

Svet

5/96

KOMPJUTERA

CENA 10 DINARA

Kompjuteri u školama

Recognita Plus 3.0, Corel Xara,
IBM ThinkPad 345C,
Chaintech Triton...

CeDeTEKA:

Enciklopedija Britanika
Multimedijalna Biblija
Corel filmski
vodič

TEMA BROJA

Da li imamo Internet?

YU ISSN 0352-5031



9 770352 503009

150 DEN, 300 SIT, 6.80 DEM
56 ATS, 6.80 CHF, 35 SEK

RAČUNARI

486

pentium

PROCESSOR

CASIO
digitalni adresar

ŠTAMPAČ

EPSON



HEWLETT
PACKARD

Computer

Dream

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

NEC MultiSync M serija

Dok se drugi ni ne trude da menjaju svoje monitore, NEC izbacuje novu generaciju monitora - MultiSync M. U pitanju su monitori koji će zauvek promeniti vaše zahteve za kvalitetom slike, bar tako tvrde odgovorni za marketing u NEC-u.

MultiSync M500 i M700 monitori iz NEC-a su prvi koji koriste novu tehnologiju nastalu u toj korporaciji, a koja se zove ChromaClear. To je tehnologija vrlo slična onoj koja se nalazi u televizorima. Ona omogućava da se u isto vreme na ekranu nalaze tekst, grafika i video signal sa visokom oštrinom slike, boljim bojama i kontrastom, izraženijom dubinom slike.

Ovi monitori pored odlične slike imaju i odličan zvuk. Naime, na njima postoje ugrađeni zvučnici, pa čak i mikrofon. Kompatibilni su sa PC i Macintosh računarima, a i podržavaju plug-and-play tehnologiju Windows 95.

Za detalje možete pogledati URL: <http://www.nec.com> (mm)



Još veći LCD

Japanski „Sharp“ je povećao opipljive tekoni u većim LCD ekranima, razvijajući ih dostupno od 70,4 cm (28 inča), a dobio je 3,7 cm, (1 1/2 inča).



Kensington Expert Mouse

Iako nije reč o mišu već o trekbolu, firma „Kensington Microwave Ltd.“ upomo reklamira svoj novi upravljački uređaj za iskusne korisnike. Reč je o profesionalnom trekbolu sa ni manje ni više do četiri tastera. Posebno prilagođen Windowsu 95, Expert Mouse intenzivno koristi specijalne mogućnosti desnog tastera, dvoklika i kombinuje ih sa drugom dva tastera za pokretanje složenijih funkcija u aplikacijama. Osnovna prednost ovog trekbola u odnosu na konvencionalne glodare koje gajimo na našim stolovima je povećana preciznost, konformno kućište i naravno programirane funkcije koje se ostvaruju preko četiri tastera. (na)

ProClass 288 modem
- BMW po ceni Yuga

ProClass 288 PC-CARD modem podržava brzine do 230400 bps i EZ-Port. On koristi 90 posto manje struje iz baterija nego drugi modemi, lako se proširuje i ima veoma pouzdanu detekciju zvona. Kupovinom ovog modema po ceni od 259 USD dobijate petogodišnju garanciju i sedmodnevnu telefonsku podršku. Za detaljne informacije pogledajte URL: <http://www.practnet.com> (mm)

NEC MultiSync LCD 200 i 300

Tanji i slatkiji, monitori firme „NEC Technologies Inc.“ oviavaju simpatije urednika svetских kompjuterskih časopisa. Zahvaljujući debljini od samo 7 inča, ravnom ekranu i jasnim bojama sa izraženim kontrastom (aktivna matrica) i veličina tačke od 0,20 mm) uz mogućnost priključivanja na standardni VESA adapter (SVGA karsu), ovi monitori diktiraju visoku modu među monitorima. Fizička rezolucija od 1024 x 768 piksela upravo je idealna za sve primene. Kontrola monitora se obavlja preko dugmiča na prednjoj strani kojima se pozivaju i modifikuju opcije iz menija na ekranu, kao kod većine savremenih televizora i boljih monitora. Monitor se po vertikali može

rotirati do 20 stepeni, a po horizontali i do 30, što je sasvim dovoljno za podešavanje optimalnog ugla posmatranja koji je posebno važan kod svih LCD displeja. Kada se ne koristi, u sleep modu troši samo 4 W, dok pri punoj snazi oduzima do 30 W, što je samo trećina energije koju troše standardni monitori sa katodnom cevju.

Modeli variraju u veličini dijagonale (12 inča za model 200 i 1024 inča za MultiSync LCD 300), maksimalnoj rezoluciji (1024 x 768 naspram 1280 x 1024 kod boljeg modela), veličini tačke (0,24 mm prema 0,20 mm kod boljeg modela). Najzanimljiviji deo je cena od bezmalo 4000 dolara za model 200, odnosno 6000 USD za model 300. (na)



Compaq Scanner Keyboard

Zeleli biste da nabavite skener, ali vas sprečava nedostatak prostora na stolu? Rešenje je jednostavno i košta samo 349 USD. Dolazi iz renomirane

Compaq korporacije i zove se Compaq Scanner Keyboard. Kao što ime samo govori, u pitanju je tastatura, ali proširena na skenerom koji se nalazi iznad samih tipki. Začudujuće je to što tastatura i pored ovog dodatka ne izgleda nezgrapno i na stolu ne zauzima mnogo više prostora nego standardna tastatura. Iako je u Compaqu smatraju za Plug-And-Play uređaj, instalacija neće uvek biti tako jednostavna, jer nije u pitanju uređaj koji je predviđen da radi samo pod Windowsom 95, već može raditi i pod, starijim, Windowsom 3.1x. Nažalost, tastatura ne radi pod Windowsom NT.



Pored standardnog konektora za tastaturu, ovaj uređaj ima i serijski konektor koji služi za povezivanje skenera na PC. Skener ugrađen kao i Visioneer PaperPort Vx skener firme Visioneer, koji omogućava rezoluciju skeniranja od 200 do 400 tačaka po inču sa 256 nijansi sive boje. Izborom tipa dokumenta koji se skenira, softver automatski bira najpogodniju rezoluciju. Za skeniranje dokumenta standardne veličine potrebno je oko 4 sekunde.

Najveći papir koji se može skenirati je 8,5 x 30, a najmanji 2 x 3 inča.

Detaljne informacije o ovom, a i drugim „Compaqovim“ proizvodima mogu se naći na Internetu na sledećem URL-u: <http://www.compaq.com> (mm)

**Smart Business
Card Reader**



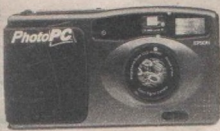
Dobili ste gomiju vizi karti od potencijalnih klijenata? Smart Business Card Reader firme Seiko nudi skeniranje i veoma pouzdano prepoznavanje teksta. Uz njega dolazi, takođe veoma dobar softver koji omogućava da kreirate elektronske adresare i telefonske imenike od skeniranih kartica. Cena ovog uređaja je 199 USD. (mm)

Staro za novi Sony

Japanska firma „Sony“ počela je da po zemljama u kojima ima predstavništva razvija među korisnicima na kojima je, uz minimalnu doplatu, moguće zameniti svoj stari monitor (bez obzira na proizvođača) za „Sonyjeve“ modele. U pitanju nije prevara nego činjenica da se reciklovanje starih monitora isplati više od nabavke novih sirovina, a i podatak da su firme koje se bave reciklovanjem u poslednjih pet godina urozustrole cenu svojih „prodvoda“ (pa je ljudima u „Sonyju“ jettinje da to rade sami). (dk)

**Mitsubishi CP-D1 - kolor
ispod 1000 DEM**

Novi termosublimacioni štampač firme „Mitsubishi“ nosi oznaku CP-D1 i košta ispod 1000 DEM. CP-D1 je PC/Mac kompatibilan i štampa 16,7 miliona boja u rezoluciji 720 x 480 tačaka po inču. (dk)



Epson PhotoPC

Epsonov PhotoPC je najbrži, najjednostavniji i najjeftiniji način da slike prenesete u vaš računar. Jednostavne uperite kameru i - slike. Posle toga ih samo prenesete na računar. Dobićete slike sa više od šesnaest miliona boja sa solidnom rezolucijom od 640 x 480 tačaka. Bilo da ste na poslu, putu ili kući, možete kreirati elektronska pisma, izveštaje, prezentacije i e-mail sa jako kvalitetnim slikama. PhotoPC nudi i mogućnost proširenja svoje memorije. Može biti proširena tako da staje je od 32 do 160 slika. Pored same memorije, moguće je dodati sočva i razne optičke filtere koji omogućavaju jako velike kadrove ili slike sa specijalnim efektima. Najlepše od svega je to što PhotoPC dolazi sa svim što vam je potrebno da odmah počnete sa radom. Tu su kabli i jako dobar i jednostavan softver. PhotoPC radi sa svim verzijama Windows operativnog sistema i sa svim štampačima. Sada ono što vidite, definitivno, može postati ono što štampate.

Detaljne informacije se mogu pronaći na Internetu na sledećem URL-u: <http://www.epson.com> (mm)

Informacije za rubriku „Hard/Soft scena“ dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenesene iz strane štampa. Objavljeni podaci najčešće nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije zvuči da njima ne raspisujemo. Spremi smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompitne, podatke, tehničke informacije, cene i uslovi prodaje i adresu, fax i telefon na kojem se može dobiti više informacija. Naša adresa: Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd.

Kodak Digital Science serija

Prošlo je deset godina od kako je „Kodak“ zakoračio na tržište digitalnih kamera, koje su svoje mesto našle u NASA-i, medicinskim dijagnostičkim uređajima, stonom izdavaštvu, biznisu i profesionalnoj fotografiji. Nova serija nosi ime „Digital Science“ i predstavlja ambiciozan poduhvat „Kodaka“ i istovremeni prodor na više tržišta. U ponudi su dve samostalne digitalne kamere i četiri dodatka koji se mogu priključiti na kamere nekoliko svetskih proizvođača.

DC40 je osnovni model, koji nudi dve rezolucije snimanja i besfokusno sočivo. Slike mogu posedovati do 380 000 piksela, što je dovoljno za srednju TV rezoluciju, naravno u punom koloru.

DCS 50 Zoom je takođe samostalna kamera sa opcijom zumiranja do odnosa 3:1. Rukovanje je pojednostavljeno po sistemu „usmeri i okini“, a broj raspoloživih rezolucija je povećan na tri. Kamera poseduje i opciju za PCMCIA-ATA kompatibilnost pa se može koristiti i sa svim uređajima i prenosivim računarnima koji poseduju istovetan standard.

DCS 420 Digital predstavlja digitalni dodatak koji se priključuje na „Nikon“ kameru. Nudi rezoluciju sa milion i po tačaka, što je primera radi, dovoljno za sliku u 1280 x 1152 piksela. Posедуje i mogućnost brzog fotografisanja do 5 slika za 2,25 sekundi.

DCS 460 Digital istovetno izgleda kao i prethodni model uz četvorstruko veću rezoluciju (6 miliona piksela) te poboljšanu osetljivost za detalje i senke.

DCS 465 Digital je dodatak za studijske kamere srednje veličine (Hasselblad i Mamiya). Radi sa profesionalnim bliz sistemima i nudi vrhunsku rezoluciju od 6 miliona piksela.



EOS-DCS 5 Digital je model prilagođen „Canonovoj“ EOS 1 kameri, poseduje rezoluciju od milion i po piksela i mogućnost brzog fotografisanja od 10 slika za 4 sekunde. Besprekorno radi sa „Canonovim“ auto fokus sočivima i garantuje bogatu, realističnu i zasićenu paletu na fotografijama. (ms)



U OVOM BROJU

TEMA BROJA	
DA LI IMAMO INTERNET?	
EUnet Jugoslavija	9
BITS lansirati satelit	10
Beograd.com	10
Opennet.org	14
Telefonija	14
Akademski mreža	15
KOMPIJUTERI U ŠKOLAMA	
Puna škola daka...	16
Novi programi za predmet Računarstvo i informatika u gimnazijama	16
Informatika u beogradskim srednjim školama	18
NA LICU MESTA	
Sedmo savezno takmičenje iz informatike za učenike srednjih škola	21
Progress u Jugoslaviji Video-Sat Show '96.	33
CeDeTEKA	
Britannica CD 2.0	12
Multimedia Family Bible	13
Corel All-Movie Guide	13
TEST DRIVE	
IBM ThinkPad 345C	22
Megahertz	
PCMCIA 14400 model	22
Computer Dream DX4	23
GrafxStar 300	23
Chalntech Triton	24
Turtle Beach Multimedia Kit	25
Turtle Beach	
BxSpeed CD-ROM	25
TEST RUN	
Netscape Navigator 2.0 Gold	26
Recognita Plus 3.0	28
Corel Xara	29
Sidelick for Windows 95	30
Sound Forge 3.0	30
Amiga	
Maxon Cinema 4D	31

KOMINKACIJE	
Modeli (2)	32
Internet programi za Amigu	32
VO PORT	34
SVET IGARA	67

Broj časopisa na Internetu

Broj časopisa na svetskom mrežnom su prisutni na Internetu se od prošle godine udvostručio. Tako su 175 listova sada najrašireniji medij na Internetu. (dk)

Dva pravca razvoja PC-a

Po rečima analitičara, u skorij budućnosti će se izdvojiti dve linije PC računara. Jednu liniju predstavljaju „multimedijalni PC“ koji će biti skuplji (2500 DEM i više), sa jakim grafičkim i audio kartama, mnogo memorije, CD-ROM-om itd. S druge strane stoji „Internet PC“ koji će biti veoma jeftin (500-700 DEM) koji će moći da se priključi na TV, a programi i memorija (pa i pomoć jačeg procesora) će moći da se iznajme na Internetu. (dk)

The Miniature Card

The Miniature Card je dobra vest za one kojima je potrebna brza i efikasna razmena podataka između notebook i desktop PC računara. Ona predstavlja, kako joj samo ime kaže, minijaturnu karticu veličine jedne četvrtine do sada standardnog PC-CARD-a (PCMCIA). „SCM Microsystems“, jedan od najvećih proizvođača PC-CARD interfejsa za stone PC računare najavio je podršku za novi standard zajedno sa gigantima kao što su AMD, „Compaq“, „Hewlett-Packard“, „Intel“, „Philips Electronics“ i „Sharp“. Minijaturne kartice veličine 38 x 33 milimetra su memorijski moduli nastali u laboratorijama AMD-a, „Fujitsu“ i „Intela“ za produkte kao što su digitalne kamere, osluškivači i elektronski pododetnici. „SCM Microsystems“ će obezbediti specijalizovane PC-CARD čitače dizajnirane tako da mogu čitati i novonastale minijaturne kartice. Prve mini kartice će izaći iz AMD-ovih i „Intelovih“ kartica do leta 1996. One će biti napravljene kao modul od 4, odnosno 8 MB memorije. Verovatno je da će se prvo pojaviti u digitalnim kamerama, ali u SCM-u tvrde da proizvođači PC računara već počinju da ugrađuju slotove za mini kartice u njihove proizvode. Bez obzira na to što će prve kartice biti proizvođačke u modulima od 4 i 8 MB, njihov standard omogućava do 64 MB na jednoj kartici. (mm)



SC4100pci

RAM 4Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 1.1Gb, KONTROLER PCI IDE
 VIDEO PCI SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

486DX4
 100 MHz **1540**

SC4133pci

RAM 4Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 1.1Gb, KONTROLER PCI IDE
 VIDEO PCI SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

486DX5
 133 MHz **1590**

SC5100pci

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 1.1Gb, KONTROLER PCI IDE
 VIDEO PCI SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

Pentium
 100 MHz **2140**

SC5150pci

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 1.1Gb, KONTROLER PCI IDE
 VIDEO PCI SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

Pentium
 150 MHz **2590**

GENIUS SUTLIĆ & Mikrodizajn

DISKOVNI	HARD DISK IDE 1.1 Gb / 1.3 Gb / 1.6 Gb	390 / 430 / 540
	HARD DISK SCSI 2.1Gb / 4.3 Gb 9ms	1190 / 2090
	FD 1.2Mb / FD 1.44Mb	80 / 55
	CD 4xSPEED IDE / 6xSPEED	160 / 240

KARTICE	PCI FAST SCSI ADAPTEC 2940	440
	ETHERNET NE2000 / PCI NE32	60 / 150
	ETHERNET PRINT SERVER	340
	INT. FAX MODEM VOICE 14400 MNPS	140
	SOUND BLASTER 16bit / 44kHz STEREO	100
AKTIVNI ZVUČNICI 80W / 120W	75 / 110	

Distributer proizvoda

SVGA	SVGA 14" 1024x768 MONO / KOLOR, LOW RAD.	200 / 490
	SVGA 15" 1280x1024 KOLOR, OSD, LOW RAD., F.S.	730
	SVGA 17" 1280x1024 KOLOR, OSD, LOW RAD., F.S.	1650
	SVGA 21" 1600x1280 TOPFLY, LOW RAD., F.S.	3900
	VIDEO PCI 1Mb / S3 TRIO 64, 866 - 2Mb	110 / 250
VIDEO BLASTER MPEG, 1Mb	490	

PLOČE	PCI 486 DX4-100MHz, 256Kb, EIDE+I/O	290
	PCI 486 DX5-133MHz, 256Kb, EIDE+I/O	340
	PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 100MHz, 256Kb, EIDE+I/O	740
	PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 150MHz, 256Kb, EIDE+I/O	1190

Garancija dve godine

ŠTAMPAČI	LASER HP 5L / 5P 600x600	1040 / 1890
	LASER HP 4+ 600x600	2990
	A4 EPSON STYLUS 820 / STYLUS COLOR	520 / 830
	A3 EPSON STYLUS COLOR XL PRO	2490
	A4 EPSON LX-300 / LQ-100 / LQ-570 - 24 PINA	320 / 340 / 730
	A3 EPSON FX-1170 / LQ-1070 - 24 PINA	850 / 990

Devet godina sa vama

RAZNO	MEMORIJE 64bit SIMM 4Mb / 8Mb / 16Mb	110 / 215 / 430
	MINI TOWER 200W / TASTATURA YU/US	80 / 40
	GRAFIČKI TABLET GENIUS 12x12 / 12x18	460 / 690
	MIŠ GENIUS / MIŠ GENIUS BEŽIČNI	25 / 90
	SKENER GENIUS 800 dpi MONO / COLOR	180 / 360
	SKENER GENIUS A4 COLOR PAGE I, SINGLE PASS, 1200dpi	1290

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

Brza veza

Direct Connection Cable firme "Pritrax" je kabl kojim se "neurazbani" PC može brzo povezati u postojeću mrežu, a i notebook računari sa dosadok PC-em preko paralelnog porta za štampač. Za sada postoje drajevi samo za Windows95, ali će uskoro izći i za OS/2, Windows for Workgroups i Novell Netware. (dk)

Interni ZIPdrive

Firma „Omega“ je napravila internu verziju svog ZIP drajva, tako da se sada može smestiti u kućište PC-a ili MAC-a. Cena novog ZIP drajva je 350 DEM. (dk)

Komputer umesto kolica

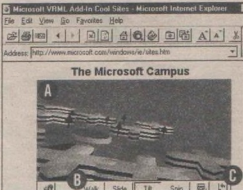
Nemački naučnici rade na razvoju medicinskog implantata koji će se moći povezati sa ljudskim nervnim sistemom. Svrha ovog implantata je da ponovo uspostavi prekinutu nervnu vezu. Tako će ljudi kojima su oduzete noge ili ruke moći da kontrolišu svoje mišice. Najbolji deo posla je usavršavanje procesora koji os signale iz mozga „prevodi“ u signale razumljive za mišice. Naučnici će do 2000 godine od nemačke vlade dobiti milion maraka godišnje za dalji razvoj ovog implantata. (dk)

3D Internet

Sa znatnim napretkom VRML-a (Virtual Reality Markup Language), dvodimenzionalne i statične Web prezentacije se polako sele u doba nemog filma. Tri interesantna VRML browsera su se pojavila na tržištu, a to su Microsoft ActiveVRML, Sony Pictures Imageworks CyberPassage i Paper Software WebFX. Sva tri su besplatna i mogu se pronaći na Internetu na sledećim URL-ovima: <http://www.msn.com/ie/ie.htm> (ActiveVRML), <http://sonypic.com/CyberPassage/> i <http://www.paperinc.com/WebFX/>. Nažalost, ActiveVRML radi samo sa „Microsoftovim“ Internet Explorerom, a CyberPassage zahteva Windows95 ili Windows NT. WebFX je najbolji izbor od ova tri. Podržava Netscape Navigator pod Windowsom 3.1x, Windowsom 95 ili Windowsom NT, a pored toga se odlično slaže i sa „Microsoftovim“ Explorerom 2.0.

ActiveVRML je najbolji izbor za korisnike Internet Explorera koji žele da osete treću dimenziju Interneta. Ovi 3D svetovi se bez problema mogu pozivati iz HTML dokumenta. Zbog brzine, teksture i detalji VRML-a se downloaduju u pozadini, tako da to radi sasvim pristojnom brzinom čak i sa spornim vezama. ActiveVRML, podržava i hiperlinkove, tj. veze sa drugim dokumentima.

„PaperSoftware“, jedan od kreatora VRML-a, na tržište je izbacio prvu verziju WebFX-a pre skoro godinu dana. Kako se VRML standard širi, tako se i WebFX razvijao u pogledu opcija. Pored toga što radi sa Netscapeom, ovo je jedini VRML čitač koji se potpuno integriše u Microsoft Web Explorer. Ova integracija šetnju po Internetu pretvara u nešto nalik na šetnju po lokalnom hard disku, odnosno sistemu. Korisnici Netscape Navigatora će imati najviše koristi od WebFX-a. Potpuno je



kompatibilan sa svim listama koje Navigator koristi, a takođe podržava i Creative Labs 3D Blaster 3D akcelerator, kao i IRC (Internet Relay Chat) u 3D izgledu.

„Sonyjev“ proizvođač CyberPassage je običan VRML čitač sa dodatkom u vidu „Sonyjev“ tehnologije zvane e-VRML. E-VRML pred standardnih VRML opcija podržava i visokokvalitetni zvuk, bolju animaciju i dozvoljava, gotovo slobodnu, manipulaciju objektima

na istoj VRML stranici. Pošto uspeh e-VRML tehnologije još uvek nije zagarantovan, CyberPassage podržava istu VRML 1.0 specifikaciju kao i prethodna dva čitača. WebFX se pokazao kao najbolji od ova tri VRML čitača, ali s obzirom na to da su sva tri besplatna, možete dati sebi slobodu i izabrati onaj koji vam odgovara. Pored ranije navedenih URL-ova, link na neke od VRML stranica i same čitače možete naći na URL-u: <http://www.zccomputing.com> (mr)

Packard Bell Spectria



Ovaj računar pored uobičajenih kompjuterskih, nudi i neke druge sposobnosti, kao što su prijem radio i TV programa, mogućnost priključenja kamere i drugo. Opremljen je sa kvalitetnim stereo zvučnicima. Na prednjoj strani ekrana nalaze se priključci za slušalice i mikrofon. Sa zadnje strane se nalaze priključci za povezivanje videokordera (ili plejera) i video-kamere.

U standardnoj opremi ovog računara nalaze se programi za knjigovodstvo, pisanje teksta i drugo koji rade pod operativnim sistemom Navigator (realizovao ga je sam „Packard Bell“) koji ima podršku za Windows. Ceo sistem datoteka i programa je metaforično predstavljen preko kuće sa sobama. Svaka od „soba“ je vrhunski uređena: kada idiknete na radio, pojavuje se digitalni „radio-kasetofon“ sa mogućnošću za automatsko podešavanje zvuka i sl. Soba „zbior šta drugi

gledaju“ (odnosno TV) će vam pružiti mogućnost da gledate kablovsku ili običnu televiziju. Ako želite da se bavite rezbom, pogledajte sobu „Play TV 6“. Možete, naprimere, dati u muzički spot nasnimite neku sličnost iz javnog života ili nekog od vaših prijatelja. Uz CD čitač ovaj kompjuter ima podršku za MPEG (de)kompresiju, što znači da možete gledati izdanja vaših omiljenih filmova na CD-u. Podržan je i „Kodakov“ Photo-CD format.

Za 3350 DEM, „Packard Bell“ će vam isporučiti osnovnu konfiguraciju Spectria: 486 DX2/66, 8 MB RAM-a, hard disk od 540 MB, Windows 3.1 i 6 CD-ova. Ako želite više (Pentium 75 i 850 MB HDD sa Windowsom 95, daljinskim upravljačem, voice/fax modemu, radio-modemom, modulom za TV, dodatnim aplikacijama i slično), važi pravilo - koliko para toliko multimedije. (mr)

HP ScanJet 4P

Najnoviji model iz serije 4 „Hewlett-Packardovih“ kolor skenera nudi skeniranje teksta i kolor grafike sa vernom paletom za oko 500 američkih dolara. Uz optičku rezoluciju od 300 tačaka po inču, odnosno softverski poboljšanu od 1200 dpi, ScanJet 4p je dobar za poluprofesionalnu upotrebu, pripremu slika za novinske članke, fajlove i poslovne izveštaje.

Srazmerno brz, ScanJet 4p silje u najvećem formatu i punoj rezoluciji skeniranja za oko 22 sekunde. Uz skener se dobija paket neophodnih i poželjnih programa: HP Picture Scan 2.0 za brzo i lako skeniranje, Corel PhotoPaint Select 5.0 za kropovanje i reskaliranje, te Paper Port 3.0 i Omni Page Lite OCR softver za konvertovanje mora papirnih dokumenata u sofisticiraniji oblik i prepoznavanje teksta.

Opciono se može ugraditi i dodatak za automatsko uvlačenje dokumenata, kapaciteta 50 listova i cenom od dodatnih 500 USD. (ns)



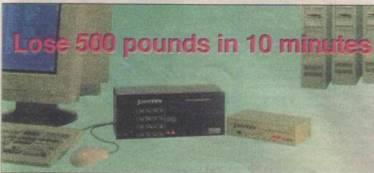
Gateway Destination

Firma „Gateway 2000“ predstavlja je svoj model Destination koji sadrži Pentium procesor na 120 MHz, bežičnu tastaturu i dajinski upravljač umesto miša. Jedinstvenost ovog modela je ta što se njegov monitor od 79 cm(!) može koristiti i kao televizor. Cena modela je 3800 USD. (dk)

Amiga opet menja vlasnika

Godinu dana nakon što su od „Commodore“ kupili Amigu „Eicom“ je prenio celu kompaniju „Amiga Technologies“ kompanije „VSCorp“ iz Čikaga za 40 miliona USD. „VSCorp“ će Amigine patente, softver i hardver koristiti za razvoj svojih TV-settop uređaja, ali će nastaviti i sa razvojem Amige. Sve što više čini da niko ne želi da oživi umrnuću Amigu, već samo da pokupe dio tehnologije koji im treba, pa bolesnika prodaju dalje. (dk)

Lose 500 pounds in 10 minutes



Rose keyboard monitor switch

Da li vam se ikad desilo da treba da radite na više računara odjednom? Ako jeste, onda znate koja je to muka i koliko prostora oduzima. Rešenje dolazi iz firme Rose Electronics i vidi aparata pod imenom SevenView na koji je moguće povezati do 256 računara i pristupiti im sa jedne tastature, monitora i miša. Uređaj se, inače, reklamira pod sloganom „Izgubite 250 kilograma za 10 minuta!“ (mm)

LEP - nova vrsta displeja

Light Emitting Polymer je naziv nove displej tehnologije koju su osmislili naučnici na univerzitetu Cambridgea. LEP displeji imaju brz i jednostavan kontrolni mehanizam odličan intenzitet svetlosti i boja i može jako malo rasipati energiju. Firma „Cambridge COT“ i proizvođač hard diskova „Hydrex“ od početka 1997. počeli su isporučivati prvi displej, napravljen sa modularne staklene, aluminizirane i polimernim displej, a koji može biti povezan i sa tradicionalnim televizorima i PC monitorima. (dk)

Panda Project Archistat 4s Server

Archistat nije samo još jedan server sa modularnom strukturom, već sistem koji nudi neviđene mogućnosti proširivanja i promene takvih resursa kao što su sistemska magistrala (64 do 256 bita) i procesor (DEC Alpha, Pentium Pro, Power PC).

Mašina koristi pasivnu back plane tehnologiju na maslačnoj ploči dizajniranoj oko novog konektora „visoke gustine“ pod imenom Compass. Visoka gustina znači preko deset puta više kontakata po kvadratnom inču od broja kontakata na standardnim pločama. Compass konektori ne boluju od zagušavanja protoka ulazno-izlaznih podataka tako tipičnog za mnoge kartice.

Promenljiva struktura omogućava bezbolan prelazak sa jednog na drugi tip procesora. U osnovnoj varijanti dolazi sa Pentiumom na 166 MHz sa 512 KB eksternog keša, 32 MB memorije (proširive do 256 MB) i diskom od 4 GB. „Adaptivov“ SCSI 2 kontroler u PCI varijanti može da kontroliše do sedam spoljašnjih i tri internih SCSI uređaja, a standardnu opremu čine i SCSI uređaji: četvorbrzinski CD-ROM i DAT drajv. Na raspolaganju su čak deset slotova (6 PCI i 4 ISA) primenjenih serverskoj platformi kakva je Archistat sa cenom od 12400 USD. (ns)



Da li imamo Internet?

Gde god se zateknete, svi pričaju o Internetu, a zapravo je veoma malo onih koji mogu da bezbolno „izađu“ na Internet i vide sve ono što „mreža svih mreža“ može da ponudi.

Nekoliko meseci smo premissljali da li da se bavimo ovom temom jer „još nije vreme“. Čemu pisati o nečemu što samo mali broj ljudi može da konkretno i proba? To bi bilo isto kao kada bismo detaljno opisali neki epohalni proizvod koji bi mogao da se kupi tek za nekoliko meseci.

Pošto se situacija blago pomerila sa mrtve tačke, pokušavajući da i sami dobijemo odgovor na pitanje „Da li imamo Internet?“, posetili smo nekoliko firmi i organizacija koje mogu da ponude pristup Internet servisima, ili se pripremaju da to urade.

Opšti utisak je da su tehnički problemi manje-više rešeni, ali ima problema pravne prirode. Zbog zastarelosti zakona nije definisano ko i pod kojim uslovima može da postavlja tzv. satelitske linkove koji su (u nedostatku kvalitetnih zemaljskih, kablovskih veza sa svetom) neophodni za zadovoljavajuće brzine prenosa podataka. Tako ostaje otvoreno pitanje kako je (i da li je) pravno regulisano postavljanje i onih linkova koji su trenutno u funkciji.

Inače, dosta toga po pitanju Interneta rade i naši ljudi u svetu, ali o tome i svemu onome što Internet može da ponudi pisaćemo u sledećim brojevima...

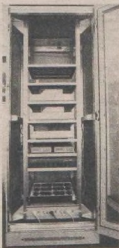
EUnet.yu

Posle februarske prezentacije, firma BK MR-Systems izašla je na tržište sa svojom ponudom koja izgleda ozbiljnija od svih do sada

Firma BK MR-Systems, odnosno EUnet Jugoslavija, je ovašnji ogranak EUneta, najvećeg evropskog Internet provajdera. Sama činjenica da predstavlja deo ogromnog i veoma razvijenog sistema garantuje da će, ukoliko uspe da ispoštuje i održi potrebne tehničke standarde, ovo biti stabilan i pouzdan provajder koji će moći da koristi kako pojedinci za lične, tako i firme za poslovne kontakte sa ostacima sveta.

Naš sagovornik, g. Predrag Nikolić, započeo je priču od holandskog provajdera. EUnet poseduje veoma brzu (12 Mbit/s) vezu sa SAD-om čiji evropski kraj se nalazi u Amsterdamu, a postoje i dodatne dve linije za podršku u Belgiji i Francuskoj za slučaj da glavna linija doživi havariju. Uslugu EUneta, pored Jugoslavije, koristi i većina evropskih zemalja, a odnosedavno postoji i direktna veza Amsterdam - Hong Kong. Veza između Beograda i središta EUneta je dvojna, odnosno postoje zemaljska i satelitska linija, obe digitalne. Zemaljska se koristi u većini slučajeva, a satelitska samo kao rezervna jer unosi određenu zatešku u prenos signala koja kod zemaljske veze ne postoji. Maksimalna brzina ove veze je 2 Mbit/s, trenutni kapacitet još nije toliko (ostali smo uskraćeni za informaciju koliki je), ali će biti proširivan po potrebi.

Što se hardvera u Beogradu tiče, koriste se Sun serveri pod Solaris operativnim sistemom, Cisco ruteri i brzi USRobotics modemi. Kao što je rečeno u februaru, BK MR-Systems je od PTT-a Srbije dobio 90 telefonskih linija koje će biti korišćene za pristup sistemu, s tim da postoji mogućnost da mušterija iznajmi poprečnu vezu (tj. zakupljenu liniju) ukoliko joj je potrebna stalna veza sa Internetom. Za potrebe svega ovoga, ceo .yu domen je prebačen sa servera u SAD-u na server u Holandiji, a otvoren je i novi eunet.yu domen koji će koristiti BK MR-Systems. Nije isključeno da će ceo komercijalni .co.yu



Oman sa modernima i Cisco ruterima

domen preći u nadležnost ove firme, ali za sada taj domen i dalje kontroliše akademska mreža.

Firma je sa zvaničnim radom počela početkom aprila, a do početka maja je svim zainteresovanim licima ponuđeno mesec dana besplatnog korišćenja sistema za potrebe demonstracije i uklanjanja grešaka. Zvaničan cenovnik za pojedince još nije formiran, ali je g. Nikolić izneo orijentacionu cenu od 60 dinara za 10 sati rada mesečno što je, kako ističe, par puta jeftinije od cena koje nude inostrani provajderi u svojim zemljama. Za firme ne postoji fiksnu tarifu nego cena zavisi od prometa informacija koje firma ostvari, kao i od broja servisa koje želi da koristi. G. Nikolić je i ovde pomenuo orijentacionu sumu od oko 1000 dinara mesečno, ali je dodao da cena može biti i niža odnosno viša od ove u zavisnosti od pomenutih faktora.

Naš sagovornik je pomenuo i mogućnost da BK MR-Systems postane provajder akademskoj mreži gde bi savezno ministarstvo snosilo samo troškove prenosa.



Nadajmo se da će konkurentnost domaćih provajdera uticati na to da i akademski građani dobiju kvalitetniji pristup Internetu, jer ovo što postoji u trenutku pisanja ovog teksta je još nedovršeno i parcijalno upotrebljivo, a nije ni dostupno svima.

Pored standardnih Internet servisa (e-mail, telnet, ftp, WWW itd), BK MR-Systems će svojim korisnicima ponuditi i specijalizovane servise EUneta poput telefoniranja (kupovine na daljinu), bankarskih transakcija, berzanskih informacija i travelera (namenjeno specijalno korisnicima koji su stalno u pokretu). Postoji i mogućnost zakupa prostora na njihovom serveru na kome firma može držati svoju WWW prezentaciju ili neke druge podatke, a po želji se mogu formirati i drugi servisi.

Kako bi zaokružilo svoju ponudu, BK MR-Systems je odlučio da na tržište iznese i tzv. Internet-ready računare posebno prilagođene radu na mreži. Ponuda se sastoji od konfiguracija poznatih firmi IBM i Acer, a kao minimalna varijanta pominje se 486DX4 procesor, 8 MB RAM-a i hard disk od 1 GB sa cenom od 1800-2000 nemalčkih maraka. Posedna pogodnost je plaćanje u šest mesečnih rata, što može biti presudna pogodnost. Nadajmo se samo da će ovajak god naterati domaće dilete dalekoistočnog hardvera da malo promene svoj odnos prema tržištu.

Sve u svemu, ponuda koju BK MR-Systems nudi deluje jako primamljivo. Ostaje da se vidi šta će od svega toga biti ostvareno i u kom vremenskom roku, ali ako bude možemo se nadati jednom ozbiljnom i profesionalnom Internet provajderu uz čiju pomoć ćemo zaista zakoračiti u svet na pravi način. Ukoliko neko od čitalaca želi dodatne informacije ili hoće da iskoristi mogućnost besplatnih mesec dana rada, kontakt telefon je 3282-608. Za one koji žele sve u maniru Interneta postoji i prezentacija na <http://www.eunet.yu>.

Slobodan POPOVIĆ

Ipak u BITS-u očekuju da će ovaj problem biti rešen na način kako je to rešeno u drugim evropskim zemljama. U Rumuniji je, naprimer, u toku instalacija 3000 VSAT stanica. Toliki broj zemaljskih satelitskih stanica je u ovoj zemlji potreban zbog loše postojeće telekomunikacione infrastrukture. Nažalost, ni kod nas situacija nije ništa bolja.

Uptian za dalje planove BITS-a, g. Tasomirović kaže: „*Obrtom na razvoju telekomunikacija u svetu i tehnološki napredak, mi smo pristupili proširenju našeg projekta na takav način da vršimo pripreme za lansiranje našeg prvog telekomunikacionog satelita čiji se početak rada očekuje u martu 1997. godine. Nadamo se da će do tada prava regulatorna agencija dati odgovarajuću regulativnu odluku da osvrnimo još bolje veze sa Amerikom i ostalim svetu i da pružimo još bolje usluge.*“

U međuvremenu, BITS aktivno učestvuje u popularizaciji Beogradskog maratona. Naime, na je-

dnom serveru u Americi nalazi se prezentacija beogradske trke koja se neprekidno osvežava i dopunjuje novim podacima. Na sam dan održavanja poslednjeg, Devetog beogradskog maratona 20. aprila, podaci su unošeni gotovo trenutno. Korisnici Interneta širom sveta, za sada, ipak nisu prisustvovali direktnom prenosu trke preko interneta.

Inače prezentacija Beogradskog maratona može se videti na adresi <http://www.beograd.com/> i pretpela je znatne promene od decembra 1995. godine, kada smo prvi put pisali o tome na našim stranicama. Reakcije korisnika Interneta iz sveta veoma su pozitivne. Naprimer, izvesni Andrew Green iz Velike Britanije je, pored ostalih, nedavno poslao elektronsku poruku u kojoj kaže: „*Uživao sam pregledajući vašu prezentaciju. Rezultati i slike su odlični. Ovo je jedna od najboljih prezentacija za podršku maratona koje sam video.*“ Inače, gotovo sve

Satelitski modem



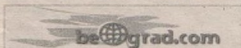
Da li imamo Internet?

maratonske trke velikih svetskih gradova imaju svoje prezentacije na Internetu, ali beogradska zaista izgleda odlično i sadrži obilje informacija o trci, gradu Beogradu, sponzorima itd.

Prezentacija maratona se trenutno nalazi na serveru u Americi i administrira iz Beograda putem obične telefonske linije. U BITS-u se nadaju da će uskoro moći da osvare brzu vezu sa partnerima u SAD i da ovu prezentaciju, kao i obilje drugih informacija, postavie na svoj server u Beogradu i ponude korisnicima širom sveta.

Inače, „beograd.com“ je tzv. *mirror image* servera u Beogradu, što znači da se podaci iz Beograda „prelikavaju“ na server u Americi. Takva koncepcija biće zadržana i kada bude ostvarena brza veza sa Amerikom, jer će i dalje većina svetskih korisnika brže pristupiti serveru u Americi nego isto takvom u Beogradu. Brza veza je mnogo značajnija za nas ovde, jer će u tom slučaju mnogi domaći korisnici moći da dođu do čitavog mora informacija se računara koji se nalaze na svakom ćošku zemaljske kugle.

Thomir STANČEVIĆ



Special Event April 20, 1996

Live Coverage of Belgrade Marathon 1996



beograd.com is intended to showcase which organizers from belgrade.com and www.beograd.com to give you information about culture, travel and tourism, people and places, politics, and anything else we find interesting. We hope that we have as far as we can go, but we are not waiting up. To be on the ball to the right.

Our content will depend on the number and organization we manage to present themselves here. We hope there will be very good stuff.

But we also want beograd.com to be there interested in Yugoslavia in general. So if you have a cool idea or way connected with our subject, we will be here. Also, if you have information which included on our pages and I do not p. 2, our desk space allows it, and I will be at its charge.



WORLD TRADE CENTER BELGRADE

BELGRADE FAIR

Fairground Layout
About Belgrade Fair
Info Calendar
Registration Form



„Print & Publishing“, firme „Gama Electronics“, „Balby International“, „Digit“, „Beogradski sajam“, „World Trade Center Belgrade“, „Srpska akademija nauka i umetnosti“, „Prva Internacionalna kon-

ferencija urgentne hirurgije“, „Šahovski informator“, „Art Baj“, „Beogradski maraton“, „Biblioteka grada Beograda“, individualna prezentacija dr Vladana Kutlešića i finog toga drugog.

Jedna od najvećih vrlina Interneta, pored obilja informacija, jeste jednostavno dolaženje do potrebne informacije. Pritom su veoma bitni linkovi koji vas vode sa jedne lokacije na drugu. Tako se, naprimer,

„Gama“ među prvima obratio „INFORMEST“, neprofitna organizacija italijanske vlade koja se bavi održavanjem baze podataka o istočnoevropskim firmama. Odmah je uspostavljena saradnja, tako da posetioci „INFORMEST-ove“ lokacije na Internetu mogu odmah da „skoče“ na Gamin server i obratno.

Veoma bitna stvar za vlasnika servera, a naročito korisnike jeste statistika. Specializovane organizacije nude izuzetno detaljnu i preciznu statistiku iz koje se može videti koliko puta je pristupano određenoj lokaciji, ko je bio posetilac i odakle je, koje stranice je gledao, koji fajlovi su mu poslani i mnogo toga drugog, iz svega toga može se samo naslutiti veličina Interneta i činjenica da je njime pokrivene svaki kutak ove planete. „Gama Electro-

nic“ je sadu pomaže u tome da budete prisutni na Internetu, makar pasivno. I naš časopis, kao jedan od korisnika ove usluge, već sada ima koristi od toga.

Thomir STANČEVIĆ

BRITANNICA CD 2.0



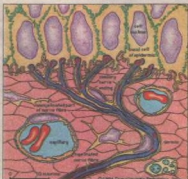
Ako prava informacija vredi kao zlatna ribica, onda se isplati potražiti dobru mrežu. Enciklopedije su ribarima znanja nezaobilazan alat, ali im je manja od hvataja samo velike ribe. Za sitnije su neophodne stručne knjige, ali u njima su samo primerici određene vrste. Međutim, univerzalna mreža postoji i zove se „Britanika“.

Najpoznatija i najveća riznica znanja, enciklopedija „Britanika“ izdaje je kompanije „Encyclopaedia Britannica Inc.“ Od 1920. sedište firme nije više u Engleskoj već u Americi, pošto ju je kupila firma iz Čikaga. Sa svojih 32 toma i cenom od preko 2.500 dolara ređak je gost kućnih biblioteka, ali ne i javnih biblioteka koje drže do sebe.

Britannica CD 2.0 je najbolji primer koliko je CD-ROM moćari medij, jer je na samo jedan disk stao kompletan tekst enciklopedije. Slika zato ima samo 2.500 (10% originala), ali će povećanjem kapaciteta ovog medija i taj problem nestati. Cena ovog CD-a je 1.280 USD a zbog piratovanja je zaštićen donglom (hard-lockom).

Interesantno je da je softver za pretraživanje ove enciklopedije dobro poznati Netscape. Zamisao izdavača je da upotreba CD-ROM izdanja bude identična sa korišćenjem Britannica Online servisa na Internetu.

Pretraga baze znanja je vrlo jednostavna. Upit je moguće postaviti „normalno“ (Gde je Vinston Čerčil održao istorijski govor o gvoženju zavesi?) ali i kao logički iskaz sa AND (i) i OR (ili) uslovima (Art AND (Asia OR Africa)). Nakon toga dobija se spisak dokumenata koje se odnose na na zadatu temu.



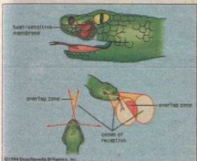
Tekstovi su raznovrsni i opširni. Za pretragu smo zadali jednu od rećkih naših reči koja je ušla u strane jezike: vampir. Dobili smo tekstove o vampirima, šišmišima-vampirima, vukodlacima, betom luku; Brem Stokera u Belli Lugosiju.

