. Komandovanje je toliko jednostavno da nije ni „user friendly“ već „moron friendly“. Vreme koje će vam biti potrebno da ga provaliate (izraženo u sekundama) možete dobiti po formuli $t = 60 / \text{IQ}$ gde je IQ koeficijent inteligencije.

Ciljevi se razlikuju od misije do misije - negde je potrebno pobiti samo neprijateljske vojnike i uništiti vojne objekte, a ima i surovijih varijanti - pobiti protivničke civile, spaliti im selo... Pomenuti Tiberium se, bez šale, koristi slično kao Spice u *Dune 2*, dakle kao sredstvo za uvećanje obimnog kapitala. Naime, tokom igre ćete graditi fabrike, elektrane, radane i ostale infrastrukturne objekte, a to košta... Pazite da



vam ne nestane para da ne bi bilo „U januaru ste rekli lova u aprilu, od tog obećanja prošlo je godinu dana!“

Radnja se odvija u realnom vremenu, tako da je igra u neku ruku mešavina arkade i strategije, recimo nešto između *Command Fudger* i *Dune 2*. Moćate imati dobar refleks i klikere da biste je uspešno završili. Komandujete vojnicima, vozilima, avionima i brojnim drugim efektivima.

Na vale komande, podređeni će odgovoriti sa „Yes, sir!“ „You got it!“ i sl. a zatim će zauzeti kada popiju metal. Pobio replike Izgovaraju po sistemu slučajnog izbora, dolazi do komičnih situacija da, recimo, poslednji vojnik kojeg slučajno upitite u napad na tenk, odgovori



82

„Not a problem!“ (verovatno su autori igre bili inspirisani tekovinama naše revolucije, „Neretvama“ i „Sutjeskama“ i uspešnim bacanjem zapaljjenog čebeta na tenk).

U zavisnosti od scenarija koji izaberete, osvajaćete Afriku ili Evropu. Zanimljivo kod Evrope je mapa na kojoj možete primetiti rezultate Holbrukove misije „Ultramala“ Makedonija, „Skresnana“ Srbija (bez Kosova, ali sa Vukovarom), celovite „istušljene“ granice Hrvatske, Slovenije i Bosne, te oggogromna Albanija i sl. Prva misija vas vodi u Estoniju, odakle napredujete polako nadole, prema našim prostorima. Da li to znači da se najbže misije odvijaju u Bosni, prepustite vam da sami otkrijete.

Za uspešnu aktivaciju igre će vam biti potrebna najmanje 486 mašina sa 5MB RAM-a, VGA karticom i mišem. Da biste uopšte čuli bilo kakav zvuk, morate imati neki od zvučnih kartica (dakle, speaker se ne važi...).

Kada sa uspehom završite igru a pravda i istina (kao i uvek) pobeđe, osaje još da se konstatuje da će ljudi početi srećno da žive u malom selu koje se nalazi na kraju zelene šume.

Viktor TODOROVIĆ
Srdan JANKOVIĆ



Pinball Illusions

Istorijat simulacija flipera na kompjuterima se može podeliti na period pre i posle pojave *Pinball Dreams*, Pomeniti program, delo grupe Švedana pod imenom „Digital Illusions“, u vreme kada se pojavio u verziji za Amigu 500 doneo je u svakom pogledu revolucionarni napredak, mada se nekim igračima nije sviđeo zbog nepopularne osobine stalnog skrolovanja ekrana. Godinu dana kasnije (usledio je nastavak *Pinball Fantasies*), a sa porastom popularnosti PC-a oba programa su napravljena i u verziji za ovaj kompjuter. Skandinavci su čekali više od dve godine, a onda su objavili treću igru iz svoje serije; *Pinball Illusions*. Na razočaranje mnogih ljubitelja flipera, ova simulacija se pojavila samo u verziji za A1200 i imala je tri, umesto do tada standardne četiri table. Sada, konačno, *Pinball Illusions* mogu igrati i vlasnici PC kompjutera.

Osnovna razlika između dve verzije je u tome što PC varijanta sadrži četiri table. Po svemu ostalom (grafika, zvuk, način igranja itd.) *Pinball Illusions* spada u standardne igre ovog tipa.

Law'n Justice - U Future Cityju vlada kriminal i nasilje. Pokušajte da sve glavne kriminalce stavite

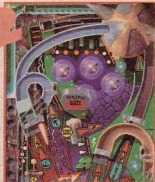
iza rešetaka. Da bi ostvarili ovaj cilj morate biti vešti u gađanju brojnih rampi od kojih se sastoji ovaj fliper.

Babewatch - Plaza je mesto gde svaki pravi muškarac ima priliku da pokaže devojci šta zna i ume. Dajte sve od sebe i pokušajte svojim veštinama da impresionirate ženski auditorijum. Pravi fliper za osvajače ženskog srca.

Extreme Sports - Volite li uzbuđenja koja donose sportovi na samoj granici ljudskih mogućnosti? Ovaj fliper će vam omogućiti da se oprobate u paraglajdingu, penjanju uz strme litice, skokovima u ambis itd. Pazite, svaka greška se skupo plaća.



The Vikings - Istražite novu kontinentu kao što su to nekad radili hrabri Vikinzi. U pitanju je fliper koga nema u AGA verziji. Tabla se po svojoj strukturi ne izdvaja od ostalih, ali je zato prava muzika prilično originalna. Iskorišćeni su ljudski glasovi i to zaista zvuči interesantno, ali pošto je melodija relativno kratka, posle dužeg igranja počinje da se ponavlja i time može da iritira igrača.



Značajne novine u simulacijama flipera mogu se očekivati tek pojavom već najavljene 5D flipera (iako će to izgledati još uvek ne znamo). Ono što se mnogim igračima nikako neće sviđeti je to što ovaj program na hard disku zauzme fantastičnih 50 MB (!). Što je mnogo - mnogo je.

Slobodan MACEDONIĆ



Igra postoji i u verziji za A1200.

ova igra francuskog „Bomb Softwarea“ nastala je na interesantan način. Fredrik Helmz (Hainz), jedno od značajnijih imena Amigine demo scene, došao je na ideju da napravi rutinu za svoj novi demo, zadim odličio da od rutine napravi igru ala *Wolfenstein*, a kada su ga angažovali momci iz firme „M.A.N.Y.K.“ iz svega se rodila se još jedna *Doom*-gigica.

U bogatom glavnom meniju pažnja privlače opcije za učitanje igre (konačno je moguće smisliti poziciju nakon svakog nivoa), igranje dva igrača preko modema (nisma probali, ali deluje krajnje jednostavno) i pravljenje sopstvenih nivoa.

Poslednja opcija je prvi put upotrebljena u svakom igrama na Amigi i ostavlja beskrupne mogućnosti u definisanju tekstura, čudovišta i dr. Options meni je



Fears

takođe načkan raznim opcijama od kojih izdvajamo onu za *dithering* (kada je aktivirana omogućava precizniji rotacija, a neznatno usporava animaciju), deklavanje veličine ekrana i nivosa teškine. Moguće je igrati kao ljudsko biće ili alien (suviše razlike razlike ne postoje).

Pri najvećoj veličini ekrana animacija je nešto sporija, ali je zato opšti utisak bolji. Ljubitelji brže akcije mogu se opredeliti za srednje veliki ili srednje mali ekran, koji će zasigurno zadovoljiti brzinske apetite. Osnovni podaci o životima, energiji, raspoloživom oružju (menja se tasterima od '1' pa naviše) i municiji (za svako oružje ponaosob upisani su u uglovima ekrana i ponekad mogu da odvuiku pažnju sa akcije (bar dok se ne naviknete).

Peas zaista u velikoj meri podseća na originalni *Doom*. Postoje rupe u podu ispunjene lavom, mostovi sa kojih se možete skakati, stepenice koje vode u uzane kule (po pravilu bogato opskrbljene neprijateljima), razni prehlađaci za pokretanje liftova i drugih skrivenih mehanizama (aktiviraju se sa 'Space'), sve u svemu jedan dosta ubedljiv utisak igranja u 3D prostoru. Oružje je konačno vidljivo i nacrtano je u donjem delu ekrana, a pri pucanju je animirano.



U igri postoji oko 15 različitih tipova monstaura i nešto preko 30 nivoa (dovoljno za pune ruke posla). Na kraju svakog nivoa čeka vas i časkanje sa Glavonjom. Od predmeta za skupljanje tu su kuličice prve pomoći, municija, kovečevi sa blagom, dodani životi i dr. Grafika je, s obzirom na Amigine mogućnosti, veoma precizna i tek na momente „krzava“, a zvuk je sasvim na visini zadatka.

Grđimir JOKSIMOVIC



THE NEED FOR SPEED

2 softverske kuće „Electronic Arts“ dolazi najnovije remek-delo *The Need For Speed*. Njegov prevač na polju auto-moto simulacija potpuno obara sve rekorde po pitanju realnosti, atmosfere, grafike i zvuka u ovom žanru. Automobil koji imate priliku da vozite su sve sami dramski drevci: Porsche Carrera 911, Chevrolet Corvette ZR-1, Dodge Viper RT/10, Ferrari 512 TR, Lamborghini Diablo VT, Toyota Supra Turbo, Accura NSX i Mazda RX-7.

Nakon startovanja igre ulazite u Control Central. Klikom na fotografiju automobila dobijate njegove karakteristike, istoriju, video i servis.

Postoji nekoliko staza za po kojima ćete voziti: Coastal Road, Alpine, Rusty Springs, Autumn Valley, Vertigo



Ridge i City Road. Svaka od njih se sastoji iz nekoliko etapa, možete izabrati bilo koju. Plan svake staze lepo je iscrtan i lako razumljiv.

U igri postoje tri vrste pogleda: jedan iz kabine i dva van nje. Razlika između poslednja dva je u udaljenosti kamere, koja je postavljena iznad i iza kola. Pri vrhu ekrana su podaci o zaostacima ili prednosti u kilometrima ili vremenima, broj kruga i pozicija. Upravljanje je lako, nema menjanja brzina, a poseban taster ima ulogu ruloera. Ako se njime ili kočnicom poslužite u velikoj brzini zajedno sa skretanjem uljevo/uljevo, napravite vizuelno i audio odlično urađenu „pandurku“, od koje ostaju tragovi

guma na asfaltu. Tu su još tasteri za ubrzanje i ručna kočnica.

Ukoliko se u većoj brzini sudarite sa košom, stenom, zidom ili nečim sličnim, prevrnućete se nekoliko puta i obrtni oko svoje ose. Što je urađeno „kao na filmu“, ali saećom nećete izgubiti život. U toku putovanja koje može dosegnuti preko 200 km/h za vrlo kratko vreme vožnje bez skretanja u obilježje livade, ambise, bgrade i poose srećate šarolike automobile tipa Ford, Chevrolet, Chrysler i druga tipična američka vozila, pa čak i ona sa prilokom za spavanje.

Ako čujete policijsku sirenu ili vidite njihova kola u retrovizoru, dodajte gas jer će vam naplatiti kaznu zbog prebrze vožnje.

The Need For Speed nikog ne ostavlja ravnodušnim. Naravno, za ovakvu igru se mora platiti i određena cena (kvalitet nauštrb konfiguracije), jer igra zahteva minimum 480 sa 8 MB RAM-a, što u prevodu znači da za pravi doživljaj treba Pentium sa 16 MB.

MILOŠ KRSTAJIĆ

CD-ROM uzeli smo iz cedečke „Espro“



Dugo priželjkivani „nastavak“ *Panzer General* nazad je stigao. Zapravo, ne radi se o zvaničnom nastavku, ali je tema igre ista – II svetski rat. Isti je i programerski tim „SSI“ što je dovoljna garancija kvaliteta. Ako se odlučite da igru sa CD-a prebacite na hard disk, zbog dobrih brzina, budite spremni da odvojite gotovo 90 MB slobodnog prostora.