Tekstovi o našoj zemlji su neuporedivo brojniji, ali i objektivniji od drugih enciklopedija među kojima se neke povode za trenutno aktuelnim temama (kao *Encarta*): Car Dušan (9 KB), Nikola Pašić (8 KB), Miloš Obrenović (5), Karađorđić (4), Ilija Garašanin (3,8), Stojan Pročić (3,5), Jovan Ristić (3), Slobodan Milošević (3). Zastupljena su sva razdoblja istorije naše zemlje: od srednjovekovne države, života pod Turcima, do balkanskih, svet-skih ratova i posleratne „obnove“.

Mora se pomenuti i Propedija, drvo znanja. Kretanjem od opšteg ka pojedinačnom i detaljnijem dolazimo do tekstova o nekoj usko specifičnoj oblasti istorije, religije, umetnosti, tehnike. Zaisa, za *Britannica CD 2.0* može se reći da važi parola: sve na jednom mestu.

Alexander SWANWICK

Zahvaljujemo se Biblioteci grada Beograda, zastupniku za Jugoslaviju izdarnja Britanika. Informativni telefon: 186-313, lokal 195



MULTIMEDIA FAMILY BIBLE

Većini čitalaca se verovatno već desilo da ih na ulici prestežu agresivni čelavci iz sekte Hare Krišna, ili ih na vrata zazvone Jehovini svjedoci, ili ih iz vešto maskiranih zaseda isped obrazovnih ustanova spopadnu neki novopečeni „učitelji“ i „proroci“. No, umesto vučenja za rukav i deljenja letaka sa kojih se skida boja, u razvijenim zemljama sektaši su iskoristili sve blagodeti digitalne tehnologije i svoja izdanja prebacili na kompaktne diskove. To važi i za CD *Multimedia Family Bible* u izdanju „Candlelight Publishings“ i „Folio infobasea“.

Uz disk ide i knjižica u kojoj se na principu hrišćanske bratske pomoći objašnjava kako instalirati i koristiti svoju kućnu Bibliju. Jedino što oduvara od idilične slike je upozorenje sa zadnje strane CD-a da će vas, u služuju neovlašćenog korišćenja i kopiranja, sem Božje sususti i kazna državno-pravnih institucija SAD. Očirno da je dotečna država daleko, a mi Srbi nebeski narod, autor će neustrašivo nastaviti pisanje ovog teksta...

Sam program je za svaku po-nahvalu. Sem biblijskog teksta (na engleskom, naravno), po kome možete riti kako vam drago uz mogućnost štampanja pojedinih stihova i sl., disk sadrži i druge alate korisne za ljude koji se bave ozbiljnim proučavanjem biblijskog teksta. Tu je bogat hebrejsko-grčko-engleski re-

čnik uz čiju pomoć možete otkriti koren pojedinih reči iz teksta, a postoji i poseban odeljak u kome se može potražiti odgovor na neko od pitanja i problema savremenog društva, sa stanovišta hrišćansova (npr. abortus, narkomanija...). Posebna priča su mape svete zemlje kroz istoriju, kao i predivan foto-album koji vas vodi na putovanje od Damaska do Sinajske gore. Vrhunac su četrdeset četiri multimedijalna zapisa nazvana „Biblijske priče“. Naratora i glasove glumaca prate (kao u radio-drami) razni zvučni efekti (rika lavova, zveckanje oružja...), a na ekranu se smenjuju freske i slike poznatih autora posvećene odabranjci temi iz Biblije.



Program ima hrišćanski skromne zahteve u pogledu konfiguracije - 386SX, 4 MB RAM, CD ROM, Win 3.1 i (nije neophodno) zvučnu karticu. Pošto je reč o novini na našim prostorima,

za multimedijalnu Bibliju se slobodno može reći „prvo pa muško“. Autori aplikacije su najavili i upgrade, pa će disk svakome ko se loše ozbiljno bavi ovom tematikom (studenti teologije i sl.) biti od izuzetne koristi.

Gloria in excelsis Deo, et in Terra pax!

Viktor TODOROVIĆ

CD-ROM ustupio „Intel Computers CD Club“



COREL ALL-MOVIE GUIDE

Firma koju najveći broj korisnika PC-a poznaje po softveru za vektorsko crtanje *Corel DRAW* izbacila je na tržište obimnu filmsku enciklopediju pod nazivom *Corel All-Movie Guide* sa preko 90 000 filmskih recenzija. Naravno, prilikom prvog pregleda bila su neizbežna poredenja sa „Microsoftovom“ *Cinemation*. Evo kakvi su zaključci vašeg izveštača: *All-Movie Guide* je mnogo više orijentisan na podatke, a skoro nimalo na neke multimedijalne standarde na koje smo navikli. Od višeo inserata prisutne su samo izjave nekih poznatijih glu-

maca, a nema nijedne filmske sekvence (verovatno zbog skapih autorskih prava). Takođe, fotografijama su predstavljene samo ličnosti, a ne i filmovi. Od „šminkerskih“ zahvata tu su rođendani filmskih zvezda (pregled po tekućem, odnosno željenom datumu), par igara tipa ukrštenica i pogadajana naslova i sastavljanje sopstvenih listi filmova.

Što se obima podataka tiče, *All-Movie Guide* daleko premašuje *Cinemation*, posebno kada je reč o neameričkom filmu, sa naglaskom na istočnoevropski film i našu kinematografiju. Međutim, preciznost tih podataka je vrlo diskutabilna – čak i kad zanemarimo štamparske greške tipa Bata Živonolović, zbudjujuće su omake kao što su filmovi „Who is Singing Over There?“ i „Who's That Singing Over There?“ (dva prevoda filma „Ko to tamo peva“) sa različitim recenzijama ili, recimo, „The Battle of Neretva“ (snimljen 1969.) u čijem kaštunju možemo videti da Milena Dravić igra ulogu Nade, i naslov „Battle of the Neretva“ (snimljen 1971.) u kojem je uloga Milene Dravić nazvana jednostavno Glrl. Očigledno, „Corel“ programeri su isprepisivali neke njima dostupne komplikacije filmskih recenzija i nisu se pri tom trudili da usklade podatke u manjim, neatraktivnim kinematografijama kakvom im se naša učinila.

Ako zažmurimo na ove nedostatke, činjenica je da je *Corel All-Movie Guide* mnogo obimniji od *Cinemation* i kao takav izuzetno zgodan za upotrebu u redakcijama filmskih i video časopisa, distributerskih kuća i drugih ustanova kojima je potreban brz pristup velikoj količini filmskih podataka. Komentar u dve reči bio bi: osvežavajuće gorko.

Menad VASOVIĆ



Opennet.org

Prvi nekomercijalni
Internet provajder
u našoj zemlji

Opennet je Internet odeljenje beogradskog Radio B-92 koje postoji i funkcioniše od 14. novembra 1995. godine.

To je verovatno prvi javni Internet provajder na ovim prostorima i, za sada, jedini nekomercijalni (ne uzimajući u obzir akademsku mrežu). Naš sagovornik Dražen Pantić, jedan od administratora, objašnio nam je pobliže način na koji Opennet funkcioniše, kao i ciljeve celog projekta.

Opennet je klasičan Internet čvor čija je adresa opennet.org, a kome vezu sa Internetom obezbeđuje holandski provajder „Access for All“ sa kojim je povezan preko iznajmljene telefonske linije brzinom od 24 kbit/s. Septembra 1994. godine, u vreme sankcija prema SRJ, napravljen je kontakt sa pomenutim holandskim provajderom koji je pristao da obezbedi pristup Internetu pod uslovom da naša strana nabavi sve neophodne dozvole i sagradi potrebnu infrastrukturu. Novembra 1995. ti uslovi su ispunjeni, s tim da su u projektu finansijski najvećim delom učestvovali Radio B-92 i Soros fondacija, a manjim delom Evropska zajednica. Nacional-

ni domen (.yu) nije uzet jer bi time, po rečima našeg sagovornika, mnoge sućete bile povređene, pa su time predupređeni potencijalni problemi koji bi mogli da nastanu.

Sam domen .org označava neprofite organizacije i dovoljno opisuje politiku vođenja samog sistema. Opennet služi, kako kaže g. Pantić, da bi se ljudi povezivali sa Internetom bez predrasuda ko u tome može da učestvuje a ko ne. To je nekomercijalni sistem koji obezbeđuje pristup Internetu svakome ko to želi.

Opennetu se može pristupiti na dva načina. Prvi način je preko modema, ali postoje poseduju mali broj telefonskih linija, taj pristup za sada imaju samo zaposleni na sistemu, kao i nekolicina univerzitetskih nastavnika, nezavisnih novinara i računarskih stručnjaka koji zajedno broje oko 150 ljudi. Drugi, nerestriktivan i potpuno slobodan način, je pristupanje Internetu preko račun-

arske učionice na drugom spratu beogradskog Doma omladine gde postoji sedam mesta na koja svako može da dođe i da radi. Učionica je otvorena svakog dana od 10 do 13 i od 18 do 21 čas, a u trenutku kada ovo čitate i vreme između ova dva termina bi takođe trebalo da bude slobodno za pristup, jedini uslov koji se postavlja je da se korisnik prijavi, popuni formular i uplati minimalne troškove pristupa koji su, u trenutku našeg razgovora, iznosili 25 dinara mesečno za dake i 50 za zaposlene. Postoji i „gost“ nalog pomoću koga bilo ko

može jednom da dođe i vidi šta sve Internet nudi pre nego što odluči da se registruje kao korisnik. Ovaj nalog je, nažalost, nekoliko puta bio zloupotrebljavan, tako da će se na njega verovatno staviti određene restrikcije.

Planira se ubrzanje veze prema Holandiji, a razmišlja se čak i o digitalnoj (ISDN) liniji kada PTT Srbije to ponudi kao servis. Takođe se planiraju i nove gradske telefonske linije, ali situacija je takva da se one veoma teško dobijaju. Opennet nema pretenzija da postane komercijalni provajder, a naš sagovornik

ističe da je sam taj termin kod nas pogrešno shvaćen kao komercijalni sistem. Provajder je, kaže on, onaj ko donosi Internet ka ljudima. Ako Opennet i bude povezuje drugu firmu na Internet, a neke već povezuje, to neće biti na komercijalnim osnovama i firme će podnositi samo sopstvene troškove prenosa. Poenta je u tome da domaći tražište za Internet još ne



Telefonija

World Wide Web je sada dopunjen
prostranstvima „nebeskog naroda“

Rektor Beogradskog univerziteta gospodin Dragutin Veličković, upravnik računarskog centra BU g. Zoran Jovanović i predstavnici „Telefonije“ objavili su, 27. 2., na Dan Univerziteta, govorno šokantnu vest: konačno smo „ubaceni“ u Internet, mrežom svih mreža.

Tog dana su samo kruisnase dvomesečne pripreme koje su bile obavljene velom tajne. O njihovom tehničkom delu, kao i sa planovima „Telefonije“ upoznao nas je g. Nenad Repac, rukovodilac Internet projekta ove firme.

Odsustvo medijske halabuke objašnjeno je jednostavno, ali za

naše uslove ne uvek primerenim poslovoim: prvo sklopi pa... Idući u tom pravcu, prvo je uspostavljena „uska“ veza propusne moći 64 Kbit/s s tim da se infrastruktura planira (i već postavlja) za višestruko brži prenos.

Neizostavno treba spomenuti da su uložena sredstva podeljena između „Telefonije“ i „Beobank“. To je, u stvari, samo nastavak višegodišnje poslovno-tehničke saradnje ove dve kompanije.

Isto tako, saradnja između Univerziteta i „Telefonije“ je izvedena na obostrano zadovoljstvo i biće nastavljena jer se planira da i „akademci“ stanu na svoje noge. Za

Univerzitet je posebno značilo i drastično kresanje troškova koji se, ne zaboravimo, finansiraju iz budžeta.

Satelitska antena na zgradi „Telefonije“ uperena je u jedan EU-TELSAT satelit i zapezan udovima od Grinča. Druga (zemaljska) strana satelitskog linka je u Skandinaviji, gde se nalaze tri prijemne stanice (dve u rezervi) koje su povezano sa Stokholmom. Ta veza je izvedena trostrukom optičkim kablom brzine 8 Mbit/s, satelitskim linkom 4 Mbit/s i ISDN linijom (podsetite se prošlih brojeva) od 128 Kbit/s.

Došavši do Stokholma, naš paketik je kao rita u vodi: Stokholm je, poput Amsterdama, Londona i Pariza veliki čvor i nalazi se na tzv. EBONE mreži. Okarakterisana od nekih kao „kičma Interneta u Evropi“, EBONE nudi vezu od 8 Mbit/s ka SAD koja će se uskoro podići na 34 Mbit/s.

U nekoj analogiji ovo bi bio hardver, dok bi softver bio uobličena u firmi MERKANTILDATA koja na

tom nivou obavlja funkciju provajdera tj. prodaje frekvencijni opseg (ma koliko to čudno zvučalo). Zanimljivo je da je to švedska firma a da je njen vlasnik norveški PTT. Njeno odeljenje za Internet je UPNET, koje obezbeđuje pristup mreži za veliki deo istočne Evrope u vidu TAIJENET-a - mreže mreža, gde smo sada i mi.

Sve u svemu - to radi. Veza je izuzetno stabilna i opterećena. Za oko dva meseca rada bilo je manje od osam sati ispada i to zbog nemarnosti optike u Švedskoj, što je za nemarnost.

Rekli smo da je veza trenutno 64 Kbit/s što za naš ingladinski akademski narod, koji je za sada jedini korisnik, nije dovoljno pa se na nivou Univerziteta pribeglo privremenim ograničenjima. Za oko mesec dana veza će postati 256 Kbit/s, od toga će pola ići Univerzitetu, a pola na tržište. Uostalom, takozvani „provajder“ za to i služi. Veza se sigurno biti još bolja (gomi-



postoji, a najbolji način da se ono formira i naraste je da neko ponudi ovakav, nekomericalan pristup. Kako će se ći dalje nije još poznato, ali G. Pantić smatra da će Opennet još dugo ostati na neprofitnim osnovama. Njihova želja je da osvare dobru komunikaciju sa drugim provajderima, jer svi oni imaju neku vrstu misionarskog zadatka da donesu Internet, da ga ponude ljudima i da im objasne čemu on služi i za šta se može koristiti.

Tehničkih problema nema mnogo, jednom u dva meseca se desi da iznajmljena linija ne radi, ali naš sagovornik kaže da su ljudi iz PTT-a strahovito kooperativni i da su se tehnički problemi uglavnom desavali u inostranstvu. Postoje, naravno, i „hakerske“ tendencije da se neovlašćeno pristupi sistemu, ali se to pomno prati i do sada nije bilo većih problema te vrste sa korisnicima.

Pored ovoga organizuju se i kursevi iz računarskih oblasti, počev od operativnih sistema i popularnih aplikacija, pa do Interneta i njegovih servisa. Edukaciju vrše administratori Opennet-a, kao i profesori i asistenti sa matematičkog i elektrotehničkog fakulteta. Stalna ekipa na sistemu broj petoro ljudi, od čega troje administratora, jedan grafički dizajner i naš sagovornik koji sam za sebe kaže da je „sve po malo“.

Više informacija o Opennetu se može dobiti radnim danima posle 13 časova na telefon 324-8082 (lokal 20), a tu je i nezabavljena WWW prezentacija na <http://www.opennet.org>.

Slobodan POPOVIĆ

njana antena već može da primi do 2 Mbit/s) u skladu sa pomnijim principom - polako i sigurno.

„Telefonia“ najavljuje da će se na tržištu (koga tek očekujemo) ponuditi - tržišno. S obzirom na već formirane kadrovske i tehničke potencijale, tvrdi se da će cena biti vrlo, vrlo konkurentna. To čitaocima i dalje ne znači mnogo, ali će cenovnik biti objavljen na Sajmu tehnike u Beogradu.

Kremuće se sa deset linija i želja je da bude oko dvadeset korisnika po liniji. Ideja je da svako bude na Internetu po sat dnevno. Ostavljena je mogućnost svim drugim sistemima poput BBS-ova da se „prikaže“ i da se time broj korisnika još poveća.

Kako sve to izgleda videće se na predstojećem Sajmu tehnike gde će nekoliko štanđova „Telefonia“, „Saga“, SNTI) biti na „talasima“ očekuju prve NET surfere. Pa kome se sviđi (a ne znamo kome neće) posle u „Telefoniji“ može da iznajmi „dasku“.

Borđe YULOVIĆ
Dušan DINGARAC

Akademsko mreža

Iskustva Univerziteta posle dva meseca uživanja u u blagodetima Interneta

Akademsko mreža je trenutno najveća jugoslovenska mreža i jedina od većih sa izlazom na Internet. Za protekla dva meseca od kada je spojena na Internet bilo je raznih iskustava. Odgovore na pitanja o utiscima i planovima potražili smo od prof. Zorana Jovanovića, upravnika Računskog centra Beogradskog univerziteta (RCUB). Celokupna akademsko mreža spojena je na Internet upravo preko RCUB-a.

Na dan Beogradskog univerziteta, 27. februara, zajedničkim naporima ljudi iz RCUB-a i „Telefonija“ proradio je satelitski link i već par dana kasnije svi akademski građani su imali priliku da se oprenu na Internetu. Međutim, trenutni kapacitet veze od 64 Kbit/s pokazao se nedovoljnim da omogući svim zainteresovanim zadovoljavajuću brzinu rada pa je ubrzo došlo do određenih restrikcija u cilju rastećenja kanala i ostvarivanja razmene elektronske pošte (kao osnovnog Internet servisa) ovom vezom, a ne korišćenjem X.25 linija, kao što je ranije bio slučaj.

Ubrzo se očekuje da će problemi sa preopterećenim linijama biti ublaženi s obzirom da se krajem juna očekuje da će „Telefonia“ obezbediti za potrebe akademsko mreže veze kapaciteta 128 Kbit/s. Međutim, dugoročnije će problem biti rešen obezbeđivanjem sopstvenog satelitskog linka. Prema sadašnjim predviđanjima, očekuje se da to bude krajem juna i da posle testiranja i probnog rada na 64 Kbit/s, u septembru veza zaživi sa 256 Kbit/s ili čak 1 Mbit/s. Maksimalni kapacitet takvo ostvareno veze bio bi 2 Mbit/s i vremenom bi, u skladu sa potrebama mreže, bio dostignut.

Očekuje se da takva veza pomiri sve potrebe akademsko mreže iako je ona doživljava veliki razvoj od priključenja na Internet. Naime 27. februara na akademskoj mreži je bilo 847 računara (sa sopstvenim IP brojem), ali pri-

ključenjem lokalne mreže na Studentskom trgu (LOSTUD) i Pravnom fakultetu, kao i daljim razvojem postojećih delova, došlo se do cifre od 1500 do 2000 računara. Broj korisnika je nepoznat zbog velikog broja višestrukih naloga i nepoznatih podataka na pojedinim delovima mreže, međutim treba reći da samo Beogradski univerzitet sa svojih 70 000 studenata predstavlja jako veliki broj potencijalnih korisnika. Novo proširenje mreže se predviđa već za 6. maj kada će biti svečano puštena veza sa Univerzitetom u Podgorici.

U protekla dva meseca protok podataka prema svetu je iznosio 400 MB dnevno. Fizička zauzetost linka je iznosila 87%, a efektivni podaci su zauzeli 65% linka. Povećanjem kapaciteta veze ovi procenti bi trebalo da se smanje i da se značajno poveća odziv mreže, jer funkcija zavisnosti ova dva parametra nije linearna već eksponencijalna.

Međutim, akademsko mreža ima i drugih problema. Uglavnom su u pitanju organizacioni problemi. Najbolji primer za to je elektronska pošta. Dok slanje elektronske pošte ide bez ikakvih problema u prijemni postoji niz prepreka. Osnovni problem je u tome što „yu“ domen postoji na dva nivoa. Glavni računar za „yu“ domen je „EUnetov“, ali po rednoga postoji još nekoliko koji preusmeravaju poruke koje se završavaju sa „yu“. To su zapravo ostaci snalaženja iz vremena sankcija, ili čak i pre, pa kao rezultat svega toga kada vam neko danas pošalje najbolji poruku elektronskom poštom ona kruži po zemlji i vasoni pre nego što stigne u Beograd i bude posledena na svoje odredište. Poruka u Beograd stiže putem satelita iz Skandinavije, ali pošto je još ranije sve pošta za Jugoslaviju usmeravana na jedan grčki čvor odakle se X.25 vezama prenosila u Beograd ponuka mora da se prvo dovede do Grčke. Poruka u Grčku stiže preko satelita iz Francuske

sa kojom Grčka ima ostvarenu vezu. Dakle, da bi se poruke brže i jednostavnije prenosile do svoje odredišta, u planu je prebacivanje funkcije grčkog čvora ne neki čvor u Skandinaviji. Na taj način bi poruke putovale samo jednom u orbisu.

Od planova za buduću razvoj same mreže prednjače razna poboljšanja koja će doprineti rastećenju veze. Reč je uglavnom o proxy serverima. Za sada je u RCUB-u instaliran glavni proxy server sa ulogom keširanja WWW i Gopheriz. U planu je da se izgradi čitava mreža ovakvih servera koji bi bili hijerarhijski raspoređeni. Za sada je napravljen samo još jedan ovakav server na Elektrotehničkom fakultetu. Korišćenjem ovakvih rešenja očekuje se značajno rastećenje mreže.

Drugi važan aspekt razvoja akademsko mreže je bezbednost. Priključenjem računara koji sadrži važne podatke direktno na Internet ti podaci se dovode u opasnost. Postoji čitav niz mehanizama kako sačuvati mašinu od provala, međutim pošto svaki operativni sistem ima slabu tačku treba biti vrlo oprezan.

Ukupno gledajući domaća akademsko mreža skoro svakog dana doživljava raznolika tehnička unapređenja uz stalno povećanje broja računara, različitih usluga i servisa. Možda fizičke veze nisu na svetskom nivou, ali zato raznolikost i broj servisa koje nudi akademsko mreža zadovoljavaju sve standarde koje nameću tehnološki naprednije zemlje. Sa razvojem jedinstvenih servisa po kojima će biti poznata u celom svetu, akademsko mreže će se sa periferije Interneta preseliti bliže centru i nadamo se da će sa sobom povući i ostatak mreža u Jugoslaviji, tim pre što je u mnogim zemljama mreža univerziteta osnova Interneta.

Dušan DINGARAC
(dingo@saib.eft.bg.ac.yu)
Borđe YULOVIĆ
(djordjev@oraio.stf.bg.ac.yu)

Puna škola đaka...

U ovo doba godine stiže nam dosta pisama sa pitanjem u koje se srednja škola upisati. Doduše od nas se traži da posavetujemo čitaoce koja im srednja škola može pružiti adekvatno obrazovanje vezano za računar, odnosno upisom u koju školu će sebi omogućiti lakšu prihodnost za daljnje školovanje u tom smeru. Da bi našli adekvatan odgovor na ovo pitanje, prošetali smo do par srednjih škola i, naravno, do ministarstva za obrazovanje.

Davno...

Situacija sa kojom smo ranije bili suočeni, bila je dosta loša. Naime, u škole je uvedena informatika na velika vrata, a zatim su vinovnici izašli na mala vrata ostavivši učenike i profesore da se snađu. U školama su se mogli videti kabineti opremljeni sa TIM 011 računarima, koji su

Koliko i kako se koriste računari u srednjim školama

već u ono vreme bili na ivici upotrebljivosti. Profesori su predavali ono što su znali a učenici su se trudili da to usvoje. I informatika je počela svoj život u okviru obrazovanja.

Očekivali smo da se i ovog puta sretnemo sa sličnim stanjem i konstatovali smo da se informatika žilavo drži na onom stadijumu na kom je i uvedena mada se ulažu tešni napori za unapređenje

Međutim

Stanje koje smo zatekli u desetak škola u Beogradu bilo je mnogo drugačije od onog očekivanog. Bili smo više nego iznenađeni razvojem događaja. U svakoj od škola zatekli smo više od starih TIM 011 računara. Njima su se pridružili

PC kompatibilni računari u većem ili manjem broju ili su ih potpuno zamenili.

Neke škole su samo malo dopunile računarske kabine i to ne baš računarima najnovije generacije, ali su ih dobro uposilili. Par škola je otišlo korak dalje i opremili su se kompletno PC kompatibilnim računarima i to od AT računara do modernijih 486 konfiguracija. A našla se i škola koja je vrlo jednobrazno osavremenila kabinet za informatiku smestivši u njega novije (ali ne baš najnovije) 486 konfiguracije od kojih su neke opremljene i multimedijskim dođacima.

A moglo je bolje

Šta smo gde zatekli, izloženo je u tekstu na kraju bloka o obrazovanju, a šta mislimo o tome reći ćemo odmah.

Možda je kriza sa kojom smo suočeni u obrazovanju i u ostalim sverama života doprinela da

Novi obrazovni programi

Ministarstvo prosvete Republike Srbije donelo je jula 1995. nove planove i programe za predmet Računarstvo i informatika u gimnazijama. Predmet se uvodi u sva četiri razreda i ima bitno drukčiji koncept od dosadašnjeg

od školske 1995/96 godine, u nekim gimnazijama su uvedeni novi nastavni planovi i programi za predmet Računarstvo i informatika u gimnazijama. Ideja da se uvode jedinstveni predmet računarskog opismenjanja za sve srednje škole, u poslednjem trenutku je promenjena, tako da je ostalim srednjim školama dat jedan veštački, modifikovan razred gimnazijskog programa, ponegde u drugu, ponegde u prvnu godinu, ponegde sa preklapanjem sa već postojećim programima, ponegde sa nedefinisanim sadržajima. Ovaj se prikaz zato odnosi samo na gimnazijske programe u nadi da će se do kraja godine naći usaglašeno rešenje i za ostale srednje škole.

Nastavni plan

Prva i osnovna karakteristika ove reforme nastave računarsva u gimnazijama jeste da se predmet uvode u sva četiri razreda. Pošto je sive veći značaj i primena informatike, ovo je prihvaćeno konsenzusom.

Secajno se da je u vreme usmerenog obrazovanja i stotina uskih zanimanja bilo mnogo informatičkih predmeta po srednjim školama. Kasnije se klatno pomerilo na drugu stranu i informatika je ostala sa samo jednom godinom zastupljenosti u gimnazijama. Sada nastojimo da po-

dignemo balans uvođenjem informatike u sva četiri razreda, ali sa malim fondom časova. Predmet je zamišljen kao opšteobrazovni i treba da da trajna znanja računarske pismenosti.

Prvi razredi kreću ove godine po novim programima, drugi razredi imaju prelaznu godinu gde rade po novim programima, uz potrebna prilagodavanja, pošto su oni prošlu godinu završili po starijim programima. Treći razredi kreću iduće godine, a četvrti još godinu kasnije, tj. 1997/98 školske godine. Na taj način se obezbeđuje priliv novih nastavnika i vreme za pisanje udžbenika.

Naziv i sadržaj

Uvođenje ovog predmeta u sva četiri razreda nije bilo sporno, ali oko naziva i sadržaja moguće su razne koncepcije.

U svetu ne postoji jedinstvena definicija, pa ni naziv svega onoga što je vezano za računar. Postoje bar tri ekstremna pristupa: matematički, elektrotehnički i poslovni. Po ekstremnom matematičkom gledištu računari se svode na Tjuringove mašine, važni su algoritmi i teorija izračunljivosti. Sa elektrotehničke tačke gledišta važni su dizajn komponenti, njihovo povezivanje, procesori i, možda, mašinski jezik. Biznis orijentacija se svodi na korisnički aspekt, korišćenje

gotovih programa, baze podataka, informacione sisteme.

Kao plod dugotrajne diskusije i kompromisa, iskristaliso se stav da u srednjoj školi budu otprilike podjednako zastupljeni svi aspekti oblasti vezane za računar. Odlučeno je da naziv predmeta bude *Računarstvo i Informatika*, što bi trebalo da reflektuje taj balans sadržaja. Računarstvo u imenu odnosi se na deo o samim računarima, komponentama, operativnim sistemima, algoritmima i programiranju, a informatika se odnosi na korisničke aspekte i gotove programe. Dosadašnji predmet pokrivaio je samo računarsvo, a korišćenje gotovih programa se sada prvi put uvodi.

Kao cilj nastavnog predmeta Računarstvo i informatika postavljeno je sticanje osnovne računarske pismenosti i algoritamskog načina mišljenja, kao i osposobljavanje učenika za korišćenje računara u daljem školovanju i budućem radu.

Uloga predmeta

Sledeći elemenat o kojem se trebalo opredeliti jeste uloga toga predmeta, Računarstva i Informatike, u celokupnom obrazovanju. Odlučeno je da to bude opšteobrazovni predmet koji će dati osnovna računarska pismenosti celoj generaciji srednjoškola. Neka specijalna znanja, potrebna pojedinim profilima (operativni sistemi, pro-

se obrađujemo 386 računaru u eri Pentiuma, ali svakako nije došlo došlo da verujemo da je to stvarno dovoljno. Smatramo da je obnavljanje računarskih kabineta računarima u globalu pozitivna stvar i da bez obzira na njihov kvalitet to znači korak napred.

Biti u toku

Ono što nas raduje je način na koji se računari koriste. U celoj priči puno je entuzijazma i od strane profesora i od strane učenika. Mnogo se naprednije razmišlja o ulozi računara u obrazovanju. Iskristalisan je stav da programer ne može biti svako, ali da svako mora biti korisnik. Naravno, sve ovo mora biti potpomognuto hardverom, jer biti korisnik u novije vreme znači i posedovati dobar, a ne srednje žalostan računar. Nadamo se da entuzijazam neće splasnuti i da će kvalitetno opremanje kabineta za informatiku uzeti maha, nadamo se kontrolisanog.

Pogled s vrha

Ministarstvo prosvete Republike Srbije, trudi se da popravi sva dešavanja vezana za računare sa jedne strane i sve probleme u obrazovanju sa druge strane. Od gospođina Krestomira Simi-



ća, stručnog saradnika za matematiku u ministarstvu prosvete, saznali smo šta je ministarstvo do sada uradilo i šta planira da uradi u na-

gramski jezik C, profesionalno korišćenje tekst-procesora itd.), ostavljena su za posebne kurseve koji bi se uvodili u pojedinim školama.

Brojne pribele na prethodni program da je težak i neprilagodan učenicima tako će biti otklonjene. Ovo je pokušaj da se predmet učini lakšim i interesantnijim. To je omogućeno raznovrsnijim sadržajem, ali i insistiranjem na zadržavanju na trajnim konceptima i izbegavanju tehničkih detalja.

Algoritmi

Dosada se u gimnazijama iz predmeta Računarstvo radilo samo programiranje, uz elementarno upoznavanje sa računarima. Treba se podsetiti da je taj stari, jednogodišnji program informatike ostatak iz vremena kada je postojalo zanimanje programer i kada su se u srednjoj školi dobijala profesionalna znanja za objavljivanje te delatnosti. U tim je vremenima imalo smisla staviti naglasak na programiranje, sintaksu programskog jezika, većinu i brzini. Situacija u svetu se tokom godina menjala, a program je ostajao isti. Kroz godine je zanimanje programer potpuno nestalo i tako je kurs biovas sve besmisleniji i teži, jer je nedostajala motivacija. Kada se sližimo da školovanje programera u gimnaziji više nema smisla, može se učiniti da cela oblast algoritama i programiranja treba izbaciti. Ali, ona ima i druge funkcije, samo naglasak treba premestiti.

Deo koji se odnosi na algoritme i programiranje sada je u prvini godini skraćena na manje od četvrtine prethodnog obima. Treba uočiti da je ukupan fond časova iz prvog razreda po starom programu, raspoređen na prvi i drugi razred po novom programu. Time je fond prepolovljen, a uvođenjem korišćenja gotovih programa još je jednom više nego prepolovljen,

Od ove redukcije u obimu, još je značajniji bitan pomak u naglasku: sa programiranja na algoritme i sa detaljnog na informativno.

Algoritamski način razmišljanja, precizno definisanje problema, specifikacija rešenja korak po korak u proceduri koja uvek dovodi do rešenja, nezavisno od brzine i veštine izvršioca, sigurno je nešto sa čime svi treba da se upoznaju. Elementi rešavanja problema javljaju se i u drugim predmetima, ali nigde tako eksplicitno, čak ni u matematici. Prolazak kroz tu oblast ostavlja trajna znanja, promene u načinu razmišljanja, sistematičnost.

Važno je da cela populacija, uključujući i najslabije učenike, shvati osnovne koncepte, suštino algoritamskog načina razmišljanja. Nikako ne treba pokušavati proći celu zbirku zadataka kao da se celo odeljenje sprema za takmičenje. Jedan ili dva primera, detaljno urađena, više puta ponovljena, bolje vrše funkciju objašnjavanja suštine.

Evo primera kako da se jedna nastavna jedinica, šturo zapisana u programu kao nalaze najmanje elementa u nizu, može uraditi na dva radikalno različita načina.

Prvi, pogrešan, način je matematički. Zadatak se može strogo formalisati koristeći nizove i indekse, dat je niz X_0 i između 1 i N, naći X_m takvo da za svako k važi $X_m < X_k$. Jasno da će ovakva formulacija isključiti većinu učenika koji, ipak, nisu matematički talenti. Ako se nakon ovakve formulacije pređe na programiranje koje se završi u pet minuta da bi se nastavilo sa novim zadacima, jer je zbirka velika i treba je celu preći, jasno je da će rezultati biti onakvi kakvi su bili.

Drugi, ispravan, način je pomoću primera iz života, koji može zainteresovati i matematičare. Sortiranje nekih papira po broju (recepti, zapisnici i sl.) je posao koji se svima često javlja. Postavimo zadatak tako: na stolu je hrpa ceduljica,

rednom periodu po pitanju računarstva i informatike u školama.

Glavno opredeljenje je usvojiti adekvatan plan i program kako učenici ne bi bili uskraćeni za znanja koja u ovom trenutku čine osnovnu računarsku pismenost i obezbediti njegovu ažurnost u narednom periodu da bi dinamičan razvoj ove tehnologije plo pravilno praćen kroz obrazovanje. Drugi bitan stav ministarstva je adekvatno i centralizovano opremanje škola, međutim ekonomske prilike u kojima živimo verovatno će otežati ovaj vrlo ambiciozan plan.

Svi planovi su prošli i razmatranje od strane komisije za usvajanje plana i programa za računarsku i informatiku pri ministarstvu obrazovanja Srbije. Deo plana i svoje utiske izneo je jedan od najaktivnijih članova komisije Dr Milan Tubu u tekstu koji je ozvučen od strane Ministarstva i publikovan u Službenom glasniku po završetku jednogodišnjeg rada ove komisije.

Naše mišljenje je da Ministarstvo pred sobom ima veliki i težak zadatak i da će im u realizaciji biti potrebna pomoć i podrška bez koje će se teško snaći u globalnom a i našim specifičnom informatičkom (i onom drugom) haosu.

Emin SMAJIĆ

na svakoj je broj. Nadimo ceduljicu na kojoj je zapisan najmanji broj. U životu će većina ljudi pristupiti tom poslu stihijom metodom: preturanjem po ceduljkama. Srećniji će naći onu sa najmanjim brojem, ali neće moći da garantuju za rezultat. Posao se može obaviti i tako da se rezultat garantuje, a većina izvodioca ne uniče na rezultat. Uzmimo u ruku jednu ceduljicu i zadržimo se da čemo u toj ruci uvek držati ceduljicu sa najmanjim do tada viđenim brojem. U početku je to očigledno tačno, jer smo videli samo tu jednu ceduljicu, pa ona sigurno sadrži do tada najmanji, jer je jedini broj. Uzmajmo cedulje, jednu po jednu, sa hrpe i svakom uporedimo sa onom koju držimo u ruci. Ako nova cedulja sadrži manji broj, zadržimo nju a onu staru, do tada najmanju, odbacimo. Kada prodemo kroz sve cedulje, u ruci ćemo garantovano imati onu na kojoj je zapisan najmanji broj. Na zadatak se može potrošiti i dva časa i, a ceduljice se po potrebi, mogu i iseći. Tako urađen zadatak sigurno će biti dostupan svim učenicima. Razumevanje algoritma može se smatrati da je već deo posla objavljen. Višestrukom primenom ovog algoritma može se objasniti i sortiranje za koje se obično smatra da je pretežak zadatak za srednje škole.

Programiranje

Kao poslednja faza, sada sasvim usputna, dolazi implementacija algoritma na programskom jeziku. Iz poznatih razloga (elegancija zapisa, strukturalnost itd.) izabran je jezik *Pascal*. To izražava mali problem da se u najranijoj fazi mora baviti definisanjem blokova i vrste promenljivih, ali je prevladajuće mišljenje da se to ipak isplati, obzirom na ostale velike prednosti jezika.

Naredbe jezika uvode se postepeno, koliko je potrebno da bi se uradio trenutni zadatak. Jezik je sredstvo, a ne cilj. U sintaksne ekstravagancij-

Ne tako jedno

U nedostatku organizovane nabavke opreme, što mnogi profesori ističu kao problem, škole se uglavnom odlučuju na jedino moguće rešenje - da se snalaze same

Matematička gimnazija

U Matematičkoj gimnaziji već više generacija radi sa računarima sve četiri godine, za razliku od većine gimnazija u kojima se novi četvorogodišnji program primenjuje tek godinu dana ili se još uvek ne primenjuje. U programu ove škole su dva „računarska“ predmeta: Programiranje i programski jezici i Informatika i računarsivo. Programiranje se radi sve četiri godine i to 360 časova teorijski i 200 praktičnih časova u obliku blok nastave u računarskom kabinetu. Informatika je poslednje dve godine zastupljena sa ukupno 144 teorijska časa i 80 praktičnih časova u obliku blok nastave. U sklopu Programiranja se obrađuju Paskal dve godine i „C“ i Prolog po jednu godinu, a u sklopu Informatike asembler i relacije baze podataka, oba po jednu godinu.

Matematička gimnazija poseduje dva računarska kabineta u kojima su raspoređeni jedanaest 286, devet 386 DX i dva 486 DX računara koji čine jednu granu školske mreže. Druga grupa čine računari školske administracije, a treća grana, koja je još u planu, sastojće se od računara za kabinet za fiziku. Server mreže čine dva

Pentium računara koji rade kao *backup* jedan drugom. U planu je linija ka većem centru i izlazak na Internet gde bi postojala multimedijalna prezentacija škole, u planu je i UNIX server za mrežu.

Prva zemunska gimnazija

Prva zemunska gimnazija se ove godine prebacila na novi nastavni program. U sklopu predmeta Računarstvo i informatika su se pre prevallj jezik Bezik i Paskal. Predmet je predavan jednu godinu, a praktična nastava je održavana na TIM 011 računarima. Prva godina radi od početka po novom programu, druga se nadovezuje novim programom na stari, a treća i četvrta godina su poslednje generacije u Zemunskoj gimnaziji koje su imale samo jednu godinu računarsva.

U školi su tri kompjuterska kabineta, što je redak slučaj, vredan hvale. Kabinet koji datira od vremena prvog uvođenja informatike opremljen je TIM 011 računarima, gde su učenici do sada sticali znanja iz oblasti informatike. Na inicijativu i zalaganje direktora škole Slavice Arseno-

vić, saglasnost nastavnika kolektiva i pomoć par privatnih i društvenih preduzeća iz Zemuna, formirana su i opremljena još dva, modernija kabineta. Prvi je predviđen za održavanje redovne nastave i u njemu se na klupama mogu videti šesnaest HP računara model Vectra VL2 4/50se. U kabinetu do njega koji je namenjen profesorima i učenicima za vannastavni rad i razvoj projekata koji su u planu nalazi se server HP NewsServer 5/66 LM i četiri HP Vectra Multimedia VL2 4/66 računara. Pored servera i multimedijalnih konfiguracija tu se nalaze i dva laserska štampača, dva kolona sublimation printera, štampač za izradu identifikacionih kartica i jedan skener. Svi računari su umreženi (Novell 3.12) sa Pentium serverom, a računari koje nose epijet „multimedia“ opremljeni su zvučnom kartom i CD-ROM drajvom četvorostruke brzine.

Prva godina ima 72 časa godišnje od kojih su 36 u kabinetima, a druga godina ima 60 časova u obliku blok-nastave. Treća i četvrta godina nemaju informatiku. U novom nastavnom (četvorogodišnjem) planu obrađuju se *Pascal*, *DOS*, *Windows*, računarske komunikacije, *Word*. Co-

je, kompletan spisak naredbi ili funkcija se ne treba upuštati, kao ni u većinu brzog programiranja bez knjige, sa što manje sintaksnih grešaka, iz prvog prolaza.

Ono što učenici treba da dobiju iz kontakta sa programiranjem je iskustvo sa preciznim i nemilosrdnim, strogo definisanim ambijentom. To doprinosi boljem razumevanju računara, njegovih zahteva i ponašanja, na sličan način kao što je vozaču bolje da razume princip zupčanika i menjača i razloga zašto se na uzbrdici vraća u nižu brzinu. Dakako, može se vožnja automobila objasniti i sledom da se iz dve brzine ide i drugu i tako redom, zato što broj kola dolazi po slede broja jedan, ali to kad-tad izaziva probleme u životu.

Predviđeno je da se svake godine tiradi samo po nekoliko naredbi, uz ponavljanje onih od prošlih godina, neformalno, uz zadatke, bez insistiranja da se ista uči napamet, tako da programiranje definitivno ne bi više trebalo da bude ikakav problem.

Gotovi programi

Novi element u programima informatike, dosada nezastupljen, je korišćenje gotovih programa. Ovo je nova ideja. Nedavno, u Mađarskoj, za okruglim stolom o nastavi informatike, niko od prisutnih predstavnika iz mnogih zemalja nije ni pomenuo gotove programe u nastavi informatike. Jasno je da je njihovo uvođenje nezahvalan posao, i se programi menjaju iz

meseca u mesec, teško je pratiti ih udžbenicima, a preći i opasnost od vulgarizacije da se gimnazija pretvara u radnički univerzitet sa tečajem daktilografije. Ipak, uvek se podržavaju da učenici nekaiko znaju da koriste te programe. Verovatno će ti sadržaji vremenom biti potpuniti u osnovnu školu. Za sada ima smisla da se uradi ovako, ali treba dobro paziti da se naglasak da na koncepte, ono što je zajedničko svim programima određene vrste, a ne na tehničke detalje.

Ovaj deo, korišćenje gotovih programa, uveden je zbog potpunije računarske pismenosti, a i zbog razbijanja monotonije. Kroz dva četiri razreda provlače se malo algoritama i programiranja i malo eksperimentisanja sa raznim lokalnim programima: tekst procesorima, programima za crtanje, radnim tabelama, bazama podataka, muzičkim i matematičkim programima. Treba stalno imati na umu da ovo olakšanje može lako biti izgubljeno. U stvari, kod gotovih programa postoji još veća opasnost nego li kod programiranja, da predmet postane beskoristan, dosadan, sa masovnim jedinicama.

Svi današnji programi su veliki sa nebrojenim komandama. Čak i stari editor može imati preko sto komandi. Samo za kretanje kroz tekst može biti više od dvadeset komandi. Osnovne su, dakako, kursor u dva četiri pravca. S tim se već može živeti. Doda li se tome skok na početak ili kraj dokumenta i skok na početak ili kraj reda, uz brisanje celog reda, dobija se ono što većina lu-

di koristi. Preko toga obično postoje desetine ekstravaganција tipa: skok na kraj reči, skok na kraj sledeće reči, dva reda napred, tri reda nazad itd. Zahtevati od učenika da nauče ovakve komande napamet, može čak da izgleda primamljivo. Eto načina da se ispunji čas: ispisati desetine komandi tipa *ctrl-q-v*. Nakon toga ispitivanje je jednostavno i čak izgleda objektivno. Ali to je najdalje što se može otići od duha ovog programa.

Kao neki cilj može se postaviti izrada matematskih radova na solidnom nivou, na računaru. Ukoliko se učenici osposobe za to kroz četiri godine, cilj je postignut.

Pristup realizaciji i ciljevi

Uz otežane uslove što se tiče opremljenosti kabineta računarima i ne baš sasvim odgovarajućom kvalifikacionom strukturom nastavnika, realizacija ovog programa deluje skoro nemoguća. Ali na to ne treba gledati pesimistički. Treba se priseliti da je ovo zamišljeno kao opšte-obrazovni predmet koji daje osnovnu računarsku pismenost celoj generaciji, a ne kao naučni seminar. Uz tako shvaćene ciljeve jasno je da se za godinu dana može dosta postići. Odlaganje bi rezultate držalo na nuli. Ovakvo, ako se postu priuči uz enuzirano, opšti nivo znanja u jednu će sigurno biti veći nego što je bio u septembru, i to treba smatrati uspehom.