Šta „jede“ toliki prostor? Grafika u *Steel Panthers* značajno je unapređena u odnosu na prethodnu. Detalji su istaknuti u potpunosti, boje su lepše upotre-



STEEL PANTHERS

82

bljene i raspoređene, uopšte prikaz mnogo dopadljiviji. Nekome se možda neće dopasti pomenjena perspektiva, odnosno priču pogled na bojni polje – stvar ukusa. Sem izgleda, unapređena je i realnost prikazanih terena. Uočljive su razlike između planinskih predela pokrivenih šumom, dolina sa rekama i „golih“ kamernjara.

Koncept ekrana ostao je otprilike isti kao kod *Panzer General*. Veći deo zaurina igracko polje. Sa desne strane smeštene su ikone za upravljanje kolima i mnogo više. Uvedena je mogućnost komandovanja malim jedinicama, na primer tenkovskim vodom. Kod upotrebe artiljerije može-



te unapred odrediti ciljeve koje ćete gađati. U direktnim sukobima jedinica data je mogućnost različitih upotrebe polje. Pridato je mnogo novih jedinica koje se sve međusobno vizuelno razlikuju što dodatno doprinosi grafičkom kvalitetu.

Možete igrati celu kampanju ili pojedinačne scenarije Drugog svetskog rata, ima ih zalista puno. Ratuje se od Evrope do Japana, s tim da možete gene-

ralno odabrati Evropu ili Pacifik kao poprište sukoba. Pored mogućnosti da budete nemački ili saveznički general, možete da birate i čin (komandir - komesar) jugoslovenskih, grčkih ili nekih drugih partizana. To treba probati. Stimulantan je pokušaj programera da budu autentični. U odabiru imena jugoslovenskih vojskovođa na pameti im je bilo „bratstvo i jedinstvo“. Tako ćete naći na imena kao što su Karađević, Mileta, Izbetbegović (7).

Ovi koji vole oružje oduševiče prilžena enciklopedija naružanja I1 sveitskog rata koja sadrži

fotografije i bitne karakteristike. U zavisnosti od toga koju armiju vodite, kompjuter će vam ponuditi samo one jedinice i oružja koja su bila na raspolaganju toj vojsci. Partizani će, po toj logici, imati poneki zarobljeni tenk i gomilu ručnog naružanja. Sve koji vole pravi izazov igra sa drugim čovekom obrađivače mogućnosti modernog ratovanja.

Ne treba na silu biti originalan. *Steel Panthers* je igra koja koristi sve dobro iz *Planzer Generals*, ali u novom, unapređenom pakovanju sa puno detalja i

mogućnosti. Pred igračima je nimalo lak zadatak da još jednom zagospodare svetom.

Istok LANGO



Primal Rage

Reć „tabačina“ nas obično asocira na igru u kojoj su borci ljudi mističnih orijentalnih imena, zakurvaženih očija i napetih žila, ili gigantski roboti koji se u raznoraznim futurističkim arenama malkajaju do iznemoglosti, tj. raspadanja. Dokaz da ne mora sve da bude baš tako dolazi iz firme „Time Warner Interactive“, a delo je programerskog tima „Teeny Weeny Games“, koji pamitimo po odličnoj avanturi *Discworld*.

Radnja igre je smeštena u daleku (bar se nadamo) budućnost, u godine posle katastrofalnog sudara Zemlje sa nekom planetom. Ljudska rasa gotovo potpuno izbežava, a na površini izlaze neke nove životinjske vrste, mutirani potomci nekadašnjih dinosaura, sa i majmuna, daleko inteligentiji i veći, ali i krvoločniji od svojih predaka. Naravno, već pogodate ko su akteri ove izvanredne igre. Ima ih ukupno sedam i to su redom: Saaron, Talon, Vertigo, Blizzard, Chaos, Armados i Diablo. Čekokupna Nova Zemlja je izdeljena na sedam delova koje kontrolišu ovi likovi, tako da, kad pobedite nekog od njih, austematski postajete gospodar njegove teritorije. Zadatak je, naravno, uništiti ih sve, tj. osvojiti Novu Zemlju.

U verziji za kompjutere sa 4 MB RAM-a ekran je 640 x 480 što se u teku

igre i ne primećuje. Sama borba je izvanredno urađena, tako da u trenutima podseća na scene iz *Spilbergovog „Parka iz doba jure“*. Pokreti i udarci likova su animirani izuzetno precizno i pažljivo, što je u eri CDigializovanih igara zalista pohvalno. Ambijenti u kojima se klanje odvija zavise od vašeg protivnika i najvešće odgovaraju njegovom imenu, tako da će vas, naprimer, Diablo (Dave), vladar zemlje Inferno (Pakao), „ugostiti“ u okruženju vrelih vulkana koji su se nekada davno smatrali za veru između pakla i spoljnog sveta.

U gornjem delu ekrana se nalazi prestalo vreme i najneophodiji podaci o borcima. Pored fizičke energije, koja je predstavljen u vidu srca i jedne arterije, tu je i njihovo psihičko stanje (u vidu mozga). Nešto slično smo imali prilike da vidimo u igri *One Hour Kill 2097*. Psihičko stanje se svek obnavlja, a skoro svi likovi imaju specijalne udarce kojima mogu isprazniti ovi skalu. Pri tome ovi udarci potpuno osuštavaju protivnika koji će, u periodu od nekoliko sekundi, biti ostavljen na milost i nemilost drugog čudovišta.

Svaki lik ima svoj fan klub ljudi koji iz pozadine bodre svoje gospodare, a kada se neko od navijača nađe u ravni sa vama, možete ga poljesti kombinacijom određenih tastera. Krvi ima na sve strane i po tome se može porediti sa *Mortal Kombatom*.

Meni pored standardnih opcija obuhvata i tri koje su odmah privukle našu pažnju. To su: 2 Player Handicap Configuration, Tug of War i Endurance.

Prvom možete povećati/manjiti udarce, moć nekog od igrača (kada igrate udvoje), što doprinosi zanimljivosti. Takođe, ako hoćete da porizite saigrača, tako što će mu dati prednost u snazi a potom ga pobediti, ovo je prava opcija za vas.

U opciji Tug of War vreme nije određeno, a udarcima koje ste naneli protivniku prvo nadoknadujete svoju istrošenu energiju, a tek onda smanjete njegovu.

Endurance je takođe opcija za dva igrača, pri čemu svaki od njih prvo izabe-



re po četiri bocka (mogu biti isti). Kada jedna nalaka premlati drugu, istakće drugi adut gubitnika i tako dok sva četiri borca jednog od protivnika ne okuse prašinu. U ovoj opciji vreme takođe nije određeno, a podudarnost smo učili sa delom igre *Mortal Kombat* gde se u vrhu lestvice protivnika borite protiv dva lika.

ILI GAŠI
MILOŠ KRSTAJIĆ



PC Gamegun

Do ya feel lucky?

Jedna od retkih firmi koje se bave stvaranju igara bave i proizvodnjom hardverskih dodataka za igranje jeste „American Laser Games“. Veliku pažnju privukao je njihov novi proizvod namenjen ljubiteljima pucačkih igara, poznat pod nazivom *PC Gamegun*, koji vam može pružiti to zadovoljstvo da doslovno upucate svoj kompjuter!

Rešenje koje nudi „American Laser Games“ dolazi u obliku žutog plastičnog Magnuma 44 u punoj veličini. Na instalacionom CD-u uz proizvod nalazi se kompletna igra *Crime Patrol* i up-

grade softver za stare igre „ALG“ - a *Mad Dog McCree 1 i 2*, *Drug Wars*, *Who shot Johnny Rock?* i *Space Pirates*, koje se na taj način mogu igrati pomoću *PC Gameguna*. Za korisnike Windowsa 95 „American Laser Games“ je predvideo kompletno korak po korak, uputstvo za pokretanje igara koje odbijaju da rade pod Windowsom 95, zatim objašnjenje za praviljenje boot diska i sigurnosnih kopija važnih fajlova.

Hardverski deo instalacije podrazumeva povezivanje pištolja na paralelni i game-port, dok se softverska instalacija obavlja iz DOS-a, pomoću kratkog programa. Kalibracija (podešavanje) *PC Gameguna* obavlja se prilikom instalacije, mada se može i naknadno ponoviti. To je važno, jer ako promeni položaj iz koga gadata ili okrenete monitor promeniće se ugao pod kojim pištolj „vidi“ mete, što se odražava na preciznost. *PC Gamegun* podržava i simultanu igru dva

igrača ali su vam tada, naravno, potrebna dva *PC Gameguna*, dva serijska i dva game-porta.

PC Gamegun smo isprobali na delu u igri *Crime Patrol*, gde se lepo pokazao sve dok mete nisu postale suviše sitne. Jer mu preciznost, izgleda, nije jača strana. Delimično rešenje sastoji se u smanjivanju osvetljenja u prostoriji. Ipak, igrak ima daleko bolji osećaj realnosti sa *PC Gamegunom* nego sa mišem. Čak je „punjenje“ realno: pištolj se puni kada se opali bilo gde van ekrana, što doduše oduzima vreme i remeti ciljanje. Kada se jednom uhvati ritam, stekne osećaj za prostor, ugao nišanja i izoštre refleksi. Igra postaje izvor zabave, ali se u tom slučaju onih 12 misija koje nosi igra *Crime Patrol* čine premalim zalogaem.

Zainteresovani čitaoci mogu se obratiti za više informacije ili nabavku *PC Gameguna* direktno proizvođaču na adresu: American Laser Games Inc., 4801 Lincoln Rd. NE, Albuquerque, NM 87109, USA. Flačanje može biti izvestan problem, zbog „naše situacije“, ali male plastične VISA ili Mastercard kartice mogu značajno olakšati taj problem.

Nikola STOJANOVIC

Hardver smo dobili od proizvođača „American Laser Games“

Slika: Slobodan RONTC



PC TrackStick

Kugla na dršci, il' tako nekako

Najpoznatija sveska firma za izradu džojstika „QJ“ (nekada „QuickJoy“, a sada „Quality Joystick“) obradovala nas je svojim najnovijim proizvodom. U pitanju je uređaj dvostruke namene koji je u sebi objedinio džojstik i trekbol (track-ball).

TrackStick ima dva kabla kojima se priključuje na Game Port i standardni konektor za priključivanje miša. Može raditi u tri moda: kao džojstik i trekbol istovremeno, ili kao jedan od ta dva uređaja. U zajedničkom režimu džojstik

se ponaša normalno, dok trekbol može koristiti samo „levo dugme miša“. U trekbol modu dugme za pucaње kađiprstom na džojstiku predstavlja levo dugme miša, fevo dugme za pucaње palcem služi kao srednje dugme miša, dok desno dugme za pucaње palcem služi kao desno dugme miša. Kao i kod svakog miša ili trekbola, na poredini se nalazi prekidač za PC ili MS režim rada, a softver za rad trekbola dobijamo na disketi.

Džojstik je solidnog dizajna i konstrukcije. Ima standardne osobine kao što su više dugmadi za palbu, prekidač za automatsku palbu i gumene pričvršćivače za podlogu. Od „dodatne

opreme“ (koja vidamo samo kod boljih modela „QJ-a“) nalazimo *Mega Zoom* - softver za kalibraciju džojstika i dva dodatna *Mega Zoom* kalibratora na pozadini džojstika (sve već vidimo kod modela *SV 207 Commander Mega Zoom*).

TrackStick je uspešno objedinjenje džojstika i trekbola. Idealan je za ljude kojima kompjuter prvenstveno služi za igranje, a na njih je kao potencijalne kupce proizvođač najviše i računao.