Kada se zahtukamo u detalje programiranja ili tekst-procesora može se učiniti da malo posti-

ret, Excel, baze podataka i informativni sistemi. Pored regularnog nastavnog programa u planu je rad sa kompjuterima u okviru slobodnih aktivnosti, pravljenje BBS-a, kao i časovi rada sa računarima za okolne osnovne škole. Takođe se planiraju i identifikacione karte koje će biti obavezne za učenike u računarskim kabinetima.

Profesori Prve zemunske gimnazije su do sada u velikom broju (50 posto) prošli kroz obuku za rad na računarima i svi su, bez obzira koji predmet predaju, upoznati sa Windows okruženjem i MS Office paketom. Planira se da se sa obukom nastavi i da se ista proširi. A postoje i planovi da Zemunska gimnazija (direktno ili indirektno) pokrene još neke akcije za računarskim predznacima u zemunskoj opštini.

Profesori i učenici su zadovolji opremom i softverom koji im stoji na raspolaganju, a od asistenta koji su uvek prisutni u kabinetu saznali smo da postoji veliko interesovanje učenika za vannastavni rad. Naime, kabineti su otvoreni za učenike od 8 do 20 časova svakog radnog dana, a u planu su i radne subote. Nastavnici su mišljenja da učenicima treba omogućiti što više provedenih sati pred računarom u samostalnom radu, jer to daje najbolje rezultate. Slažemo se tom konstatacijom, i drago nam je da je izneta od strane nastavnog kadra.

Prva beogradska gimnazija

Prema rečima Aleksandra Mahdika, profesora informatike, u Prvoj beogradske gimnazije po-



Snelio SLOBODAN POTIC

Računarski kabinet u Zemunskoj gimnaziji

stoji računarski kabinet koji sadrži šesnaest standardnih PC 386 računara (po 2 MB RAM-a, floppy i hard disk). Računari su umreženi tzv. Cezarsmer mrežom, što do izvesne mere omogućuje upoznavanje gimnazijalaca sa komunikacijama. Mrežu je postavila firma INEX koja je istu dizajnirala u vojne svrhe. Ona omogućava profesorima da, sedeći za računarom/serverom, kontrolise učenike i da im pomaže u izradi zadatka.

Sa obzirom na relativno skore promene u planu i programu za računarstvo, adekvatni udžbenici ne postoje, ali kako saznajemo od prof. Mahdika, izdavačka kuća „Kompjuter biblioteka“ iz Čačka je nedavno izdala nezvanične udžbenike („Informatika I“ i „Informatika II“)

ili čak kod automehaničara za centriranje točkova, sve više liče na računare. Kontakt sa računarima i razbijanje straha potrebni su svima. Računici budućnosti neće biti programeri, ali će se morati sigurno osećati sa računarima (u širem smislu).

Problemi i dalje akcije

S obzirom na nezgodno vreme donošenja novih programa (jul mesec) udžbenici mogu biti spremni tek za narednu školsku godinu. Za dobar deo gradiva prvog i drugog razreda, srećom, mogu se iskoristiti stari udžbenici. Nastavne jedinice koje su nove (komunikacije, grafičko operativne sredine, tekst-processor i obrada slika na računaru) delimično su obrađene na avgustovskom seminaru koji je organizovalo Ministarstvo prosvete za sve srednjoškolske profesore informatike u pet centara Srbije. Do zimskog raspusta će se organizovati dodatni seminari okrenuti detaljnoj obradi pojedinih nastavnih jedinica. Postoje i uputstva kako sa minimalnim brojem računara organizovati nastavu, a i kako organizovati komunikacije, uključujući pristup Internetu. Obzirom na opšteobrazovni karakter predmeta koji ne bi trebalo da bude težak za učenike, razrađuju se uputstva za ocenjivanje. Jasno je da neki sadržaji u školi služe za selekciju učenika; ovaj predmet ne bi trebalo za to da služi.

Problem koji je ostao je blok nastava. Potpuna saglasnost bila je postignuta oko toga da tzv.

koji potpuno odgovaraju izmenjenom programu. Prema njegovom mišljenju, promene su u pravom smeru jer je akcent u učenju informatike prenesen sa osnova programiranja na korišćenje gotovih programa.

Mišljenje učenika varira od razreda do razreda. Učenici III i IV razreda koji nemaju informatiku tokom sve četiri godine školovanja svesni su da su oštećeni, ali ipak mahom pokazuju ono staro ueničko zadovoljstvo koje nastaje prilikom gubljenja dodatnog školskog tereta. Naravno, ovo zavisi od količine predavanja o kompjuterima, jer će kompjuterski magovi - juniori imati priliku četiri godine da poprave školski proseak ocenom iz informatike za razliku od oštećenih seniora.

Treća beogradska gimnazija

U Trećoj beogradske gimnaziji postoji kabinet za informatiku koji je opremljen sa sedam PC računara i to od 286 do 486, kao i adekvatnim brojem štampača. Milenko Macura, profesor informatike u ovoj školi, smatra da ovi uslovi nisu najidealniji, s obzirom da se praktična nastava provodi u grupama od dvadeset đaka, pa i po troje. Četvoro moraju deliti jednu „tastaturu“. Istakao nam je da pored tehničkih problema đaci pokazuju izuzetno veliko interesovanje za ovaj predmet koji se po novom programu izučava četiri godine. U prvoj godini učenici se upoznaju sa osnovnim stvarima vezanim za PC računare, zatim uče osnove DOS-a, Windows i prve korake programiranja u Paskalu. Tokom na-

žemo, da su samo trivijalne stvari moguće. No, treba se setiti dva o sekretarici koja se žali kako ne može da prekopira diskete. Dve diskete stavila zajedno, jednu preko druge u jednu disketu jedinicu i očekuje da se one, kao preko indiga, prekopiraju. Ako je to vić, sledeći događaj je istinit. Za pisanje petogodišnjeg izveštaja, znači vrlo značajnog dokumenta, bio sam na jednom od najbogatijih univerziteta u Njorku uzamelo da napišem tačno dve strane i da ih numerišem 48 i 49. Ako ne pogadate, tako se skupe po dve strane od svakoga i sastavi se dokument. A mogao je to da uradi, čak i da numeriše strane, računar. Računarska pismenost nije, očigledno, prevelika ni u najrazvijenijim zemljama i u svetlu prethodnog primera očigledno je da optimizmom i dobrim radom možemo dosta postići. Ako svi učenici shvate da tekst procesori sami numerišu stranice, onda nas ispred Amerike.

A što se tiče programiranja, većina nikada u životu neće napisati nikakav program, izgubivši vreme? Nikako. Kontakt sa računarima i programiranje razbijaju strah od novih sprava. Koliko još danas ima ljudi koji ne ostavljaju poruke na telefonskim sekretaricama, ne znaju šta je to, ili znaju ali nerado petljaju sa darovitim izumom. A u svetu je sve više telefonskih sistema gde morate da prođete kroz nekoliko nivoa menija da biste mogli da ostavite poruku. Današnji video-rekorderi su programabilne sprave od kojih mnogi ljudi zaziru, bankovne mašine su u neposrednoj budućnosti. Mašine u fabrikama,

blok nastava nema nikakvog smisla. Informatika je jedini predmet u gimnaziji koji je ima. Koliko blok može imati smisla u poljoprivrednoj školi, gde neke stvari zavise od godišnjeg doba, toliko je besmislen za računarstvo. Sve se uradi u dve nedelje, svaki dan po šest časova. Jasno je da kod učenja aritmetike ne važi: šest časova nisu isto što i šest puta po jedan čas. Potrebno je vreme da se znanje proširi. Razlozi za zadržavanje bloka su potpuno besmisleni. Radi se o alhemiji gde se iz ničega stvara nešto: da učenici ne bi bili preopterećeni, postojeće se proglašava za nepostojeće. Broj časova ostaje isti, ali se blok ne računa (sic!) pa je učenika lakše??? Dodati je problem veliko (opravdano) nezadovoljstvo nastavnika jer im se time povećava norma.

Dobra odluka da se informatika uvede u sve četiri godine srednjih škola donekle je kompromitovana uvođenjem samo u gimnaziji i to blok nastavom, ali postoji nada da će se to popraviti.

Pored navedenih problema, materijalni i subjektivnih teškoća dobro je da se krenulo sa reformom nastave informatike. To je oblast koja je vrlo značajna i treba joj dati pravo, umereno i izbalansirano, mesto u sistemu obrazovanja. Krupni početni koraci su urađeni i uz pravi stav, entuzijazam i rad rezultati neće izostati.

Dr. Milan Tuba
Autor teksta je profesor Matematikog fakulteta - Katedra za računarstvo i informatiku
e-mail: tuba@tuba.matf.bg.ac.yu.

redne tri godine i dalje se proučava programski jezik Paskal (što mlađa i nije najpotrebnije), a uz njega i korišćenje drugih opštih aplikacija. U Trećoj beogradskoj gimnaziji se smatra da informatički pripada značajno mesto u predmetima opšteg obrazovanja i tvrdi da nijedan njihov učenik ne može napustiti školsku klopnu bez stečenih osnovnih znanja o korišćenju ovih sprava, koje naročito u današnje vreme mogu biti presudne u daljem školovanju ili dobijanju posla. Ulazu se velikim naporima kako bi se ovaj kabinet što bolje opremio. Profesor Macura nam je iskao velike napore direktora škole, gospodina Dragoljuba Arsića, u dodatnom opremanju kabineta za informatiku. Žetja svih profesora škole je da, kada se ispunite tehnički uslovi, đacima vrše multimedijalna predavanja iz najrazličitijih oblasti i time upotpune i učine zanimljivijim redovni školski program. Ovaj potez se apsolutno mora podržati, jer jednoj elitnoj beogradskoj gimnaziji i prilici takav vid nastave.

"Daci su nam superkvalitetni", ističe prof. Macura. "U našu školu su se, primera radi, u prošlom upisnom roku upisala deca sa više od 95 poena". Po njegovim procenama barem 30 posto učenika poseduje PC računare kod kuće, a ako bi se tom broju pridodali i vlasnici Amiga, Atarija, Commodora i sličnih "malih" računara taj broj bi dostigao barem 60 posto.

Ako se uzme u obzir interesovanje učenika za ovaj predmet, entuzijazam sa kojim rade profesori škole i tome pridoda manje bitna činjenica da čak pet saradnika vašeg časopisa našu maturiske diplome Treće beogradske gimnazije, može se slobodno reći da informatika u ovoj školi zauzima mesto koje joj zaslaženo pripada.

Peta beogradska gimnazija

U Petoj beogradskoj gimnaziji nastava je organizovana na prilično specifičan način što je uslovljeno podelom kabineta na dva dela. U prvom postoji pet starih 286 računara i tri arhaična TIM-a koji su u tu posedavaju da može biti i gore. U drugom delu postoje dva 386 računara i dva 486 računara, od kojih svi imaju VGA mono monitore i pristojne hard diskove. Tu je i jedan štampač EPSON LQ-570-F.

U prvom delu kabineta se održava nastava za dva odeljenja prve godine. Ovo je ostvareno tako

što se odeljenje deli na dva dela koja imaju praktične časove informatike u različito vreme. I pored toga, u isto vreme za jednim računarem se nađe četiri do šest učenika. Ovo se, prema rečima profesorke Ljiljane Ljubstavljević, svodi na to da računarima rukuju ljudi koji imaju predznanje, dok su onima drugima misli na sasvim trećem mestu. Druga godina ima nastavu u drugom delu kabineta gde se rade svi oni atraktivni Windows programi (atraktivnosti u odnosu na Paskal, za većinu ljudi). Računari nisu umreženi, tako da profesor ima oslabljene mogućnosti rada sa đacima, a pređavanje komunikacija se preskače.

Ipak, kabineti informatike su dosta vremena prazni. Zbog toga se javila inicijativa da se uvedu laboratorij koji bi, za neku nadoknadu, sedeli u kabinetu dok se ne odvija nastava i bili na usluzi učenicima koji žele da provode dodatno vreme za računarima. Za sada ovakva mogućnost postoji u toku samo dvadesetak dana u toku školske godine i to u pauzi između dve smene, od 13 do 14 časova.

Prvi utisak učenika je da redosled gradiva u prvoj i drugoj godini treba izmeniti. Naime, u prvoj godini se radi programiranje i funkcionisanje računara koje za tek pristigle prvake predstavlja pravi kol. Tek se u drugom razredu stiže do svih zanimljivih i šarenih Windows programa i softvera koji je konstruisan za prosečnog korisnika. Dalje, postoji mišljenje da ovako kako se predaje, informatika početnicima može samo da ogađi računare. Što se tiče svesti učenika o neophodnosti računarskog opismenijavanja, ona je u proseku na niskom nivou. Učenici uglavnom nisu zainteresovani, niti su svesni da je sve to u njihovom korist. I najzad da pomenu da je prošle godine (a i pre toga) bilo aktuelno pokretanje BBS-a Petre gimnazije. Po rečima učenika, zamisao je uzeo propala zbog neozbiljnog shvatanja ove inicijative i učenika uopšte.

Druga ekonomska škola

Funkcija ekonomskih škola je obrazovanje učenika principima i saznanjima iz oblasti ekonomskih nauka. Razvoj komunikacionih i informacionih sistema je potpuno obuzeo svaki deo društvenog sistema, tako da se kao neophodna (i neizbežna) informatika nameće kao jedan od

ovaj projekat nije složen i vrlo je ostvarljiv u bliskoj budućnosti. U suštini, broj učenika u 45 odeljenja zahteva osam profesora Informatike (koliko ih trenutno ima) i što više kabineta za obuku. Nastava se održava kroz dva časa nedeljno, plus blok nastava. Kroz nedeljne časove se upoznaje teorija računarskih sistema i materije koja se obrađuje, dok se kroz blok nastavu održava praktičan rad učenika na kompjuteru. Realizacija nastavnog programa za prvu godinu koja radi po novom planu su osnovi Windows aplikacija i "Bostrandovog" dBASE-a. Naravno, kao budućem ekonomskom stručnjaku svakom učeniku potrebno je znanje iz oblasti baza podataka tako da je dBASE idealan materijal za kratki obuhvatni prikaz takve vrste programa. Od programskih jezika učenici se susreću sa Bejzikom i Paskalom. U kasnijim fazama školovanja se vrši osvrt na Paskal i Kobol kao dominirajuće jezike za ekonomsku struku. Oko 80 posto budućih ekonomista nema nikakvo predznanje o računarima, tako da obimne performanse školskog programa pomalo daju težinu predmetu Informatika. Udžbenici koji se koriste su standardni udžbenici za srednje obrazovanje ekonomskih škola. Potreban softver za rad škola obezbeđuje iz sopstvenih izvora, tako da delimično održava tehnološki napredak po pitanju novijih programa.

Mašinska škola "Prvi maj"

Mašinska škola "Prvi maj" na Novom Beogradu za sada i dalje koristi stari (jednogiđinjski) nastavni program. Oba obrazovna profila u ovoj školi imaju predmet Računarstvo i Informatika. Treći stepen ima Informatiku u prvoj godini kao 36 teorijskih i 60 praktičnih časova u obliku blok nastave, a četvrti stepen u drugoj godini kao 72 teorijska i 60 praktičnih časova, opet u 10 blokova. U školi postoje dva računarska kabineta od kojih je aktivan samo jedan sa deset TIM 011 računara. Drugi kabinet je još u formiranju i za sada sadrži četiri 386 i tri 486 računara. Aktuelni nastavni program obuhvata jednogodišnje predavanje osnova Bejzika, ali od sledeće godine, kada novi kabinet bude kompletnan, predmet će se predavati sve četiri godine i obuhvataće DOS, Windows, Word, Corel i Paskal.

Politehnička akademija

Politehnička akademija je opremljena relativno dobrim kabinetom za informatiku. Poseduju deset međusobno umreženih 486DX2 računara. Profesor informatike, Željko Dolina, upoznao nas je sa oblastima koje se predaju u okviru nastave. Zavisno od potrebe smera, ovaj predmet se uči od jedne do četiri godine. Daci uče osnove DOS i Windows operativnih sistema i zatim rad u aplikacijama kao što su CorelDRAW i Word. Određeni smerovi izučavaju programiranje u Paskalu, C-u i Bejziku i nikako se ne sme izostaviti učenje AutoCAD-a.

Kada se govori o ovoj školi, mora se istaći da se u njenim prostorijama isprojektovalo i originalni softver za prenos modela sa PC-a na NUM mašine. Tačnije rečeno, model koji se uradi u AutoCAD-u se zahvaljujući ovoj aplikaciji prenosi na programabilni strug koji ovaj model izrađuje.

Pun naziv škole: _____
 Adresa škole: _____ Mesto: _____
 Odeljenje: _____
 U školi postoji: 0 1 2 kabineta, sa sledećim računarima:
 286 kom. TIM-011 kom. _____
 386 kom. (od toga sa 4 MB, sa 8 MB), _____
 486 kom. (od toga sa 4 MB, sa 8 MB, sa 16 MB), _____
 Pentium kom. (sa _____ MB RAM), _____
 Ostali računari (koji i koliko): _____
 Štampači (koji i koliko): _____
 Ostale oprema (šta i koliko): _____
 Profesori informatike: _____

Ime i prezime: _____
 Ulica i broj: _____
 Pošt. br. i mesto: _____

Svet kompjutera
 Kompjuteri u mojoj školi
 Makedonska 31
 11000 Beograd

Srednjoškolski informatičari

Održano je Sedmo savezno takmičenje iz informatike za učenike srednjih škola

Takmičenje je održano od 19. do 21. aprila 1996. godine u Zaječani. Organizatori i pokrovitelji bili su Društvo matematičara i Ministarstvo prosvete Srbije. Učestvovala je 48 najtalentovanih mladih programera iz cele Jugoslavije. Najbolji su bili:

1. Miličević Đorđe, Matematička gimnazija, Beograd
2. Otašević Lazar, Gimnazija, Kragujevac
3. Brankov Vladimir, Gimnazija Svetozar Marković, Niš
4. Blagojević Jaroslav, Matematička gimnazija, Beograd

Može se oceniti da je ovo najuspešnije ciklus takmičenja do sada, da su svi trendovi uzlazni i da ima razloga za optimizam u svakom pogledu.

Jedna od funkcija takmičenja je popularizacija računarstva, podstičaći daciama za veći interes i prihvatanje tehnologije budućnosti.

- Ove godine okružna takmičenja održavana su u 27 od 30 okruga (ranije taj broj nije prelazio desetak)

- Do saveznog takmičenja prošli su se učenici iz mnogih gradova. Niš je i ranije bio jak, a Kragujevac je ove godine napravio ogroman korak: osvojili su drugo i deveto mesto. Čak do 10. mesta prosto se takmičar iz Republike Srbije, iz Banjaluke. Do saveznog takmičenja su (mnogi) po prvi put došli i učenici iz Kragujevca, Sremske Mitrovice, Valjeva, Novog Sada, Sombora, Subotice, Požege, Vrsca itd.

- Na republičkom takmičenju učestvovala je preko 200 učenika i svi su radili za računarima (ranije se radilo i na papiru).

- Na takmičenjima iz računarstva učenici se ne dele po razredima već se svi takmiče u istoj kategoriji. Ove godine znanat je broj učenika prvog razreda koji su se probili do saveznog takmičenja. Najbolji je čak osvojio 6. mesto.

Dok ranije nije bilo devojčica ili je bila po jedna koja bi osvojila oko nula poena, ove godine se do viših rangova takmičenja probilo 5 devojčica sa znatnim brojem poena.

Druga funkcija takmičenja je negovanje i odabir vrhunskih talenata koji će predstavljati našu zemlju u svetu. Ove godine

smo, nakon dve godine neučestvovanja (nisu nas pozvali Švedani i Holandani, pozvani na Mađarsku na Međunarodnu olimpijadu, najveće svetsko takmičenje programera, i u prethodne dve godine postizali smo velike međunarodne uspehe na manjim takmičenjima na koja smo bili pozivani, uglavnom od naših suseda (Grčka, Bugarska, Rumunija, Mađarska), Učestvovali su i Poljska, Češka, Slovačka, itd. i to uglavnom zatvara krug najjačih takmičenja, tako regionalna po karakteru (Balkanjada, Centralnoevropsko takmičenje), po snazi bila blizu najvećih takmičenja. Treba se podsetiti da je Vladimir Brankov, koji je ove godine izabror mesto u reprezentaciji, prošle godine bio na takvom takmičenju prvi među pedesetak najjačih konkurenata. Ove godine, uz ovakvu ekipu, možemo se na Olimpijadi nadati odlučnom uspehu. Fond za mlade talente obezbedio je sedmodnevne pripreme na Đerdapu, a organizator saveznog takmičenja, Zaječarski okrug, petodnevne pripreme u Sokobanji.

Sa aspekta materijalne i kadrovske osnove možemo biti vrlo zadovoljni. Dok se još nedavno, kao što je spomenuto, u celoj Jugoslaviji nije moglo da se održi takmičenje po međunarodnim propisima, radilo se na papiru ili u smenama, sada je vrlo uspešno republičko takmičenje održavano na Tehničkom fakultetu u Zrenjaninu, savezno u Zaječanu. Broj zainteresovanih srednjoškolskih profesora je jako porastao, kao i broj opremljenih škola.

Organizacija takmičenja je bila daleko iznad prosečnog međunarodnog nivoa. Bez straha se može kandidovati da bude-mo domaćin bilo kojeg međunarodnog takmičenja. Izuzetna je zasluga domaćina, pre svega načelnika odeljenja Ministarstva prosvete u Zaječanu, Ljubinka Jovičića, iz Beograda su stručnim i organizacionim delom rukovodili dr Milan Tuba sa Matematičkog fakulteta i Kristinom Simić iz Ministarstva prosvete. Sve je funkcionalno - od prevoza, do smeštaja, ishrane, svetenosti, drugačinski večeri, izleta, računara i tehnike, zadataka i pregledanja, do proglašavanja i diploma.

Očekujemo da se nakon Olimpijade javimo sa još lepšim izveštajem.

dr Milan TUBA

Profesor Dolinac nam je istakao da su predznanja u računarima sa kojima učenici dođu kod njih relativno mala i da se uglavnom tiču samo igrice i da je baš taj razlog jedan od glavnih pokretača dece da stiču znanje iz ove oblasti. Zadovoljan je zainteresovanosti za ovaj predmet. Računari se trenutno u ovoj školi koriste samo kao učila za informatiku, ali je u planu da se izrade adekvatne edukativne aplikacije.

Kao glavni nedostatak učila za informatiku istaknuto nam je da su to materijalna sredstva. Naime, iako je prema koja se sada koristi kupljena prošle godine, ona je već sada u neku ruku zastarela, a za novu nema novca. Plan i program su po rečima profesora relativno dobri, s obzirom na tip škole, ali smatra da u smerove koji kompjutere proučavaju na nivou obuke možda ne bi bilo loše dodati malo programiranja, čisto da se shvate osnovni principi kako softver radi i izbaciti pricu o strukturi mikroprocesora i hardvera, koja na ovom nivou zaista nije potrebna.

Sve u svemu, nivo opremljenosti i kvalitet nastave iz informatike u Politehničkoj akademiji je na sasvim dobrom nivou.

Ugostiteljsko-turistička škola

Ugostiteljsko-turistička škola je po mišljenju profesora Informatike Ljubice Cvetičić sasvim dobro opremljena. Naime, plan i program i oprema koju poseduju za držanje nastave iz Informatike potpuno zadovoljavaju potrebe struke. Laboratorija za praktičnu nastavu opremljena je sa dvanaest 386 računara od kojih većina ima mono VGA monitore, a tek nekoliko Hercules. Ovaj predmet se pohađa dve godine. U prvoj se učenici upućuju u osnovne stvari vezane za PC računare - DOS, Windows, Write, Word, Paintbrush, da bi u drugoj počeli sa radom na uskospecifičnom programu koji se tiče njihove struke. Obučavaju se za rad na aplikacijama za hotelsko poslovanje i rad turističkih agencija.

Pomoćnik direktora škole, Živan Đokić rekao nam je da je konačno plan i program prilagođen potrebama struke, ali da osnovni problem leži u centralizovanoj nabavi opreme. Postoji težnja da se kvalitet opreme stalno poboljšava. Tako je, naprimer, nedavno u nekoliko računara dodato po 2 MB memorije. Učenici pokazuju veliku interesovanje za ovaj predmet.

Profesor Cvetičić smatra da u toku blok-nastave treba dozvoljavati učenicima kratke odmone na kojima mogu da koriste video igrice jer se na taj način povećava motivacija za rad.

Kada se uzme sve u obzir, kabinet za Informatiku ove škole je izuzetno dobro opremljen, sa primerenim nameštajem i organizacijom rada. Pohvalno je i što su grupe za praktičnu nastavu tako organizovane da učenici rade u paru na jednom računaru, sa čime se mnoge škole, na žalost, ne mogu pohvaliti.

Jasno, u pitanju je samo nekoliko srednjih škola, i to samo sa područja Beograda. Možemo samo da pretpostavimo kakva je situacija u drugim delovima naše zemlje. Da bismo to i utvrdili, potrebna nam je vaša pomoć. Popunite kupon na prethodnoj stranici podacima iz vaše škole (ako neke podatke ne znate, ostavite nepopunjeno) i pošaljite na našu adresu. Saradujući sa nama, možete osvojiti i neku od nagrada, pošto će prispeti kuponi učestvovali u specijalnoj nagradnoj igri u čemu ćemo vas detaljnije obavestavati u sledećim brojevima.

Jelena VUKOTIĆ, Nikola ČOŠIĆ,
Dragan KOSOVAĆ, Branislav BABOVIĆ,
Relja JOVIĆ, Emin SMAJIĆ,
Timor STANČEVIĆ

IBM ThinkPad 345C

Vrlo upotrebljiv notebook kojim možete nekoga i da impresionirate

Već duže vreme na domaćem tržištu može se naći veliki broj modela prenosnih, notebook računara različitih proizvođača i različitih tehničkih karakteristika počev od zastarelih modela čijim uvozom domaći preprodavci očigledno prazne nečije magacine po Evropi i Dalekom istoku, pa sve do vrhunskih multimedijalnih modela notebooka koji su papreno skupi i za svetske prilike, ali, izgleda, mogu naći svoje kupce i ovdje.

Ovde predstavljamo IBM-ov model *ThinkPad 345C* je, po tehničkim karakteristikama (a time i cen), negde između dve navedene krajnosti. U pitanju je model iz relativno nove serije (star oko godinu dana) sa rešenjima koja još dugo neće biti zastarela.

Kao kod svakog drugog kompjutera, prvo su nas zanimale tehničke karakteristike. U računaru je Intelov procesor 486DX4 na 75 MHz i 4 MB RAM-a (proširivo do 20 MB putem posebne IC DRAM kartice; preporučujemo proširenje bar na 8 MB). Hard disk je kapaciteta 540 MB, a ugrađena je i standardna 3,5-inčna disketna jedinica od 1,44 MB.

Najjači utisak, jasno, ostavlja kolomi LCD ekran izrađen po *TFT (Thin Film Transistor)* tehnologiji dijagonale 10,4 inča (26,4 cm). Rezolucija ekrana je 640 x 480 tačaka u 256 boja. Za razliku od običnih stonih kolomskih monitora, sliku sa kolornog LCD ekrana krasí primetno veća oštrina: nakon povratka sa notebooka na monitor neminovno ćete imati utisak da je slika mutnija nego što je ikada bila. Dodatni softver omogućava da se u Windowsu koristi takozvani *virtuelni desktop*, kada je ugrađeni LCD ekran sa svojom rezolucijom pokrenuti „prozor“ kroz koji se vidi radna površina veće rezolucije.

Na pozadini notebooka postoji priključak za klasičan spoljni monitor i pri tom se prikaz može preusmeriti na jedan, drugi ili oba ekrana. Upotrebom monitora mogu se iskoristiti dodatne mogućnosti ugrađene grafičke podrške: tri, grafički modovi sa 800 x 600 i 1024 x 768 tačaka sa ukupno 256 boja.

Poklopac na zadnjoj strani računara krije i paralelni i serijski priključak, kao i PS/2 priključak za miša preko kojeg je moguće priključiti i eksternu tastaturu ili samo dodatni blok sa numeričkim tasternima.

U odgovarajući prorez ubacuje se neka od PCMCIA kartica (fax/modem, mrežna kartica,



Snimio SLOBODAN POTOČIĆ

memorijska kartica itd.) i mogu se koristiti kartice različitih debljina (*Type I, II i III*).

Posebno je interesantan uređaj koji IBM naziva *TrackPoint III*, a zapravo predstavlja minijaturni čizloštit uglađen između tastera 'G', 'H' i 'B' na tastaturi. *TrackPoint* sasvim solidno može da zameni miša - prisanje se vrši prstima i vrlo laganim pomeranjem u svim pravcima pomera se pokazivač na ekranu. Tasteri smešteni ispred razmaknice predstavljaju ekvivalente tasterima na mišu. Korisnik može da se gotovo trenutno privikne na „bradavčicu“ (engl. *nipple*), kako ovoj spravici nazivaju u stranim časopisima (mada neki ovdje imaju i sasvim druge asocijacije). Doduše, *TrackPoint* teško da može da posluži za crtanje, ali je sasvim dobar da se izabere nešto iz menija, klikne na ekranski taster i slično. Naravno, najveća prednost *TrackPointa* je što sa njim računar možete držati na kolennima i, na primer, bez problema koristiti Windows programe.

traje između 2,5 i 5 sati, što zavisi i od toga kako podešite njegovu potrošnju. Softver omogućava tri režima rada pri napajanju energijom iz ugrađene baterije, tako što procesor radi na tri različite brzine, a vreme posle kojeg se isključuje LCD ekran i hard disk može se podešavati za svaki režim posebno. Uz računar stije ispravljač izuzetno malih dimenzija sa gotovo genijalno rešenim problemom „Kako smotati kabl?“.

ThinkPad 345C je, kako već rekisimo, neka „zlatna sredina“ kada su u pitanju notebook računari. U odnosu na vrhunske notebook računare nema: Pentium, CD čitač, zvučne mogućnosti, ugrađeni modem... U odnosu na donju klasu ovog tipa računara ima: kolomi ekran, dovoljno veliki hard disk, PCMCIA slot, *TrackPoint*, dosta brzi procesor, dugo trajanje baterija... I još nešto, *ThinkPad 345C* proizvodi IBM. Za mnoge je to dovoljna garancija.

Tihomir STANČEVIĆ

Proizvod je iz firme „Epi Computers“ (011/686-747)

Megahertz PCMCIA 14 400 modem

Sasvim solidan 14 400 fax/modem za prenosne računare

O pštem trendu minijaturizacije i prenosivosti podlegli su i modemi. Možete li, uostalom, zamisliti ozbiljnog poslovnog čoveka koji svugde nosi svoj laptop bez alatke za komunikaciju sa drugima?

Megahertz je standardan 14400 bps fax/modem namenjen prenosnim računarima. Izgleda kao kredita kartica, a uz njega dolazi i kabl za priključenje na telefonski priključak, što podrazumeva da takav postoji u blizini (ništa od mobilne telefonije). Kabl je prilično robustan i teško se uključe u modem, ali se i teško vadi što je, sa aspekta sigurnosti hardvera, dobro. Sa modемом se dobija i dračev za PCMCIA kartice koji nama nije bio potreban jer je kartica detektovana automatski. Laptop koji smo koristili za test ovog modema je *IBM ThinkPad* prikazan u

U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem računarskom tržištu. Ako smatrate da i Vi u svojoj poruci imate zanimljiv proizvod, javite se (telefon/fax: 011/322-0552, T. Stančević, E. Smajčić). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče uslova

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici TEST DRIVE instaliramo i testiramo na osnovnoj konfiguraciji firme „ŠUTLIK GENIUS“ (486 DX4, 100 MHz, 16 MB RAM, Philips 14-inčni kolor monitor...). Zahvaljujemo se firmi „ŠUTLIK GENIUS“ na sponzorstvu ove rubrike.

ovom broju, sa kojim je Megahertz savršeno sarađivalo.

Ostatak softvera je *Fizworks Data 3.0*, komunikacioni program za Windows koji omogućava prijem i slanje faksova, kao i normalnu modemsku komunikaciju. Dolazi na samo jednoj disketi i dosta je brz, ali mu ne nedostaje ni komforitnost koja se sreće kod dosta većih i komplikovanijih programa. Pokusali smo da fajlamo i primamo faksimile, kao i da pozovemo nekoliko domaćih BBS-ova, i sve je radilo odlično. Detekcija signala slobodne linije (standardno) ne radi, ali zato modem odlično detektuje signal zauzeća. Iznenađuje prilično jak zvučnik na modemu preko koga se jasno može čuti šta se dešava na liniji. Ova pogodnost će



dobro doći lole iskusnijim korisnicima koji već po zvuku mogu prepoznati da li će modem uspeti da uspostavi stabilnu vezu ili valja pokušati ponovo.

O Megahertzu nemamo ništa više da kažemo. To je dobar 14 400 modem koji možemo preporučiti onima kojima je neophodno da uz laptop imaju i uređaj za komunikaciju. Čak ni nedostatak voice mogućnosti se ne može zameriti, jer ko još laptop računar koristi kao telefonsku sekretaricu? Sve u svemu, ništa vrhunsko ili revolucionarno, ali solidno i upotrebljivo.

Slobodan POPOVIĆ

Proizvod je iz firme „TM Computers“

Computer Dream DX4

486 konfiguracija sa dobrom grafikom

Za potrebe redakcije naručili smo 486 konfiguraciju za grafičku obradu i prelom teksta od jedne beogradske firme. Glavna komponenta ove konfiguracije je njena matična ploča koja vodi poreklo iz Tajvana. Ploča poseduje „ALI“-jev čipset u kombinaciji sa „UMC“-ovim I/O kontrolerom i „Awardovim“ BIOS-om. Posедуje četiri podnožja za 72-pinske SIMM-ove, od kojih je jedno bilo popunjeno SIMM-om kapaciteta 16 MB. Keširana je sa standardnih 256 KB dinamičke memorije. Jedan PCI slot zauzima bezimena dalekoistočna kartica bazirana na S3-jevom *Vision 868* grafičkom procesoru, dok je jedan ISA slot zauzet „UMC“-ovom mrežnom karticom. Za moguća proširivanja ostavljena su tri SIMM podnožja, dva 2 PCI i čak tri ISA slota, u koje bi se mogli ugraditi SCSI kontroler, dodatni port za štampač i 28.8 kbps fax-modem.

Sa pločom smo imali pozitivna iskustva i ako ju je testirali sa DX4 pločama kakva je ona u našoj redakciji, onda je brzina ploče i stabilnost uz mogućnosti detaljnog podešavanja svakako ono pozitivno što ulazi u oči.

Sreće grafičke kartice čini popularni grafički procesor *Vision 868* kome je na usluzi S3-jev

RAMDAC pod nazivom *S3vc/HACL2*, dok grafički BIOS nosi „Cardexov“ logo. Megabajt dinamičke memorije je popunjen čipovima od 256 KB, dok se za proširivanje moraju upotrebiti neobični 24-pinski čipovi od 256 KB. Brzina grafičke je optimalna u odnosu na ostale komponente, sistemsku sabirnicu i sam 486 procesor. Drajver za Windows 3.11 i DXP utility program za podešavanje grafičkog moda, sasvim lepo obavljaju svoj posao. Promena rezolucije, palete i vertikalne frekvencije može se obaviti „u letu“, a podešavanja memorisati na neki od dugmića, preko kojih se kasnije mogu jednostavnije pozivati.

Monitor takođe nema teta, ali spada među klasične 14-inčne SVGA monitore. Pored uobičajenih točaka za podešavanje kontrasta, osvetljenja, veličine i pozicije slike na ekranu, na prednjem delu monitora nalazi se i točak za podešavanje jastuka, ali, nažalost, ne i trapeza slike. Osnovna zamerka na račun monitora je to što je slika rotirana za par stepeni, ali videli smo i gore deformacije.

Tvrđi disk je mnogo puta dokazani „Quantumov“ *Fireball* model kapaciteta 1 GB, koji bez problema ostvaruje PIO mode 4. Ovakav disk podstiče mi sasvim zadovoljni i zahtevnije potrebe. Na kraju, konfiguracija je pokazala da je na visini zadatka mašine za prijem i grafičku obradu slika, zahvaljujući solidnoj brzini ploče i procesora, brzini grafici i izuzetnom disku sa dovoljno prostora. Utišak delimično kvart monitor i količina raspoložive memorije na kartici, ali se memorija lako može dograditi a monitor zameniti za 17-inčni model niske doze zračenja i bez preplivanja.

Nikola STOJANOVIC

Proizvod je iz firme Computer Dream

Grafix Star

300

Korak u svet modularne grafike i multimedije

Na stranicama rubrike „Hard/soft scena“, u prošlom broju smo objavili vest o kombinaciji jeftine grafičke kartice sa vrlo dobrom grafikom i MPEG modula američke firme „VideoLogic“. *GrafixStar 400 & MPEG Star* kit posle svetске premijere još nismo videli na delu, ali je do nas dospelo osnovni model *GrafixStar 300*, predstavnik prve generacije „VideoLogicovih“ grafičko-multimedijalnih sistema. Čeo projekat je zamišljen kao jeftin i lako proširiv sistem grafičke kartice dobrih performansi sa specijalizovanom multimedijalnom sabirnicom (pogledajte tekst u okviru) koja omogućava lako proširivanje drugim karticama istog proizvođača. Prva serija *GrafixStar* kartica zastupljena je sa tri modele: 300, 500 i 700 različitih konfiguracija. Moduli u novij seriji nose isto ime, ali se završavaju parnim stotinama, kao i najavljeni *GrafixStar 400*.

Ne sećamo se kada smo uz karticu dobili optimalnije i bolje ilustrovanu uputstvo. Svi koraci instalacije za sve Windowsse detaljno su dokumentovani, uz posebna poglavlja posvećena konačnom softveru *SmartTools 95* koji se isporučuje na dve diskete. Na prvoo od dve diskete sa softverom se nalazi i drajver za Windows 95, dok su drajveri za prethodne verzije Windowsa spakovani na posebnoj disketi. Posebnu disketu zauzima verzija 1.2.1 softvera *Video for Windows*, optimizovana za karticu.

U središtu elegantne ploče nalazi se dobro poznati grafički procesor srednje klase *S3 Trio 64*, sa integrisanim RAMDAC-om. Pored zalemljenog megabajt dinamičke memorije brzine 60 ns, nalaze se *svy* podnožja za dodatni megabajt memorije, sa kojim će kartica „prodisati punim pluć-



Turtle Beach Multimedia Kit

Sve na jednom mestu

Svet računarskih multimedijalnih doživljaja raste iz dana u dan. Na tristu je sve češća pojava novih kvalitetnih CD-ROMova sa sadržajem koji bi mogao da zaizgrija i najnezainteresovanijeg potrošača. Često se dešava da takvi potrošači ne znaju mnogo toga o tome kako da dođu do neophodne opreme. U tome im pomaže *Turtle Beachov MULTIMEDIA KIT* i njegova navodna loka instaliranja. Iskustvo je pokazalo da se to na kraju ipak sveđe na to da onaj-ko-ne-zna pozove onoga-ko-zna da reši kompjuterske probleme.

Ovaj (ne baš mali) paket hardvera sadrži CD-ROM drajv, Turtle Beach zvučnu kartu, pet CD-ROMova. Instalacione diskete i par malih slatkih zvučnika nalik na Sony Trinitron televizore. Od uputstava dobijate samo jednu knjižicu od oko 100 stranica koja je upućenima premala, a neupućenima prevelika. Sama instalacija se svodi na 20 stranica u knjižici i dve instalacione diskete, što ne bi trebalo da bude previše za pro-

sebnog početnika. Koristan dodatak softveru je i *Setup Advisor* koji vam pruža informacije o sukobima hardvera i slobodnim IRQovima i adresama za instalaciju novog hardvera.

CD-ROM drajv je osmoblinski, što bi trebalo da znači da ima transfer od 1200 KB u sekundi i pristup od 150 ms, što po našim testovima nije baš tako (brzina drajva je, u svakom slučaju, mnogo veća nego što je jedan softverski paket zahteva za glasno funkcionisanje). Da i ne pominjemo koliko smo problema imali sa instaliranjem dotičnog koji je uporno odbijao da radi sa svojim drajverom. Drajv je u suštini izuzetno dobar jedinom kada se složi sa ostatkom sistema.

Sadržaj pet kompakt diskova koji stižu u paketu je manje više nezanimljiv, sem diska sa atlasom kojim smo se siri nagrali (podvesna želja za školskim danima: zanimljiva geografski).

Zvučna karta je softverski kompatibilna sa Adlibom, Sound Blasterom i Sound Blaster Pro-om, sa dodatim IDE kontrolerom kao i sempljovanjem i reprodukcijom na 44KHz, 16 bita stereo. Vrlo kvalitetno sempljovanje čini ovu kartu posebno interesantnom. Šuma pri sempljovanju ima malo, a izobličena su zanemarljiva. Semplj izuzetno kvalitetnog izvora zvuka se zaista teško razlikuje od originala. Iz toga sledi da bi ova karta bila pogodna za audio produkciju video materijala, a možda i isključivo za audio produkciju sa jednim od softverskih paketa za višekanalno snimanje zvuka. Ovo drugo rešenje ipak ne preporučujemo zbog zvuka kome nedostaje nešto od onog profesionalnog dodira (ako vam je stalo do niskošabaznog i kvalitetnog audio snimanja, preporučujemo vam Turtle Beach Tahiti). Na karti je i nezabla-



CD Bench 1.0	TurtleBeach	Hitachi 7730
Access Time		
Full Stroke (ms)	505.56	0.95
Access Time		
Half Stroke (ms)	1109.80	0.63
Sector-to-Sector		
...at Begin (ms)	44.14	0.43
...at Center (ms)	78.35	0.44
...at End (ms)	47.9	0.44
Random Access Time (ms)	900.14	0.43
Transfer (KB/s)		
40% COOKED sectors	1167.4	594.6
Transfer (KB/s)		
40% RAW sectors	1341.0	682.9

zan OPL-3 čip koji se bavi FM sintezom zvukova. Moguće je čamperom na karti promeniti ovaj čip u OPL-4 kompatibilan (što nas je baš zanimljivo kako zvuči međutim za ovo kombinaciju nisu obezbeđeni drajveri). Na kartici je i konektor za proširenje do *WaveTable* standarda. Sudeći prema prethodnim "Turtle Beachovim" *WaveTable* proizvodima, nećete se pokajati ako ga nabavite.

Da se vratimo na male slatke zvučnike nalik na televizore: informacija sa kucije o „Kristalno čistih“ četiri para zvučnika je - hm... činjenica je, međutim, da se ovi zvučnici savim prodno i nepodnošljivo deru kada pojačate izlaz kartice 'do daske'.

Softver koji se dobija u paketu uz hardver reko pominjemo jer je zbog specifičnosti našeg tržišta uvek moguće naći bolji i prikladniji. Pa dok i do nas ne stigne taj talas čudnih shvatanja da se i za softver mora platiti, birajte šta vam srce drugo. Naravno, ukoliko iz ponudjenog ne proberate nešto što vam odgovara.

Sve u svemu (ovo miriše na zaključak :) - MULTIMEDIA KIT je prava stvar za vas ako posedujete neku moćniju konfiguraciju, a željni ste ozbiljne multimedije. Međutim, ako su vam CD-ROM i zvučna karta neophodni i u neke druge svrhe trebalo bi da razmotrite sve druge mogućnosti i kombinacije na tržištu. Nije isključeno da ćete naći neku drugu kombinaciju ovog hardvera koji će pritom biti manje odgovarati.

Nikola ČOŠIĆ

Proizvod je iz firme „T. M. Computers“

Turtle Beach 8xSpeed CD-ROM

Pri prvi pogled na ovaj CD-ROM podsetio nas je na stari Dolphin model, po identičnoj prednjoj masi kojoj je pridodata oznaka „8x“. Ni pored velikog truda nismo uspeali da na CD-ROM-u pronađemo oznaku proizvođača.

Drajvere za Windows 95 smo našli na prvici od tri diskete sa softverom. Instalacija u Windows 95 se prilično razlikuje od one na koju smo navikli, premda je dokumentovana u uputstvu. Za drajvere u DOS-u koji će vam biti neophodni za startovanje CD-ROM igara pod „čistim“ DOS-om, a ne samo DOS Promptom pod Windowsom, biće potrebno malo žongliranja. Neophodne .SYS fajlove skenirane u kompresovanom instalacionom fajlu, izvadili smo i ručno dopunili CONFIG.SYS i AUTOEXEC.BAT potrebnim linijama.



Posle rutinske provere brzine listanja sadržaja CD-ROM-a u DOS-u (komandom DIR.S), zaključili smo da bez upotrebe softverske keširanja ovaj drajv ne bi trebalo koristiti. Detaljniji brzinski testovi su pokazali odsustvo bilo kakvih internih algoritama za keširanje. Na našem okruženju za testiranje to je rezultovalo osetno većim srednjim vremenom pristupa slučajnom zapisu na disku (oko 900 ms). To je za posledicu imalo i nesjehnečne rezultate transfera koji u slučaju kada je zapis bliži centru (na početku diska) iznosi 47 KB/s, a kada se lita bliži ivici (na podatke nekad bliže periferiji (na kraju) iznosi 1077 KB/s. Za poređenje, ovaj CD-ROM ostvaruje 1,96 puta veći transfer od referentnog „Hitachijevog“ CD-R-7730 četvorobrzina, ali ima dosta slabije vreme pristupa podacima.

Nikola STOJANOVIĆ

Netscape Navigator 2.0 Gold

Od kuće do Interneta i nazad

Tema o kojoj se u poslednje vreme najviše piše zasigurno je Internet. Pomislili su se svi koji imaju bilo kakav pristup računarskim komunikacijama. Da biste uspeali kao firma ili pojedinac, jednostavno morate imati najsvježije informacije i to u što većem broju izvora a World Wide Web kao najatraktivniji i najdinamičniji deo Interneta predstavlja mesto od koga treba krenuti.

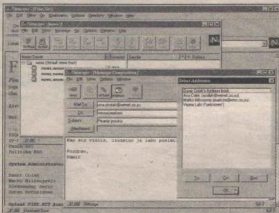
Početnicima je nepremostiv problem učenje velikog broja kritičnih komandi, bez kojih se do skoro na Internetu nije moglo. No, rešenje postoji u vidu Netscape Navigator koji u potpunosti iskorišćava grafičko okruženje operativnih sistema. Većina stvari se može uraditi uz pomoć miša pa na tastaturu možete slobodno da zaboravite.

Šta je potrebno za rad?

Potreban vam je Windows 3.1/95, OS/2/WARP ili Linux (X-windows) sa odgovarajućim mrežnim priklopkom ili 14.400 i bržim modemom. U PC varijanti Netscape Navigator postoji u 16 i 32 bitni verziji. Nazivi njihovih arhiva su N16E20.EXE i N32E20.EXE respektivno. Takođe postoji i Gold verzija koju ćemo ovom prilikom prikazati. Možete je naći u G32E20B1.EXE arhivi. Instalacija je klasična za Windows okruženje, a pod Windowsom 95 je moguća i automatska deinstalacija.

Da biste koristili Netscape Navigator, mora postojati WinSock biblioteka, tj. instalirana podrška za TCP/IP. Najlakše je koristiti onu koja dolazi iz Windows 95 te odabrati rad u lokalnoj mreži ili dialup (zvanije Internet provajdera na kome imate PPP nalog).

Pored toga, za većinu početnika najlakši, mada manje pouzdan način pristupa World Wide Webu je TwinSocket. Nalazi se u arhivi TWNSOCK2.ZIP. U zavisnosti od toga da li koristite 16 ili 32-bitnu verziju Netscape Navigatora morate odabrati odgovarajući 16 ili 32 bitni TwinSocket. Instalacija Twinsocketa se svodi na kopiranje odgovarajućih DLL fajlova u System direktorijum Windowsa. Više o tome možete pročitati u dokumentaciji koja dolazi iz TwinSocket.



Opšti izgled

Netscape Navigator iskorišćava sve pogodnosti grafičkog okruženja. Tu su meniji, nezabavljivi toolbarovi, opcije organizovane u stranice, upotreba dešnog tastera na mišu itd. Označe: Back - prelazak na prethodnu stranicu na kojoj smo bili, Forward - prelazak na sledeću stranicu na kojoj smo bili. Pritisokom na Home bivšate prebačeni na početnu stranicu (definisani u General Preferences), Reload ponovo učitava trenutnu stranicu, Images učitava slike (ukoliko ste isključili njihovo automatsko učitavanje u Options meniju) a Open nudi ručni unos željene adrese - URLa. Print i Find su vam već poznati iz tekst procesora, dok sa Stop tasterom možete

u svakom trenutku prekinuti proces u toku učitavanje stranice, skidanje fajla itd.)

Neobično je potpuno odsustvo klasičnog help-ka. Da biste dobili pomoć, potrebno je da ste na paketi na Internet. Odabiranjem help opcije biće vam prikazana HTML stranica Netscapea. Sa nje možete skinuti najnoviju verziju Navigatora, pročitati savete o pravilju HTML stranica, sigurnosti podataka itd.

Konfigurisanje Netscape Navigatora 2.0

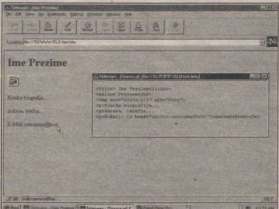
Bogatstvo opcija zahteva nešto veći trud oko konfigurisanja. Uđite u options meni, General Preferences. U polje Start With unesite home page sa kojeg želite da krenete, recimo <http://fon.fon.bg.ac.yu>. Takođe možete odabrati željenu veličinu slova, boje, kodni raspored itd.

Da biste koristili news i mail browserse koje dodaje Netscape Navigator 2.0, potrebno je da uđete u Options meni, Mail and News Preferences, Servers stranica. Za outgoing Mail (SMTP) Server i Incoming Mail (POP) Server unesite MAIL a za News (NNTP) Server: NEWS. U identiju stranicu unesite svoje podatke sa Internet adresom na koju primite mail.

Postoji mogućnost da dodatno definišete pristup mreži (Network Preferences) i željenu sigurnost razmene podataka (Security Preferences). Ugrađena je i podrška za skoro sve tipove podataka, od animacija do zvuka. Ukoliko nije definisan viewer za neki tip podataka, od vas će biti

Većina pomenutih arhiva se može naći na Anonymus FTP servisima, recimo na Fon Fajl Serveru (logujete se kao GUEST ako nemate račun).

Posle instalacije startuje TwinSocket i iz njega prostim AT komandama nazovite računar na kome imate Internet račun. Na većini akademskih računara povezanih sa Internetom postoji instalirani TwinSock, pa nakon logovanja na sistem prosto otkucajte TSHOST ili TSHOST32 u zavisnosti od verzije koju koristite. TwinSock prozor će se minimizovati i to će vam biti znak da startuje Netscape Navigator. Od tog trenutka, Internet je pred vam. Probajte, recimo, da otkucaete sledeću URL adresu: <http://fon.fon.bg.ac.yu>.



zatraženo da odaberete dalje akcije: snimanje na lokalni disk, definisanje novog viewera ili odustajanje od prenosa.

Šta se može raditi sa Netscape Navigatorom?

Na raspolaganju su vam praktično svi servisi na Internetu. Uz pomoć News browsera možete pratiti sve Usenet konferencije, na lak i pregledan način, kao da ste u Windows Exploreru. Za ličnu poštu je zadužena Mail opcija Window menija. Podržan je i rad sa FTP servisima (fajl serveri), pri čemu su direktorijumi prikazani kao stablo a programi kao odgovarajuće sličice. Dovoljno je kliknuti na sličicu programa i on će vam biti poslat. Šta više, dok primате fajl možete nastaviti da „surfujete“ Internetom, manje više prihvatljivo bezimno, što zavisi od brzine modema i kvaliteta veze. Podržani su i Gopher i Telnet, za koji definišete posebnu aplikaciju u Options/General Preferences/Apps meniju.

Bookmarks vam pruža mogućnost da napravite sopstveni „imenik“ Interneta, sa mestima koja su vama zanimljiva. Ukoliko se izgubite uz pomoć History opcije možete videti gde se nalazite i gde ste bili a tu je i Address book za listu korisnih adresa ili podataka o ljudima.

Evo nekoliko primera kod nas raspoloživih servisa (unose se u location polje):

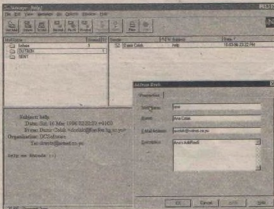
ftp://zml.ell.bg.ac.yu
gopher://fon.fon.bg.ac.yu
telnet://fon.fon.bg.ac.yu

Novosti Netscape Navigator 2.0 Gold

Netscape Navigator 2.0 je jedan od prvih WWW surf programa koji je podržao JAVA jezik. Uz pomoć JAVE World Wide Web će postati još moćnija baza znanja, a Netscape se potrudilo da budete u toku, što je uostalom i jedini način da preživi pored giganta kao što je Microsoft.

Mail browser je kao i News browser doraden pa izgleda kao Explorer u Windowsu 95. Sa leve strane su prikazani nazivi konferencija ili adresa lične pošte a sa desne strane je lista odgovarajućih poruka. Klikom na listu poruka dobijamo njihov sadržaj u donjem delu ekrana. Još jedna novost je mogućost ugradnje HTML stranice u poruku pa konferencije postaju pravi multimedijalni bепенizni! Jednostavno pošaljete mail svom poslovnom saradniku za njega prikazite filmsku ilustraciju sadržaja i pozdrivan efekat je zagarantovan.

Velika novost je HTML editor, mogućnost da pravite prezentacije direktno iz Navigatora. Ovaj deo nije u potpunosti doraden, no i u obliku u kome se nalazi predstavlja sjajno rešenje za brzu izradu jednostavnih prezentacija. Forded toga, View Source opcija je unapređena pa program stranice koju posmatrate možete videti u bolji - svaki HTML kod je označen.



Prtljenje HTML prezentacije

Za početnike u radu sa HTMLom, Edit opcija Gold verzije Navigatora predstavlja pravo otkrovenje. Kao u najobičnijem tekstu procesoru možete raspoređivati slike i tekst, pri čemu na svaki deo dokumenta možete pridođati link na neku drugu stranicu, indeks ili fajl koji želite da posudite ljudima.

Za ozbiljnije prezentacije ćete ipak morati da ulazite u običan editor i „ručno“ vršite izmene, no nema mesta strahu, HTML je izuzetno jednostavan jezik i već nakon nekoliko „probnih“ stranica znaćete da uradite pristojnu prezentaciju. Dobar način da naučite HTML je da se

šetate Internetom i posmatrate programe View Source opcijom. Možete ujedno i snimiti same programe, za buduću analizu, Save As opcijom.

Vaša stranica na Internetu, gde i kako?

Da biste imali svoju WWW prezentaciju, potreban vam je račun na nekom Internet računaru. Nakon što se logujete na vaš računar u Internetu promenite protekciju svog direktorijuma sa CHMOD 711. (ne zaboravite space i tačku iza 711). Napravite PUBLIC HTML direktorijum, ispod vašeg home direktorijuma - MKDIR PUBLIC.HTML SA CHMOD 755 PUBLIC.HTML prezentacije prava pristupa tom direktorijumu pa sa CD PUBLIC_HTML uđite u njega.

Spremite vaše fajlove koji predstavljaju prezentaciju i pošaljite ih Zmodemom (startuje RZ na Internet računaru). Source fajlovi moraju imati hml ekstenziju, dok ostali koriste svoje standardne ekstenzije, GIF, JPG itd. Pametno je uraditi celu prezentaciju „kod kuće“ u lokalu, pa tek onda je poslati na Internet računaru.

Osnovni fajl od koga će krenuti vaša prezentacija se mora zvati INDEX.HTML. Primer jednog index.html fajla možete videti na kraju ovog teksta. SA CHMOD 755 *.* promenite prava pristupa fajlovima koji grade prezentaciju i...obavestite vašeg sistem administratora da vas ulinukuje u postojeći WWW. To je sve.

Naravno, nazivi direktorijuma se mogu razlikovati od sistema do sistema. Za više informacija kontaktirajte vašeg sistem administratora. Navedeni postupak važi za fon.fon.bg.ac.yu.

Damir Colak
dcolak@fon.fon.bg.ac.yu

Primer WWW stranice

Kao mali dodatak, prikazaćemo vam HTML jednostavnije stranice. Slobodno izmenite tekst prema vašim željama, no ostavite <HTML> kodove neizmene, bar dok se ne upoznate sa njihovim značenjem. Za proveru, napišite ovo na vašem lokalnom računaru i učitajte u Navigator sa Open File in Browser. Obratite pažnju na tekst za E-Mail, kliknite na njega i naćete se u modu za unos lične pošte.

```
Index.html
-- Cut Here -- # ovo ne ide u hml
<title> Ime Prezime</title>
<h1>Ime Prezime</h1>

<p>Rraka biografija...
<p>Adresa, telefon...
<p>E-Mail: <a href="mailto:username@host">user-name@host</a>
-- Cut Here -- # ovo ne ide u hml
```

Fajl slika.gif se, na primer vašom slikom, stavlja u bibli direktorijum u kome se nalazi i index.html.

Poslednja reč Interneta?

Zasigurno ne. Usavršavanje editora HTML stranica, praćenje razvoja JAVA jezika i proširenje HTML jezika su deo novosti koje ćemo verovatno videti u sledećim verzijama Navigatora. Sve veći broj korisnika čini da budućnost Interneta izgleda uzbuđujućije no ikad, a uz Netscape Navigator možete biti sigurni da je nećete suviše dugo čitati.

TIP: Internet Surfing

PLATFORMA: PC WIN, OS/2, Linux

MEDIUM: 3 diskete

PREDNOSTI: Podržan HTML, JAVA, HTML Editor, News i Mail browser, lakoća korišćenja

NEDOSTACI: Još uvek ima bagova, nedovršen editor.

Recognita Plus 3.0

izvinite, da li se (pre)poznajemo, odnekud?

Mnogi su pokušavali da naprave program koji treba da zameni čoveka u dosadnom poslu - prekućavanju teksta. Za kratko vreme na tržištu se pojavio veliki broj programa koji su bili manje, više, uspešni ali se samo jedan izdvojio svojim kvalitetom i preciznošću. U pitanju je program *Recognita* koji je napravila firma „Recognita Corp.“ iz Budimpešte. Zahvaljujući njima, sada smo u mogućnosti da vam prikažemo najnoviju verziju 3.0 Plus koja nam je stigla u originalnom pakovanju na 7 disketa i sa hardverskim ključem (pokušali smo da je startujemo bez ključa, ali je odmah zahtevala proveru konektora i serijskog broja na ključu).



OCR

Skraceniца od Optical Recognition Character predstavlja elektronsko prepoznavanje skeniranog teksta, radi uštede vremena i zamenjivanja jednog ili više daktilografa. Ovakav program je dugo vremena bio utopija, što zbog samog softvera koji je bio loš, što zbog nekvilientnih skenera i sporih kompjutera, pa je brzina daktilografa premaslavlala brzinu i preciznost OCR-a, a to se naravno nije isplatio. Sada je situacija znatno izmenjena, jer brzi kompjuteri mogu da obrade daleko više informacija nego ranije, pa je vreme prepoznavanja, upoređivanja i korigovanja prepoznatih reči korišćenjem proširovih rečnika daleko kraće. Naprimera, prosečna brzina Recognite Plus 3.0 na 386/404MB pod Windowsima 95 je oko 30 znakova u sekundi, a brzina daktilografa A klase je oko 300 znakova u minuti tj. samo 5 u sekundi. Ako dodamo vreme potrebno za skeniranje A4 strane (oko 25-30 sekundi) jasno je da je Recognita daleko brža od najbržeg daktilografa čak i na ovako slaboj mašini. Nije potrebno pominjati kako to sve radi na 486/100 ili na Pentiumu.

Detalji

Radi detaljnijeg opisa citiraćemo neke delove uputstva: "Recognita može da čita razne dokumente, različito formatirane i da ih snima u desetini raznih DOS i Windows formata.

Fontovi: Program prepoznaje sve fontove koji su trenutno u upotrebi. Ne postoji praktični limit broja prepoznatih fontova. Na jednoj strani ili čak u jednoj reči mogu biti upotrebljeni različiti fontovi i čije regularno prepoznati, bez intervencije operatera.

Dokumenti: Recognita može da prepozna dokumente visoko kvalitativno štampane, kao i one koji su štampani na LQ ili matricnim printerima, laserskim printerima ili na električnim pisacima mašinama. Podržani su regularni i proporcionalni razmak između znakova, kao i bold, ita-

lic, underlined stilovi i ligature (ligature su skupovi slova kao naprimer latinično Đđ, prim. aut.).

Jezici: Recognita Plus je pravi poliglota. Govori 80 jezika, među kojima se nalaze slovenački, hrvatski, svahili, jezik plemena crne noge, plemena stjuksa, albanski, afrički, esperanto, bavajski, ciganski, ali zato ruskog i srpskog - jednostavno nema na spisku. Međutim, to nije problem pošto je moguće kreirati rečnik i tabelu novih znakova, pa je lako naterati je da priča i Grilicom.

Ulaz: Recognita podržava zaista impresivan broj skenera (nismo brojali sa liste, ali je sigurno veći od 100). Takođe podržava 5 formata slika - to je TIF, IMG, PCX, BMP i DCK.

Izlaz: Prepoznati tekst se može eksportovati u preko 50 tekst procesorskih spread sheet i formati baza podataka i nekoliko ASCII formata.

Posebno su interesantne novine koje donosi verzija 3.0. Za razliku od prethodnih verzija Recognite, verzija 3.0 Plus nam nudi: korišćenje rečnika za obeležavanje sumnjivih reči prilikom prepoznavanja i predlaganja prilikom provere ispravnosti teksta, nove kategorije tzv. zona koje sada mogu da prepoznaju bar kod i brojeve pisanje rukom, novi WYSIWYG editor, jedinstveni redizajnirani modul za proveru uključujući i mogućnost učenja posle prepoznavanja i trenutne aplikacije ispravljenih karaktera u celom tekstu, podrška OLE 2.0 i prenošenje podataka iz Recognite u ostale Windows programe, modernizovan korisnički interfejs, podrška skeniranja u 256 nijansi sive sa auto korekcijom za bolji kvalitet ulaznih slika, automatski ih ruču rotaciju slike, deljenje strana kod skeniranja velikih slika, snimanje prepoznatog teksta bez ekranskog prikaza, automatska obrada velikog broja slika bez intervencije čoveka. Zaista impresivno.

Miris originala

Kako to već biva kad su originalni u pitanju, iz program smo dobili i opipljivu dokumentaciju i hardverski ključ. Pošto smo pročitali licencnu poruku proizvođača, otpakovali smo diskete i

prepremili se za instalaciju. Da bi je program uopšte mogli da koristite, potreban je 386 ili jači računar sa najmanje 4MB RAM-a i oko 10MB prostora na disku, VGA monitorom, miš skener koji radi najmanje u 300dpi, i MS DOS 5.0 ili viši i Windows 3.1 ili Windows 95.

Diskete nisu zaštićene i pošto program zahteva diskete otvorene za pisanje, da ih ne bismo samo oštećili sve fajlove smo prekopirali na disk. Instalacioni program se nije bunio, a i zašto bi kad Recognita može da radi samo na jednom računaru u jedno vreme zbog ključa koji se montira u printer port.

Instalacija nije protekla bez incidenta u Windows maniru. Po završetku se mašina resetovala bez ikakve najave, a zašto - ostaje tajna, jer je posle toga sve radilo savršeno normalno.

Isprobali smo brzinu prepoznavanja sa test dokumentom i sa dokumentom skeniranim na TAMARACK 3000 kolor-skeneru bez nekog specijalnog podešavanja. U oba slučaja Recognita je bez greške prepoznala veliki procenat teksta (preko 97%) i otprilike sličnom brzinom.

Odmah po učitavanju slike, program je počeo da je analizira i zatim „čita“. Taj se proces ne može prekinuti, ali je moguće podestiti program da ne radi automatski, ukoliko ne želite da Recognita sama postavlja zone i određuje redosled njihovog čitanja. Da bi ste uštedeli vreme i trud oko označavanja delova dokumenta, ostavite da računar odradi taj deo posla. Jedino gde može da pogreši je redosled čitanja zona što će dovesti do pretumbacije teksta, ali jedino CUT & PASTE brzo će rešiti i taj problem.

Provera za kraj

Po završenom čitanju dokumenta možete jednostavno proveriti ispravnost teksta bilo da se krećete po tekstu slovo po slovo i to pratite na slici ili da pustite da vam Recognita sama ukaže na moguće greške i ponudi reči koje se nalaze u njenom rečniku. Pošto smo već rekli da nema našeg rečnika i našeg jezika, moraćete sami da ga formirate. Takođe ćete morati sami da je naučite da čita naša ćirilica slova pošto latinica čita zahvaljujući hrvatskom jeziku.

I na kraju, jedino što možemo da vam preporučimo je, da ukoliko imate potrebu da često unosite gomile teksta sa već štampanih dokumenata, upotrebite Recognitu. Uz neznatnu investiciju u skener (ako ga već nemate), uštedećete vam vreme i novac i odraditi veliki deo posla uz prihvatljiv procenat greške.

Branko JEKOVIĆ

Originalni softver dobili smo od proizvođača -

RECOGNITA
„Recognita corp.“

TP: OCR

PLATFORMA: PC WIN / 3.1 ili 95

MEDIJUM: 7 disketa

PREDNOST
Prepoznaje 99% fontova, podržava skoro sve skenere i OLE 2.0.

NEODNOST
Nije podržan naš jezik. Treba detaljno proučiti uputstvo.

Corel Xara

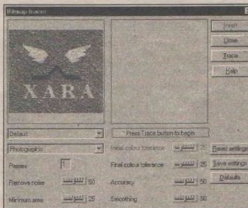
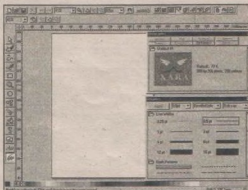
Big BOOM ili pucanj u prazno

Kompanija „Xara LTD“ je krajem leta '95 izdala program *Xara Studio*, direktnog konkurenta programu *CorelDRAW*. Ubrzo nakon pojavljivanja na tržištu, Corel je otkupio Xaru. Početkom ove godine Xara Studio je izašao pod okriljem Corela i sad se zove *Corel Xara*.

Program dolazi na 1 CD-u, ali kod nas kruži verzija od 3 diskete koje je osakaćeno CD izdanje, bez dodatnih tekstura, slika, i sa nepotpunim helpom. Po prvom startovanju programa nazire se sličnost se programom *CorelDRAW*. Na sreću (ili žalost?), veoma brzo se shvati da Xara nije pravičnija kao kopija Corela. Prvo što se pami je da ekran ima dva reda control-bara. Oni mogu biti „zalepljeni“ za iverice ili „plutaju“ po ekranu. Takođe se njima mogu dodeliti dugmad prvotvorne funkcije. Autori su očigledno zamislili da se svi poslovi u Xari obavljaju preko miša i control-barova, tako da je interfejs veoma jednostavan i intuitivan. U dnu ekrana su paleta sa bojama (na kojoj se nijanse neito ne razlikuju baš najbolje) i status bar. Sa leve strane se nalaze alate za crtanje. Klikom na neku alatku u dugom control-baru se pojavljuju opcije vezane za taj alat.

Postoje standardne alatke za crtanje linija (dok crtate slobodnom rukom Xara radi smoothing tako da linije nemaju veliki broj verteksa kao u Corelu), selektovanje, unos teksta, popunjavanje površina, crtanje elipsi i četvorouglova kao i kompleksnih oblika. Tu su takođe i modul toci (za efekte ovojnice i perspektive), blend (prelazak iz jednog objekta u drugi) i transparency tool koji omogućava da se objektima dodaje providnost, a može čak i da igraeva izvor svetlosti nad objektom. Glavni aduti Xara su brzina i kvalitet iscrtaivanja. Nekom objektu se kao transparency može dodeliti i bitmapa. Xara radi antialiasing (omekšavanje) ivica objekata tako da oni ne izgledaju iskrazno dok u brzini tuče sve druge programe slične namene.

Kao i u *CorelDRAW*-u i u Xari postoje guide lines (linije vodilje) koje u mnogome olakšavaju crtanje. Druga zanimljivost je da, u stvari, kod Xara ne postoji „Full Screen Preview“ kao u *CorelDRAW*-u, ali postoji full-screen mod u kome meći linija iskače kad se mišem dođe do gornje ivice ekrana time se dobija na radnoj površini. Xara se odlično snalazi sa velikim bitmapama, čak će i bitmape od par MB sa lakoćom rotirati. Svaka bitmapa se može dodeliti obje-



ktu kao mapa (ili transparency) a takođe se može odrediti njeno raspoređivanje po površini objekta. Pošto može učitati više projekata, Xara sve bitmape iz učitanih projekata čuva u Bitmap galeriji. Galerije su slične Corelovim roll-up menijima. Postoje Layer, Bitmap, Color, Line, Fonts, Fill i Clipart galerije koje je ekvivalent Corelovom Mosaicu. Xara u sebi ima integriran Bitmap Tracer (pretvara bitmape u linije) i modul za obradu slika kojim doduše možete izvršiti samo osnovne operacije nad bitmapom (osvetljenje, kontrast, blur, šum...). Sve prečice sa tastature su drugačije u odnosu na Corel (i uglavnom su u obliku „Ctrl“ + „Shift“ + nešto), tako da je to veoma otežavajuća okolnost ako

se na *CorelDRAW*-u prelazi na Xaru. Pošto je Xara izašla pod Corelovim okriljem, barem su mogli da približe program sopstvenom okruženju. U programu postoji jako malo filtera za Export/Import fajlova. Veliko iznena-

denje je da veoma slabo saraduje sa *CorelDRAW*-om. Učitava samo fajlove iz verzija 4 i 5 (a i njih ne učitava dobro) a čak ne prepoznaje ni CMX ni CDR 6 fajlove. Takođe, radovi iz Xara se ne mogu prevesti u Corel, pa se čak i preko Windows clipboarda u Corelu dobija neupotrebljiv materijal, što je veoma čudno. Valjda će biti ispravljeno u sledećim verzijama. Projekat ne može imati više strana već samo jedan dvostranik. Po nama, ono što Xaru (nažalost) izbacuje iz sfere ozbiljnosti je štampa, koja je jako trajlivo urađena. Događa se da se iz projekta odštampaju samo bitmape, ili samo vektorski objekti. Jako nelogična stvar je to što Xara ima samostalno podešavanje orijentacije strane. Može da vam se desi da je stranica u projektu položena, na štampaču nametnuta kao položena ali u podešavanju štampe Xara stoji „up-right“ i eto... bačen papir. Naravno, Xara ne upozorava na razliku i ne menja automatski svoje podešavanje štampe sa promenom podešavanja stranice. Još jedna neverovatna stvar je da je Xara za učitavanje fajla od 170KB u sopstvenom formatu potrebno par minuta na Dxt4 procesoru sa 16MB rama. Ineressantno da je jedino tu sporija od *CorelDRAW*-a.

Xara Studio očigledno nije pravičnija za isto tržište kao i *CorelDRAW*, i verovatno je da će *CorelDRAW* nastaviti da ih izdaje paralelno: *CorelDRAW* za profesionalni DTP i Xara Studio za po kući i manje zahtevne korisnike. Ali ono što je sigurno je da će Corelovi programi u budućnosti biti mnogo bolji, posebno po pitanju brzine. Onaj ko je do sada koristio *CorelDRAW* nema potrebe da prelazi na Xara Studio jer nema sve mogućnosti koje pruža *CorelDRAW*, a i nekompatibilnost sa njim je veoma nezgodna. Xara Studio nije neki zahtevan program i traži 486 sa 8MB rama i na takvim mašinama radi odlično.

Nežad Orlić

TIP: Program za crtanje

PLATFORMA: PC

MEDIUM: 1 CD (3 diskete)

PREDNOST

Velika brzina i lakoća korišćenja

NEBODNOST

Malo filtera, loša štampa, 'ne voli' *CorelDRAW*

Sidekick for Windows 95

Podsetnik za Win 95

Gotovo od same pojave personalnih računara teži se ka njihovoj sveobuhvatnijoj upotrebi. Jedna od primena kojoj se posvetilo jako puno programa je organizacija vremena - popularni organizeri. Oni nisu stekli neku preveliku popularnost do pojave prve verzije Sidekicka za DOS koja je bila mali, ali krajnje upotrebljiv rezidentan program. Ta verzija je bila potpisana od strane „Borland International“ korporacije.

Ovih dana se pred nama nalazi najnovija verzija Sidekicka, nama do sad nepoznate firme „Starfish Software“. U pitanju je prava 32-bitna aplikacija namenjena upotrebi pod Windows okruženjem koja dolazi na dve troiposne diskete (krajnje pohvalno, prim. aut.). Sastoji se iz nekoliko funkcionalnih celina, a to su Calendar, Earth Time, Cardfile, Expense i Reminder.

U delu programa koji se naziva Calendar, moguće je definisati sastanak u određeno vreme, neku obavezku koja se ne mora izvršiti u tačno određeno vreme, ili nanije zvanom telefonski poziv. Moguće je podesiti dužinu trajanja sastanka, njegovo tačno vreme početka, ali samo u intervalu od 07:00 do 21:00. Dakle, ukoliko postoji neka noćna obaveza, program je praktično neupotrebljiv.

Drugi deo programa, Earth Time, je ujedno i najlepši i najposipiji i može se reći, najbeskoliniji deo. Njegovim pozivanjem sa toolbara u krajnjem desnom kraju ekrana dobija se lepo nacrtana karta zemlje sa zatamnjelom onom delu gde je trenutno noć. U dve trake na vrhu i dnu ekrana se nalaze dugmad sa po četiri grada, da-

namom i vremenom koje je trenutno u njima. Gradove je moguće promeniti prostim desnim klikom na njega i izborom opcije Change City. Takođe, moguće je dobiti i osnovne podatke o



samoem gradu (naprimer broj stanovnika) izborom opcije Facts About City. Ostali bismo nedorečeni kad ne bismo spomenuli da sve ovo radi OČAJNO sporo.

Cardfile, kao što samo ime govori u pitanju je elektronska kolekcija posetilaca. Moguće je definisati koja će se polja pojavljivati na kartici, naprimer ime i prezime, adresa, e-mail adresa, nadimak, itd. Da kartice ne bi bile samo spisak podataka, što je isto kao da imate papirni planer, Sidekick nudi opciju zvanja broja sa kartice, kao i slanje e-maila. Ova druga opcija je tako temeljito zakucala našu test mašinu više puta, tako da ne preporučujemo da probate :-). Tu su i ma-

nje-više klasične opcije pretraživanja, dodavanja novih kartica, snimanja, itd.

Interni editor Write u kojem je moguće napisati kratko predefinisano pismo (to što je kratko ne znači da će ga Sidekick brzo pripremiti, prim. aut.), neki komentar ili tome slično. Ti tekstovi i pisma će biti smešteni na kartice, vrlo slično organizovane s leve strane ekrana onima u Cardfileu. Moguće je merjati font, boju slova, veličinu, ravnanje tekstove po želj (poravnanje po obe ivice na žalost nije podržano) i praktično sve standardne opcije za rad s tekstom.

Expense je deo programa u kojem možete napraviti elektronske kopije standardnih američkih računa za prevoz, obrok, iznajmljivanje kola, zabavu i još desetak predefinisanih. Pored samih računa, u svakom trenutku je moguće generisati detaljan izveštaj koliko je para potrošeno u toku dana, meseca ili godine. Interesantno, ali u našim uslovima praktično neupotrebljiv deo programa.

Reminder (podsetnik) je deo programa koji je u bliskoj rodbinskoj vezi sa prvim delom, tj. kalendarom. U njemu se na brzini mogu videti i editovati već postojeće obaveze. Jako korisno i lepo urađeno.

Pored ovih osnovnih opcija u programu se nalazi i ugrađen kalkulator širokih mogućnosti, phone dialer, report manager još nešto manjih opcija koje običan korisnik verovatno nikad neće upotrebiti.

Marko MILVOJEVIĆ
(markom@emc.co.yu)

TIP: Organizator

PLATFORMA: PC, Windows 95

MEDIUM: 2 diskete

PRELIDNOSTI

Malo zauzima na disku.

NEODOSTACI

Široke mogućnosti, opšti utisak nedorečenosti i nedorečenosti.

Koliko puta ste skitali još jedan „wave“ program u nadi da će upravo on biti ono što vam je falilo? Programi su se skupljali i skupljali, a svaki je imao ponešto što drugi nisu imali. Znači možete odahnuti. Stigao je program koji u sebi objedinjuje sve što vam je potrebno za editovanje zvuka na PC-u, pa i više od toga.

Sound Forge 3.0 zahteva bar 386 računar za koji je zbog brzine rada prilagođen. Za razliku od većine ostalih programa za digitalnu obradu zvuka Sound Forge trvek radi sa diskom, pa nema nikakvih ograničenja po pitanju dužine sempla (podaci koji predstavljaju zvuk). Što brži i što veći hard disk se preporučuje. Program zauzima na disku skromnih 5Mb a radi i sa 4Mb RAM memorije. U slučaju da imate računar baziran na 386 procesoru, numerički koprocesor može značiti višestruko bržu obradu podataka. Platforma za rad je Windows 3.1 i viši sa odgo-

varajućom zvučnom karticom i pripadajućim drajverima.

Program iskoristićava sve mogućnosti koje Windows pruža. Postoje toolbarovi sa ikonama kojima su pridružene najčešće korišćene opcije, drag & drop za lako premeštanje i miksovanje delova sempla, mogućnost rada sa više dokumenta u isto vreme itd. Tu je i novotarija koji svi ozbiljni programi moraju imati - upotreba desnog dugmeta miša, pri čemu se prikazuje kontekstno senzitivni meni sa odgovarajućim opcijama.

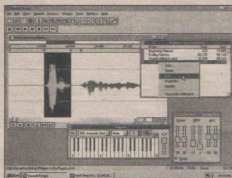
Rad sa stereo semplovima je potpuno podržan. Levi i desni kanal se mogu posebno modifikovati, mono semplovi se lako konvertuju u stereo i obrnuto. Sve se obavlja mišem, tako da

se upotreba tastature svodi na minimum (probajte naprimer, TAB taster nakon što ste označili jedan od kanala u stereo semplu).

Vrlo često se više zvučnih portuka snima u jedan sempl, recimo izgovore se različite reči, neodređenim redosledom a onda je na nama da ih rasporedimo kako treba. Veliku pomoć za taj posao predstavljaju Play List i Region List. Play List sadrži spisak celih semplova ili njihovih delova, u redosledu kojim će biti odsvirani dok Region List prikazuje delove jednog sempla. Za svaki od njih bivaju pridruženi podaci kao što su naziv, dužina trajanja, input format (seconds, milliseconds, frames, beats, SMPTE oznake) i „okidač“ nam omogućava da za svaki deo sempla

Sound Forge 3.0

Sve što vam je potrebno za obradu zvuka



odredimo notu na MIDI instrumentu (klavijaturi npr.). Tako možemo MIDI instrumentom stvoriti sempli u Sound Forge. Ukoliko ne posedujete MIDI klavijaturu poslužiće i njena simulacija u vidu Keyboard opcije u Window meniju.

Za menjanje semplova zaduženi su sledeći podmeniji: Tools, Effects i Process. U njima ćete naći sve što poželite da radite sa zvukom: echo, chorus, reverse, flange, dynamics, graphics EQ,

parametric EQ, simple synthesis, distortion, normalize, mute, sve ove opcije su samo delić mogućnosti *Sound Forge*. Mnoge od njih će za laike biti prilično zbunjujuće, no tu je odlično urađen Help koji će vam uz pomoć primera objasniti većinu opcija. Kao podrška za primere uz program dolazi pet WAV fajlova koje do mile volje možete menjati i tako učiti o obradi digitalnih signala.

Ukoliko želite da razmenjujete semplove nećete imati problema oko konverzije, podržani su: .SMP,

.SVX, .DIG, .V8, .VOC, .VOX, .PAT, .AIF, .SND, .WAV, .SDS i .AU formati. *Sound Forge* koristi i RAW format pri čemu ručno unosite podatke kao što su frekvencija, mono ili stereo itd., odličan način za izvlačenje zvuka iz igara.

Sam velikog izbora opcija za menjanje semplova postoji opcija za snimanje zvuka direktno sa ulaza zvučne kartice. Ako imate MIDI instrument možete sa njim razmenjivati semplove

(send&receive). Glasnoća FM sintisajzera zvučne kartice, midija i semplova se podešava preko mixera, ugrađenog u *Sound Forge*.

Uz *Sound Forge* dolaze i dva bonus drajvera. Prvi je Microsoft Audio Compression Manager (ACM) a drugi Sonic Foundry Virtual MIDI Router (VMR). Oni se nalaze na drugom disku i posebno se instaliraju preko Control Panela u Windowsu. ACM obavlja kompresiju i dekompresiju semplova prilikom učitavanja i snimanja dok VMR omogućava da poverljivo više MIDI programa, bez potrebnog hardvera.

Šta reći na kraju nego *Sound Forge* je sve što vam je potrebno za rad sa zvukom, čak i ako imate slabiju mašinu.

Damir Čolak
dcolak@fon.fon.bg.ac.yu

TIP: Obrada zvuka

PLATFORMA: PC WIN

MEDIUM: 2 diskete

PREDNOSTI: Mala hardverska zahtevnost, bogatstvo opcija i laka korišćenja.

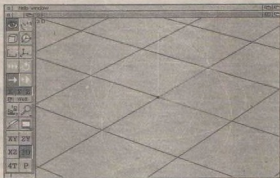
NEODNOSTI: Mnoge opcije zahtevaju stručno predznanje o radu sa zvukom.

Nemačka firma "Maxon" vrlo je produktivna u poslednjih godinu dana što dokazuju njihovi programi. Na našem tržištu se može naći njihov noviji softver u obliku Dtr Opus klona sa nazivom *Maxon Tools 2*. Program koji je prethodio ovom je *Cinema 4D*, kvalitetan 3D paket za animaciju, modeliranje i Ray-tracing. Posle visokozahvatnih *Imagine* i *Real 3D*, *Cinema 4D* dolazi kao pravo osveženje ljubiteljima grafike na mašinama sa 68020 procesorima i 2 MB Chip memorije. U paketu su integrisana četiri programa: *Cinema 4D*, *Raytracer*, *Scanline* i *Castillion*. *Castillion* je deo zadužen za izvoz (konvertovanje) drugačijih tekstura, oblika i gotovih objekata iz drugih programa (*Imagine*, *Reflections*, *Sculpt*, itd.) koji se mogu koristiti u daljoj obradi u *Cinema 4D* programu. *Raytracer* i *Scanline* služe za dobijanje gotovih slika (render), s tim da *Scanline* daje konture objekata postavljanih u prostoru (tj. bez tekstura).

Centralni deo programa čini *Cinema 4D*. Sa leve strane ima definisane česno korišćene funkcije preko grideža, dok se ostatak funkcija poziva preko padajućih menija. Sem grideža (ikonica) za povećanje slike, raspored objekata u prostoru, prikazivanje osnovnih kontura cele slike, rasporeda rada na više objekata itd. postoje i funkcije za određivanje primata objekta pri radu (npr. da li će se objekat i preslikati u obje-kt 2 ili obrnuto) i tvećanje objekta za obje-

Maxon Cinema 4D

Još jedan Ray-Tracing program na našem tržištu



obradu. Pohvalno je istaći da se u svakom trenutku može videti objekat u x,y ili z osi, u 3D ili iz perspektive. Postoji i opcija za sve četiri table istovremeno x,y,z i 3D (kao *Project editor* u *Imagine* ili *Editor* u *Real 3D*-u). Iz „Operation“ menija treba izdvojiti jedino opcije za odabir materijala preko kojih se definiše čak i grupa materijala koji se mogu nalaziti na jednom delu objekta. U „Objects“ meniju se nalaze osnovni objekti (analogno „primitives“ u *Real 3D*-u): axis, triangle, plain, cone, ball, ring, circle i pyramid. Pomoću njih se oblikuje objekat (model) koji želite. Poligoni se mogu odabrati iz zanimljivih oblika kao što su zvezda, cvet, krug itd. Šta sve može da se uradi sa osnovnim objektima i

poligonima korišćenjem funkcija *Polygonobjects* govore njihovi nazivi: morph, path, layer, screw, extrude object itd. U programu su već sadržani neki modeli koji se mogu obradivati: figure, fraktal, sun, text. Pored njih možete definisati neke svoje tvorevine i koristiti ih u daljem radu. U meniju „Extra“ se nalaze teksture, tačke postavljanja objekata, kamera, sverlošnih objekata itd. Treba izdvojiti meni „Tools“ sa alatcima koje olakšavaju rad: Arrange - slaganje objekata po prethodno definisanom rasporedu, Boolean - logički raspored, Multiplicase - umnožavanje objekata po nekoj od osa, Squash - menjanje oblika modela ili delova istog, Make Waves - rastavlja objekat kao pod udarom talasa itd.

Vrlo zanimljiv i ne tako zahtevan program koji može koristiti za brzu obradu nekih slika tj. objekata za manje vreme nego poznatiji već pominjani programi za Ray-tracing.

Branislav Babović

TIP: Ray-Tracing

PLATFORMA: Amiga

MEDIUM: 5 disketa

PREDNOSTI: Brzi i jednostavniji za rad od postojećih programa.

NEODNOSTI: Premala biblioteka osnovnih tekstura.

Kako ih naterati da rade

Osnovna podešavanja modema

U prošlom broju smo započeli serijal tekstova o modemima i osnovama modemske komunikacije. Baviли smo se osnovnim pojmovima vezanim za modeme, kao što su brzine prenosa i protokoli za korekciju i kompresiju. U ovom broju ćemo se baviti osnovnim hardversko-sofverskim podešavanjima modema.

Hardver

Modem koji kupite može biti u dve varijante: internoj ili eksternoj. Osnovna razlika između njih je upravo to. Interni (engleski *internal* - unutrašnji) se ubacuje u prazan slot za proširenje u kućištu PC (do danas nismo videli internu varijantu za Amigu), a eksterni (engleski *external* - spoljašnji) se priključuje na slobodan serijski priključak, bilo deviziglačni ili dvadesetpetiglačni. Osnovno hardversko podešavanje eksternog modema svodi se na priključivanje na prazan port, napajanje i telefonsku liniju. Kod interne varijante to je malo komplikovano: potrebno je samom modemu objasniti koji će komunikacioni (COM) port preuzeti i koji će IRQ (*Interrupt Request Queue*) koristiti. Kako ovo treba izvesti zavisi od modema, ali generalno treba voditi računa o nekoliko važnih stvari. Dva uređaja u računaru NE SMEJU koristiti u isto vreme isti port ili IRQ. Na vašu nesreću, u prosečnom PC-u postoji čak četiri komunikaciona porta koja dele dva IRQ-a. Naime, COM1 i COM2 dele IRQ3, a COM2 i COM4 dele IRQ4. To praktično znači da ukoliko se misljalati na portu 1, modem ne može biti na IRQ-u 1 ili 3 - ostaju portovi 2 ili 4. Lakt izbor, ali... Ukoliko na matičnoj ploči ili kod starijih starijih mašina, IO kartić već postoji COM2, da bi se interni modem priključio na njega potrebno ga je isključiti iz BIOS Setupa (novije PC 486 i Pentium mašine za ugradnjom IO kontrolerina, znači hardverski, isključiti COM2.

Sve se ovo može izbeći podešavanjem modema da radi na COM4. U tom slučaju obratite pažnju na to da će se kompjuter gotovo sigurno lokirati ako pored modema koji je na portu 4, upotrebi neki uređaj koji je na portu 2. Sve ovo zvuči jako komplikovano, ali se uglavnom podesi jednom i posle zaboravi.

Važno je spomenuti i neke razlike između internih i eksternih modema koje se ne vide na prvi pogled. Naime, pri komunikaciji sa uređajima povezanim na komunikacione (serijske) portove, računari koriste takozvano UART (Universal Asynchronous Receiver Transmitter) kolo. Najrasprostranjenija su kola iz serije 8250, 16450 i 16550. Osnovna razlika između njih je u tome što ovo poslednje (16550) ima takozvani FIFO (*First In First Out*) bufer koji koriste 14400 i brži modemi da bi sigurnije komunicirali sa računarnom. Brzi interni modemi najčešće imaju ovo kolo ugrađeno u sebe, dok eksterni modemi obično tu da kolo postoji na računaru. IO kartice sa ovim kolum se, međutim, veoma teško nalaze kod domaćih dilera, dok su PC ploče sa integrisanim kontrolerima najčešće opremljene ovim kolum. Da ne stva-

ramo zabnuti, eksterni modem će raditi i bez ovog kola, ali nesigurnije nego s njim.