Goran KRSMANOVIC

Posle poduzetog zatišja tokom leta, standardno smo pretrpani novim igrama. Proizvođači se trude da za Božićne i novogodišnje praznike, kada se po pravilu troši (i zaraduje) najviše novca, obezbede što više odličnih igara i time opstanu u svetu zabavnog softvera



TFX: EF2000 („DID“/„Ocean“) predstavlja nastavak odlične i kod nas svojevremeno veoma popularne simulacije borbenih aviona. ovoga puta u rezoluciji 640 x 480 (oko pet puta više tačaka nego standardna

VGA rezolucija od 320 x 200) i sa novim modelom Euro Fighter 2000. Igra je pravična samo za vlasnike monstruma tipa Pentium na 120-133 MHz (ovo skoro da i nije šala).

Stonekeep je rezultat desetogodišnje ideje predsednika softverske firme „Interplay“ o „pravoj“ FRP igri. Nakon pune dve godine izrade i doterivanja (usled mogućnosti pojave CD izdanja) pred nama će se naći priča čijih je pola



aktera snimljeno kamerom i digitalizovano, a pola rendano pomoću Silicon Graphics radnih stanica. „Interplay“ nam sprema i ključnu buduću futurističku avanturu **Netrunner** koja podseća na **Bloodner** i govori o vremenu kada je jedino oružje inteligencija, kako



veštačka, tako i vaša.

SU-27 Flanker treba da bude pandan letos najavljenoj igri **Top Gun** („MicroProse“) za koju se još tada pretpostavljalo da će počistiti konkurenciju. Međutim, momci iz firme „Mindscape“ ne misle tako i spremili su nam odličnu simulaciju jednog od najpopularnijih ruskih borbenih aviona SU-27. Oni koji su imali prilike da vide demoe tvrde



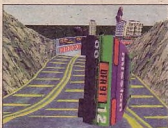
Formula One Grand Prix spada u remek-dela firme „MicroProse“ nakon čije se, a evo prošlo je već četiri godine, niko nije usudio da pravi ozbiljnu simulaciju Formule 1 („Papyrus“ se izuzetno i neočekivano uspešno pozabavio **Indy Car Racingom** i **NASCAR Racingom**). Sada je



„MicroProse“ napravio bet-trik. Pred nama će se uskoro naći nastavak simulacije vožnje trka pod očekivanim nazivom **Formula One Grand Prix 2**, ali i još jedna sasvim nova igra menadžerskog tipa po imenu **Grand Prix Manager**. Ukoliko

mislite da su poslovi Bernija Eklesiona, Frenka Vilijamsa, Flavija Biatrolea i ostalih jednostavni, varate se. Pare koje se vire u najvećem cirku su simetriju su ogromne. Zamislite sebe u tim vodama. Treće ostvarenje je simulacija popularnih kartinga **Virtual Karts**, koja treba da istisne sličnu solidnu igru **Super Karts** („Virgin“). Tehnologija razrađena u izradi **FIGP 2** uspešno je primenjena i na kartinge.

Ni odgovorni u firmi „Papyrus“ nisu sedeli skrštenih ruku. **Indy Car Racing 2** će uskoro ugledati svetlost dana u novom SVGA ruhu i sa daleko inteligentnijim i boljim protivnicima koje ćete teško pobediti. Takođe će postojati i Multi-Player opcija čije mogućnosti za sada samo nagadam.



Kada smo već kod simulacija vožnje, red je da pomenimo i firmu „Gremlin“ i njihovu najnoviju igru **Fatal Racing**. U pitanju je vožnja bliska onoj u **Demolish em Derby** („Psygnosis“), dakle krajnje surova trka puna sudara i izletanja sa staze.

„Gremlin“ obećava i prepreke na putu, skakaonice i krajnju surovost suparničkih vozača.

Iz softverske firme „Sir-Tech“ najavljuju **Druid: Demons Of The Mind**, grafički (SVGA) i animaciono izuzetno urađenu avanturu u stilu **Little Big Adventure**. Naći ćete se u ulozji junaka opremljenog ostrim mačem i velikim srcem čiji je zadatak da pronade izgubljenog Druida, jednog od četvorice koji vladaju ostrvom.



GAME BOY

na poklon (12)



Police Quest SWAT je najnovije ostvarenje firme „Sierra“. Nakon tehnički odlično urađenog (uglavnom digitalizovanog) četvrtog nastavka, biće stavljen u ulogu pripadnika čuvenog losanđeleskog antiterrorističkog D odreda (D Platoon). Sledeće što nam „Sierra“ sprema je nastavak igre *Gabriel Knight* pod nazivom *The Bear Withn*. Ključ koji je u prvom delu rešio vladu prokletstva, sa svojom partner-



kom Grace Nakamura treba da reši seriju groznih ubistava. Sve će se nalaziti na (samo) pet CD-ova. Iako su svi očekivali novi nastavak *King's Quest*, pred nama će se naći divna stripka avantura prepuna fantazija pod nazivom *Torin's Passage*. Zla Čarobnica je začarala roditelje glavnog junaka i primorala ga na veliku avanturu radi njihovog izbacivanja. Igru punu humora radio je autor slavne serije o Larryju.



„Bethesda“ je malo poznata čikaška firma koja ipak liza sebe lima naslove za koje ste sigurno čuli: *Terminator Rampage*, *Delta V* i *The Elder Scrolls: Arena*. Najnovija igra u kojoj je upotrebljena novorazvijena tehnika 3D prikaza zove se *Dezgerfall* i predstavlja drugi nastavak serijala *The Elder Scrolls*. Druga najavljenija igra je *The 10th Planet* (nema nikakve veze sa *Sedmin gostom i Jedanaestim satom*) i treba da predstavlja konkurenta *X-Wing*u i *The Fighter*u. Radnja je vezana za novootkrivenu, desetu planetu u Sunčevom sistemu.