Softver

Kad smo se izborili sa genijalnom konstrukcijom PC računara i posedili modem, vreme je i da ga upotrebimo. No, muke još uvek nisu gotove. Potrebno je softveri objasniti gde je modem, kako i šta radi. Podešavanje, opet, varira od programa do programa, ali se neke stvari mogu generalizovati. Naravno, potrebno je u programu definisati na kojem se portu nalazi modem, koji IRQ koristi, broj bitova rezervisan za podatke, broj stop bitova, pamost i brzinu prenosa. COM port i IRQ smo objasnili ranije, pa ćemo se zauzavati i objasniti šta su u stvari ti bitovi i pamost.

Broj bitova podataka (data bits) može biti 8, 7 i nešto ređe 6 ili 5 (samo u specijalnim slučajevima) i to ne podržava svaki program. To praktično označava koliko će se za jedan znak koristiti bitova. Se-

dam je standard na UNIX. VAX i IBM-ovim MainFrame računarnima, dok se osam bitova koristi pri komunikaciji dva PC-a, PC-a i Amige ili u novije vreme i sa poboljšanim UNIX-ima i VAX-ovima. Start i stop bitovi (jedan start bit i jedan ili dva stop bita) služe da u serijskom prenosu podataka naznače početak i kraj povratke bitova podataka.

Bit pamosti (ako postoji) označava rezultat kontrole ispravnosti podataka proverom pamosti (prebrojavanje bitova podataka sa vrednošću 1 i postavljanje bita pamosti u zavisnosti od toga da li je ovaj broj paran ili neparan). Ako se za ovaj parametar izabere None (bez proveru) bit pamosti neće se ni staviti. Even (paran) znači da će bit pamosti biti postavljen na jedinicu za paran broj bitova sa vrednošću jedan a za nulu za neparan, a za Odd (neparan) je obrnuto. U vreme mnogih hardverskih protokola za korekciju grešaka, kao što je današnje, ovakva provera je suvišna i samo usporava prenos, znači, najčešće se koristi vrednost None.

Brzina transfera je ono što najčešće zbrunjuje početnike. Ukoliko imate 14400 modem nemojte se čuditi što ne postoji opcija za tu brzinu. Brzina transfera označava brzinu komunikacije između modema i računara, a ne efektivnu brzinu modema. U prošlom broju spomenuli smo da postoje protokoli za kompresiju. Ukoliko takav protokol kompresuje podatke koji mu stiču brzinom od 19200, a on ih predstavlja drugom modemu brzinom od 14400 bps, gotovo je sigurno da će uzlazni bufer modema biti bespomeno kome vreme. Ovo znati ispod uslova transfer. Zato treba staviti brzinu komunikacije 2 do 4 puta veće nego što je sama brzina modema. Naprimet, za 14400 modeme standardne brzine su 38400 ili 57600. Međutim, ako koristite eksterni modem, a vaš serijski port nije opremljen kolum 16550, verovatno nećete smesti da ubrzate port na više od 19200 bps (inače ćete iskusiti mnogobrojne probleme u prenosu, naročito kad je telefonska veza kolja), a to praktično znači da će transfer podataka biti nešto sporiji.

Ostaje nam još da razjasnimo jednu sitnicu, a to je "kabinac" koja sledi: 38400.BW1. To je standardan način zbrog predstavljanja parametara modema. Znači: brzina transfera je podešena na 38400 bps, 8 bitova se koristi za podatke, nema bita za proveru pamosti i postoji samo jedan stop bit. Analogno tome 9600.ZE1 predstavlja brzinu od 9600 bps, 7 bitova za podatke, sa proverom pamosti (paran broj jedinica može bitovima podataka izraziti postavljanje bita pamosti na jedan) i jedan stop bit. Vrednosti BW1 i ZE1 su standardne i najčešće se koriste.

Nastavak u sledećem broju...

U prošlom broju najavili smo da ćemo predstaviti osnovne modemske komande, ali zbog ograničenja u prostoru nismo mogli. U sledećem, a možda i u dva sledeća broja, pozabavićemo se upravo ovim problemom.

Sve komentare, kritike i predloge možete poslati elektronskom poštom na dole navedenu adresu.

Marko MILIVOJEVIĆ
(markom@emc.co.yu)

Komunikacioni paket za Amigu

U izdanju firme "Intelligence Assets Manufacturing", koji je u ovom slučaju malo ulogu sukupinica, izšlo je paketo svih korisnih komunikacionih programa. Oskalestili su kao, sve što vam treba za priključivanje do beste korisnih Internet. U paketu se smi MComme 3.0 i Terminale 2.0e nalaze sledeći programi:

AMI TUNER (komunikacioni protokol) služi za direktnu vezu sa Internet provajderom (čupim mrežnih kartica i silica), umesto običnog soft paketa. Ako se povezuje PP-vezom (preko modema) biće vam potreban PPP 1.30. On kao i AMI TUNER poseduje Internetni sistem za automatsku instalaciju. Ima ugrađen modul za pozivanje telefonskih brojeva - dila. **Internet 4.4** omogućava kvalitativnu emulaciju terminale. **Internet 1.1a** služi za elektronsku poštu i news-grupe (konferencije). **Multitalk 1.32** stvara situaciju čitavne veze sa Internetom preko Shell Accounts. Povezuje vam mašine polovine Multitalk se instalira u UNIX shell, a drugu polovinu u Amigu. Za stvaranje nove verzije **AMISoc-02** koje se nalazi u ovom paketu, potreban je MUI (Magic User Interface) i 3.X operativni sistem. **ADAccess 2.02** služi za prenos video zapisa preko Interneta. U slučaju da imate AGA mrežnu silu je to 32 broje i niki razluku. **AltFax** je WWW program sa lokalnim Internetom - kada vam je potrebno vrlo brzo preneti neke stvari, on je mnogo efikasniji od svih drugih programa sa mrežnim Internetom.

Protoci ovih "paketiranih", u paketu je sadržan i **Multitalk 1.8** koji omogućava LOG-IN veze korisnika sa Internetom.

Protoci ovog paketa, na Amigu se mogu naći na **YooDoo 1.1**, završni Email reader sa bogatim grafičkim Internetom, paon za sve Amige sa OS-om 3.X, koji u potpunosti podržava Amigu multitalk.

Informacije o svim ponuđenim programima možete dobiti preko Amiga na adresu info@iam.com.

Branišlav BABOVIĆ

Progress se vratio

Na Jugoslovensko tržište se 10. 4. vratila još jedna renomirana kompanija koja se bavi bazama podataka. Zahvaljujući dugogodišnjoj saradnji sa domaćom firmom „Microsys“, „Progress Software Corporation“ (PSC) vrlo brzo nakon suspendovanja sankcija dolazi na svoje stare pozicije u Jugoslaviji

Osnovana u Rakovcu kod Novog Sada još 1982. godine, „Microsys“ je jedna od naših najstarijih firmi koja se bavi računarima. Danas ima četiri predstavništva sa oko 70 zaposlenih. Pored zastupanja više poznatih stranih kompanija „Microsys“ je čuven i po svojim softverskim paketima koje razvija upravo na PSC-ovim alatima.

PSC je proizvođač poznate relazionale baze podataka *Progress RDBMS* i alata za razvoj aplikacija. Sedište kompanije je u Bedfordu, SAD. PSC se ne može pohvaliti da su njihovi proizvodi najpoznatiji, niti da drže najveći procenat nekog tržišta. Ali zato ocene raznih nezavisnih izvora („Datapro“, „VARBusiness“...) pokazuju da su njihovi korisnici najzadovoljniji. To svakako puno govori o samoj organizaciji kompanije i načinu na koji izrađuju svoj softver. Postoji čak podatak koji je iznela jedna konkurentna kompanija da PSC drži 16 posto 4GL Unix tržišta. Kompanija ima preko 2500 partnera koji su izradili više od 5000 aplikacija (spisak aplikacija je moguće pregledati na URL-u <http://www.progress.com>) i zajedno sa svojim baznim softverom PSC predstavlja jakog igrača na tržištu baza podataka. To potvrđuju i zanimljive referentne liste kako u svetu (preko 60 zemalja) tako i u našoj zemlji.

Ugovor

Dugogodišnja saradnja i kvalitet aplikacija koje je „Microsys“ razvio za naše tržište, doveli su do potpisivanja ugovora po kome je „Microsys“ postao „aplikacioni partner“ PSC-a. To zapravo znači da će „Microsys“ovim aplikacijama (*YUBIS - Jugoslovenski beogradski informacioni sistem*, *BIS - bankarski informacioni sistem*, *IPS - integralni poslovni sistem*, *FLP - platni promet u poslovnim bankama*) biti izvršene u katalog PSC-a i da će biti nudene svim zainteresovanim korisnicima širom sveta. Na ovaj način se i do-

mačoj softverskoj industriji otvaraju strana tržišta što bi trebalo da dovede do njene bolje organizovanosti i boljeg kvaliteta softvera koje „Microsys“ izrađuje. Prvi ugovori su već na vidiku jer su neke kanadske kompanije zainteresovane za saradnju sa „Microsysom“. Do kontakta je došlo posredstvom PSC-a na CEBIT-u i očekuje se da će se „Microsys“ uskoro uključiti u projekte razvoja softvera za severnoameričko tržište.

Ugovor koji je potpisan između ove dve kompanije zapravo znači da „Microsys“ preuzima koordinaciju svih aktivnosti firme „Progress Software Corporation“ u Jugoslaviji. Ovaj ugovor je potpisan u hotelu Beograd Intercontinental gde je održana i prigodna prezentacija PSC-ovih proizvoda. Ugovor su potpisali u ime PSC-a Lin Bjornved (Lynn Bjornved), direktor sektora za razvoj za Evropu, Srednji Istok i Afriku, a u ime „Microsysa“ direktor Jost Čokrlić.

Progress RDBMS

Pre samog potpisivanja ugovora održana je prezentacija *Progress RDBMS* pred preko 200 zainteresovanih gostiju. Prezentacija su vodili Lin Bjornved i Kristofer M. Deriko (Christopher M. D'Errico) iz „Progress Software Corporation“.

Glavne prednosti PSC-ovog proizvoda nad ostalim konkurentima su odlični alati i mogućnost rada sa podacima iz drugih baza podataka. Trenutno akuelna verzija 7 postoji razvijena za različite platforme od poznatijih (*UNIX, DOS, MS Windows, OS/2, VMS*) do nekih manje poznatih sistema vezanih za velike sisteme pojedinih proizvođača (*NLM, OS/400, CTDS, MPE/ix*). *Progress* nudi i druge mogućnosti kao i konkurencija (multiprocesorske baze na *UNIX-u*, potpuna prenosivost aplikacija, *client server...*), ali zahteva manje resursa.

Ceo sistem je zasnovan na *DataServer* arhitekturi i njime se upravlja pomoću klasičnog 4GL jezika. *Data server* izdaje komande *Data Manageru* koji može biti *Progress RDBMS* ili neki drugi (*Oracle, Sybase, ReliVMS, Alliance...*). Na ovaj način je moguće uz više različitih *Data Managera* povezati razne baze u jedan sistem.

Svi *Progress*ovi alati su od verzije 7 u grafičkoj okolini, a najnoviji trend su objektno-orientisani alati. Oni se po prvi put sreću u verziji 8 koja je predstavljena na CEBIT-u i za sada je raspoloživa samo za *Windows 95*. Korisčenjem alata može se vrlo

lako doći do efikasnog korisničkog interfejsa, izveštaja na ekranu ili papiru. Svi alati generišu 4GL kod tako da su sve aplikacije prenosive i na druge sisteme koje *Progress* podržava.

Donacija

„Progress Software Corporation“ poseduje poseban program donacije za centralnu i istočnu Evropu u okviru koga dodeljuje univerzitetima svoje softverske proizvode.

S obzirom na dugogodišnju uspešnu saradnju sa „Microsysom“, i iskustva sa našim ljudima koji rade na zapadu, PSC se odlučio da svoje proizvode uruč Beogradskom i Novosadskom univerzitetu. Ispred tri beogradska fakulteta donacije su primili dekan prof. Borivoje Lazić (Elektrotehnički fakultet), prof. Zoran Kadelburg (Prirudno-matematički fakultet) i prof. Dušan Starčević (Fakultet organizacionih nauka). Dan kasnije je u Novom Sadu organizovana doleta donacije Fakultetu za tehničke nauke.

Vrednost donacije je oko 200 000 dolara Beogradskom i između 50 i 100 hiljada dolara Novosadskom univerzitetu. Ukupan plan donacije je oko 400 000 dolara i on će biti osvaren u drugom krugu kada će biti uključen i beogradski Mašinski fakultet i Univerzitet u Podgorici. Predmet donacije je kompletna 4GL sistem sa alatima za izradu aplikacija. Pretpostavlja se da će dokumentacija biti isporučena u papirnom obliku, ali i na CD-u što bi omogućilo studentima da lakše dođu do informacija koje su do sada najteže ostajale zaključane u ormanima računskih centara. Tačan sadržaj donacije nije poznat s obzirom da je to stvar dogovora Univerziteta i „Microsysa“, a u zavisnosti od raspoložive opreme na fakultetima.

Interes PSC-a u ovoj donaciji je poznat. Oni žele da se studenti obučavaju na njihovom proizvodu kako bi jednog dana, kada budu odlučivači u koju bazu da odaberu za svoje firme, izbor pao baš na *Progress*. Na uručivanju profesor Lazić je rekao: „Mi znamo da smo dobili vredan, vrhunski proizvod, i zbog toga ide u pravu ruku.“ Međutim da bi *Progress* stigao do pravih ruku, tj. do studenata koji bi mogli da u saradnji sa profesorima i „Microsysom“ razvijaju aplikacije i za strano tržište, posebna je prepora na kojoj će se sve to vrijeti. Najveći problem predstavljaju grafički terminali kojih je izuzetno malo, a poznato je da većina alata pruža punu snagu u grafičkim okruženjima u radu sa multimedijskim bazama. Kako će se fakulteti izmiriti sa ovim problemima ostaje da se vidi. Nadamo se da će studenti ipak imati prilike da vide kako sve to radi. To je uostalom i cilj ove donacije.

Dušan DINGARAC
dingo@galeb.etf.bg.ac.yu

Video-Sat Show '96.

U beogradskom hotelu Jugoslavija je od 23. do 26. aprila održan 11. Međunarodni sajam satelitske televizije i audio-video tehnologije. Izlagači i generalnih zastupnika firmi koje se bave proizvodnjom satelitske opreme bilo je u velikom broju, tako da je pomena poredioca prezentovana na visokom nivou. Najveću pažnju je privukla domaća firma „FEC“ sa zastupništvom firme „Pace“ i njihovim najnovijim satelitskim resiverom MSS 100. Amstrad i Sony se izdvajaju kao dominantne firme u pogledu audio-video proizvoda na ovogodišnjem sajmu.

Pored izložbenih predstava održan je veći broj tribina i promocija posvećenih kablovskoj televiziji i mogućnostima uvođenja iste u Jugoslaviju. Svaki dan sajma je bio posvećen prezentaciji lokalnih televizijskih kuća koje su rasprostranjene širom Srbije i Crne Gore. (bb)

Ta Amerika

1. Kako da pošaljem E-mail u Ameriku?
 2. Šta je, čemu služi i koliko košta Enhanced PCI IDE Cache Card (true 32-bit PCI IDE Cache Accelerator Card)?
 3. Kada će biti neka vredna nagradna igra?
 4. Da li je SCSI CD-ROM skupiji od IDE?
- Puno pozdrava!

Ivan
Beograd

1. Verovatno misliš da pošalješ poruku nekom čoveku, a ne celoj Americi. Moraš imati tačnu adresu dotične osobe na prvom mestu, a zatim i mogućnost pristupa nekom od sistema koji imaju mogućnost slanja E-maila u inostranstvo. Sve ostalo je lako i ne razlikuje se od slanja pošte nekom tvom sugrađaninu.
2. Radi se o heš kontroleru, a njegova svrha je ubrzanje komunikacije između računara i IDE uređaja. Cene proveriti u oglašima.
3. Jes li nema, a kad će - ne znamo.
4. Da.

Predlozi

javljam se prvi put i imam nekoliko predloga (verovatno teško ostvarljivih).

1. Opis igre X-COM je verovatno jedini u kojem niste naveli koja je konfiguracija potrebna (radi lepo na 386 SX sa 4 MB RAM-a). Pošto ste u poslednja dva broja (1 i 2/96) promenili igrometar, možda bi bilo bolje da uz ono: žanr, platforma i medijum dodate i konfiguraciju. Tako bi ostalo više mesta za opise (što po dužini nekih pasusa „potrebna je 486 DX4...“ može biti značajno), a mogli biste da ubacite i više slika (manjih, ali da ih ima više).
2. Tema broja (većina) je nezanimljiva (bez uvrede), jedino mi se svidela ona o hakerima i astrologiji (medicina za poneti je tu negde). Mogli biste da skratite (izbacite) nevažne tekstove. Dobili biste više mesta za „I/O port“, a to bi bilo lepo.
3. Za „Test Run“ i „Test Drive“ ista molba, ali pošto su ovo verovatno dve poslednje rubrike u kojima se Amiga pominje (nisam Amigista), ovo shvatite kao poslednji predlog. 4. „Hard/Soft Scenu“ proširite i napišite malo više tekstova kao „Nove greške u Intelu“, ili „PC u očima“, nešto zanimljivo (ne kažem da je ostalo nezanimljivo). Mogli biste da tekstove kao što su „Austin WebFoot“, „Cannon Es5000 Kamkorder“ prebacite u

„Test Run“ ili „Test Drive“ jer im je tako mesto.

5. Jako mi se sviđaju karikature u rubrici „Šta dalje“. Najviše ona iz poslednjeg broja za MK2 - „vrtne džojstik u krug“...
o „Šta što više ne dajete nagradu za pismo meseca (nakar snimanje igre po izboru). Podsticali ste čitaoce da pišu zanimljiva pisma. Verovatno najlepše od svih je bilo „PC u stihu“. Nedostatak sponzora?

Siniša Mikanić
Beograd

1. Ako smo u mogućnosti da probamo igru na slabijoj konfiguraciji, ili imamo podatak o minimalnoj konfiguraciji, to i napišemo. Međutim, nismo u mogućnosti da to uradimo za svaku igru, a samim tim to nije dovoljno za novu kolonu u igromeru.
2. Šta drugo da ti kažem, sem da cemo se porediti da ti se ubuduće više dopadnu teme broje. Ako imaš neki predlog izjavi se.
3. Pa da znaš, mogli bismo i da ih skratimo, jer ih Amigisti, izgleda, i ne čitaju. Ispravite nas ako grešimo.
4. Informacije o svim uređajima koje nismo probali, za nas predstavljaju vest, a to spada u Hard/Soft scenu.
5. Hvala, znamo mi da je Podu stikan mokak.
6. Zanimljivih pisama ima dosta. Namerili smo da od sada pisma nagradujemo samo pisma sa korisnim savetima, ali niko da se javi...

Zašto?

1. Zašto je sve manje igrica za A1200? U prošlom broju je bilo 2-3, u prešlom 3-4... Znači, u broju 4/96 neće biti nijedne.
 2. Zašto „Svet kompjutera“ nema postere i zašto tlaži samo jednom mesečno?
 3. Na koju adresu mogu da naručim neke od starijih brojeva „Sveta kompjutera“?
- Puno mi se sviđaju rubrike „I/O port“ i „Šta dalje“, ali bi mogle da budu duže. Znam da papira ima malo i da je skup, ali zašto ne biste povećali broj stranica i cenu časopisa?

Nenad

1. Opisi igara ima onoliko koliko stigne do nas, a striže ih malo. Kao i ti, nadamo se da će se to stanje popraviti kad ESCOM počne sa produkcijom Amiga.
2. „Svet kompjutera“ nema postere jer nema papira, a izlazi jednom mesec iz vrlo prostog razloga - mesečnik je. Šalu na stranu, prob-

lem papira je glavna prepreka za mnogo iluje koje „staje na lageru“. Trebalo bi da se uskoro stvari poprave.

3. Stare brojeve, kojih skoro i da nije ostalo, možeb navestri samo ako dođeš do redakcije. Možeš se informisati telefonom.

PC i Video Backup

1. Od drugu sam čuo priču o hardverskom dodatku za PC koji služi za povezivanje PC-a sa videom i omogućava snimanje podataka na video trake. Zanima me da li to uopšte postoji i ako postoji molim se da u rubrici TEST DRIVE napišete nešto o njemu (gde se može naći, karakteristike, cena).
2. Da li je Sony CDU77E (4X) dobar CD-ROM (daju transfer rate 600 Kbytes/s). Molio bih vas da napišete nekoliko redova o njemu. I na kraju imam jedan predlog. Mislim da bi bilo dobro da izdate CD sa svim ranijim izdanjima SK. Ili onda bar sa regulami broj SK ide disketa sa starijim brojevima SK.

Bane
Banovo Brdo

1. Postoji, reklamiraju ga u strani štampi, ali još nije stigao do nas. Kad stigne probaćemo ga i napisati nešto o njemu. Za sada ti možemo reći da se radi o uređaju koji funkcionise na sličan način kao Amiga Video Backup.
2. To je solidan CD, ali ako već želiš neki „Sornjev“ uređaj, bolje da uzmeš kvalitetniji a neznatno skupiji model 76.
3. Predlog nije loš, tako nešto već smo planirali još pre godinu dana. Međutim, nemamo materijalnu osnovu za takav projekat.

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

Svet kompjutera
(I/O PORT)
Makedonska 11
11000 Beograd

Grafika

Imam 14 godina i kompjuter PC 386, 4 MB, HD 170 MB, kolor. Zanimam se za kompjutersku grafiku. Shvatio sam da moj kompjuter nije dovoljno dobar za taj posao. Moj drug na A1200 sa 2 MB RAM-a pravi mnogo bolje i realnije slike nego ja sa svom svojom opremom. Zaključio sam da Amiga uz odlične programe zadovoljava moje potrebe.

Zato vas molim da mi pomognete u izboru novog kompjutera. Da li da uzmem A1200 sa nekom turbo karticom, ili da sačekam nove modele (je li ima nekih vesti) o kojima mi je drug pričao?

Kada prodam PC, zajedno sa ušteđevinom, imaću oko 2.000 DEM.

Milanec

Milanec, stripi se još malo. Na ovogodišnjem CeBITu ESCOM se pojavio sa prototipom nove Amige, nadamo se da ćemo uskoro pisati o njoj a to tada prelistaj izvjestaj za CeBITu u broju 4/96.

Šta je bolje?

Zaboravio sam koji već put pišem listu koji mi je izmislino život. Otkad sam video kompjuter, pa do ovog trenutka, gdje je prošlo negdje 6-7 godina, nema dana a da ne izgovorim taj amerikanizam. Vaš list sam počeo da čitam čim sam došao za njega i on mi je jedini izvor informacija iz te oblasti. Saznao sam dosta, na čemu sam vam zahvalan, ali još uvijek učin.

Imam Commodore 64 sa disk drajvom, mada li vaših tekstova vidim da ga više ne svrstavate u taj povlačeniji sloj mašina. Uvidešti to i još mnoge druge stvari, došao sam do zaključka da ako mi je stalo do kompjutera, a ne do igrice, treba da nabavim PC kompatibilac. Oko toga mi je savjet neophodan. Vidim da savetujete neke druge vaše čitaocima, koji bi za velike sume novca nabavili računar za određenu stvar. Ja sam neodlučan i tek od skora imam kontakt sa tom vrstom računara. Neman ni pet starih rada na njemu i pošto ne znam šta bi me (u stvari) posebno zanimalo.

Mažno stavku koju sam morao, a nisam naveo, jeste količina novca koju mogu da odvojim. Moji bližnji su u teškoj finansijskoj situaciji. Stoga su za tu stvar spremni da odvoje do 1500 DEM. Potreban mi je, prema mojim proceni, neki DX4 računar. Vidim da cene danima padaju i nadam se da će nastaviti još možda mesec dana bliz raz-

matrici: 486 DX4 120 ili 133 MHz, 8 MB RAM-a, 1.1 GB, EIDE HDD, SVGA Color 14" LR ni, SVGA CARD 1 MB PCI, PC BUS, Floppy 3.5" 1.44 MB i CD ROM 4X.

U vezi s tim su i moja pitanja:

1. Da li je bolji 120 MHz ili 133 MHz procesor?
2. Kalkirav je to 5X86 procesor? Pentium??
3. Da li je dobra ova kartica, ili da kupim Trident? Molim vas ukazati mi na greške ili na pogrešan izbor.

Petar

Novi Beograd

1. Uvek je bolji procesor koji, pitanje je samo koliko je skuplji. U ovom slučaju razlika je zanemarljiva, daleko savetujemo 133.

2. To je procesor kome smo mišljali prednost i nije Pentium.

3. Radi se o bilo kojoj grafičkoj kartici koja se može postaviti u PCI slot. U terminologiji prodavaca opreme za PC memorija skraćeni- ca označava karticu koja se u datom trenutku može nabaviti za najmanje para, a da radi. Ako imate više novca potroši ga na bolju karticu, a o tome koja će tog trenutka biti aktuelna, možete se informisati u rubrici „Test Drive“.

Da li je to pravdno?

Iako ste najbolji časopis u zemlji, imam par ozbiljnih kritika. Veliki broj mojih drugova i ja, nezadovoljni smo sadašnjom koncepcijom „Sveta kompjutera“. Nezastuženo ste zapostavili Amigu uz koju je većina nas odrasla i zbog koje smo i počeli da kupujemo „Svet kompjutera“. Zato vas najbližnije molimo da povećate broj tekstova o Amigi. Ako je problem mali broj dostupnih informacija onda to napišite, jer smo preplaćeni na neke strane časopise i spremni smo da saradujemo sa vama kako o optima hardvera tako i softvera. Stvarno žalosno izgleda današnja situacija u S.K. pored 2 (dva) opisa za Amigine igre tu su još 5-6 za Segu i 10-tak za PC? Da li je to pravdno?

Ivan & Company

Ivane i kompanijo, da li je pravdno da vi čitate samo pola „Sveta kompjutera“? Naziv u prvij polovini našeg časopisa nalaze se stvari koje ne spadaju u igre. E, u tom delu ima i rubrika „Test Run“ koja se bavi prikazom svakoglobokog softvera sem igara. Na tih nekoliko stranica našlo se mesta i za Amigu.

U vreme postojanja nikad nepreživljenog „Amiga Blocha“ stiglo je par pisama u kojima ste decidačno tvrdili da smo, pored grba i uli-

ju kojima nas nabitiste, još i bezdusni kad nijedno slovo ne napismamo o Amigi. Sećam se da sam tada brzo pohitao do prvog primerka i mahinno obratio stranice i na svoje zaprepaštenje našao „Amiga Blocha“ na 13 stranica. Tu su bile vesti vezane za Amigu, pa kratki programi, pa dugi programi, pa hardver pa PD kutak (kad dođoh do PD kutka, pale mi vrela suza na crno-beloj stranici lošeg kvaliteta...). Sve to je posmatrao Nikola, imao autor napisu u PD kutku, pa kad to vide i on, zjeka. Dugo smo prelistavali redakcijske primke tog istog, tada najnovijeg broja, ali gomila je bila sve veća a u svakom broju zamislite CEO „AMIGA BLOCK“ (doduše sa ispoimenim kojima ali... možda je to bio i nečiji lični pečat). Naše suze koje su odavale nemoć da shvatimo ovoliku nepravdu meštale su se sa sveže protivnošću hifom po Dedinu stolu. Postalo nam je jasno da je jedini način da prekratimo naše, slok u dubine zapušeno redakcijsko lavabvo. Medutim tragediju je sprečila čistaćica koja nas je probrašinim posvama opomenuš da ne gazimo tek oribane pločice. — Ovo je bilo blago rečeno stvarno. Ali ako ste spremni za jedan pravi umetnički život u dvoje (treće, četvoro...) javite se, sve će vam biti oprečeno.

Dobra i jeftina

Podržav svima. Neću da vas imalim jer ste najbolji. Vlasnik sam PC386/DX40 MHz i planiram nadogradnju mog dela. Mislim da kupim novu ploču DX4/100 MHz zato što je to dobra i relativno jeftina ploča. Da li se slažete sa mnom i koju mi preporučujete? Medutim, ono što mene najviše interesuje jeste da li je potrebno još nešto da se kupi da bih novu ploču iskoristio do maksimuma? Pre svega mislam na bezinu rada računara, kao i na vezu između maćine ploče i ostalih delova kompjutera. Zanima me kakva je uloga kontrolera u računaru i da li je potrebno i njih da menjam; koji mi preporučujete. Isto pitanje važi i za CACHE-a i da li je potrebno njih da povećam na 256 KB CACHE-a? I na kraju, nisam bio na svim časovima informacije, pa me zanima šta se sve nalazi na ploči koju hoću da kupim?

Nenad Čulić

Zemun

Nenade, kupovinom nove ploče rešio bi i pitanje kontrolera (na svim novijim pločama on je integrisan, što će reći ugrađen) i pi-

tanje heša (sve imaju 256K i više). Ploča koju smo i preporučili je GA548AL, jer je po odnosti cena/kvalitet zaista najbolja. Medutim, nemoj zaboraviti da računar čine i hard disk i grafička kartica, a ponajviše memorija. Dobra ti dobra ploča sa spornim hard diskom, lošom grafičkom karticom i malo memorije. Hard disk grafičku karticu još i možeš da zadržiš (kao i to ne bismo preporučili) ali memorija ti sigurno neće odgovarati pa ćeš morati i nju da menjaš.

Sve u svemu, kad počneš da menjaš komponente tome nikad kraj. Zato razmisli o tome da još malo sačekas (cene padaju li dane u dan) pa da zameniš celo računar. Medutim, ako si nesrećljiv, počni s pločom koju smo ti preporučili.

Kolor na Amigi

Imam Amigu 1200, hard disk 420 MB, Viperu sa 8 MB RAM-a. Nameravam da kupim kolor štampač (od 800 do 1000 DEM). Razmišljam sa Epson Stylus Color. Zanima me da li je izbor dobar i koliko ovaj štampač može da odštampa stranica (maksimalno šarenost) sa jednim „punjenjem“. Za narednu temu broja predlažem štampače, a zatim i skeneru (ili obrnuto).

Marinel Cucić

Novi Sad

Pitanje je prilično teško. Prvi deo odgovora je lak, Epsonov Stylus Color je dobar izbor. Medutim dužina eksploatacije heretrića... Sve u svemu, broj šarenih stranica koje Stylus Color izbacit sa jednim punjenjem mnogo je lakše izraziti izraziti ilustrativnim primerom nego brojem. Naime, uz umerenu upotrebu, što će reći par stranica dnevno, sa jednim punjenjem možete biti mirni 4-5 meseci. Ovo je daleko realnije od cifre koje daje upotreba. A cena za crni i kolorni heretrić ne bi smela da prekrši stotnic marama. Kombinacijom obo heretrića bićete miran i nešto duži period.

3229-148
non-stop

BBS



KONTAKT

SONY PLAYSTATION

KADŠIČIĆI POSTAVLJIVARNOŠĆI
IŠTA KARVE VISTE IŠTA

TEL. 011/154-836 D.VUKASOVIĆA 82/29

N.BEOGRAD

PROVERITE ZAŠTO SMO NAJBOLJI

Amiga

AMIGA 500 I 1200 BUVA COPY

SOFTWARE & HARDWARE

Selekcija:
IGRE 0,80
PROGRAMI 1,50

Isperuka po listu

TEL: 76-80-70 od 16-22

RAMILERA JOKVIĆ B

N. KROBIĆ



AMIGA 1200 hd 60mb 650dm, dodatni floppy 70dm, štampač EPSON LX - 300 250dm, diskete 0,60dm video bekap sistem 15dm i video kompleta 10dm, prodajem!!! Tel: 012/223-029, Požarevac!

PRODAJA, serviranje i otkup Amiga, Commodora, monitora, diskova i opreme! Tel: 011/562-327.

PRODAJEM Amigu 1200 sa opremom i novim DD drajvom. Tel: 011/515-906.

PRODAJEM Amigu 1200 HD (60MB) komplet, monitor Philips CM6533, VBS. Tel: 011/419-582.

AGNIUS SOFTI Prodajemo igre i programe za Amigu. Snimanje 70 para. Katalog besplatni! Tel: 026/314-061 i 026/316-636.

OTKUP Amiga 500/600/1200, sega, Sony, konzola, diskove. Tel: 011/503-086.

AMIGA oprema: CD Rom, Hard, modulator, dodatni disk, ugradnja hard diskova, servis. Amiga žipovi. Tel: 011/503-086.

SURDULICA Hard 'n' Soft: rasprodaja diskata, VHS kompleti (10dm), programi i igre. Berza (Amiga, Commodore, proširenja (80), delovi...) Tel: 017/85-415, 017/84-250.

Prodajem Amigu 1200hd, trafo 4.5A, FRP knjige, Tehnica Dek RSB-85, feher midi liniju. Tel: 021/27-807, 021/395-877.

OTKUP, prodaja Amiga 500/1200, Commodore 64 i dodatne opreme za iste. Tel: 018/326-347.

PRODAJEM Amigu 500, monitor 1064, dodatni disk, diskete sa programima. Tel: 011/561-564.

TIM 037 037/ 785-203
785-689
RASPRODAJA VHS kompleta
125 disketa = 1 VHS = samo 12DM
Prodaja komputera i opreme
POVOLJNO: CD32 sa 80 igara
NA DISKETAMA: IGRE USLUŽBA -1din

AMIGA 1200 HD, Amiga 500, kompleti sa svom opremom, jeftino, dogovor. Tel: 011/503-086.

A500, 2MB, color 1064, dodatni floppy 550DM. Tel: 011/778-079.

HARDWARE za Amigu: RGB monitor (270), eksterani HD/DD floppy (130), digitalizator zuka (70), midi interjeje (50), kabl adapter za 3,5", HDD (45), VGA adapter (30), video bekap (24), skart kabl (16), adapter za četiri džojstika (14). Tel: 021/392-998.

CENE 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 - **10,0 N. DIN.**, svaka sledeća reč - **1,0 N. DIN.** Na ukupnu sumu dodati 7% poreza.
Za informacije o oglasima većim od navedenih, obratite se redakciji na tel/fax: **011/322-0552.**

Oglase primamo do 24. maja

VEĆI OGLASI			
1/2 (V) (95x275mm) 700 N.DIN	1/4 (66x125mm) 400 N.DIN	1/2 (H) (185x135mm) 700 N.DIN	1/8 (uključujući 80 N. DIN)
1/8 (95x55mm) 220 N.DIN	1/16 (H) (135x55mm) 130 N.DIN	1/16 (uključujući) 200 N.DIN	1/16 (uključujući) 80 N. DIN
Cena oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!			

TRANSKOM

Zovite od 14 do 20h

C64: kasete (originali ili kompleti)=35.- 3+1=100.-
- 3 diskete (6 strana)=35.-
- 10 disketa (20 str.)=100.-
- **Amiga: VIDEOBEKAP** (kablovi + uputstvo + vts softver+adapter)=140.-
- **VHS amiga kompleti** (programi)=100.-
- 3+1=315.-
- PTT troškovi su uračunati!
- Naš MBGA Katalog (na 24 str.)=5.-

AMIGA & C64/128
024-21557

COPY CLUB AMIGA

Najnovije igre za sve Amige. Snimanje na video-kasetama. Saljemo poštom. Otkup disketa.

011/347 288

Snimanje 1,00 din.

CREAMIN SOFT
Najveći izbor od preko 20.000 programa
AMIGA PC C-64
Najveći izbor od preko 20.000 programa
Mikana Bakića 28 Beograd
011/334-744
OPSTAJU SAMO NAJBOLJI
JER POUZDANOST I KVALITET NEMAJU CENU

NOVEMBAR 1985 - PRVI OGLAS U SVETU KOMPJUTERA
1986 - 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 RAČUNARA I OPREME
1995 - PC IGRE I PROGRAME SADA NABAVLJATE I KOD NAS
1996 - SNIMANJE NA CD-ROM ZA PC I AMIGU

11 godina

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. STAMPAČI
7. KASETFONI

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 MIŠA
5. RF MODULATORI
6. PROŠIRENJA 512 KB
7. JOYSTICK (VELIKI IZBOR)

SVU ROBU ŠALJEMO POŠTOM

SOFTWARE

VELIKI IZBOR
KASETFONI I DISKETI ZA
COMMODORE & AMIGU

MODULI

- MODUL 1 (Turbo 250, Turbo 2002 i Azmut)
- MODUL 2 (Turbo 250, Azmut, Disk fast load)
- MODUL 3 (Turbo 250, Simons BASIC i Azmut)
- MODUL 4 (Turbo 250, Turbo tape II, Spec test, Azmut, Monitor 49152....)

SERVIS I OTKUP

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

KABLOVI

IZRADA I PRODAJA ZA
COMMODORE I AMIGU

SUPERPOVOLJNO!
KASETFONJE ZA
COMMODORE
samo
30,-

Amiga Fort

Grčkoškolska 3, 21000 Novi Sad

Humans 3 4D, Starl Tilt! 5D, Watchtower 3D, Mag! 6D, Caribbean Disaster 4D, Time Keepers Data 1D, Shangai AGA 1D, Bunny Brigs 1D, Leading Lap S.E. 1D, Knock Out II 1D, Charlie J. Cool 1D, Premier Manager 3 Deluxe 3D, Air Bus 320 2 1D, Tracksuit Manager 2 3D, Prelude Pinball 4D, ...

SERVIS I PRODAJA

svih modela Amiga računara
Servisiramo Amige u najkraćem roku!
Amiga 500/500+/600/1200/2000/4000!

Uskoro: kompletan paket TCP/IP programa za rad sa InterNet-om!
Paket sadrži: AmiTCP 4.2/4.3, WWW browsere, mailere, ftp clientele, i mnogo drugih dodataka...

CD sa igrama za A1.200 (radi i na CD32 sa mišem)!
Uskoro i LightWave 4.0 na CD-u (100% ispravan)!

021/614-909

Razno

COMMODORE is alive!!! "Jolly Soft" & "Alexander The Great" predstavljaju Vam najbraznije unikatsne programe igrice za Commodore 64/128 za kasetu/disketu: 1. razgovor sa kompjuterom preko tastature koj govori (izgovora neći!) 2. Jolly card poker - najoriginalnija verzija pokera sa automata (veća, manja)! 3. Thunderstorm - program za preustrojenje neke pesme ili govora sa sudio kasete preko kasetofona za kompjuter, i snimanje u obliku programa! - Pravo iznenađenje su najnovije igrice iz 1995-96. godine, priglije sa inostranog tržišta: za kasetu i disketu: abnormal faction, metamind, aris, memologia, time crystal, dungeon warriors... za disketu: Les Vegas '96, Spendy stog, bobix, Roll over, reaktor 2+, walkr 3... Uz prvu nerudržanu - katalog besplatno. "Jolly Soft" & "Alexander The Great", phone: 030/61-363.

ŠTAMPAČ Epson LQ-850 (A4, 24 pins, 360 x 360). Tel: 011/4886-632.

COMMODORE 64 - najnovije igre, intro škola, demo, engleski sa govornom, podcini, besplatno katalog, KI-za, 035/232-865.

INKOSOFTI Sve igre za C64 i Amigu. Prodajemo najnovije verzije C64, diskete 1541 II, diskete, originale i komplete. Interfejsi, ispravljajući igre za Spectrum. Tel: 021/703-187.

AMSTRAD CPC 464 programi i igre. Videocecer alku sa video rekordera ili kompjutera bežično prenosi na de-lijnu od 100 metara, 200 din. Alarm za stan, 200 din. Tel: 010/23-287.

POPRAVLJAJTE džojstike! Saveti, delovi (zvezdice, mikroprekidači, opruge, kablovi...) Tel: 019/32-724.

L.S. - Soft: igre, uslužni i obrazovni programi, originalni za Commodore 64/128. Tel: 018/69-711.

SPECTRUM - najbolje igre, kasete i štampači. Tel: 018/22-306, Voja, Niš.

BOLECO P.O.

PREDUZEĆE ZA KULTURNU RECIKLAŽU
LASER TONER KASETA
NOVI BEOGRAD, SREMSKIH ODREDA 14/20
TEL./FAX: 011/674-242

POPUST
10+1

PC i AMIGA

SNIMANJE NA CD-ROM

- * Programi i igre po izboru
- * Originali
- * Usluga snimanja Vaših podataka

**PRODAJA
CD-ROM-ova**



IGRE I PROGRAMI NA DISKETAMA

KOMPLETI IGARA:

Sve igre su raspakovane na CD-u tako da se mogu startovati direktno sa CD-a, sam u slučaju kada igra zahteva snimanje pozicija, kada je potrebno igru samo prekopirati na hard disk.

U kompletima se nalaze samo proverene igre koje će zadovoljiti svađih ukus.

KOMPLETI PROGRAMA:

Svi programi su instalacioni i mogu se instalirati direktno sa CD-a, što omogućuje laku i brzu instalaciju.

KOMPLET 1

ALADDIN, NORVAL KOMBAT PINBALL FANTASIES, LEON KINOL, FIBRE, F-14 FLEET DEFENDER, STREET FIGHTER II USA, SIM CITY 2000, MANAGER GOLDEN AGE, CIVILIZATION SAM & MAX, MONKEY ISLAND MICHAEL, SPYGLASS, CLITE, TAPFIR, ANOTHER WORLD, LOTUS TURBO CHALL, CANNON FODDER, COMMANDER WREN, COMMANDER INCREDIBLE MACHINE, LINDA, NHL HOCKEY '96, FIFA SOCCER '96, JOK, DESERT STRIKE, PAVICER GENERAL, RISE OF ROBOTS, JAZZ JACKRABBIT, I.I.S.

KOMPLET 2

SUPER FRODO, VIRTUAL POOL, COOLM, SUPERSTREAM 5000, NORVAL KOMBAT 2, BRONCO, D, RABBIT, JAGGED ALLIANCE, WITCHMAN, ULTIMATE BODY BLOND, BLACK THORNE, THE FIGHTER, BLUE FORCE, POLICE, FORTNORIK & SMOK, THE SCORCHER, COGNIZANTION, WINTER GAMES, GOOD, LOST WIKING, LEMMINGS 1 & 2, DAY OF TENTACLE, JAWNY, SENS, SOCCER, PORCELINA ON CLIP, MANG, CAMP, PRINCE, OF PERISA, 1 & 2, INCREDIBLE MACHINE 2, LEMMINGS CHRONICLES, ONE MUST FALL, ALONE IN THE DARK, I.I.S.

KOMPLET 3

ARCANE POOL, NORVAL KOMBAT 3, FY FIGHTER, ALONE IN THE DARK 2, CANNON FODDER, TOSK, 1 & 2, DARK FORCES, NEW JAM, DESCENT, PINBALL, SLEIGHBOG, WING, GORGES, SUPER SP 2, TURBO SAMON, THE SCORCHER & TERMINAL VELOCITY, PRITZ 3, PERFECT GEMINI & PRINCE OF PERSIA, PYRAM, ULTIMO, BIG ADVENTURE, EYE OF BEHOLDER, 1 & 2 & 3, LANDS OF LORE, HIGH SEAS, THORNS, WINDYART, FORMAL BACS, KING PIN, FLESH OF BRANCON, QUEEN, ALLEN BREED TOWER ASS, JUNGLE STRIKE, ACTION SOCCER, INTERACTIVE GRS, I.I.S.

KOMPLET 4

NHL HOCKEY '96, FIFA SOCCER '96, PINBALL WORLD, JUNGLE BOOK, FADE TO BLACK, MAGIC CARPET & CHARIS & WAREWOLF, SCORPION ACTIA SOCCER, NAVY STRIKE, AIR POWER, COMMANDER & PATROCK, LEMMINGS 2D, MEDAL FAGE TO BLACK, CRUSADER NO REMORSE, WARRIORS ACROSS THE MINDS, CYRANOUS, STRIKER '96, LORDS OF MIGHT, WINTERADVENTURE, TERNIS OPEN, STEEL PATHFIRE, BUREAU 13, RISE OF THE TREAD, TERROR FROM DEEP, CHAMPIONSHIP MAN, 2, BAYTON, I.I.S.