Za kraj smo ostavili pravu poslasticu firme „Id Software“. U prošlom broju smo najavili *Strife*, novu *Doom*aknu, a sada predstavljamo *Quake*, još jedno izdanje o kojem sem slika nemamo gotovo nikakve informacije. Saznali smo da je *Quake* tehnički potpuno nova igra i da bi *Doom* trebala da bude bolja bar koliko je *Doom* bolji od *Wolfenstein 3D*. Šta više poželite?

Zašto nema Amige

Sitacajem okolnosti nismo došli do informacija o novim igrama za Amigu. Zato je u ovom broju izostao deo rubrike „Biće, biće - Amiga“, izvinjavamo se Amigistima i obećavamo da ćemo se potruditi da za sledeći broj obezbedimo željene vesti.

GAME BOY nije bez razloga trenutno najpopularniji uređaj kompanije za igranje. Da bismo vam malo približili ovu spravinu, testirali smo za vas nekoliko igara.

Kao i do sada, a ovce i svake nedelne noći, igra „BEOGOT“ je poklonjat izdavača SVETA KOMPIJUTERA po jedan GAME BOY. Zato, pažljivo proučite ovaj članak.

HOME ALONE 2

Posle velikog uspeha filma „Home Alone“ ubrzo je uestao i nastavak ovoga filma, a odmah zatim i kompjuterska igra. Ehm, dečak Kevin McCallister (glavni junak filma) je putujući sa svojom porodicom na božićne pravke, igrom slučajno saeo u pogrešan avion i obratio se poputni sam u Njujorku. Hiperaktivni njegovo u tom gradu on je otišao u hotel „Plaza“ pri čemu koristeći kreditnu karticu svoga oca. Pošto je njegov otac mislio da mu je karticu neko ukradio, prijavio je krađu policiji. Nastajnik hotela je posle provere karticu ustanovio da je ukradena i poslao je u lopez New York i tu počinje igra.

Vi se nalazite u hotelu i svi, počev od nastojke do dostavice, pokušavaju da vas uhvate. Vredete se kroz hod i izbegavate sve koji vam dolaze u susret. Ukoliko završite taj im heterološki entenzija (isključivo sa čestim, kaudi, silne...) pronađi će te neka stvarica, kao što su puška koja izbacuje žvake, ogričice i dr. Vredete se uz pomoć kursorijskih tastera, a sklopete na taster A. Ukoliko naidete na neke neželjene prepreke, kao što je na pr. vedalica sa odoškom koje sklopete (T), eliminisate je tako što da se pritisnete taster za desno, a odmah zatim na dole. Na taj način će Kevin McCallister na kalendaru budućnosti kada postignu god i bez problema završi svakog i sklopete prepreke. Naravno ključan taster kao što je „Plaza“ raspoloživo sa bežični radji. Kada naidete na nek od njih obavezno udite kursorijskim tasterom za gore. U radnji možete raditi neke veoma korisne stvari, koje će vam koristiti za odbranu. Ukoliko se susretnete sa nekim od obojca, a koji nemaju da zadržate ili preskočite, probajte na tasterom B. Tada će te „puzati“ sa oni čime raspoložite. Tasterom „Select“ će te videti čime sve raspoložite i izabrali ono „druže“ koje vam treba. Puška sa žvakama na pr. će samo trenutno parirati vašeg protivnika, dovoljno da se pružite pred njega. Ukoliko post njegovo noge bacite ogričice, ona će se rasuti i vaš protivnik će se okliznuti i bitrano onesposobljen bit. Takođe će te nalaziti na kalendaru vreme, koji će odmah od vas tražiti ispunjenje organizma. Ukoliko ih pojedete, Ako pak uspete da sakupite šest parčića pice, li celu picu odjednom, dobijete još jedan život. Pojedine kugle možete koristiti kao obošobno dasku. Stari-

te na srca kaudu i protivnike taster A. Svaki sklopete će vam biti sve više i više dok na kraju ne dostižete na drugi sprat hotela, gde će vas, naravno, sačekati neka lepa stvar. I na kraju još jedan vrlo važan savet: biti koji se nalazi na kraju hotela neće doći ukoliko ga ne pozovete pri (3) puta. Zatim odmah na sledeći sprat hotela, gde vas čekaju novo iskustva.

Igra je veoma dinamična i naravnoš. Grafika, a posebno uvodni skrinovi, je veoma dobra i tako će te pripremiti pojedina korakom u firmov. Sigurno sam da će te se pojedini delovi igre dosta namuštiti i da će te se uz ovu igru dobro zabaviti.

MICKY MOUSE 4

I čuveni miš Walt Diza je došao na ekran GAME BOY-a, a uvod u ovu igru će vam objasniti i kako. Ehm, jednog dana, Mini i Mini su se šetali završkom i Mini je prebrzo preko jednog mosta bio. Uputo je u nupu, a pored njega se nalazio i, kakve li slučajnosti! samo preumaklo bit. Pri međutim zvezdici, koji pokupi, ali se ništa ne dešava. Setite se da se od sobom nosi preumaklo dečak, i da sa njim može i da šuti. Dostaje do jednog kamena u podu, koji je drupajući od ovih mostova, spreml koga, kao da ubrati, nailazi još jednog zvezdici. Kada je pokupi, pojavljuje se kiča, vata na koje nailazi se otvaraju, i on prolazi dalje. Ovaj uvod vam i govori šta će vas u igri očekuje i kako igru treba igrati.

Igru počinjete u jednoj od mnogobrojnih prostorija zamka i hodajući kroz njega nailazite na mnoge predmete razasute po podu, kao i na različite kretnosti koje neravno šetaju levo desno. Predmete na koje nailazite pokupujete tako što čete preći preko njih.