KOMPLET 5

NEED FOR SPEED, COMMAND & CONQUER, ORION CONSPIRACY, SUPER HANOI BRDS, TERMAK, TOM & JERRY & TOM & THE GARDEN, PINBALL WORLD, STING POWER PRO, RUBBER WORLD CHAMP, ROAD WARRIOR, ACCELERATION, WARRIORS 2 DELINE, SENSIBLE WORLD SOCCER, CARRY ZONE, RAGGS, FRET FIGHT, WORMS, WIFE OUT, TRANSPORT TYCOON DLY, METOR CITY, POKEMON, EXTREME PINBALL, HEROES OF MIGHT, MAGIC, 3D VIRTUAL PINBALL, BOND CAR RACER & I.I.S., NECTARS, DARK LEGIONS, HE OCTANE, I.I.S.

KOMPLET 6 (NEW)

FIFA 96, BUB, TURKISHAN & WINE ARCADE, WARCRAFT & PVA TOUR, GOLF '96, TERMINATOR, FUTURE SHOCK, 2 FAST FOR U, ALLY NETWORK, IRVINGAN, FATAL RACING, ADVANCED CIVILIZATION, WARS, OF DARK, CAPITALISM, GREAT WARS, BATTLES IN BRUNBY, SPACE GUYS, STONE KEEP WORMS, WARRIOR, GRETZKY HOCKEY, BATTLE WARTH, I.I.S.

ORIGINALI:

MS ENCYCARTA '96 Encyclopedia, World Atlas MS CREMANTA '96, MS DOGS, BENEANS, CATALOG, SOS CATALOG, INTEL CATALOG, MS MUSIC CENTRAL, MS VISUAL C++ 4.0, MS WORLD OF FLIGHT, MS BASKETBALL, GUILD, LEARN TO SPEAK ENGLISH, OXFORD DICTIONARY BODY WORDS 4.0 I.I.S.

THE DCS, COMMAND & CONQUER (DCD), NEED FOR SPEED, FADE TO BLACK, CRUSADER, NO REMORSE, RAO HOUO, STONESTEEPER BATTLE, SUE 3, GRAND PRIX MANAGER, THORNS, ENGLISH, WING, CHAPT & WSA LME '96, NHL HOCKEY '96, REBEL, ASSAULT & FIFA SOCCER '96, DESCENT & RISE OF ROBOTS & THE WBS, I.I.S.

GENA KOMPLETA:

- I ORIGINALI:**
- 1 komplet - 35,-
 - 2 komplet - 65,-
 - 3 komplet - 85,-
 - 4 komplet - 115,-
 - 5 komplet - 125,-
 - 6 komplet - 155,-
- Svaki slededi po 25,-

WINDOWS '96 KOMPLET

WINDOWS '96, WINDOWS '95, MS OFFICE (EACH WORD, POWER POINT, ACCESS, ...), NORTON UTILITY, NORTON COMMANDER, DOS NAVIGATOR, MS DOS 6.22, COREL DRAW 5.0, ADOBE PHOTOSHOP, DRAWING, VISUAL BASIC 4.0, VISUAL FOX 3.0, WIN FAX 4.0, 3D STUDIO, AUTO CAD 13 NAVOR, PRO, ADOBE PREMIERE, ANIMATOR PRO, VJ TTY FONTS, FONTWORK GRAPHER, ... I.I.S.

WINDOWS 3.1 & DOS 4.0 KOMPLET

WINDOWS 3.11, WINDOWS 3.11 CSE, MS OFFICE (EACH WORD, POWER POINT, ACCESS, ...), NORTON UTILITY, NORTON COMMANDER, DOS NAVIGATOR, MS DOS 6.22, COREL DRAW 5.0, ADOBE PHOTOSHOP, DRAWING, VISUAL BASIC 4.0, VISUAL FOX 3.0, WIN FAX 4.0, 3D STUDIO, AUTO CAD 13 NAVOR, PRO, ADOBE PREMIERE, ANIMATOR PRO, VJ TTY FONTS, FONTWORK GRAPHER, ... I.I.S.

AMIBASOLA I VIDEO KOMPLET

3D STUDIO 4.0 SA SWM DODACIMA I ETEXTRA4, KAO I OSTALI PROGRAMI ZA AMIBASOLA

AUTO CAD KOMPLET

AUTO CAD 13, AUTO CAD 13 SA SWM DODACIMA, SLOBODNA I POMOĆNI PROGRAMI

Miša Nikolajević
III Bulevar 130/193
11070 N. Beograd



PC 011/146-744
AMIGA 011/105-138

Allo-Allo

COMMODORE C64 SEGA-NINTENDO

Allo-Allo

PAZIENA!

1 VASA KASETA ZA 1 NASU
UZ MINIMALNU DOPLATU
(ISKLJUCIVO U KLUBU)

DISKETNE IGRE

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

NOVO!

SEGA SUPER NINTENDO

IZNAJMLJIVANJE
KERTRIDŽA
IGRANJE U KLUBU


IGRE SA GAME-BOY-a	SUPER PLATFORME	LEGENDARNE IGRE ZA C-64	NAJ. AUTO-MOTO SVIH VREMENA
PUC-PUCANJE PUCAČINA	POMORSKE+ GUSARSKJE BITKE	AVANTURE & PUSTOLOVINE	NAJ. BORILAČKE SVIH VREMENA
MEGA KORISNIČKI (150 PROGRAMA)	CRTANI FILMOVI	IGRE SA AUTOMATA	NAJ. AKCIJNE SVIH VREMENA
RATNE IGRE	SVEMIRSKJE IGRE	SPORTSKE IGRE	MENADŽERI I BIZNIS
HOROR & STRAVA I UŽAS	KOŠARKA & NBA	NINĐZA KORNJAČE	SPORTSKE IGRE
JOLY CARD + KARTE	GAME TOP 25	NAJ IGRE ZA C-64	STRATEŠKI + VOJSKOVODE
FUDBAL + MUNDIAL	SIMULACIJE LETENJA	DRUŠTVENE IGRE	NINĐZE + KUNG FU
EROTSKI + PORNO	TETRIS + SLAGALICE	TENIS & GOLF	AVIJACIJA
FLIPER & BILLJAR	SREDNJI VEK + KRSTAŠKI RATOVI	BORBA S MAČEVIMA	LEMMINGS
LIKOV I STRIP-OVA	VEŠTERN + DNLJI ZAPAD	ŠNEŽNE ČAROLIJE	HELIKOPTERI
FILMSKE IGRE	NAJ KOMPLETI '93	NAJ KOMPLETI '94	DUEL IGRE ZA DVA IGRAČA

Allo-Allo HALA PIONIR u prostoru bilijar kluba 8 Beograd, (011) 34-00-41


К ретка П рича О ШТАМПАЧИМА И ПРИЈАТЕЉСТВУ


Почело је некада давно. У време ретких штампача.

У време ретких корисника. А времена се
мењају. Штампачи траже све више новца. Траже правог


муж:  да брину о њима. Траже правог пријатеља.

Пријатељ смо ми постали баш ми. И то не случајно.

За господу  штампаче имамо скоро све.

Тома  касете за све типове штампача

су већ позната ствар. Ту су и јединске фоничне и лус

папир фирме сваким. Уз све ово -  више штампаче

корективно и превентивно сервисирамо.

И новост за Васе Ink-Jet штампаче!

МИ СМО
ДИСТРИБУТЕР фирме

AMERICAN
INK JET
CORPORATION

**ПЕРИ
ХАРД
ИНЖЕЊЕРИ**

Београд, Ивана Мезугитина 24
011/66-019, 432-319, 432-383, факс 435-913

ATARI 800K/130Kе најбољи про-
грам, откуп Atari 520/1040 STFM.
literature za Amstrad, 8ah modul
C64/128, popravka folije za Spec-
trum. Tel: 016/81-840.

ADAPTER za priključivanje digital-
nih džojstika na PC. Vlo povoljno.
Tel: 021/392-888.

PRODAJEM kompjuter Commodore
128. Tel: 016/81-840.

C64, 128, CP/M

Uslužni programi i popularne igre na
disku i kaseti (pojedinačno i u kompletu).
Uputstva, Notablog,
teponika posređivan istog dana.
tel: 021/611-903

PC

PAŽNJA! Snimanje PC igara i pro-
grame na diskete, CD i video kase-
te. Tel: 016/23-306, Voja, Niš.

BASF 5,25" diskete + PC programi,
instalacije, obuka, konfigurisanje sis-
tema. Tel: 011/542-016.

DISKETE 3,5" Sony i BASF. Tel:
473-388, 6-148.

OTKUP polovnog hardvera, prodaje
komponenti, konfiguracija, rado-
gradnja sistema. Tel: 011/778-078.

SEGA

RASPRODAJA !!!

- SEGA KONZOLA
original japanske i kineske
- KETRIDŽI
oko 70 naslova
- SONY PLAY STATION
diskovi i konzole

➔JEFTINO➔

011/488-008-35
011/503-086

PC
MIDI
interfejs
021
392
998
AMIGA

PC igre, programi, horoskopi, rečni-
ci... AstroSoft: 016/332-881.

"PC za početnike", privučni na-
manjen apsolutnim početnicima.
Sa puno slika i razumljivog teksta,
optečen je sav početnički hardver,
osnove DOS-e, obrade i štampanje
teksta i red sa nekoliko nepopular-
nijih programa za PC. Cena 28.00
din. Tel: 010/23-287.

Ako Vi imate problem sa malim izborom CD-ova, mi imamo predlog:

Postanite **ESPRO**FESIONALAC

...SNIMANJE NA CD-ROM:

- ...po najpovoljnijim cenama
- ...u najkraćem mogućem roku
- ...na najkvalitetnijim diskovima
- ...najveći izbor - preko 1300 naslova
- ...garancija za svaki snimljeni disk

Postanite **ESPRO**fesionalac
Uzimajte CD od profesionalaca

ESPRO

Profi CD klub

Kralja Milutina 19-21, Tel: 332-086, 686-989

NEOSYSTEM

CD Produkcija Audio & Software

CD PRODUKCIJA
AUDIO & SOFTWARE

- ? **cedeteka**
- ? **iznajmljivanje**
- ? **snimanje na CD-ROM**
- ? **kvalitet**
- ! **PROVERITE**

(021) 369-861, 52-628

PROFESIONALNA OPREMA
PHILIPS CD RECORDER

PC MEDIA 011/444-7995
radnim danima 11-19h

IGRE I PROGRAMI za PC
ISKLJUČNO POŠTOM - POLJICEM

Diskete: Kartridži za printere:
MAXELL EPSON, CANON

PRIPREMA ZA ŠTAMPANJE I KOD VASI

DINA

Snimanje na diskete ili hard
PROGRAMI 0,8 din
IGRE 0,6 din
po disketi

Deinstaliram
kompjuterske
programirane
i ostale stvari
iz vašeg računara

3:12-7:23
OBTUŽENIM
u ocastru grada

Dodite za sve što Vam treba!
DOLAZIMO I KOD VASI!

Sadonis
VEŠI CENTAR VOŽDOVAC
KUMODRAŠKA 170

486 DX4-100/120/133
MONITORI
AKTIVNI ZVUČNICI
SOUND-BLASTER - I
CD ROM-ovi
OSTALE KOMPONENTE
ŠTAMPAČI ITO...
SNIMANJE KOMDISKOVA
SNIMANJE IGARA 0,5 DIN

CD SNIMLJEN SAMO 22

Tel: 492-988

ZEVS GAMES

CDteka Snimanje na
diskete

Prodaja novih i polovnih
disketa (BASF, ESCOM...)

Tel: 021/613-086

DuoSoft
na Vračaru

SUPER povoljno snimamo na CD & other

CD po vašem izboru	SAMO	30
CD MIX >programi & igre, tematski<		25
CD AUDIO po vašem izboru		30

programi igre
Floppy 0.8 din 0.6 din
Hard disk 0.6 din 0.5 din

Petrogradska 10, tel: 446-1116
SVAKOG dana od 10h do 18h

MoNolit computers

Radno vreme:
10-19h
ul. Radmile Jovanović
Šnajder 10/8
(mogući ulaz i iz V. Ilića)

011/405-033

- snimanje programa i igara na diskete (svaka deseta besplatna)
- prodaja PC konfiguracija (24 meseca garancije)
- izrada 3D animacija

MULTIMEDIJALNA PONUDA MESECA:
CD ROM 4x, Sound Blaster pro,
zvučnici 2 x 10w

Hardware Audio CD Direct
Design of Data

PC igre i korisnički programi
Snimanje na CD
Igre (1 HD) - 0,5 din
Korisnički (1 HD) - 0,7 din
Snimanje (1 CD) - već od 10

veliki izbor
veliki izbor

011/404-654 (10-21h)

MEMORIJSKI ADAPTER
PRETVARA VAŠU POSTOJEĆU STARU
30PIN MEMORIJU U 72PIN MEMORIJU
NOVO! 30PIN=>72PIN 011/559-234

NAJJEFTINJE IGRE I PROGRAMI

Domaći programi za:
- nekretnine
- turističke agencije
- TV servis

SEGA KLUB

**OTKUP I PRODAJA
RAČUNARSKE OPREME**

Sastavljamo
konfiguracije
po želji

SNIMAMO NA CD ROM

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

**KOLOS
BANJICA**

Vojislava Ilića
(19, 21, 29)

A.T.S. 21, 46, 55
G. Vučića 22, 46, 55
Bijeluzice
stadion Sindelić

MoNolit
R. Jovanović-Šnajder

GM COMPUTERS

PC486DX2/80/4Mb	<1090
PC486DX4/100/4Mb	<1150
PC486DX4/120/4Mb	<1170
Pentium 100/120/8Mb	<1610

Konfiguracije: HDD 1, 1GB, HD 3.5",
VGA 1MB PCI, Monitor, Miš i tastura

Placa 486DX4/80/100/120 od 170	MSA 1MB PCI AL 19400	od 90
CPU Cooler (486 586)	od 10	Filter za monitor 20
E-Net 2000 16bit ISA	od 170	SVGA Mono i Kolor 14" od 190
Ručni skener C/B i COLOR	od 170	DISK RACK (loka za HDD) 50
Fax/Modem 14400 VOICE	105	DD 3.5" 1.44Mb SONY 80
Fax/Modem 9624 HARD	60	Diskete 3.5" 1.5.25" HD od 80
Super I/O ISA i VLB EIDE	od 20	Monitori (grip papir) 50
Sound Blaster 16 compat.	od 170	EPSON LX300/150 (100) od 300
Zvucnici za 3B, 4W i 10W	od 15	EPSON Stylus 820 720dpi 500
Mis INFORMATE I GENIUS	od 50	Komplet za ciscenje 3.5" 5
Joystick za PC WARRIOR 5	30	CD 4X 6X PIONEER SANYO od 105

Za OSTALO POZOVITE !!!
tel/fax: 011/4893716



List Computers

(011) 627 238

od 10^h do 18^h



Pentium Inferno

Procesor 120MHz Original
Matična ploča GA 596-AT
250MB Pipelined burst cache
RAM 6MB 72pin
Hard disk 1.5GB Eide
Flopi disk 1.44MB Minnow
Tastatura Win95 Minnow
Miš Minnow
Video karta PCI 1MB
Color Monitor 14" LB N

2089



Goliath 486

Procesor 133MHz Am486
Matična ploča GA 596-AT
250MB L2 cache
RAM 6MB 72pin
Hard disk 1.1GB Eide
Flopi disk 1.44MB Minnow
Tastatura Win95 Minnow
Miš Minnow
Video karta PCI 1MB
Color Monitor 14" LB N

1510



Pentium Diavollo

Procesor 150MHz Original
Matična ploča GA 596-AT
250MB Pipelined burst cache
RAM 6MB 72pin
Hard disk 1.5GB Eide
Flopi disk 1.44MB Minnow
Tastatura Win95 Minnow
Miš Minnow
Video karta PCI 1MB
Color Monitor 14" LB N

2489

GARANCIJA JE 12 MесеCI, U SVI NAŠE CENE JE URAČUNAT DOLAZAK KOD KUPCA SA UGRADNJOM

Sony Quad speed 4x CD-ROM drive
+ Media Magic 16bit stereo **250.-**

DIGITALNI STUDIO U VAŠOJ KUĆI

VIDEO OBRADA (ENCODING) U REALNOM VREMENU
POBEĐIVA PORNARJE SVIJE, HR, VLADE, VIDEO
VIDEO ŽELAZI DREKIND NA TV U VIDEO
DIGITALNE TRANZICIE SA SPECIALNIM EFEKTIMA
MICROKODIZIRANJA
REZOLUCIJA 384x256, 16 I MILIJUNA BOJA
U PAL, NTSC Ili SECAMA VARIJANTNI
3025 PRAKOVNA POSELANJE, CENA: 1700

miroVideo DC20

CD I DISKETNI SOFTVER

Svi Windows 95 programi na 2 CD-a

Priko 100 najpoznatijih programa za novi operativni sistem - svi koji su se dosad pojavili na našem "tržištu". Direktna instalacija sa CD-a, bez ikakvih raspakivanja. Samo ubacite disk u uređaj, i izaberete koji program želite na Vašem računaru. Prava stvar za prave korisnike.

Najnoviji disketi i CD softver po najpovoljnijim cijenama, čemu svjedoče i disketi koje je razvijao u gradu. Izaberite iz arhive od 55000 Megabajta softvera. Formiranje Vsi ltni kaseplet arhiviranih programa - traja za 24h. Šaljemo posrećem i guranjemo za kvalitetu osnaka.



LIZARD & SHARKS

(od sada GROOVE)



Shimanje na CD:

- muzika - 25 !!!
- originali - 20 !!!
- po izboru - 25 !!!

CD KLUB - 20 + 3,00

Shimanje na diskete: - programi - 0,70 din.
- igre - 0,50 din.

CD prazan - 16
diskete NO NAME - 1
diskete TDK - 1,5

250
CD ROM 4XSPEED
+
SOUND BLASTER PRO

Hardware, Servis, Skeniranje, Štampa

29. Novembra 59a/JV sprat/18 TEL: 011/322-0671

Groove
Groove

RADNO VREME → 10.00 - 19.00
robotom.sede@jbn → 11.00 - 19.00

Groove
Groove



BR SOFT

SNIMANJE (ZAJEDNO SA CD-OM):

KOPIJE ORIGINALA20DM
KOMPLETI20DM
PO VAŠEM IZBORU25DM
PRAZAN CDCALL

Posle desetog naručenog CD-a
dobijate jedan potpuno besplatno.
CD šaljemo i poštom.

SNIMANJE NA DISKETE:

IGRE 0.4 DIN
PROGRAMI 0.8 DIN

Radno vreme od 9 do 21 h svakim danom.

TEL:021/ 25-663



KONFIGURACIJE

Pentium/120 **CALL!**

16Mb, HDD 1,6Gb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Color

Pentium **2.340**

16Mb, HDD 1,6Gb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Color

PC-486/133 **1.895**

16Mb, HDD 1,3Gb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Color

PC-486 **1.615**

8Mb, HDD 1,1Gb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Color

PC-486/100 **1.210**

4Mb, HDD 1,1Gb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Mono

PC-486/83 **1.090**

4Mb, HDD 540Mb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Mono

PC-486/40 **845**

4Mb, HDD 210Mb, FDD 3,5", VGA 256Kb, Mono

PC-386/33 **655**

4Mb, HDD 40Mb, FDD 3,5", VGA 256Kb, Mono

PC-286/16 **395**

Idealna za knjigovodstvo!
1Mb, HDD 40Mb, FDD 3,5", Hercules

POSEBNE USLUGE

Zamena STARO za NOVO uz doplatu!
Postavljanje mreža!!!

SERVIS PC-komputera 24h dnevno!!!
Instalacija kompjuterskih sistema za
RADIO-STANICE sa kompletnim softverom!

CENE SU U STALNOM PADU!

Posetite nas na sajmu
Tehnike u hali XIV

Green technologies

Radno vreme **15-20**

Tel-Fax: (011) 6666-32, 66-85-86

PC MILA

PC IGRE

PROGRAMI

HARDWARE

SERVIS

SNIMAMO NA
CD ROMU

NARUĐBINE
ŠALJEMO POŠTOM

Radnim danom
12-18 časova
Subotom
10-14

Knez Danilova 36
II ulaz,
I sprat



Tel: 011/ 34 30 56

MATRIX

- ◆ ZAMENA traka za sve tipove štampača
i pisanih mašina
- ◆ PUNJENJE tonera za laserske štampače
i fotokopir aparate
- ◆ PUNJENJE kartridža za INK jet
i bubble jet štampače
- ◆ SERVISIRANJE laserskih štampača
i fotokopir aparata

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

BRANISLAV & VOJISLAV BOZIC



B & V SOFT

27. MART 20 / 40 (KOD SOK), BEOGRAD
RADIMO SVAKOG DANA OD 12 DO 20

PC PROGRAMI I IGRE

SNIMANJE NA CD - ROM

NOVI BROJ TELEFONA :
011 / 344 - 418

Hellraizer BBS
Slobodan pristup

Radno vreme : 00 - 08 svakog dana

Parametri : 1200 - 28800 bps, MNP 1-5, V42, V42 bis

Orijentacija : PC softver (programi, igre, crack-ovi, moduli, slike)

☠ 1,5+ Gb ON - LINE, 25+ Gb OFF - LINE ☠

PC PROFESSIONAL SNIMANJE NA DISKETE



- ANIMACIJA I VIDEO
3D STUDIO 3.6, 4.8 - 10 dsk.
3DS OBJEKTI - 18 dsk.
3DS RAZNI DODACI
ANIMATOR PRO 2.0 - 5 dsk.
ANIMATOR STUDIO WIN-17 dsk.
CALIGARI WIN - 3 dsk.
DIRECTOR 4.0 WIN - 13 dsk.
DISNEY ANIM. STUDIO - 4 dsk.
FAST VIDEO MACHINEMAN-7
LIGHTWAVE 4.0 WIN - 47 dsk.
MORPH FOR WIN - 3 dsk.
MS VIDEO WIN - 3 dsk.
REAL 3D WIN - 5 dsk.
VISTA PRO 3.12 - 21 dsk....
- BAZE PODATAKA
ACCESS 2.0 - 12 dsk.
MAGIC 6.0 WIN - 3 dsk.
CLARION 3.1 FOR DOS - 6 dsk.
CLIPPER 3.0C - 3 dsk.
CLIPPER RAZNI DODACI...
CLIPPER 6.30 WIN - 9 dsk.
D'BASE IV 2.0 - 8 dsk.
D'BASE 5 DOSWIN - 4/11 dsk.
FOX PRO 2.8 DOSWIN -15/16 dsk
FORNEX UNIDOS - 21/13 dsk
PARADOX 5.0 DOSWIN - 4/27 dsk.
PARADOX 2000 - 77 dsk.
PERL ORACLE 7.14 WIN-19 dsk
POWER BUILDER 4.0 - 35 dsk.
SUPER BASE IV WIN - 3 dsk.
VISUAL D'BASE 5.0 WIN -11 dsk
VISUAL FOX PRO WIN-17 dsk....
- KOMBINACIJE
PC BOARD 1.65 - 4 dsk.
PROCOCOM + 2.0 WIN - 3 dsk.
TELEMASTER DOSWIN - 1 dsk.
TILT DOSWIN - 12 dsk.
WIN FAX PRO 4.0 - 6 dsk....
- CAD I PROJEKTOVANJE
3D HOME ARCHITECT - 2 dsk.
ACAD DESIGNER WIN - 3 dsk.
ACAD ELECTRO 6.0M - 3 dsk.
ACAD MECHANICAL 6.0M-4 dsk.
ACAD 12 LT 2.0 WIN - 5 dsk.
ACAD AUTO ARCHITECT-4 dsk.
AUTO ARCHITECT LT WIN -10 d.
AUTOWISION 2.0 - 8 dsk.
6.ASC 2.0 - 4 dsk.
ACAD 12.0, 13.0 - 15/27 dsk.
CAD KEY 7.0 - 7 dsk.
DESIGN CAD 3.0 - 11 dsk.
MICROSTATION 6.0 WIN - 38 dsk.
VISUAL CAD WIN - 3 dsk....
- GRAFIKA
3D DESIGN PLUS WIN - 6 dsk.
AD ILLUSTRATOR 4.02 NINE-7 d.
ALDUS FREEHAND 4.0 WIN-5 d.
COREL DRAW 4.0, 5.0 - 13/16 d.
COREL CD CLIPART - 3 dsk.
FRAME MAKER 5.0 - 12 dsk.
IMAGE IN - 7 dsk.
MICR.DESIGNER 4.1 WIN-9 dsk.
FOX PRO 2.8 DOSWIN -15/16 dsk
FORNEX UNIDOS - 21/13 dsk
PARADOX 5.0 DOSWIN - 4/27 dsk.
PARADOX 2000 - 77 dsk.
PERL ORACLE 7.14 WIN-19 dsk
POWER BUILDER 4.0 - 35 dsk.
SUPER BASE IV WIN - 3 dsk.
VISUAL D'BASE 5.0 WIN -11 dsk
VISUAL FOX PRO WIN-17 dsk....
- PROGRAMIRANJE I JEZICI
BORLAND C++ 4.0 - 28 dsk.
BORLAND DELPHI - 16 dsk.
TURBO PASCAL DOSWIN -11/7 d.
MS BASIC 7.1 - 3 dsk.
MS COBOL 5.0 - 8 dsk.
MS FORTRAN 5.1 - 8 dsk.
MS VISUAL BASIC 4.0 WIN - 17 dsk.
MS VISUAL C++ PRO WIN - 28 dsk.
TASM 4.0 - 1 dsk.
WATCOM C/C++ 10.0 - 81 dsk....
- ELEKTRONIKA
EAGLE 3.02 - 1 dsk.
EL WORKBENCH WIN - 3 dsk.
MICRO CAP III - 1 dsk.
ORCAD 4.2 -YU IZUŠTVYO -4 dsk
ORCAD 6.0 FOR WINDOWS - 10 dsk.
PROTEL 2.0 PCB - 6 dsk.
PCAD 4.0, 5.0, 7.0 - 6/14/18 dsk.
PSPICE 6.1 WIN - 7 dsk.
SIBUS CAD - 11 dsk.
TANGO 2.0 - 11 dsk....
- OPERAT. SISTEMI I MREZE
LAMTASTIC 6.0 DOSWIN - 4 dsk.
MS DOS 6.2 - 4 dsk.
PC DOS 7.0 - 6 dsk.
LINUX - 69 dsk.
MINI LINUX - 6 dsk.
MS WINDOWS 95 V4.1 - 27 dsk.
MS WINDOWS 95, 3.11 - 8/10 dsk.
MS WINDOWS NT 3.51 - 40 dsk.
NOVELL 3.12, 4.0, 4.10 - 22/28/24 dsk.
NOVELL DOS 7.0 - 9 dsk.
NOVELL PERSONAL NET - 4 dsk.
OS2 WARP - 22 dsk.
PROGRAMI ZA OS2
SCO UNIX 3.3 V4 - 36 dsk....
- MATEMATIKA
MATHCAD 6.0 - 8 dsk.
MATHEMATICA 2.2 WIN - 4 dsk.
MATHEMATICA 4.2 WIN - 6 dsk.
ORIGIN 3.0 WIN - 3 dsk.
SURFER 4.14 - 2 dsk.
TRIGONOMETRY - 2 dsk....
- STATISTIKA
KWIKSTAT 2.1 - 1 dsk.
STATSTORAPHICS 4.1 - 5 dsk.
STATSYSTAT 5.0 - 2 dsk.
STATISTIKA 4.0 WIN - 6 dsk.
SPSS 6.1 WIN - 8 dsk....
- PROGRAMI ZA WIN 95
COREL DRAW 6.0 - 18 dsk.
PAINT SHOP PRO 3.12 - 3 dsk.
LIGHTWAVE 4.0 - 42 dsk.
COREL XARA - 10 dsk.
MS ACCESS 95 - 13 dsk.
LOTUS WORD PRO - 16 dsk.
MS OFFICE 95 - 28 dsk.
MS WORD - 9 dsk.
NORTON UTILITIES - 5 dsk.
WIN FAX PRO 7.0 - 9 dsk.
ORCAD 6.1 - 7 dsk....
- TEKSTI PROJEKTOVANJE
AME PRO 3.1 WIN - 8 dsk.
WORD FOR DOS 6.0 - 4 dsk.
WORD 6.0, 6.1 - 9 dsk.
W.PERFECT 6.1 WIN - 11 dsk.
W.PICTURE 3.0 - 2 dsk.
OBRAĐA SLIKE I TEKSTA KARAKO - 2 dsk.
ACROBAT 2.0 WIN -11 dsk
ALPHOTO SHOP 3.65 WIN-5 dsk
HJAAK 3.0 WIN - 14 dsk.
PH. PAINT 6.0 WIN - 17 dsk.
PH.STYLER 1.0 WIN - 6 dsk.
PCT.PUBLISHER 6.0 - 9 dsk.
RECOGNITA + 2.0 - 7 dsk.
STONO IZDAVASTVO
C.VENTURA 4.2, 6.0 - 7/11 dsk
X-TRACKER 1.1 dsk....
- MUSEUMI I TABELE
PAGE MAKER 6.0 WIN - 7 dsk.
QUARKXPRESS 3.0 -15 dsk...
LOTUS 123 6.0 WIN - 7 dsk.
VOICE CONTROL - 8 dsk.
QUATRO PRO 6.8 WIN-4 dsk.
SUPER CALC 4.0 - 3 dsk.
WORD 6.0 WIN - 3 dsk.
INTEGRISANI PAKETI
PC TOOLS DOSWIN-4/7 dsk.
ORL OFFICE WIN -20 dsk.
QEMM 6.0 - 3 dsk.
WIN COMMANDER 1.81 -1 dsk
MS OFFICE 4.3 PRO -31 dsk.
- OBRADOVNE PROG.
3D BODY ADVENT - 4 dsk.
ASTRO WIN - 1 dsk.
BODY ILLUSTRATED - 2 dsk.
BODY WORKS CD - 20 dsk.
CRAYOLA WIN - 6 dsk.
CLUCKO ZOO - 6 dsk.
DISCOVER SPACE - 4 dsk.
EUROPE AUTOMAP - 4 dsk.
WEAPONS HISTORY - 3 dsk.
PC BURVARI - 1 dsk.
PERIOD SYSTEM WIN-1 dsk.
UNDER SEA - 6 dsk.
WORLD AT AT WIN-11 dsk.
MUZIČKI PROGRAMI
CUBASE 2.01 - 1 dsk.
COMPOSE & DESIGN - 7 dsk.
COMPOSE 2.0 - 2 dsk.
CUBASE 2.01 - 1 dsk.
DEBBI COLLECTION - 4 dsk.
MS SOUND SYSTEM - 8 dsk.
ICECREAM TRACKER 3.0 - 4 dsk.
TETRA COMPOSER - 4 dsk.
TURTLE TOOLS - 2 dsk.
WAVE 2.0 WIN - 1 dsk.
WAVE 2.0 WIN - 1 dsk....
- TABLE
EXCELL 5.0 WIN - 4 dsk.
LOTUS 123 6.0 WIN - 7 dsk.
VOICE CONTROL - 8 dsk.
QUATRO PRO 6.8 WIN-4 dsk.
SUPER CALC 4.0 - 3 dsk.
WORD 6.0 WIN - 3 dsk.
INTEGRISANI PAKETI
PC TOOLS DOSWIN-4/7 dsk.
ORL OFFICE WIN -20 dsk.
QEMM 6.0 - 3 dsk.
WIN COMMANDER 1.81 -1 dsk
MS OFFICE 4.3 PRO -31 dsk.

I JOŠ MNOGO, MNOGO TOGA...
IGRE - IGRE - IGRE - IGRE - IGRE - IGRE - IGRE - IGRE
PREKO 500 NAJBOLJIH IGARA SA OP LISTA

SNIMANJE NA C-ROD



- CD PO IZBORU
PUN CD PROGRAMA IJ IGARA PO VAŠEM IZBORU IZ KATALOGA III **40.-**
- PROGRAMI
WINDOWS 95, COREL DRAW 5.0, 4.0, COREL GALLERY, MS OFFICE 95, MS VISUAL C++ 4.0, ENCARTA 96, 3D STUDIO 4.0 WCT, CHESS BASE, WINDOWS NT 3.51, 4.0, VS.BASIC 4.0, BORL.C++ + 4.5, LINUX 3.0... **25.-**
- IGRE
NSA LIVE 1994, NEED FOR SPEED, REBEL ASSAULT 2, SCREAMER, THE DIS. COMMANCHE 2, FIFA SOCCER, MORTAL COMBAT 3... **25.-**
- SVE ZA WIN 95 - BR. 1 (CD INSTALACIJA !!!)
WINDOWS 95, COREL DRAW 4.0, MS OFFICE ACCESS 95, FRACTAL D.P., WIN FAX 7.0, LOTUS WORD PRO, LIGHTWAVE, QMDEM, HJAAK 95, MICROSTATION 95, LAMTASTIC, MATH CAD 6.0,ADOBEO PH.SHOP 3.0... **25.-**
- SVE ZA WIN 95 - BR. 2 (CD INSTALACIJA !!!)
MS WINDOWS 95 V4.1, COREL XARA, ORCAD 6.1, FREEHAND 5.0, PAINT SHOP PRO, MS PUBLISHER, MS WORD, MS EXCELL, GALANUS... **25.-**
- SPECIJALIZOVANI KOMPLETI
CAD I PROJEKTOVANJE, ANIMACIJA I VIDEO, PROGRAMI ZA WIN. 3.1x, CD OBRADOVNIH PROGRAMA, KOMPLETI IGARA... **25.-**

BESPLATAN KATALOG NARUČITE : POŠTOM, MODEMOM, FAX-OM

Tel. (01) 133-584 KOD SAVA CENTRA NARUČBINE ŠALJEMO I POSTOM ROK - 24 SATA

**VIRTUAL
i-glasses!**



NOVO NOVO NOVO
dodjite da se igrate kod nas u 3D

3S
computers

PC PROGRAMI I IGRE,
CD TEKA, SNIMANJE NA: CD ROM, DISKETE, HDD,
PRODAJA - OTKUP HARDVERA I SERVIS.



011 / 64 88 13
11^h - 20^h osim nedelje



JOKER-PC

PROGRAMI
MUZIKA
IGRE



23

CD ZA SAMO
18
MINUTA

0.5
din

OD 10-21
SVAKOG
DANA

TELEFON
444-78-83
ZVEZDARA

JOKER-PC

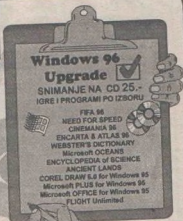
 **HELLAS**
Computers

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



**KOMPONENTE
KONFIGURACIJE
SERVIS**

Radno vreme
9-20



**Windows 96
Upgrade**

SNIMANJE NA CD 25.-
IGRE I PROGRAMI PO IZBORU



FIFA 96
NEED FOR SPEED

CINEMANIA 96

ENCARTA & ATLAS 96

WEBSTER'S DICTIONARY

Microsoft OCEANS

ENCYCLOPEDIA of SCIENCE

ANCIENT LANDS

COREL DRAW 6.0 for Windows 95

Microsoft PLUS for Windows 95

Microsoft OFFICE for Windows 95

FLIGHT Unlimited

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

486 DX 133

1.3 GB EIDE HDD
Sony CD ROM 4 X
Sound Card 16-bit
1.44 MB Floppy
Mini Tower kućište
Kolor LR monitor
8 MB RAM

1775

586 - 120

1.3 GB EIDE HDD
Sony CD-ROM 4X
1.44 MB Floppy
Mini Tower kućište
Tastatura, miš
Kolor LR monitor
8 MB RAM
S3 64V+ (1MB)

2130

Zappa - 120

1.3 GB EIDE HDD
Diamond EDGE 3D
(2 MB, SVGA, Sound + SEGA)
Sony CD-ROM 4X
1.44 MB Floppy
Kolor LR monitor
Mini Tower kućište
8 MB RAM
Tastatura, miš

Call



Snimanje i dalje najjeftinije u gradu:

... sa originala.....80 dinara

... po izboru.....90 dinara

Kapacitet snimanja - 200 CD-a dnevno

Ovog meseca 70 novih naslova!

Snimamo na Phillips, TDK i Kodak medijama

Sound Card OPTI 16-bit	90
US Robotics 14.400	220
US Robotics 28.800	420
PCMCIA celular Megahertz	250
Turtle Beach Multimedia 8 X	800
ATI Winboost (2 MB)	350
Diamond Stealth V+ (2 MB)	350
Diamond EDGE 3D (2 MB)	620
ZIP drive 100 (paralel)	450
ZIP disketa	35

T.M.

Computers

Makedonska 25, 11000 Beograd, YU

telefoni:
direktan: 3227-136
centrala: 3221-433
lokal: 277 i 279

Tel: 671-996
670-559

MB SOFT

T.C. MERKATOR

(pored salona Jugodrava)

Svaki dan od 11-19 h sem nedelje

CD klub članarina 20 dinara
- doživotno -

Snimanje na CD

★ sa originala 25 sa našim diskom
★ po izboru 35

Snimanje na diskete
PC programa i igara

0,6

0,8

Otkup i prodaja PC opreme

DISKETE

metalbiro
software

snimanje

igre 0,80 din
na CD 25-30 DM
programi 0,80 din

izrada programa po narudžbi

multimedija
SONY CD 4X
58 PRO 16
zvukovi 10W

pc 100 Mhz
4 Mb
1.3 Gb HDD
53 Trio 32
14" kolor

radio vreme
10 - 20
ostali nedelje

pc 120 Mhz
8 Mb
1.3 Gb HDD
53 Trio 32
14" kolor

Balkanska 4
4. sprat
tel/fax 626-997

PC-Niš CD klub

(018) 339-574
710-419

U NOVOM LOKALU

Trg Ujedinjenih nacija 31 B
(park pored OŠ "Sveti Sava")

Snimanje na CD

Najveći broj CD i
disketnih igara

Najniže cene
u južnoj Srbiji

Izuzetno povoljno
CD recorder PINNACLE 1000

NOVO!

PC-Niš u Makedoniji
Skoplje (091) 210-105

MULTIMEDIA HARDWARE
IZRADA ANIMACIJA

Svakog meseca nagradna igra:
snimanje CD naslova i
učlanjenje u CD klub!

Design by Iki

PC FORT

NOVI SAD ... NOVI SAD ... NOVI SAD

... **SNIMANJE NA CD ... SNIMANJE NA CD ...**

KOMPLETA - ORIGINALA - MUZIKE - BACKUP VAŠEG HARD DISKA
- PROGRAMA I/LI IGARA PO VAŠEM IZBORU -

... **USKORO OTVARANJE CD KLUBOVA ...**

↗ ... **IGRE ... IGRE ... IGRE ... IGRE ... IGRE ...**

..., CIVILISATION 2 /MICROPROSE/, FAST ATTACK /SIERRA/, AZREAL'S TEAR (DEMO), SEEK & DESTROY 100%, PRO PINBALL, DUKE NIJEM 3D V1.1, SUPER STARDUST '96 /GAMETEK/, IAN BOTHAM'S INTERNACIONAL CRICKET /BEAM SOFTWARE/, CROSSWORD /GAMETEK/, KLJUCK 'N' PLAY GAMEPACK, FAMILY CARD GAMES FOR WIN95, THE PROPHECY, THE MASK, CLASSIC ARCADE TWIN PACK FOR WIN95, 45 LEVELS FOR C&C, WARCRAFT 2 '8 NEW LEVELS', CYBERSPEED, SWOS, C&C ULTIMATE LEVEL EDITION, VEGAS NIGHTS FOR WINDOWS /PCOMP/, ...

... **PROGRAMI ... PROGRAMI ... PROGRAMI**

..., DELPHI 2.0 DEVELOPER FOR WIN95/NT, DELPHI 2.0 DESKTOP FOR WIN95/NT, CALAMUS FOR NT, QUICK TIME, RAR 2.0, ADOBE PHOTOSHOP 3.05 100% OK, BORLAND C++ 5.0 JAVA ADD-ON, 2 UNLIMITED INTERACTIVE WIN/WIN95, POWERLAN DOS/OS2/WIN95, F-PROT 2.21 FOR WIN95, RIP-EDITOR, AUTOVISION FOR ACAD13, BLUE STAR 2.0, AUTOSKETCH 2.1 FOR WINDOWS/WIN95, EXCALIBUR BBS 1.0 FINAL FOR WIN, TYFER 3D FOR WIN, AMIGA EMULATOR, WAVMAKER 2.0 FOR WIN, 3D KEYBOARD 2.4 FOR WIN, ...

... **ORIGINALI ... ORIGINALI ... ORIGINALI ...**

↗ ..., TIME GATE - 1CD, BEAVIS & BUTTHEAD - 1CD, CONQUEDOR A.D. 1086 /SIERRA/ - 1CD, SHANNARA - 1CD, TERMINATOR: FUTURE SHOCK /MIRGIN/ - 1CD, SHIVERS /SIERRA/ - 1CD, NBA LIVE '96 /ELECTRONIC ARTS/ - 1CD,

... **U TRENUTKU DOK ČITATE OVAJ OGLAS OVI NASLOVI SU STARI ...**

↗ ... **HARDVER ... HARDVER ... HARDVER ...**

PENTIUM ... 100/120/133/150/166

VIDEO KARTE ... SVGA PCI CIRRUS LOGIC 54M30/5436

VIDEO KARTE ... SVGA PCI S3 764 V+/868/968

MODEM/FAX/VOICE ... USR 14.400/28.800, GVC 14.400/28.800, CL 14.400

MEMORIJA ... 4/8/16/32

MONITORI ... PHILIPS 14"C/14"B/15"B/15"A/17"B/17"A, DAEWOO 14"/15",

SAMSUNG 14"/15"

GRČKOŠKOLSKA 3, 21000 NOVI SAD

021/ 614 909 ... 021/ 614 909

PC PRO

BEOGRAD... BEOGRAD... BEOGRAD

... SNIMANJE NA CD ... SNIMANJE NA CD ...

KOMPLETA - ORIGINALA - MUZIKE - BACKUP VAŠEG HARD DISKA
- PROGRAMA I/LI IGARA PO VAŠEM IZBORU -

... U BEOGRADU I NOVOM SADU ...

... IGRE ... IGRE ... IGRE ... IGRE ... IGRE ...

DESCENT 2 /INTERPLAY/, ARDENNES - BATTLE OF THE BULGE, MAXIMUM ROADKILL /TYPE 2/, KINGDOM AT WAR,
A-10: SILENT THUNDER /SIERRA/, TERRANOVA: STRIKE FOE CENTAURI /L.G.S./, MILO /CRISTAL VISION/, DARK SEED 2,
STAR QUEST ... IN THE 27TH CENTURY, FLIGHT /SIERRA - SUBLOGIC/, STARBALL /GAMETEK/, WHIPLASH /INTERPLAY/,
TNN OUTDOOR BASS TOUR '96, GIN RUMMY V5.0, SPIN FOR CASH FOR WINDOWS, TERRANOVA: SOUND PACK,

... PROGRAMI ... PROGRAMI ... PROGRAMI

SOFTIMAGE 3D 3.01 ADD-ON, FLORPALN PLUS 3.0, NETSCAPE 2.0 PERSONAL EDITION, TAXCUT 95, CD-ROM SERVER,
CASHGRAF 3.0 FOR WIN, 3D BENCH 1.0C, OFFICE CENTRAL, ATARI EMULATOR, ACTION REQUEST SYSTEM 2.11 NT,
GOLDWAVE 3.03 FOR WIN, BARBACK 2.0 FOR WIN, MEETING MAKER 3.11, HOTPAGE FOR WIN95, BOOMLAB 0.70,
BLUE WAVE 2.30 (REGISTERED), TOOLS PACKAGE 4.5 FOR DELPHI, CD-SPEEDWAR, AIRDRUMS 1.0 FOR WIN, ADF 1.31,

... ORIGINALI ... ORIGINALI ... ORIGINALI ...

TORIN'S PASSAGE /SIERRA/ - 1CD, PINBALL THE WEB /EMPIRE/, ZORK NEMESIS - 3CD, FPS FOOTBALL '96 - 1CD,
THE BEAST WITHIN /SIERRA/ - 6CD, ...

... U TRENUTKU DOK ČITATE OVAJ OGLAS OVI NASLOVI SU STARI ...

... HARDVER ... HARDVER ... HARDVER ...

486 ... 100/120/133

CD-ROM ... 2x/4x/6x

SOUND BLASTER ... PRO/16/AWE32

HARD DISK ... 850mb/1.1gb/1.3gb/1.6gb

ŠTAMPAČI ... EPSON LX100/LX300/LQ100/LQ570+/LQ1070+/
STYLUS 820/COLOR 2/1000/ HP 5L/5P/5MP

..., DŽOJSTICI, MIŠEVI, TASTATURE, FLOPI DISKOVI, KUČIŠTA, KABLOVI, ...