Vredete se pomoću kursora levo i desno, taster A je sklopete, a taster B je bušenje. Najpre se dole pušta, a uz merdevine se šetjete kursorom na gore. Ukoliko pritisnete taster „START“ pojavio vas se još jedan deo ekrana u kome se nalaze premeti koje ste pokupili. Kursorom za levo i desno odabirete premeti koji želite, a tasterima V i X upotrebljavate. Čuvajte ih kao vam pr. štiti da unutra neopazite, kiča da odabete vata, ako vam daje dodatnu energiju itd. U donjem delu ekrana vam stoji još i koliko vam je energije, vremena i zvezdica koje treba da pokupite preostalo. Do pojedinih prostorija nećete nikako moći doći, osim ukoliko ne upotrebite transport, koji će vas prevesti do željenog mesta. Igra je kombinacija platforme i logičke igre, grafika je odlična, i sadržaj je dosta raznovidnija i spretnosti da bi se pojedini rivi prešli.

Naravno, odmah pošto bih koje odigrao igre je savetno odložiti od ovog kiča što sklopete izabran. Ukoliko želite da i vi postane vlasnik GAME BOY-a, možete ga naručiti na telefon 011/42-53-85 i 42-98-42.

Najnoviji izdavač sveta kompjutera bio nam je svojom GAME BOY kom nagrada, obično pošalje kopiju sv ova svesna na adresu redakcije, i naravno bide izvešiti.

Dobitnik GAMEBOY-a iz prošlog broja je
Aleksandar Krstić, Trgovčka 26, 11030 Beograd

Priprema GRADIMIR JOKSIMOVIĆ

Svi su napeti - dolaze Mapeti



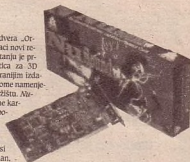
Ljubitelji najpopularnije lutkarske serije svih vremena uskoro će moći da obogate svoju CD kolekciju novom igrom sa Mapetima u glavnoj ulozi. Radi se o interaktivnoj porodičnoj avanturi (ma šta to značilo), baziranoj na novom filmu „Muppet Treasure Island“, čije je snimanje još uvek u toku. CD će sadržati netražbene filmske sekvence sa protagonistima filma, među kojima se nalazi i poznati glumac Tim Kari (Curry). Izdavač je „Activision“, a disk možemo očekivati početkom 1996.

Beleške jedne Ane

Poše skoro godinu dana stvaranja, uskoro će se pojaviti prva igra za devojčice, *McKenzie & Co.* u izdanju „Her Interactive“, podružnice „American Laser Games“. Na pet CD-a smeštena je društvena avantura koja se odvija u ambijentu američke srednje škole, nama poznatoj sredini posredstvom Brendena i ekipe nedeljom tveče. Za muziku u igri zaduženi su izvođači „The Strawberry Zoo“, „The Cool Notes“, rok duo „Poet“, muzičari Ti Grit (The Green) i Elizabeth Robbins (Jonathan Robbins). Pripretili su 16 kompozicija koje će moći da se slušaju i na običnom CD plejeru. Cena ovog revolucionarnog softvera biće 60 dolara, a dio zarade biće uplaćen fondacijama za borbu protiv AIDS-a. (m)

Sviraj mi u 3D

Poznatii proizvođač hardvera „Orchid“ sprema se da izbaci novi revolucionarni proizvod. U pitanju je prva zvanična muzička kartica za 3D zvuk (o kome smo pisali u ranijim izdanjima „Bonus Levela“), pri tome namenjena prvenstveno igračkom tržištu. *NuSound Pro*, kako je puno ime kartice, navodno stoposonno podržava „Plug & Play“ tehnologiju Windowsa 95, a pri tome se nalazi na samo jednoj ploči. *NuSound* donosi 16-bitni zvuk, kompatibilan, između ostalih, i sa SoundBlaster Pro, General MIDI, Windows Sound System i Roland sistemima. Preliminarna cena će iznositi oko 130 funti.



Igre i politika

Malo ko je očekivao da će računarske igre ikada biti korišćene u političke svrhe. Ali upravo to se dogodilo sa jednom od najpoznatijih igara današnjice, *Lemmings*. Nedavno su ispred Vestminstera (sedište britanske vlade) održane mirne demonstracije sa temom buduće sudbine Britanije u Evropskoj zajednici. Veliki leming na slici je zapravo jedan od demonstranata običan u kostim specijalno napravljen za tu priliku. Prirodno političke poruke koja se krije iza ovog skupa se na ovom mestu nećemo baviti (samo ćemo se podsetiti da su lemingzi mala siluvidalna stvorenja koja se množe i svesno srijuju u smrt). Uzgred, „Pygnosis“ je ovo okupljanje obilno iskoristilo u svojoj reklamnoj kampanji za igru *Lemmings 3D* koja je već stigla kod nas.



Edukativni Doom?

Nedavno je na Zapadu firma „ABC“ izbacila CD sa igrom *L.M.Meet* koja, prema podnaslovu odštampanom na kutiji, predstavlja „edukativnu verziju

Dooma. Namenjena je deci engleskog govornog područja, a predstavlja savremenu verziju „Grammatike za osnovnu školu“. Dete treba da ispravlja gramatičke greške u tekstu ispisanom na pergamentima koje sakuplja u toku igranja. Kada i ako zadatak obavli kako treba, dete može da nastavi sa šetnjom po mračnim tunelima i bezočnim masakriranjem kojekakvih spodoba. Zaista „edukativna“ igra, zar ne?





Kristofer Voken



Jürgen Prochnow



Klajv Owen



Džon Hart



Oliver Rid

Složna braća kuću grade

U pripremi je nova svemirska opera iz „Origina“ sa velikim glumačkim imenima

Momak po imenu Kris (Chris) Roberts je zvezda među programerima. To je ime koje stoji iza velikih „Originalnih“ hitova, *Strike Commandera* i *Wing Commander* serijala. Kris upravo završava režiranje *Wing Commandera 4*. Za nastavak su se okupili: Mark Hamill (Hamill), Malkolm Mekdael (Malcolm McDowell), Tom Vilson (Wilson) i ostali preživeli likovi iz trećeg dela. Novost u četvrtom delu u odnosu na prethodni je da se više ne koristi „Green Screen“ tehnologija već se sve scene snimaju u studijama

i na lokacijama sa pravim kulisama. Ovo malo demantuje Džordža Lukasa (George Lucas) koji je tvrdio da je „u kompjuterskom generisanju kulisa budućnost naučnofantastičnih filmova.

Priča igre ukratko glasi ovako: Pukovnik Bler (Blair) se povukao iz vojske i dane provodi na svo-

(levo) Da bi se napravile uspešne maške vanzemaljaca koji se pojavljuju u igri, glumac mora mirno da sedi dok inženjeri izvide „gipsane radove“

Sa puno tehnike, preciznosti i veštine ovaj petmilioniški posao se obavlja u „Pinewood“ studijama

joj farmi. No, iznenada ga posećuju njegovi prepostavljeni i mole ga da im se nađe u sprečavanju građanskog rata u samoj Konfederaciji koji samo što nije izbio. A iza pobunjenika stoji ime koje admiral Tolvin (Tolwyn) ne može otkriti... Radni naslov igre/epizode je *Price Of Freedom*, a budžet samo za snimanje je 5 000 000 dolara (ceo *Wing Commander 3* je koštao 60).

I dok iskusni Kris radi u Holivudu, sa naše strane Atlantika, u Londonu, u „Pinewood“ studijama njegov mladi brat Erin Roberts režira svoj prvi interaktivni film *The Darkening*. O igri, se govori kao o nezvaničnom nastavku *Privracer*, što znači da je radnja smeštena u svet koji sa već savorili *Privracer* i serijal *Wing Commander*.

Lik kojeg vodite u igri zove se Vren Aris (Ariss). Zbog neizlječive bolesti bio je zamrznut deset godina. Njegov brod su skoro potpuno uništila neka nepoznata bića. Lev je zbog povrede izgubio pamćenje. U toku igre pokušavate da saznate ko je on, odnosno ko ste vi. Pošto od nečeg mora da se živi, treba da prihvatate misije koje vas vode preko drevne planetu Sunčevog sistema u kome se nalazite.

The Darkening bi trebalo da se razlikuje od ostalih interaktivnih filmova jer će u njemu, po rečima programera, igrač moći u svakom trenutku da radi šta god želi (i da snosi odgovornost za svoje postupke). U igri se pojavuje okraglo 50 glumaca među kojima su: Džon Hart (John Hart) („*Alien*“, 1984“), Kristofer Voken (Christopher Walken) („*The Deer Hunter*“, „*Batman Returns*“), Jürgen Prochnow (Jürgen Prochnow) (TV serija „*Das Boot*“, „*Body Of Evidence*“) i Oliver Rid (Reed) („*Tommy*“, „*The Four Musketeers*“).

Glavnu ulogu igra američka TV-zvezda Klajv Owen (Clive Owen), nepoznat na velikom ekranu (epizodna uloga u filmu „*Bad Boys*“).

The Darkening se snima sa kulisama kao i *Wing Commander 4*. O izvedbi igre se malo priča, za sada postoje samo renderovane slike nekih od brodova i namera da se koristi 3D mašinerija iz *Wing Commandera 3*. Ono što Erin Roberts obećava je tzv. „virtuelni kokpit“ u letelicama u

kojem će igrač moći da slobodno okreće glavu (znači, nabavljajte kacige). Pobrinite se i za širok spektar prateće muzike za svaku situaciju.

Ostaje nam da čekamo i vidimo kako će braća Roberts obaviti posao. *Wing Commander 4* je najavljen za četvrti kvartal ove, a *The Darkening* za februar sledeće godine.

Dragan KOSOVIĆ



Svemirski brodovi se renderišu da bi kasnije bili ubačeni u igru



Radnici pripremaju kulise za snimanje igre. Da li je Džordž Lukas pogrešio u proceni buduće eksploatacije kompjuterskih kulisa?



SV 119 Junior



SV 121 Turbo



SV 907 Handy Boy



"INTERPO"
Export - Import
Bosanska 30
12000 Požarevac
tel/fax:
012/228-018



SV 122 Quickjoy II



SV 123 Supercharger



SV 124 II Turbo



SV 126 Jet Fighter



SV 127 Top Star



SV 128 Magaboard



SV 130 Infrared



SV 135 Magastar



SV 204 TrackStick



SV 206 PC Raider



SV 207 PC Commander
Mega Zoom



SV 227 Quickjoy
XT/AT Top Star



SV 205 PC Optix



SV 305 NI PRO



SV 401 SE 5 SG Fighter



SV 500 VAN 3



SV 510 VAN 5



SV 301 NI 5

SEGA

MEGA DRIVE 2

REZERVISANO ZA
OZBILNE IGRAČE



Partija košarke ili fudbala u sred sobe bez razbijenih stvari? Vi kao glavni glumac u svom omiljenom filmu? **Plavi** jež i crv od 2 metra jači od Švarcenegera? Nemoguće ?!

Sigurno još niste upoznali Sega **MEGA DRIVE 2**. To je kućni sistem za igranje koji se veoma jednostavno priključuje na običan TV prijemnik. Baziran je na 16-to bitnom procesoru koji mu omogućuje na **hiljade boja** istovremeno, neverovatne 3D efekte, glatku animaciju i **velike** likove na ekranu. Svaku igricu prati veoma realan **stereo stereo** zvuk, koji igranje čini još zanimljivijim. Možda je moguće?

MEGA DRIVE 2 možete igrati sami ili **udvoje**. Za njega postoji veliki broj kertridža sa igricama koje možete kupovati, menjati ili iznajmljivati. Za rukovanje vam nije potrebno nikakvo predznanje. Moguće je ?

MEGA DRIVE 2 nije igračka; to je sistem za igranje rezervisan za ozbiljne igrače.

BE SOFT



011/421-355, 429-848
Gospodara Vučića 162, Beograd

Radno vreme od 8 do 21 čas svakoga dana sem nedelje