ŠPANSKIH BORACA 4/1, BLOK 30, 11070 BEOGRAD

011/ 143 280 ... 011/ 143 280

Sta izdvaja jedan CD-ROM klub?



NOVI katalog CD naslova i disketnih programa

Mogućnost snimanja i iznajmljivanja po **NOVIM** cenama

Preko 600 CD-ROM naslova (**NOVE** enciklopedije, igre ...)

NOVI CD rekorderi (snimanje bez čekanja)

Snimanje na najkvalitetnijim diskovima (FDK, KODAK, PHILLIPS ...)

WIN 95 PAK	ANIMACIJA	GRAFIKA	CAD	WIN 95 NEW
MS WINDOWS 95 MS PLUS for WIN95 MS OFFICE 95 MS PUBLISHER 95 MS WORKS 4.0 NORT. UTIL. 95 NORT. ANTIV. 4.0 NORT. NAVIG. 95 ADOBE PHOTO. 3.04 i još oko 20 prog.	LIGHT WAVE 4.0 3D STUDIO 4.0 Razni efekti za 3DS Razni dodaci za 3DS TOPAZA 4.2 ADOBE PREM. 4.0 ANIM. STUDIO 1.1 REAL 3D MORPH WIZARD i još oko 35 HIT prog.	ADOBE ACROBAT Razni dod. za ACROBAT ALDUS FREEH. 4.0 CORAL DROW 6.0 FRACTAL DESIGN MACROG. DESIG. 4.1 QUARKXPRESS 3.31 Dodaci za QUARK. i još oko 45 HIT prog.	AUTO CAD 13 Upgrade za ACAD 13 Dodaci za ACAD 13 AUTO CAD 12 Upgrade za ACAD 12 Dodaci za ACAD 12 MICROSTATION 5.0 AUTOSHADE VISUAL CAD i još oko 35 HIT prog.	PAGE MAK. 6.0 CD FRACTAL DES. 4.0 MS ACCESS 7.0 MICROSTATION 95 MS WIN. 95 NT 4.0 COREL DRAW 6.0 COREL XARA 1.1 WIN FAX PRO 7.0 PHOTOSHOP 3.04 i još oko 20 HIT prog.
25,-	25,-	25,-	25,-	25,-

Diskove možete naručiti pouzećem ili lično podići
u centru Beograda bez čekanja po ceni od 25,-

PLAY MIX 10	PLAY MIX 11	PLAY MIX 12	PLAY MIX 13	PLAY MIX 14
Commander & Conquer Magic Carpet 2 FX Fighter CD Heretic 2 Mesh Warrior 2 CD Need for speed CD NBA JAM Pinball Illusions Tornado gold i još oko 25 HITOVA	Actua Soccer Apache CD Comix zone Fade to black FIFA soccer 96 Jungle book NHL hockey 96 CD Strike commander Ascendancy CD i još oko 20 HITOVA	Warcraft 2 Apache CD Doom master D day America invades Incredible machine 3 Lady car 2 Harpoon 2 CD Civnet Mortal kombat 3 i još oko 25 HITOVA	Mech warrior 2 extra Power dolls Rayman Red ghost Rest in pieces Road warrior Robinson requiem This means war Warhammer i još oko 30 HITOVA	Stonekeep Virtual karts Worms full CD WWF arcade FIFA 96 full CD RIP Top gun Extreme sports Johnny bazookatone Virtual stupidity a još oko 25 HITOVA
25,-	25,-	25,-	25,-	25,-

650 MB

najnovijih programa
sa našim CD diskom

25,-

CD originali -- HITOVI

Webster New world dictionary
MS Encarta Atlas
MS Cinemania '96
MS Encarta '96
MS Music control
NBA LIVE 96
Nutch. multimedia encycl. '95
Le Louvre
Oxford advanced english '96

EXIT PRODUCTION

CD KLUB

najpovoljniji uslovi
za iznajmljivanje CD

EXIT PRODUCTION (011) 627.827
ČIKA LJUBINA 1/IV

Proverite !!!



SPORT	FRP
Najbolje voznjke: Need for speed (+ sound) Screamer Indy car III ... Sve simulacije fudbala i košarke: FIFA 96 CD RIP (+ sound) Kick off 2 Kick off 3I Action soccer Actus soccer Michael Jordan NBA basket NBA jnu One on one PC basket i ... Svi menadžeri i ostali sportovi: Championship manager 2 Premier manager 1, 2 ... Winter sports Virtual pool CD Tennis cup MS golf 4D sport boxing NHL 96 i još oko 100 prog.	Pravi paket za ljubitelje ovog žanra Apsolutno svi najbolji FRP naslovi koji su se pojavili kod nas, a sve to samo na jednom CD-u. Stonekeep Ultima FR serial Beholder FR serial Bard's tale serial Might & magic serial Ishur serial SSI kompletan asortiman Realms of Arkania Realms of Arkania 2 Alien logic Willow Lord of ring Lord of ring 2 Fates of twinion Exile Dungeon master Dragon wars Dark lands CD Arena deluxe CD Ancients 3 i još oko 100 HIT prog.
25,-	25,-

650 MB
najnovijih igara
sa našim CD diskom

25,-

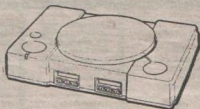
Radno vreme 11 - 19
Hod Trga Republike

SONY playstation

NAJMOĆNIJA
32-BITNA KONZOLA ZA IGRE

16,7 MILIONA BOJA

16 bitni STEREO CD PLAYER



NAJVEĆI IZBOR IGARA

VELIKI IZBOR DODATNE OPREME

NAJPOVOLJNIJI USLOVI !

POPUST ZA SEGA KLUBOVE

Informacije na
☎ (011)/ 488 - 22 - 42

ACZ

Software & Hardware

011/190-124 i 101-372

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

LO

-386 DX 25MHz 64Kb cache, ISA	650
-386 DX 33MHz 64Kb cache, ISA	670
-386 DX 40MHz 128Kb cache, ISA	700
-486 DLX 40MHz 128Kb cache, ISA	720
-486 DX 66MHz 256Kb cache, VLS	740
-486 DX4 80MHz 256Kb cache, VLS	790
-486 DX4 100MHz 256Kb cache, VLS	890

Konfiguracije sadrže, 4Mb memorije, SVGA video karte 512Kb, HDD 105Mb, flopi 3.5, mini tower, mono monitor.

HI

-486 DX4 100MHz 256 cache, PCI	1380
-486 DX4 120MHz 256 cache, PCI	1490
-AM5x86 133MHz 256 cache, PCI	1430
-MaxGen 90MHz 256 cache, PCI	1650
-Pentium 100MHz 256 cache, PCI	1890
-Pentium 120MHz 256 cache, PCI	2020
-Pentium 133MHz 256 cache, PCI	2140
-Pentium Pro 150MHz 256 cache, PCI	2690

Konfiguracije sadrže, 486 4Mb, a Pentium 8Mb memorije, SVGA PCI video karte 1Mb, HDD 1.1Gb, flopi 3.5, mini tower, color monitor.

Konfiguracija!

- AM486 DX4 100MHz.
- PCI Magistrale
- 8Mb RAM-a
- PCI SVGA 1MB
- HDD 1.3Gb
- 3.5 flopi
- Color monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 2X
- SB 16 comp.

1790

Konfiguracija!

- AM5x86 133MHz
- PCI Magistrale
- 8Mb RAM-a
- PCI SVGA 1MB
- HDD 1.3Gb
- 3.5 flopi
- Color monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 4X
- SB 16 comp.

1890

Konfiguracija!

- Pentium 133MHz.
- PCI Magistrale
- 16Mb RAM-a
- PCI SVGA 1MB
- HDD 1.3Gb
- 3.5 flopi
- Color monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 4X
- SB 16 comp.

2490

Povoljne Cene!

-4Mb mem. 72pin	110
-1Mb mem. 30pin	35
-SB 2.0	90
-SB 16 comp.	110
-CD 2X od	90
-CD 4X od	120
-Fax-Modem-Volvo1440	100
-Aktivni Zvučnici 2x120W	100
-Interfaca za dva Joystick-a	30

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

Video karte:

- OPTI PCI
- CL-5434 PCI
- CL-5430M PCI
- S3 732 PCI
- S3 868 PCI
- S3 Trio V64+
- S3 Trio 32 PCI
- S3 Trio 64 PCI
- S3 866 PCI

Monitori:

- Phillips Mono
- Phillips 14C
- Phillips 14E
- Phillips 15A
- Phillips 17B
- Phillips 17T
- Phillips 17A
- Daewoo 14
- Smile 15

IDE Hard diskovi:

- 540 Mb
- 850 MB
- 1.1 Gb
- 1.3 Gb
- 1.6 Gb
- 1.7 Gb
- 2.1Gb

CD-ROM:

- Sony 55E 2X
- Sony 2X
- Vermax 2X
- Mitsumi 2X
- Mitsumi 4X
- Gold Star 4X
- Sony 77 4X
- Sony 76 4X
- Creative 6X

Memorije:

- 1Mb SIMM
- 4Mb 32bit
- 8Mb 32bit
- 16Mb 32bit
- EDO,70ns,60ns

Joystick:

- Joystick Genius
- Model J-08 40
- Model J-12 40
- Joypad Genius
- Model J-05 30

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 HOME

HARDVER I PRATEČA OPREMA
MULTIMEDIALNE KONFIGURACIJE

PENTIUM ... 100/120/133/150/166

486 ... 100 DX4/120 DX4/133 DX5

386 ... 33/40

286 ... 16/20/25

SOUND BLASTER ... PRO/16/AWE32

CD-ROM ... 2x/4x/6x

MEMORIJA ... 4/8/16/32

HARD DISKOVI ... 850/1.1/1.3/1.6/1.8

MODEMI ... 14.400/28.800

ŠTAMPAČI, MONITORI, KUĆIŠTA ...

SNIMANJE NA CD ... SNIMANJE NA CD

/ KOMPLETI / ...

/ ORIGINALI / ...

/ BACKUP / ...

/ MUZIKA / ...

/ PROGRAMI I IGRE PO VAŠEM IZBORU / ...34

} 29

BULEVAR LENJINA 119/22

BLOK 30 - 11070 NOVI BEOGRAD

TEL/FAX: 011/ 122-399

CROSS BREED STUDIO

SNIMAMO PROGRAME,

IGRE I MUZIKU NA

CD

-SA ORIGINALA.....25

-PO IZBORU.....30

(U CENU JE URACUNAT NAS CD)

TEL : 104 - 293

ZAGORSKA 24/10

CROSSBREED

ZEMUN



SAMPRO

11080 ZEMUN, NJEGOŠEVA 19

TEL. 011-101-203, 101-796

MOSSES BBS 195-102 online informacije

* CD-ROM quad speed

* Sound Blaster 16pro

* FaxModem 14.400

* LaserJet HP 5MP

* Epson LX300

* Epson LQ100

HP 5L 950,00

Game Pro

PCI 486DX4 100 MHz

256 Kb cache, onboard IO

8 Mb RAM

850 Mb HD

PCI SVGA 1 MB

CD-ROM quad speed

Sound Blaster 16pro

14" LR Color Monitor

tastatura, miš, 1.44 Mb Floppy

* 1.750 *

Office Pro

PCI 486DX4 100 MHz

256 Kb cache, onboard IO

8 Mb RAM

850 Mb HD

PCI SVGA 1 MB

FaxModem 14.400 bps

14" LR Color Monitor

tastatura, miš, 1.44 Mb Floppy

* 1.590 *

The Ultimate

PCI Pentium 120 MHz

256 Kb cache, onboard IO

16 Mb RAM

1.3 Gb HD

PCI SVGA 1 MB

CD-ROM quad speed

Sound Blaster 16pro

FaxModem 14.400 bps

14" LR Color Monitor

tastatura, miš, 1.44 Mb Floppy

* 2.590 *



... I DALJE VAŽI

Kako kupiti originalne SUPER

Na zahtev korisnika naših SUPER MIX-ova (preko 2000 ljudi iz cele Jugoslavije i 4500-5000 iz Evrope i Amerike poseduje bar jedan naš SUPER MIX) odlučili smo da i ubuduće važi naš specijalni popust za sve naše SUPER MIX-ove. Za one koji ne znaju šta su to SUPER MIX-ovi da ponovimo: to su CD-ROM-ovi puni od starijih legendarnih do najnovijih igara i programa koji su pažljivo probрани tako da zadovolje svačiji ukus. Samo naši SUPER MIX-ovi su **originalni**, tj. njihove presnimke snimljeni na kojekakvoj amaterskoj opremi već su snimljeni fabrički u inostranstvu. Uz svaki disk dobijate kolor omot sa spiskom igara i programa na njemu, uputstvom za upotrebu i plastičnu kutiju i sve to po ceni od samo 25 DEM*.

SUPER MIX 1

IGRE: A-Tran • Aces over Europe • Adventures of Willy Beemish • Alcatraz • Alien Breed • Alone in the Dark I. • Another World • B-17 Flying Fortress • B.A.T. I. • Batman Returns • Battle Chess II. • Battle Isle I. • Beauty and the Beast • Blake Stone • Blue Max • Blues Brothers I. • Body Blows • Bossen Bomb Club • Eubank • Buzz Aldrin's Race • Cadaver • Caesar Deluxe • California Games II. • Carl Lewis Challenge • Carriers at War II. • Catchem • Civilization • Codename: Iceman • Comanche: Maximum Overkill • Cool World • Coercor 7 • Dino Park Tycoon • Dino Wars • Doom I. • Drakhen • Duck Tales • Duke I. • Eric the Unweary • Eteman • Fantastic Dizzy • Fesoration • Fields of Glory • First Samurai • Flight Simulator v.5.0. • Future Wars • Gabriel Knight • Gargish Khan II. • Ghostbusters II. • Goblins II. • Gods • Golden Age • Grand Prix Unlimited • Great Courts II. • Great Naval Battles II. • Guardians II. • Guy Spy • Heart of China • Inca II. • Incredible Machine • Indiana Jones II. • Indianapolis 500 • International Athletics • International Tennis Open • KGB • Kick Off II. • LHC: Attack Chopper • Labyrinth II. • Lands of Lore • Legends of Valour • Lemmings II. • Lethal Weapon • Lost in L.A. • Lost of the Temples • Magic Pockets • Manchester United • Mentis • Mario Andretti's • Mortal Dreams • Monopoly Deluxe • Moonshine Racers • Moral Combat I. • Nicky Brown • Nopon Sales • Opus • Operation Wolf • Overlord • Paper Plan • Pitfall Dreams I. • Pitfall Dreams II. • Pit Fighter • Police Quest II. • Predator II. • Premier Manager II. • Prince of Persia I. • Protostar • Push Over • Rambo II. • Rampart • Return of the Phantom • Return to Zork • Res Nebula • Rick Dangerous II. • Ring World • Rise of the Dragon • Robotics II. • Roger Rabbit • Rolling Royal • Romance of the Three Kingdoms II. • Ryder Cup • Sabre Team • Saigon V. • Sea Wolf • Seal Team - Secret of Monkey Island I. • Shadow President • Shadow of the Comet • Sherlock Holmes • Silverball • Sin City v.1.0 • Space Quest V. • Spear of Destiny • Special Forces • Speedball II. • Star Trek: Judgment Krux • Starler 7 • Stone Age • Striker • Strip Poker v.1.0 • Sub War 2050 • Super Hang on • Surf Ninjas • Sword of Honour • Syndicate • System Shock • Tank Force 1942 • Teenage Mutant Ninja Turtles • Tennis Cup • Terminator II. • Test Drive II. • The Godfather • The Manager • Theatre of War • Toyota Galia GT • Tristan • Tsubur Works • Turbo Outrun • Twilight 2000 • Vengeance of Excalibur • War in the Gulf • Wing Commander I.I.B. • Wings of Fury • Winter Challenge • World Cup USA94 • Wraith of the Damned • Wreathemania II. • X-Wing • Xenos • Zed.

PROGRAMI: 3D Design Plus v2.0. /Win • Aldus PhotoShop v2.0. /Win • Animator Pro v2.0. • Arts & Letters v3.11. /Win • Auto Sketch v3.1. • Banner Mania • Fox Pro v2.6. • Datab.Kit • Graphic Workshop v1.1. /Win • Imagine v2.0. • Lotus 123 v3.4. • MS Basic Professional v7.1. • MS Cabol v4.5. • MS Fortran Professional v5.1. • MS Publisher v2.0. /Win • MS Word v6.0. • MS Works v3.0. • Managem v1.1. • Mascador v5.01. /Win • PC MediaLab v3.5. • Paradox v4.5. • Passer Plus v2.0. • Quattro Pro v5.0. • Scream Tracker v2.2. • Song Editor v1.4. • Tingo PCB plus v2.11. • Turbo C v2.0. • Tutor for Sound Pro v3.1. /Win.

SUPER MIX 2

IGRE: 1942: Pacific Air War • 7 Up • AV-8B Harrier Assault • Aces of the Pacific • Air Bucks • Al-Qadim • Alone in the Dark II. • Armour-Geddon • B.A.T. II. • Battle Isle II. • Beneath a Steel Sky • Blue Force • Blues Brothers II. • Cannon Fodder I. • Castles & Conquest • Chaos Engine • Chiesanator 3000 • Chiesanator 3000 /Win • Civilization /Win • Colonization • Conquests of the Longbow • Crazy Cars II. • D-Generation /Win • Detroit • Dogfight • Donuts • Doom II: Hell on Earth • Double Dragon II. • Dune II. • Dyna Blaster • DZ • Elera II. • Jewels of Barbados • Epic • F-16 Falcon v3.0. • F.I.S.A. International Soccer • F1 Grand Prix • Face Off • Floor 13 • Formula One • Fury of the Furries • Goal • Golden II. • Indiana Jones and Fate of Atlantis • Indy Car Racing • Update • Jhal II. • Jenny Wren's Snooker • Jurassic Park • King's Quest V. • Last Action Hero • Legend of Kyrandia I. • Leisure Suit Larry V. • Lemmings II. • The Tubes • Lotus 385 Pro • Lsd Dill • Lotus: The Ultimate Challenge • McDonald Land • Mega Lo Mania • Michael Jordan in Fight • NHL Hockey • Nigel Mansell's World Champion • One Step Beyond • Ocarina • Ocarina: Phobos • Outpost II. • Populous II. • Prehistorik II. • Premier Manager II. • Prince of Persia II. • Privateer • Mission • Speech • Railroad Tycoon Deluxe • Raptor: Call of the Shredders • Red Baron • Mission Builder • Risky Woods • RoboCup • Sam & Max Hit the Road • Secret of the Monkey Island II. • Sensible Soccer • Sid & Al's Incredible Soccer • Sin City 2000 • New Towers • Sim Farm • Sleep Walker • Soccer Kid • Space Hub • Steel Fighter II. Turbo • TFX. • Terminator 2020 • Theme Park • Tri Fighter • UFO: Enemy Unknown • Wayne's World • Winter Olympics • Yul Joe • Zed II.

PROGRAMI: 3D Studio v3.0. • objekti • Adobe Acrobat v1.0. /Win • AutoCAD AEC UK v2.1. • AutoCAD Office Layout v1.0. • AutoCAD v12.0. • tutor • Barrens v1.0. /Win • Borland Pascal with objects v7.0. • Corel Draw v4.0. • update /Win • Cubana v1.0. /Win • Fox Pro v2.6. /Win • Graphic Workshop v7.0. • Hexas v2.01. • Image Alchemy v1.75. • Lotus 123 v4.0. /Win • MS Macro Assembler v6.0. • MS Windows v2.11. • Managem Designer v1.0. /Win • Micrograf Designer v4.0. /Win • NIH Draw v3.11. • PC Booth Gold v3.0. • Procomm Plus v1.0. /Win • Pajice v5.0. • Racognita Plus v2.0. /Win • Syston v5.0. /Win • Telenote v4.12. • Vista Pro v3.0. • Webster's Dictionary v1.0. /Win • Word Perfect v6.0.

SUPER MIX 3

IGRE: Aces of the Deep • Aladdin • Arctic Baron • Battle Bags • Betrayal at Knorrdr • Beverly Hillsbillies • Campaign II. • Chessmaster 4000 Turbo /Win • Cobra Mission • Conan the Conqueror • Cruise for a Copac • Crystal Maze • Cyclones • D-Day: The Beginning of End • Dark Legends • Dark Sun II. • Dawn Patrol • Day of the Tentacle • Death Dwellers • Desert Strike • Dylun Dog • F-117A Stealth Fighter • F-15 Strike Eagle II. • Flashback • Forgotten Realms • Fortress of Dr. Doom • Front Lines • Grandest Fleet • Gunship 2000 • Mission • Heretic • The Immortal • Interspace • Interspace • Iron Cross • Island of Dr. Brain • James II. • Jazz Jackrabbit I. • King's Quest V. • Lemmings Chronicles • Lion King • LodeRunner • The Legend Returns • Lords of the Rings II. • Lord of the Rings • MS Soccer Simulator v1.0. • Master of Magic • Metaltech: Earthrage • Micro Machines • Mission Madness • Mystic Towers • Nasar Soccer • On the Ball • World Cup Ed. • One Must Fall 2097 • Outpost /Win • PC Backler • Pacific Strike • Person General • Police Quest IV: Open Season • Popo Car • Premiership Football Manager • Guardian • Realm of Arkana II. • Rise of the Robots • Road to the Final Four II. • Robinson's Requiem • Savy • Space Federation • Stronghold • Super Cadaver • Superhog • Superhit Pro • The Clue • Traffic Department 2192 • Transport Tycoon • Turbo • Ultimate Body Blows • Unweary • Vectric • Wing Commander Armada.

International shipping

Sve diskove možete **odmah** naručiti
pouzećem ili doći i podići lično.



POPUST

MIX-ove za samo

25* dem

PROGRAMI: Ahoj Dark v.3.0./Win • AutoCAD v.12.0./Win • Bit Fax Professional v.3.0./Win • Canvas v.3.51./Win • Font Chameleon v.1.0./Win • Fractal Design Sketcher v.1.0./Win • Gold Wave v.1.0./Win • Hpak Pro v.2.0./Win • MS Access v.2.0. • Developer's Toolkit/Win • MS CC++ v.7.0./Win • MS Dos v.6.20. • MS Excel v.5.0./Win • MS Project v.4.0./Win • MS Windows v.3.11. for Cent/East/Euro • MathCAD Plus v.5.0./Win • Morning Magic • Multimedia Sound Studio v.3.4./Win • Norton Desktop v.3.0./Win • Norton Utilities v.8.0. • Novell Dos v.7.0. • PC Tool's v.2.0./Win • Page Maker v.5.0./Win • RAR v.1.0. • Rawe v.1.0./Win • Smart Page Direct v.2.1./Win • Spas Professional v.3.0. • Turbo Assembler v.4.0. • Turbo Pascal v.3.5./Win • Wave v.2.0./Win • WinFax Pro v.4.0./Win • Word Translator v.1.0./Win.

4 SUPER MIX

IGRE: Alan Olympics • Aline in Dark II • B.C.Racers • cheat • Black Hawk • Bureau 13 • Championship Manager Italy • Championship Rally • Creep Clash • Dark Forces • cheat • Dark Wolf • Descant • cheat • Dungeon Master II • Estetica • Epic Pinball v.2.1. • Fifth Fleet • Flight Commander II./Win • Flight Simulator v.5.1. • Game Maker v.5.0. • Gemstone II • Great Naval Battles II • Happy Tetris • Iron Sled • Jazz Jack Rabbit II • JetStrike • Jurassic Chess • KA-50 Helo... • Kick Off II. • European Chal. • Legend of Kyrandia II. • Little Big Adventure • Mortal Kombat II. • NM.95 • Pizza Tycoon • Premier Manager II. • Presumed Guilty • Project X • Ransom New • Rise of the Toid • Skib Zone • Soccer Superstars (English) • Star Dust • Diving Lines • Tactical Manager • Total Carnage • U.S. Navy Fighter • Vinyl Goddess Energy Patcher • Zone.

PROGRAMI: 3D Studio v.4.0. 100% • Akus Freehand v.4.0./Win • Auto CAD v.13.0. • Corel Draw v.5.0e./Win • Corel Ventura v.5.0./Win • DBase v.5.0./Dos • DBase v.5.0./Win • Data CAD Pro v.5.02./Win • Design CAD v.7.0./Win • Fast Tracker v.2.03. • Finale v.3.0./Win • Fractal Designer Painter v.3.0. • Harvard Graphics v.3.0./Win • Lap Link v.6.0./Win • MS Power Point v.4.0./Win • Norton Commander v.5.0. • Photo Finish v.3.0./Win • Picture Publisher v.5.0./Win • Procomm v.2.0./Win • QEMM v.7.5. • Quark Xpress v.3.2./Win • Quattro Pro v.6.0./Win • Screen Tracker v.3.2. • Word Perfect v.6.1./Win.

5 SUPER MIX

IGRE: Action Soccer • Air Warrior • Dodao • Brett Hall Hockey • Canton • Control Intelligence • Cuckoo's v.1.0./Win • Dark Strike • Disc World • Fighter Wing • First Encounters • Flight of the Amazon Queen • Flying Tigers • Fong Wing Ten Ho • Froc 3 Chess v.3.05. • Handball 4. • High Seas Tracker • Immovable Fighter • Jungle Strike • Kin Ho • Kik & Play/Win • Knight of Xentar • Upgrade • Legends/Win • Learnings/Win • Marchand The Prince • Magic Carpet • Marzobanvancan • Prince of Evil • Psycho Pinball • Pyro Technica • Rethelsson • Sango Fighter 3. • Senio • Shadow Force • Stalngard • Super Sk II. • Super Street Fighter II. • Super Street Fighter II. Turbo • The Big Red Adventure • Tower Assault • Utzark II. • World Hockey 95 • X-Cont. Terror from the Deep.

PROGRAMI: Adobe Illustrator v.4.02./Win • Adobe Photo Shop v.3.0./Win • Ami Pro v.3.1./Win • Caligan TrueSpace v.1.02./Win • Dadao • DesQ View II v.2.0. • F-Put v.2.18a. • Font Works v.1.0./Win • Frame Maker v.4.02./Win • Kai's Power Tools/Win • Lotus 123 v.5.0./Win • Lotus Approach v.3.0./Win • MIDI Music Shop Pro/Win • MS Visual Basic v.4.0./Win • MS Word v.6.1./Win • MIDIKit Music Studio v.3.1./Win • Norton Disk Lock v.3.5. • P-Cad v.7.0. • Paradox v.5.0./Win • Print Shop Deluxe CD/Win • RQ v.6.21. • Subterbase 95 v.2.0./Win • Turbo C++ v.4.5./Win • Visio v.2.0. • Word/Win.

6 SUPER MIX

IGRE: Apache Longbow • Arnie II • Baryon • Biotops • Brutal Fows of Fury • C.E.D. • Combat Air Patrol • Command & Conquer • Crisis in the Kremlin • Cyberbytes • Darklands • Death Gate • Doom II: Hell on Earth/Win95 • Exploration • FX Fighter • Grandmaster Championship Chess/Win • Hellfire Zone • Hezen • I.M.Meen • Inferno • Juggad Alliance • Kruppit Arcade Sport Bowling • Learnings 3D • Manchester United: The Double • Mortal Kombat II. • NBA Jam • Operation Body Count • Outer Ridge • Overdrive • Pinball Busters • Rayer Manager II. • Samon the Sorcerer II. • Skateman 5000 • Tazel Partners • Dinkies95 • Super Karts • Terminal Velocity • The Patrician • Trayan • Warcors • Widget Workshop/Win • Wrechner • WolfDance

PROGRAMI: 3D Deck & Backyard v.1.2./Win • Cakewalk Professional v.3.0./Win • GenCAD v.6.6. • Lion King Print Studio/Win • MS Money/Win95 • MS Office/Win95 • MS Plus/Win95 • MS Powerpoint v.7.0./Win95 • MS Publisher/Win95 • MS Windows/95 (non European Edition) • Mckey & Dewe Print Studio/Win • Norton Anti Virus v.4.0./Win95 • Norton Navigator/Win95 • Norton Utilities/Win95 • Ray Dream Designer v.3.13./Win • Real 3D v.2.49./Win

7 SUPER MIX

IGRE: Actua Soccer / Futbol • Air Power / Simulacija letanja • Ascendancy / Strategija • Casuar II. / Strategija • Celtic Teles: Babr of the Evil / Strategija • Civ Net /Win / Strategija • Crusader: No Remorse / Arktada avventura • Cybernaga / Pucarka • Empora II.: The Art of War / Strategija • Extreme Pinball / Pijer • Fade to Black / Arktada avventura • Fatal Racing / Vobija • Fighter Duel / Simulacija letanja • First Fight / Borilacka • Indycar Racing II. / Veljiza • Jungle Book / Platformacka • Motor City / Strategija • Navy Strike: Task Force Command / Simulacija letanja • Ocean Trader / Menadžerska • Pinball World / Pijer • Radix: Beyond the Void / Pucacka • Strip Poker Pro. / Pijer • Tebwar / Pucacka • Thunderhawk II. / Frezator / Simulacija helikoptara • Warcraft II.: Tales of Darkness / Strategija • Werewolf vs Comanche v.2.5. / Simulacija helikoptara • Wipeout / Vobija • Wristwars / Rampa

PROGRAMI: Animator Studio v.1.1./Win / Animacija • First Aid v.2.0./Win95 / Pomozni program • Harvard Graphics v.4.0./Win95 / Poslovna grafika • MS Access v.7.0./Win95 / Baza podataka • MS Project v.4.1./Win95 / Planer • MS Visual Foxpro v.3.0./Win / Baza podataka • MS Word v.7.0./Win95 / Tekst procesor • MathCAD Plus v.6.0. • Update /Win / Matematika • QEMM v.8.0. / Memorijski menadzer • Visio v.4.01./Win95 / Graficki paket.

PRODUCTION 011/463-741

DEŠIN BOJAN STEFANOVIĆ & ŠTAMPAKUA KASA



**A sad nešto potpuno
IPYTAJTE JE!**

uzmite
originalni fabrički
sa ilustriranim časopisom **CD 15.-**

čak 3 Cd -a i časopis za 30.-

Windows 95 - Kompletno originalno fabričko pakovanje	Ultimate game collection (7)	3D pack + efekti i dodatci	Animacija
Grafika-DTP - Sve za DTP i grafiku u jednom paketu	fabričko originalno pakovanje sa preko 30 igara	Ver. 12, 13 + dodatci i još 35 hit prog.	Auto CAD
SEGA-Mix - Pakovanje Sega-mega igara za PC	Terminator future shock	Najbolje igre za PC volume 6	Best PC games

U JOLU MNOGO TOGA ...

kupite pravi original... snimite na Cd ili disketu... a možete platiti i poštom i preko računara **NAJJEFTINIJU u GRADU !!!**

Za VAS u centru grada Ul. Strahinjčica Bana br. 73a /preko puta Grčke Ambasade/
PAN produkcija tel. 011/631-816, 222-10-66 11-19 h sem nedelje

PC 486DX2/66 MHz • CPU • 10MB/20MB/30MB/40MB/50MB/60MB/80MB/100MB/120MB/160MB/200MB/250MB/320MB/400MB/500MB/640MB/800MB/1GB/1.2GB/1.44GB/1.44MB/3.5" • Hard disk 400/800 MB • Video adapter • Mikro procesor • Mem. 256 K • Tastatura	PC 486DX5/133 MHz • CPU • 10MB/20MB/30MB/40MB/50MB/60MB/80MB/100MB/120MB/160MB/200MB/250MB/320MB/400MB/500MB/640MB/800MB/1GB/1.2GB/1.44GB/1.44MB/3.5" • Hard disk 400/800 MB • Video adapter • Mikro procesor • Mem. 256 K • Tastatura	PC P5/100 MHz • CPU • 256 K cache • 8 MB memorija • 3.5" disk 1.44 MB 3.5" • Hard disk 850 MB • Video adapter • Mikro procesor • Mem. 128 K • Tastatura
---	--	---

PCI 1400 PC 486DX2/66 MHz, 10MB/20MB/30MB/40MB/50MB/60MB/80MB/100MB/120MB/160MB/200MB/250MB/320MB/400MB/500MB/640MB/800MB/1GB/1.2GB/1.44GB/1.44MB/3.5"	PCI 1500 PC 486DX5/133 MHz, 10MB/20MB/30MB/40MB/50MB/60MB/80MB/100MB/120MB/160MB/200MB/250MB/320MB/400MB/500MB/640MB/800MB/1GB/1.2GB/1.44GB/1.44MB/3.5"	PCI 1800 PC P5/100 MHz, 256 K cache, 8 MB memorija, 3.5" disk 1.44 MB 3.5"
--	---	--

Pojedinačne komponente:

MONITORI		MEMORIJE	
Color SVGA 14" 0.28 DP LR NI	450	SIMM 4 MB	100
Color SVGA 15" 0.28 DP LR NI	650	SIMM 8 MB	200
Color SVGA 17" 0.28 DP LR NI	1300	SIMM 16 MB	400
VIDEO KARTICE		MULTIMEDIJA	
SVGA CL 5433 1MB VLI	90	AUDIO EXCEL 16 DSP	80
SVGA T-9440 1 MB PCI	90	CD-ROM 4X "MITSUMI"	140
SVGA 99 VISION 330 1 MB PCI	250	Aktivni zvučnici 30 W RMS	90
HARD I FLOPI DISKOVI		OSTALO	
Hard disk 440 MB "WD" CAVIAR	310	Kuciste mini tower	70
Hard disk 1 GB "WD" CAVIAR	330	Mouse + podloga	30
Hard disk 1.5 GB "WD" CAVIAR	350	Mouse "Genius Too"	40
Flopi disk 1.44MB, 3.5"	45	Mouse "Microsoft"	40
OSNOVNE PLOČE SA CPU		Fax/Modem karta 14400	120
486-DX2 66 MHz, 256 K cache PCI	250	Scanner A4 color	1100
486-DX5 133 MHz, 256 K cache PCI	300	AT-BUS IDE 2S/1710 VLI	30
P5 100 MHz, 256 K cache PCI	630		

Isporuka odmah, besbedben servis i garancija 36 meseci

paraglajding klub

"ORAO"

nalazi se na istom telefonu i adresi

**ZATO
LETITIE**



**SA
NAMA !!!**

**ELITE & EUROHIT COMPUTERS, BEOGRAD
GENERAL ZDANOVA 32, OII 33 32 84**

KONFIGURACIJE

IGM-CLASSIC

486DX2 80MHz PCI, 3,5" FDD, 4Mb RAM
OPTI V264 1Mb PCI, 14" SVGA LR mono

IGM-SPEEDY

AMD 5x86 133MHz PCI, 3,5" FDD, 8Mb RAM
OPTI V264 1Mb PCI, 14" SVGA LR color

IGM-MEDIA

486DX2 80MHz PCI, 3,5" FDD, 4Mb RAM
OPTI V264 1Mb PCI, 14" SVGA LR color
CD4x + SB 16 MCD

IGM-POWER

AMD 5x86 133MHz PCI, 3,5" FDD, 8Mb RAM
OPTI V264 1Mb PCI, 14" SVGA LR color
CD4x + SB 16 MCD

IGM-GOLD

PENTIUM 100MHz PCI, 3,5" FDD, 16Mb RAM
OPTI V264 1Mb PCI, 14" SVGA LR color
CD4x + SB 16 MCD

IGM-DIAMOND

PENTIUM 133MHz PCI, 3,5" FDD, 32Mb RAM
S3 TRIO 64V 2Mb, 15" SVGA LR NI color
CD6x + GRAVIS MAX

GARANCIJA
3 GODINE



POZOVITE

SUBOTICA

Cara Jovana Nenada 15/4
tel. 024/ 27-430, 53-525
fax. 024/ 52-255

KONTAKT TELEFONI

SOMBOR 025/ 36-485

CACAK 032/ 24-240

BEOGRAD 011/687-530

tel.
156-674

tel / fax.
1778-570

11070 N. Beograd
Um. brigada 55-8
(bink 70 A)

DOSTAVA NA KUĆNU ADRESU

INFO PROJEKT

posebna
PONUDA

hp HEWLETT
PACKARD 5L

samo
950

KONFIGURACIJE:

386 DX-40	meno	od 950
486 DX4-100	color	od 1400
486 DX4-133	color	od 1430
Pentium 75	color	od 1700
Pentium 100	color	od 1900
Pentium 133	color	od 2100

komunikacije

NADogradnja
RACUNARA

multimedija

POTROŠNI

MATERIJAL

trake za štampače, diskete,
kablovi, konektori

servis i održavanje

KOMPONENTE:

Fax/modem 14400 MNP5 V42bis Int./Ext	130/230
Modem DYNALINK 2400 Int./Pocket	20/30
Streamer CONNER 420/850 MB IDE	300/400
Radio card RADIO TRACK	70
CD-ROM BTC 4x/SONY 4x/DELTA 6x	150/170/230
Sound card 16-bit	0d 100
Stereo speakers 10W/50W/00W/120W	45/60/60/100
Joystick GENIUS	40
Screen filter 14"	20
Komplet prekriivača (monitor, tastatura, mini tower)	15
Prekriivači za štampače A3, A4/HP5L	10
Ostalo	POZOVITE

DELTA



Delfin Data
64-84-74
Dobropoljska 12

586
486
386

muzičke kartice
skeneri
modemi

ERSON HP

Sledite svoj instinkt

MAJ SA POPUSTOM

promotivne cene

MULTIMEDIA PAKET
CD 4x + SB 16
SPEAKERS

popust 10%
-konfiguracije po želji
-upgrade računara
-komponente
-multimedia

MSD 386/486/586
6 MB RAM
Modem 1200
FDD 3.5" 144 MB
SVGA 1 MB PCI
14" COLOR LR 20
MINI TOWER
KEYBOARD
MOUSE
CD 4x
SB 16

popust 10%

radno vreme
od 9-16

garantija 2 godine!

011/403-807
ARHIMEDIA-BEOGRAD

TRIN
COMPUTERS

tel: 421-203
fax: 155-294
Kajmakčalanska 42
09-19h subotom 10-16h

CD CLUB

STOP

SNIMITE CD PO NAJNIŽOJ CENI !!!

STOP

**NAJNOVIJI
HITOWI**

- ZORK NEMESIS (NAJBOLJA AVANTURA IKAD VIDJENA !!! MEGAHIT !!!)
- CONGO (HIT AVANTURA PO FILMU !!!)
- XPLORA 1 - PETER GABRIEL'S SECRET WORLD !!!

CD IGRE

& PROGRAMI

DISKETNE IGRE &

PROGRAMI

- GRAND PRIX MANAGER
- NBA LIVE 96
- WING COMMANDER IV
- GABRIEL KNIGHT II
- S.W.A.T.
- THE DIG
- BAD MOJO
- SHANNARA
- BATTLE ISLE III
- ALLIED GENERAL
- TIME GATE...

- MS WINDOWS '95
- MS OFFICE '95
- MS ENCARTA '96
- MS ENCARTA ATLAS
- MS CINEMANIA '96
- MS DOGS
- MS OCEANS
- MS ANCIENT LANDS
- COREL 6.0
- HISTORY OF WORLD
- MAYO CLINIC SERIES...

- STONEKEEP CD
- EF 2000 (TFX II)
- BATTLE ISLE III
- CONQUEROR A.D 1086
- WAR CRAFT II ok
- MARCO POLO
- TIME GATE
- WORMS CD
- VIRTUAL KARTS
- BEAVIS & BUITHEAD
- RAYMAN...

- COREL XARA 1.1
- RACIAL D.PAINTER 4.0
- MICROSTATION W95
- 3D HOME ARCHITECT
- WINDOWS NT 4.0
- WINFAX PRO 7.0
- FRAME MAKER 5.0
- NORTON ANTIVIRUS 4.1
- PAGE MAKER 6.0
- WATCOM C 10.5
- COREL PRINT HOUSE...

20.

1 din

Najnovija multimedijalna CD-ROM izdanja

Astronomija

Medicina

Umetnost

Istorija

Enciklopedije

▶▶▶
NARODNA TEHNIKA SRBIJE
SAVEZ ZA
PRIMENU MIKRORAČUNARA
SRBIJE I MEMODATA
COMPUTERS ORGANIZUJU

KURSEVE ZA

DOS

WINDOWS

WINDOWS 95



▶▶▶
KURSEVI SE REALIZUJU
POD STRUČNIM RUKOVODSTVOM
PROF. DR. DRAGANA ČOŠIĆA
PO ZAVRŠETKU KURSA POLAZNICI DOBIJAJU
SERTIFIKAT O STRUČNOJ OSPOSOBLJENOSTI

▶▶▶
INFORMACIJE NA
TELEFONE 011/ 663 484, 661 360

MEMODATA COMPUTERS

▶▶▶
PRODAJA MAGNETNIH MEDIJA
DISKETA I WRITABLE CD

▶▶▶
PRODAJA RAČUNARA
DOGRADNJA
SERVISIRANJE VAŠIH POSTOJEĆIH SISTEMA
INSTALACIJA RAČUNARSKIH MREŽA

▶▶▶
USLUGE ARHIVIRANJA PODATAKA

TELEFONI 011/ 663 484
661 360

15
▲ GODINA ISKUSTVA

▶▶▶
SNIMANJE NA CD-ROM
TELEFON 011/ 665 528



MEMODATA

486DX5/133

cena
1760

RAM 8 Mb

HDD 1 Gb

14" color monitor LR NI

SVGA 1Mb PCI + CD 4X + SB 16



Ivana Milutinovića 4a, tel 011 435 490

PC
IGRESNIMANJE NA
CD ROM-UPC
PROGRAMI

TERAZIJE

SRPSKIH VLADARA 4

3 SPRAT ➔ 0,4 PO DISKETI

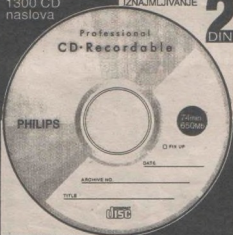
SNIMANJE na CD-ROM

25dm*

1300 CD
naslova

CD CLUB

IZNAJMLJIVANJE

2
DIN

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

UČLANJENJE

30dm*

u CD CLUB

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



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

SOFTWARE
SPECTRUM

Niš, ul. 7 Juli br.3 * tel: 018/46-520



CD CLUB
sa preko
1400 naslova



**Snimanje
na CD i
diskete
Instalacija
softvera
Konfigurisanje
računara**

SIMPLE THE BEST! CALL!

**Nagradna igra u našoj
emisiji "PC-magazin" na
TV Banker - Niš**

apouter

space

Emisija o multimedijalnoj zabavi

OUTER SPACE

najnovije CD igre, CD berza, novosti

ART TV

TERMINI

subota 20:30

repriza - nedelja 14:30

• Radno vreme od 9 - 24 • Nedeljom od 12 - 24 •

EXTREME ΠΛΑΤΩ

CD-ROM klub

u knjižari ΠΛΑΤΩ

- Iznajmljivanje i snimanje velikog broja CD-ROM naslova i programskih paketa
- Cene su dinarske, a za razliku od drugih nudimo mogućnost plaćanja čekovima i preko računa
- Snimamo na kompaktnim diskovima vrhunskog kvaliteta
 - Svakog dana po jedan CD-ROM naslov je ponuđen po najnižoj ceni u gradu

Snimanje naslova (sa CD-om)	90 dinara
Snimanje po izboru (sa CD-om)	120 dinara
Učlanjenje u klub	129 dinara

• Članovi kluba imaju popust pri snimanju diskova

• Akademski plato broj 1 • Telefon: 639 121 •

... Music Central '96 ... Cinemania 95/96 ... Le Louvre ... Complete Basketball ... Discovery Series ... Mozart ...

... Wing Commander IV ... Warcraft II ... Rebel Assault II ... The Beast Within ... Buried In Time ... Fifa '96 ...

Svet IGARA

U pripremi je specijalno izdanje

Svet IGARA 14

IZBOR TEMA:

- zanimljivosti iz igrčkog sveta
- kompilacija saveta iz rubrike „Šta dalje?“
- igre za PC, Amigu 500 i Amigu 1200
- igre za Sega Mega Drive 2, Sony PlayStation i SNES
- reprint rešenja avantura Indiana Jones 3 i 4
- kompletno rečenje sa mapama FRP avanture Stonekeep

Čitaoci zainteresovani za saradnju u „Svetu igara“ 14 mogu se javiti ponedeljkom od 12 do 16 časova na telefon 3220-552 i razgovarati sa nadležnim urednikom Nenadom Vasovićem o temama i rokovima za tekstove.

Potencijalni oglašivači se mogu javiti svakog radnog dana od 11 do 15 časova Nataši Uskoković na isti telefon i raspitati se o roku za prijem oglasa za „Svet igara“ 14.



OPISI

Arcade America	81.
Bad Mojo	77.
Beavis And Butt-head	71.
Cheese Cat-Astrophe	84.
Conqueror A.D. 1086	87.
Descent 2	80.
Eternal Champions	85.
Extreme Games	82.
Johnny Bazookatone	76.
Rise 2: Resurrection	73.
Slam Tilt	86.
Sonic And Knuckles	84.
Super Skidmarks 2	74.
Tekken	83.
Timon & Pumbaa's Jungle Games	75.
Top Gun	78.
Tay Story	85.
Trophy Bass	79.
Twisted Metal	83.
Watchtower	76.
Wetlands	74.

NAJAVE

Advanced Tactical Fighters	90.
Afterlife	90.
American Civil War	89.
Bermuda Syndrome	90.
Citizens	90.
Civil War General	88.
Daley Thompson's World Championship Decathlon	89.
Hind	90.
Light House	88.
Muppet Treasure Island	89.
Orion Burger	90.
Pete Sampras Extreme Tennis	89.
Seek And Destroy	89.
Star Trek: Deep Space Nine	88.
The Rise And Rule Of Ancient Empires	88.
The Vampire Diaries	88.
Time Commando	88.
Toshinden	88.
X-Com: The Apocalypse	90.
XenoPhage	90.

REŠENJA

Little Big Adventure	70.
Shannara (2)	70.
The Dig (2)	70.

ŠTA DALJE?

Prilprena SLOBODAN MACEDONIC



☞ **Metal Marines * PC *** Šifre za igru: FNMT, HBBT, PCRC, NWTN, LSMD, CLST, JPTR, NBLR, PRSC, PHTN, TRNS, RNSN, ZDCP, FKDV, YSHM, CLPD, LNVV, JFMR, JCRV i KNLE.

Nada

☞ **Roger Rabbit * PC *** Kako preći dvorište?
☞ **Dark Seed * Gde** naći ključ kuce? Kako ostavi otvorena ulazna vrata u normalnom svetu da bi se u mirnom svetu moglo izći iz kuce?

Arnau Mihalo

Kola se ne mogu voziti, pa ti ključ nije ni potreban. Iz kola treba da umeš rukavice (nalaze se u prečincu pored volana) i halat (u gepku). Ulazna vrata u normalnom svetu se ne mogu ostaviti otvorena. Kada pređeš u mirni svet pogni se na sprat kuce i idi do prostorije koja predstavlja paralelu bačvona tvoje kuce. Između dvoje vrata se nalazi poluga koja otvara ulazna vrata. Da bi pomerilo polugu, morati imati rukavice. ☞

☞ **Blue Force * PC *** U skladištu treba uraditi sledeće: prvo otvori kutiju sa prekidačima na zidu i pomeri onaj gde piše „Lights“. Uzmi kabl sa viljuškara. U kutiji sa prekidačima, u donjem desnom delu, nalaze se tajni prekidači. Jedan kraj kabla gurni u utičnicu u kutiji, a drugi u agregat na podu. Starajući agregat i pritisni tajni prekidač u kutiji. Otvoriće se vrata, uđi unutra, otvori jednu od kutija i uzmi pušku kao dokazni materijal. Veoma je važno da po povratku iz skladišta osavrši sve onako kako si zatekao. Drugi put kada budeš ulazio u skladište (sa Lajlon) ponovi postupak za otvaranje tajnih vrata i uhapši „loke momke“.

☞ **SimTower * Editu** snimljeni fajl (ime.td) pomoću nekog programa za editovanje (npr. PC Troly). Na adresama 0004, 0005 i 0006 upiši FF FF FF i dobićeš preko 16.000.000 novčanik jedinica. Inače, postoji i verzija igre sa Trainerom.

Dejan Kodik

☞ **UFO * PC *** Čim startuješ igru, potroši sav novac na građnju onoga što ti je neophodno. Kada ostaneš „švorc“, snimi poziciju i izadi iz igre. Uđi u direktorijum sa snimljenim pozicijama (GAME_1, 2, 3 itd.) i iz nekog heksadecimalnog editora izmeni vrednost četvrtog bajta u fajlu LI-GLOB.DAT na 50. Uđi u igru, učitaj poziciju i novac ti više neće predstavljati problem. Inače, isti štos pali i u igri X-Com.

Mojo Rasin

☞ **Comic Zone * MD2 *** Uđi u Jukebox. Šifra za nepobedivost: pritisni taster „C“ na svakom od

sledećih brojeva: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7 i 11. Kada začuješ zvuk „Oh, yeah!“ pritisni „Start“. Šifra za izbor nivoa: isti postupak kao i u prethodnom slučaju, samo što su ovoga puta u pitanju brojevi: 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15 i 16. Posle „Oh, yeah!“ pritisni „C“ na brojevima od 1 do 6 (označavaju broj nivoa). Zatim pritisni „Start“.

☞ **Earthworm Jim 2 *** Šifra za punu energiju: pritisni pauzu u toku igre i kucaj: „A“, „B“, „C“, „A“, „B“, „A“, „B“, „C“.

☞ **Mortal Kombat 3 *** Gde se nalaze i kako se koriste tajni portali?

Don't Stop Me Now

☞ **Comic Zone * MD2 *** Ako ukucáš šifru za nepobedivost, u igri se pojavljuje jedan „bug“. Da bi ga izbegao, prvo nivoa sa lavom (stranica sa radiokativnom kutijom i šiljcima na dnu) treba razbiti šiljke i pustiti pacova da na tom mestu skokne „shoricut“. U protivnom, upadanje u lavu sa aktiviranim besmrtnošću izaziva trenutno blokiranje igre.

☞ **Mortal Kombat 3 * PC, MD2 *** Udari za Motara (pred onih objavljenog u prošlom broju):
Teleport: dole, gore
Grab Punch: 3 x napred, ruka dole
Red Fireball: napred, dole, nazad, ruka gore

Šta treba uraditi za završni udarac Sexality? (?????, zapaziti, ur.) Nije greška, zaista postoji.

Radi Baron

☞ **First Encounter * PC *** Da li je moguće nabaviti Military Drive 57 Meze li se kupiti nosač svesmirnih brodova, kada i gde? Da li je moguće snupiti u kontakt sa vanzemaljcima, kada i gde?

Pera Kojot

☞ **Letsure Suit Larry 2 * PC *** Gde se nalazi gornji deo bikinija i kako se uzima?

☞ **Police Quest * PC *** Šta treba uraditi kada se zanastav pijani vozač?

Igor

Ruci mu da izuđe iz kola (GET OUT), a potom uradi althotest (TEST SOBER). Uhapši čoveka (ARREST MAN) i snavi mu listoc, ali obavezno tako da ruke budu pozavni (CLIFF HIM BACK). Otvori zadnja vrata policijskih kola (OPEN DOOR) i čovek će ući u kola. Ostaje još da ga odvezesh u zatvor. ☞

☞ **Mortal Kombat 2 * MD2 *** Fergality udarac postoji, može ga izvesti samo Rayden i funkcioniše samo na Segi MD2. Izaberi Options na početku, postavi strelicu na Done i ukucaj sledeću šifru: nazad, dole, nazad, napred, dole, napred, nazad, nazad, napred. Uđi u Test Mode. Postavi strelicu na More i pritisni „Start“. Sada strelicu postavi na Background i pritisni napred sve dok se na pojavi broj Jest. Ponovo strelicom idi na More i pritisni „Start“. Pojavice se natpis: Fatalities, Friendships, Bahalities i Oh, nasty. Zatim se vraćaj nazad kroz menije pomoću Back i Done opcija. Startuju igru i izaberi Raydena. Kao završni udarac izvedi Fergality koji glasi: 3 x nazad, blok (proveriti smo i zaista radi!, prim. ur.).

Goran Gligoric

☞ **Wing Commander * PC *** Kako se sleće na brod na kraju misije?

Seeva

☞ **Time Gate: Knight's Chase * PC *** Nalao sam katapult, pregledao CD-ROM, izbegao laserske zrake posle alarma i uzreo odvajč. Šta dalje?

Uca

Koristeći odvajč otvori dvokrilna vrata od sale u kojoj si na početku igre sreo ekipu Japanske televizije. Samo... propusti si nešto vrlo bitno. U hustinovoj kancelariji moraš pokupiti magnetsu karticu, ključ i novine. Svi predmeti se nalaze u stolu. ☞

☞ **Ultima 2: Scyggian Abyss * PC *** Gde se nalazi Cup of Wander i kako se dobija? Šta treba doneti Duhu Garamona da bi praterao demona? Čemu služe tri ključa (love, truth, courage)? Kako se otvaraju kamena vrata u centru najnižeg nivoa? Gde treba vratiti melodiju kojoj te nauči Ghoul muzičar?

☞ **Ultima 7 (part 2): Serpent Isle * PC *** Kako se koriste Serpent Gates, šta je posebno imati za to i gde se „io nešto“ može naći? Kako iz Moonshadea (grad čarobnjaka) otići na Monks Island? Šta je potrebno imati da bi se prešla začarana močvara i gde se to dobija (pored Helm od Monitor i Crystal Rose of Fawn)? Kako se spušta pokretni most u pećini istočno od Monitora (uporište trolova)? Gde su tajni prolazi koji vode od Moonshadea do ostalih ostrva (o njima nešto govori neki majstor iz Moonshadea)?

Kiza M.



☞ **Jazz Jackrabbit * PC *** Pauziraj igru, pritisni „Backspace“ i upiši neku od sledećih šifri. U nekim verzijama igre treba prve svake šifre dodati DD da bi preodali. Šifre: BAD (ptica koja prati Džez), DOOM (teži protivnicu), SABLE (Džez povereni i dobija veću brzinu), CSTRICE (leteća sfera zaštitna), KEN (Exit to DOS), MARK (ubija Džez), APOGEE (mod sa 16 boja i duplo sportija igra), LAMER (preskakanje nivoa), HOCUS (teleport u okviru nivoa), BOUF (neranjivost) i GUN-HEAD (sva oružja).

☞ **Wren * PC *** Kako pobeći iz Kraljevog zatvora kada poseduješ samo ekser i srce?

VGA Funisher

☞ **Colonization * A *** Kada otmáš robu od tuđih brodova obavezno ih napadaj praznom fregatom, jer ako veće brodove napadneš Privateerom može se vrlo lako desiti da ti brod bude oštećen, pa čak i uništen. Svaki put kada trguješ sa Indijancima nemoj im prodati robu na kojoj ne možeš mnogo zaraditi (odela, rum, cigarete). Najbo-

ŠTA DALJE?

Ije je da im prodaješ duvan, koeje i Trade Goods. Možeš im prodavati i muskete, ali ako jednog dana napadneš te iste Indijance, mogu te gadno poraziti zato što su nacrtažani onim što si im prodao. Pitanje: Da li si stovarište robe (Stockyard) može da primi i više od 300 tona neke robe kada se igradi Stockyard Expansion? Zašto kolonija može da primi samo 10 kolonista, jer čim se u koloniju ubaci jedanaesti, broj kolonista postaje crven? Kada želim da snimim status, na ekranu se stalno pojavljuje poruka „Insert Colonization Saves“, lako sam pre toga formatirao disketu i postupio po uputstvu iz Helpa. U čemu je problem i kako se snima pozicija (verzija za Amigu)?

Šole

- ☐ **Akcazruz** * A * Ukoliko igraju dva igrača i stigu zajedno do treće misije, drugi igrač će postati besmrtni Istovremenim pridoškom na „Akt-P6“.
- ☐ **Cetric** * Kako glase šifre za nivo? Sta treba dati čarobnjaku na trećem nivou?
- ☐ **Claudeis** * Postoji li šifra za besmrtnost?

Amiga Fan Club

- ☐ **Primal Rage** * PC * Ispravka koja se odnosi na udarce objavljene u broju SK 3/96. Za sve za vršine udarce potrebno je držati tastere '1+3' (High Pierce i Low Quick), a ne '2+4', ili '1+2'.

Uros Zecević

- ☐ **Jungle Book** * MD2 * Pauziraj igru i ukucaj neku od sledećih šifri: 'A', 'B', 'B', 'A', 'A', 'B', 'B', 'A', 'C' (sat odobrojava poslednjih 10 sekundi); 'A', 'C', 'A', 'C', 'A', 'C', 'A', 'C', 'B', 'B', 'B', 'B' (poslednji nivo); 2 x gore, 2 x dole, levo, desno, levo, desno, 'B', 'A' (broj „metaka“ se penje na 99).
- ☐ **Pigfall** * Pauziraj igru i ukucaj sledeće šifre: desno, 'A', dole, 'B', desno, 'A', 'B', gore, dole (devet životi); 'A', 'B', gore, 'C', 'A', 'C', 'A', 'C' (99 metaka).
- ☐ **Bazman Forever** * Da bi automatski prešao nivo na kojem se nalaziš, pauziraj igru i uradi sledeće: 'B', 'A', dole, 'B', 'A', dole, levo, gore, 'C'.
- ☐ **Streets Of Rage** * Za biranje „kengura“ na samom početku u isto vreme pritisni gore + 'B' + 'Start'. Da bi izabereš glavonju koji se zove Sheva, drži 'B' pre nego što „kenguru“ pogine.
- ☐ **Boogerman** * Šifre za nivo: 2. nivo: čelavac sa žutim pegama, vatra, duh, Bugermen; 3. nivo: vatra, duh, beli monstrum, Bugermen; 4. nivo: (prvi deo): kopljanik, vatra, duh, narandžasti monstrum; 4. nivo (drugi deo): kopljanik, čelavac sa žutim pegama, tip sa tofajgom, vatra. Šifre za borbe sa završnim protivnicima: 1. nivo: duh, kopljanik, duh, čelavac sa žutim pegama, 2. nivo: narandžasti monstrum, rudar, kopljanik, duh; 3. nivo: Bugermen, čelavi sa žutim pegama, rudar, vatra; 4. nivo: duh, vatra, narandžasti monstrum, rudar.
- ☐ **Dragonstone** * A * Da li postoji šifra za besmrtnost i kako glasi?



- ☐ **Shadow of the Beast 3** * Postoje li šifre? Da li možete objaviti rešenje? (Rešenje je već objavljeno u SI 11, odg. ur.)
- ☐ **Spear of Destiny** * PC * Kako glase šifre za besmrtnost?

Loz B Vel

- ☐ **Malcolm's Revenge** * PC * Sta raditi posle povratka iz ribnjeg sveta u Kalandiju?

Hexen

Nu početak moras izabrati zateštinu: Spisarski li Gintera. U zavrsnosti od toga razvoji dogadjaja ce biti drugaciji. Idi u dvorac i pričaj sa Žan Klodom. Reči ce ti dati nu moras doneti drugo kamenje sa mačjeg ostrva. Da bi se vratio na mačje ostrvo moras osloboditi Zantaju i ostalo društvo koji su preoboreni u miševu u tvojoj kući. Uz Zantaju pomoću čes napraviti napitak koji ce te pretvoriti u pegasa. Na ostrvu porazi Flađu i on ce završiti hosli. Kada ih sakupiš Flađi ce ti dati uvođaj za pravljenje stiva. Napravi stiv, iskoristi ga hod mačjih hlpova i pokupi drugacije. Da bi se vratio u Kalandiju ponovo porazi Flađu koji ce ti dati mačiju hrvanu. Za dalje se potruđi sam.

- ☐ **Doom Troopers** * MD2 * Šifre za nivo: 2. IMPERIAL, 3. DOOMLORD I 4. CYBERTOX.

☐ **Lands Of Lore** * PC * U rešenju iz SK 5/94 piše da u katakombama ispod Yvela treba sa dva ključa otključati vrata iz kojih se nalaze predstavnici dveju rasa. Gde se nalazi drugi ključ? Kako se aktivira Duplicator?

Nela The Trooper

Ovaj nivo se sastoji iz tri nezavršene celine, pri čemu dve krlju po jedan ključ, a u trećoj se nalazi Duplicator. S obzirom da je prošlo više od dve godine otkako je uređnik rubrike završio igru, ne bi se usudilo da definitivno tvrdi gde se ključevi nalaze. Ukoliko neko od čitalaca zna tačne lokacije, nadamo se da će ti pomoći. Verovatno si primetio da po tom nivou krstare neobična elektro-bića tačkastog oblika. U okolini Duplicatora se nalazi nekoliko slepih hodnika koji na kraju imaju ugrađene nebakve elektrode u zidu. Da bi aktivirao Duplicator moraš u svaki od ovih hodnika saterati po jedno elektro-biče koje će, kada dođe u „kontakt“ sa elektrodom, ostati završeno. Elektro-bićas ne možeš izmiriti tako što ćeš se ti krenuti nazad, već ih moraš saterati u osolohak. Metod moraš obratiti sam.

- ☐ **Comix Zone** * MD2 * Udarci za Skeča: Shaolin Kick: gore, dole, 'A'; Scissor Kick: dole, gore, 'A'; Shoulder Smash: nazad, napred, 'A'; Paper Plane: drži 'A' pet sekundi
- ☐ **Mortal Kombat 3** * Endurance Mode se može staviti tako što, kada se pojavi ekran sa Start i Options (i ukucanim šiframa), uradi sledeće: drži istovremeno 'A' + 'B' + 'C', a zatim pritisni 'Start'. U ovoj opciji mogu učestvovati četiri igrača, naravno, uz dodatak za četiri žoljeda.
- ☐ **Primal Rage** * Da li postoje šifre i kako glase?

Sega kids

- ☐ **Fury** * PC * Šifre za varanja: TMWORMITx (skok na određeni nivo, x označava broj nivou), TRYMEON (neranjivost), JUMPBIT (skok na kraj tekućeg nivou), TUFENUP (obnova života), PACKIN# (oružje, # označava broj oružja), LIVTUP (turbo jedinica), IMTUFFO (50 sekundi neranjivost), KUNOMO (30 sekundi nevidljivost), GVITUP (1000 turbo jedinica), URDUST (turbo-speed), SSMORIN (950 turbo jedinica), SCOPFIT (ocelokop) i FRAMEIT (frame rate).

Mikko

ES WIRD BEKANNT GEgeben:

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, sa 'S' šalješ svoja bilo kome. Na pitanja koja BBS postavlja, odgovoraj po sledećoj šifri:

Od: Ine Prezime
Za: Slobodan Macedonic
Tema: Pomoc oko igre
(obavezno paznja da nema nalova stiva)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera“. Konferencija, naravno, možeš pratiti pomoću off-line rezdera.



Svet kompjutera (Šta dalje?)
Makedonska 31, 11000 Beograd

Molim saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovoraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere Kompleksnu u „Svetu igara“ 7, 8, 10 i 13 kako se ne bi ponekad jednaka ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poslednji kvartov napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.

U prvoj polovini devedesetih godina ljudi u našoj zemlji je zahvalitima manjka kupovine satelitskih TV antena. Nagli pad cena potrebne opreme i domaća psihologija po kojoj svek tko ima nešto što je veće, lepše i skuplje od onoga što imaju prve komšije (a da li nečemu služi, nije bitno) uticala je na to da satelitski prijemnici danas budu relativno čest dekor u dnevnim sobama prerasnih jugo-familija. Iako su ljudi većinom davali različita objašnjenja na pitanje zbog čega im je bila potrebna satelitska antena, neotorna je činjenica da se ova sprava kupovala prvenstveno zbog dva izuzetno popularna programa: „Eurosporta“ i MTV-a.

Ali, kako to naš narod kaže: „Sve što je lepo ima kraj“. Na našu žalost, odgovorni u MTV-u su jednog dana rešili da stavie tačku na neovlašćeno prezimanje programa od strane mnogih pojedinaca (a bogami i velikih TV stanica) uvođenjem takozvanog skremblovanja signala (eng. scramble – litovati, izokrenuti). Pored toga što je ovakav potez omogućio mnoge inovacije, pa i one starije, da redovno prazne zbrivanja na sveučeljskoj muzičkoj sceni, ostali smo uskraćeni i za pomalo specifičan vid zabave u obliku crtanog filma „Beavis & Butt-head“.

Fenomen Bivisa i Butheđa je nešto o čemu bi se moglo napisati čitave psihološke studije. Dva uvrnuta tinejdžera krštenog izgleda, čiji dijalozi i opaske često idu do granica vulgarnosti i neukusa, uspeša su da radikalno podele ljude na one koji ih obožavaju i na one koji ih iz dubine duše ne podnose. Mi se ovde, naravno, nećemo izjašnjavati u korist bilo koje od strana, već ćemo reći nešto o avanturi firme „Viacom Newmedia“ u kojoj se po prvi put kao glavni junaci kompjuterske igre pojavljuju Bivis i Butheđ. Originalni kreator Bivisa i Butheđa, Majk Džadž (Mike Judge), čovek koji ih crta i pozajmljuje im glas, bio je potpuno uključan i u izradu igre.

Da biste ušli u svet *Virtualne gluposti* nije neophodno da imate VR kacigu i ostalu opremu vrednu više hiljada ovih novčaninih jedinica. Dovoljan će biti jedan prosečan računar sa 8 MB RAM-a, operativni sistem *Windows 95* i naklonost prema specifičnom humoru kojeg u ovoj igri ima na pretek.

Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity je klasična P&C avantura u kojoj dvojica pomenutih „holida“ imaju zadatak da namagarče i ismeju sve što im se

nađe na putu. Konačni cilj igre je ocarasti se lokalnog sileđžije Toda, a da bi to postigli Bivis i Butheđ će morati da odrađe brojne „nestalike“ kao što su bekstvo iz škole, vožnja tenka ulicama grada (što nam ovo zvuči poznato...), bekstvo iz zarveta u koji doprevaju zbog nepazljive vožnje tenka, krađa automobila itd. Dakle, sve same „počasne“ stvari.

Biser ove igre su sasvim sigurno dijalozi koje Bivis i Butheđ vode sa drugim likovima, kao i njihovi uzajamni razgovori i komentari na sve ono što ih okružuje. Svaka rečenica koju izgovaraju je prepuna cinizma i po pra-



Beavis and Butt-head in Virtual Stupidity

IGRA MESEČ

Beavis and Butt-head are not role models. They're not even human. They're cartoons. Some of the things they do would cause a person to get hurt, expelled, arrested, possibly deported. To put it another way: **Don't try this at home.**

više ima prenosno značenje. Jedini problem je to što je za potpuno razumevanje njihovih verbalnih ispada neophodno odlično znanje engleskog jezika, a posebno urbanog američkog slenga. Oni kojima ovo ne predstavlja prepreku valjaće se od smeha.

Avantura je karakteristična i po tome što u okviru nje možete igrati četiri mini-igre, od kojih jedna ima zadati cilj, a preostale tri su relaksirajuće, ako vam se desi da se u glavnom programu ozbiljno zaglavite. Naravno, karakter ovih igrica se u potpunosti slaže sa mentalitetom dvojice glavnih junaka.

Hack-a-Loogie će vas staviti u ulogu takmičara u disciplini „Pljuvanje u metu“ imadeći prilike da bombardujete sve što se kreće: prolaske, motocikliste, vozače, pa čak i jednu malu vevericu koja se nalbno našla u dometu vaših „projektila“. Poenta je pogoditi direktno Škole kako bi se on sklonio sa ulaznih vrata (jedino je na taj način moguć beg pre zavšetka Casa). U igrici *Coast Chasers* ćete tematskim lopticama gdati igrače koji izlaze na teren (ovde se ponovo pojavljuje neoprezna veverica), a *Flag Justice* će vam omogućiti prehrne inssekata pomoću svetlosnog snopa koji prelazi kroz lupu. Konačno, u igri *Air Gunner* ćete isprobati svoje kompozitorske sposobnosti, s tim što će zvuci biti posledica određenih fizioloških procesa.

Najveći minus za ovu avanturu su njeni osrednji tehnički dometi. Ako ste pomislili da *Windows 95* okruženje podržava odličnu grafiku, varate se. Igra je dizajnirana tako da radi u rezoluciji veličine 320 x 240, pri čemu se on može prebiti do veličine celog ekrana. U tom slučaju, međutim, dolazi do pojave znatnog pogrbljavanja grafike, pa sve izgleda kao da radi u običnoj VGA rezoluciji (što u osnovi i jeste, jer je predviđen prozor od 320 x 240). Ovaj efekat smo primetili još kod nekoliko novijih *Windows* igara (*Earthworm Jim* npr.).



ali, ako bi za *Windows 95* još neko i mogli da nađemo opravdanje za ovakav potez (uzimajući u obzir brojne animirane sprajkove) za pretno stalištu avanturu kao što je *Beavis & Butt-head* to je jednostavno nedopustivo. Takođe, igra je svinše kratka za današnja merila.

Beavis & Butt-head in Virtual Stupidity će kod poklonika avantura proći upravo onako kako prolazi i sam crtni film kod gledalaca MTV-a. Pogledajte i odlučite sami.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „M & S Soft“



ZANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Ljubite li crnog humora i sarkastičnih dosetki biće oduševljeni.

Kratka igra. Prevezidena grafika.



TOP LISTE

Priprema GORAN KRSMANOVIC

Do 18. aprila primili smo 176 kupona. Među njima bilo je 80% vlasnika PC kompatibilaca, 10% vlasnika Amige i 10% vlasnika ostalih kompjutera

Dobitnici nagrada u ovom broju:

FONTI vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog CD-a dobitnicima:

- Stevan Botić, Žikice Jovanovića 22, 14000 Vajjevo,
- Marko Mihalović, 159 nova 6, 11400 Mladonovac,
- Boban Golubović, Karadordeva 46/59, 11300 Smederevo,
- Oliver Živković, Nade Dimić 40/27, 24000 Subotica I
- Miliša Jovanović, Č. Vasovića 51/1, 12000 Požarevac

Diler Soft vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog CD-a dobitnicima:

- Sanja Dordević, Miloša Velikog 1/16, 11300 Smederevo,
- Vladimir Vučković, Prva pruga 17/22, 11080 Zemun,
- Milan Radošević, Bulevar AVNOJ-a 66/31, 11000 Beograd,
- Vladimir Parezanović, Branka Krstanovića 7/28, 18000 Niš I
- Mirko Kirović, G. Jovanova, 11000 Beograd

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 KOMPJUTERA

(Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd

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

br.	Naziv igre	firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
Ime i prezime:		
Adresa:		
Imam	godina	Imam kompjuter

TOP 10 AMIGA

1.	SUPER SKIDMARKS 2 22
2.	SLAM TILT
3.	IMPERIUM TERRANIUM
4.	BLACK VIPER
5.	CYBERTECH Co.
6.	SPERIS LEGACY
7.	CEDRIC: IN THE LOST SCEPTRE
8.	AIRBUS 320 II
9.	JAKTAR
10.	RELICS 2

TOP 10 PC

1.	BEAVIS & BUTT-HEAD
2.	TOP GUN: FIRE AT WILL
3.	BAD MOJO
4.	TIMON & PUMBAA'S JUNGLE GAMES
5.	DESCENT 2
6.	ARCADE AMERICA
7.	TROPHY BASS
8.	GRAND PRIX MANAGER
9.	RISE 2: RESURRECTION
10.	NBA LIVE '96

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

GAME TOP 25

TP	PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	platforme
1.	○	1.	MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	194	40	Amiga PC
2.	○	2.	FIFA 96 - EA Sports	188	62	PC
3.	▲	5.	NBA LIVE '95 - EA Sports	160	52	PC
4.	▲	6.	MORTAL KOMBAT 3 - Acclaim	140	45	PC
5.	▲	8.	WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	131	42	PC
6.	▲	7.	DOOM 2 - Id Software	130	38	PC
7.	▼	3.	CIVILIZATION - MicroProse	129	15	Amiga PC
8.	▼	4.	ALADDIN - Disney Software	128	19	Amiga PC
9.	○	9.	COLONIZATION - MicroProse	98	20	Amiga PC
10.	○	10.	MORTAL KOMBAT - Acclaim	97	21	Amiga PC
11.	○	11.	THE LION KING - Disney Software	93	20	Amiga PC
12.	▲	18.	COMMAND & CONQUER - Virgin	92	29	PC
13.	▲	16.	WING COMMANDER 3 - Origin	91	24	PC
14.	▲	23.	REBEL ASSAULT 2 - Lucas Arts	82	29	PC
15.	▲	25.	COMANCHE - Nova Logic	77	30	PC
16.	▼	15.	TIE FIGHTER - Lucas Arts	76	8	PC
17.	▼	12.	X-WING - Lucas Arts	75	4	PC
18.	▼	14.	STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	74	5	Amiga PC
19.	▼	13.	WORMS - Team 17	73	3	Amiga PC
20.	▼	19.	GOLDEN AXE - Sega	72	10	Amiga PC
21.	▼	17.	THE SETTLERS - Blue Byte	71	5	Amiga PC
22.	○	20.	DUNE 2 - Westwood Studios	63	9	Amiga PC
23.	▼	20.	PIRATES! - MicroProse	62	2	Amiga PC
24.	○	24.	CANNON FODDER - Sensible Software	57	9	Amiga PC
25.	▼	21.	GOAL! - Virgin Interactive Entertainment	56	1	Amiga PC

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

Game Top predstavlja godišnji pregled najboljih igara. Listu svakodnevno menjaju čitaoi slanjem glasova za najomiljenije igre. Game Top 25 predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26.	HISTORY LINE 1914-1918	54	36.	FORMULA ONE GRAND PRIX	44
27.	DARK FORCES	53	37.	LITTLE BIG ADVENTURE	43
28.	UFO	52	38.	DOOM	42
29.	NBA JAM	51	39.	THE JUNGLE BOOK	40
30.	FRONTIER	50	40.	FLASHBACK	37
31.	BLITE	49	41.	2-COM	34
32.	LIMBUS	48	42.	ECSTATIC	33
33.	FULL THROTTLE	47	43.	HIGH SEAS TRADER	31
34.	IFA INTERNATIONAL SOCCER	46	44.	UNIVERSE	28
35.	SENSIBLE SOCCER	45	45.	BATTLE ISLE	20

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



Rise 2: Resurrection

Jedno od najvećih razočarenja novije produkcije video igara je bez sumnje čuvena borilačka igra firme „Mirage“ *Rise of The Robots*, kada se posle više od dve godine odlaganja ponovna igra konačno pojavila na tržištu u više verzija (kao za kompjuter, tako i za konzole), uspeła je da među igračima izazove nepodeljena mišljenja o njenom (ne)kvalitetu, što se u kompjuterskom svetu ređo dešava. Igra je za ono vreme (kraja 1994. godine) bila tehnički revolucionarna (renderovani roboti u visokoj rezoluciji, prepepe animacije itd.), ali su zato ključni elementi koji treba da čine srž jedne dobre „tabačnice“ (akcija, dinamika, brzina, i sl.) u potpunosti izostali. Upravo zbog toga *Rise of The Robots* je kod igrača prošao prilično loše.

Tokom poslednjih petnaestak meseci, koji se sa stanovišta prosečnog čoveka obično smatraju kratkim vremenskim periodom, došlo je do ogromnog napredka kompjuterske tehnologije, tako da smo danas u najvećem broju slučajeva vlasnici mašina koje su one 1994. godine ubrajale u visokotehnološka čuda. Kompjuterske igre su reвноsno propraćile ovaj napredak, tako da su danas tehničke karakteristike igre *Rise of The Robots* u najmanju ruku standardne i ne izazivaju posebno oduševljenje. U takvim uslovima programeri „Mirage“ su rešili da ponovo okužaju sreću u izuzetno oštroj konkurenciji koja vlada među borilačkim igrama i da svoje *Robots* ovoja puta predstavise u znatno dinamičnijem i atraktivnijem svetlu. Jesu li u tome uspele?

Veliko iznenađenje za dalekوپisanoг била је енијенција да је игра *Rise 2: Resurrection* објавио и дистрибуирао чувени „Acclaim“, фирма одговорна за масовну hitseriju koja je među igračima izazvala serijal *Mortal Kombat*. Stoga nije nikakvo čudo što je drugi nastavak *Robota* doživleo radikalne izmene u odnosu na prethodni, po oprobanoј receptu koji je nametnula najpervija „tabačnica“ svih vremena. Sličnost između ovih igara se uočava na svakom koraku.

Rise 2 nudi igraču mogućnost da izabere jednog od čak osamdeset različitih likova, što je svojevrsni rekord kad su u pitanju borilačke igre. Kada se tome dodaju finalni protivnici i nekoliko skrivenih likova (jesu nama nove teme za rubriku „Šta dalje?“), dobi-



ja se imponzantan broj od skoro trideset robota koji se pojavljuju u igri. Najlepe od svega je to što se likovi znatna međusobna razlikuju. Nije kopirana prilično neslavna osobina *Mortal Kombat* da postoje likovi koji se razlikuju isključivo po boji odeće (Mileena i Kitana u *MK2*, Cyrax, Sektor i Smoke i *MK3* itd.). Sa druge strane, u okviru menija u kome se biraju likovi igrači moraju po želji odabrati boju i nijansu robota kojeg će kontrolisati u borbi. Inače, svi roboti iz prvog dela pojavljuju se i ovdje, s tim što su nekima izmenjena imena i dodati (ili oduzeti) neki detalji.

Popularnost *Mortal Kombat* je prevashodno posledica dve njegove osobine: velikog broja specijalnih udaraca koji se moraju „provalliti“ i neubojivoј krvave atmosfere u kojoj se pobedniku na kraju borbe pruža prilika da ubije ili unakazi poraženog (o ovome bi svoje mišljenje mogli da daju sociolozi i psiholozi). Sledeći istu logiku, dizajneri ove igre su od svojih ljubimaca napravili prave mašine-ubice. Pored klasičnih i kombinovanih udaraca (tri „kick“ i tri „punch“ tastera), roboti su opremljeni raznim vrstama oružja: automati, granate, vatrene lopte, elektro-šokovi itd. Po završetku druge ili treće runde, a po ugledu na čuvenu poruku: „Finish him/her!“ iz *Mortal Kombat*, na ekranu će se pojaviti reč: „Execution“. A onda, ukoliko ste dovoljno brzi i vešti, imaćete priliku da protivnika ekspedujete u staro gvožđe.

Rise 2: Resurrection po svojim tehničkim osobinama više ne predstavlja ništa posebno, što ne znači da ju je vreme pregazilo. Naprotiv. Igra podr-

žava rezolucije 320 x 200, 640 x 400 i 640 x 480 (sve u 256 boja), pri čemu je za igranje u visokoj rezoluciji neophodno imati 8 MB RAM-a. Svi roboti su prepepe animirani i kreću se glatko čak i na slabijim 486-icima. Pozadine su takođe veoma lepe i obično svaka sadrži određeni broj animiranih detalja. Ovi „detalji“ ponekad mogu dočati glave robocima koji se bore zato što se većinom radi o namerno ubačenim fa-zonitima (kuka koja se klata, vatra i šiljci koji izlaze iz zemlje, kiselina koja pada sa plafona) sa ciljem da se dodatno iskomplikuje borba i oduzme energiju nezavisno od udaraca. Jedino što nas je veoma neprijatno iznenadilo jeste globalno smanjenje dimenzija robota u odnosu na prvi deo. Prilično čudan potez imajući u vidu da su kompjuteri napredovali, a ne nazadovali.

U poređenju sa prvim delom, *Rise 2: Resurrection* je daleko zanimljivija igra sa mnogo boljom atmosferom. Očigledno se približila najvećim hitovima ovog žanra. Njen „hendikep“ je što deluje „naivno“, jer nigde nema odošćenih delova ljudskog tela, posto ka kvi i sličnih „postlastica“ koje su postale zahtir znak *Mortal Kombat*. Pokoji višak, zupčanik ili poluga koji otpadnu sa robota u toku ove igre nikoga ne mogu i neće uzneti. Trilogija *Mortal Kombat* još uvek neprikosnovo vlada, a najverovatnije da će tako ostati i ubuduće.

Slobodan MACEDONIC

CD-ROM ustupio „M & S“

ZANR: borilačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Mnoštvo efektivnih udaraca. Veliki broj boraca.

Presitni likovi.

Super Skidmarks 2

Kada se pre dosta vremena pojavila igra *Skidmarks*, bila je to prva trkačka simulacija koja je u potpunosti podržavala igranje preko modema (i to u vreme kada je taj vid zabave bio tek u eksperimentalnoj fazi). Jednosavna grafika kao, ustaošom, i sama ratina bile su jedva primetni nedostaci prve verzije, koja je unajvlipom brzinom postala najpopularnija igra u ovoj kategoriji. Poslava najnovije verzije (v2.2.1) otklonila je, čini nam se, i poslednje nedostatke i neke sitnije bagove u ovoj sjajnoj simulaciji.

Programeri nezavisne novozelandske grupe "Acid Software" su jedni od retkih entuzijasta koji se i dalje trude da prave kvalitetne igre na Amiga platforme. Posle *Guantanamo* i još nekih odličnih igara za Atari Jaguar konzola, na red je došao i nastavak *Skidmarks*, koji se već uveliko igra na Internetu.

Za čitaoce koji se ranije nisu susreli sa ovom igrom, reći ćemo samo toliko da je u pitanju tipična izjava za više igrača u *Super Cars* stilu, samo sa pogledom iz potučiće perspektive, što ostavlja vrlo lep utisak tridimenzionalnog prostora. Grafika ovde



nije kvalitet koji treba posebno ceniti, s obzirom na sjajnu atmosferu kojom je *Skidmarks* pokupio ogroman broj poklonika širom sveta.

U odnosu na prethodne verzije, novi nastavak donosi čitav niz poboljšanja koje ćemo na ovom mestu nabrojati. AGA verzija, sem lepše i detaljnije grafike nudi mogućnost trke osam vozila na ekranu, a ekran se može podeliti na tri nezavisna dela (svaki od tri igrača ima svoj deo ekrana). Broj staza je obogaćen sa 12 novih (uz 12 postojećih to daje solidan izbor), a uvedeni su i novi tipovi vozila, pa je sada moguće sedeti za volan "mini motorisa", VW "bube" (za koju je autor teksta silom prilika sentimentalno vezan) ili prave pravca-

te krave (mora da su programeri farmeri u duši, ili, pak, nervni bolesnici - trećeg nemala).

Ponudeno je više nivoa težine, pri čemu se najteži odvijaju brzinom beogradske kofaše, a ni kompjuterski vozači nisu više priugipe ovce za volantom, već ambiciozne zveri koje neće imati nimalo razumevanja za vaše ambicije ka osvajanju najvišeg plasmana.

Najvažnija opcija koja se odnosi na linkovanje više računara izgleda da radi bez greške (nismo stigli da probamo spajanje udaljenih računara putem modema), pa vam jedino ostaje da se upustite u okršaje sa drugarom preko žice.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

ZANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: Amiga 500/1200

MEDIJUM: 3 floppy diska



Prava takmičarska atmosfera uz obilje zabave.

Grafika i zvuk su se mogli još doraditi.

deja da se u jednoj akcionoj igri pomešaju elementi više pucačina datira još iz doba 286 računara, iako mnogi misle da je začetnik ovog zaista neobičnog lanca jedna od prvih CD igara - *Steel Assault*. Najnovije delo firme "New World Computing" *Wetlands* zamišljeno je tako da sadrži karakteristike gotovo svih danas popularnih pucačina. Pitanje je koliko je u tome uspeo...

Prvi nivo je neka bieda kopija *777 Fighter*, s tim što će vas ekstremno neugodan upravljački interfejs sprečiti da isključite autopilota, te će vaša uloga biti svedena na šetanje nikana po ekranu u nameri da "ubodete" neki neprijateljski brod.



U drugom nivou ste "na nogama", nalazite se u nekom lavirintu i juri vas armija do zuba naoružanih neprijatelja. Neka šugava animacija posle prvog nivoa će vas uputiti u sitnije detalje. U rukama vam je moćno oružje, identično onom iz prve misije, jedina razlika je u tome što ste onda vozili povećani rami brod, te će način na koji ste to oružje ishtupali iz letelice ostati vešta tajna. Likom upravljate u prvom licu, dakle kao u *Doom*, s tim što nekog uvertijivog osećaja kretanja zapravo nemate.

Ako vas do sada nije ubla dosada, prelazimo na treći nivo. Opet vozite letelicu, ali sada treba da uništite neke objekte na zemlji. Ono što ova misija čini vrlo napetom i na momente, rekli bismo, čak i zanimljivom, jeste desetak vrlo neprijateljski nastrojnih robota-topova kojima je potrebno 5 sekundi da bi vas naciljali. Treba pomenuti da NIKAD ne premešajite. Takođe, autor ovog članka mora naglasiti da celog svog života nije video grupli autopilot.

Nivou ima još mnogo, a prostora za ovu igru malo, pa da rezimiramo: ideja je dobra, ali očajno realizovana: ovako visoku ocenu u odnosu na ono što pruža igraču *Wetlands* je dobila samo zahvaljujući solidnim tehničkim rešenjima. Ukoliko vam sve ovo nije bilo dosta da vas spreči u nameri da igrate ovu igru, potražite specijalističku pomoć.

Iliir GAŠIĆ

CD-ROM ustupio "Div Soft"

ZANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 Kompakt disk



Povremeno dobra grafika.

Manje zabavno od TV Dnevnika.



Timon & Pumbaa's Jungle Games

Uspjehi sporednih uloga u filmovima obično uspeju da ostave tako upečujliji utisak kod gledalaca, da često pomrače i slavu glavnog junaka (recimo, šaljivosti Mister Spok koji je postao zaštitni znak „Zvezdanih staza“). Razlog za to je što se sporedni likovi formiraju tako da budu duhoviti, zabavni i donesu gledaocu otklanje dok se postivočeju sa glavnim junakom i preživljava sa njim razne opasnosti. Uostalom, engleski izraz „supporting actor“ minoga adekvatnije definiše primarni karakter sporedne uloge (eng. support = podrška). Još neki poznati sporedni likovi su, na primer, roboti (Čubaka u „Ratovima zvezda“, zatim egipatski prijatelj Indijane Džonsa, pa legendarni Čička Q iz Džimsa Bonda serijala...

U crtanim filmovima ovo je još češći slučaj, pogotovo kad je reč o Diznijevim ostvarenjima. Svi pamtimo Pepeljuginu miševu, Pinokijevog cvetka, svečnjak i sat iz „Lepotice i zveri“, rege-raka iz „Male Sirene“, Aladinovog duha i majmunčeta Abu... što nas dovodi do likova iz „Kralja Lavova“, Simbinih dragara – vepra Pumbe i mungosa Timona.

U koprodukciji „7th Levela“ i „Disney Interactiva“ usaderna je igra po imenu *Timon & Pumbaa's Jungle Games* u kojoj glavni reč vode upravo ova dva junaka. „7th Level“ je do sada već stekao zavidnu reputaciju kao krunar fantastično animiranih kompjuterskih igara, a o „Disneyu“ ne treba trošiti reči. Možete već pretpostaviti da iz saradnje dve ovako ozbiljne firme može proizaći samo odlična igra. Sve vreme pred očima vam se odvija crtani film, bilo da samo posmatrate (u kom slučaju će glavni likovi da vam se povremeno obraćaju i podsećaju da nastavite sa igrom), ili da aktivno učestvujete (gde, opet, vaša komanda ne proizvode nikakve transakcije sprejima sa jednog mesta na drugo, već uani animaciju lika).

U principu, *Timon & Pumbaa's Jungle Games* predstavlja komplicirano nekoliko različitih igara, te se lanovno teško može odrediti. Na izvestan način, to je omnibus sačinjen od 5 celina:

Hippo Hop je unapređena verzija prastare igre *Frigger*. Umesto žabe, igrač upravlja Timocom koji treba da pređe na drugu stranu reke preskačući preko leđa kornjača, kookodila, nilskih kornja, po deblima i lovanjanim, ne bi li Pumbi odneo potreboe sa stožke za gozbu.

Sling Shooter je vrlo sličan nekim delovima *Monty Python's Complete Waste Of Time* (takođe poznat zvezda „7th Levela“). Imate nišan i treba da pucate u

skoro sve što se pojavljuje na ekranu. Skoro sve, jer ne treba gađati domačine – Timona i Pumbaa, koji povremeno iskrasnu i brbljaju koletja. Svaki od likova koji pogodite reaguje na drugačiji način, što je još jedna sličnost sa *Monty Pythonom*.

Burper je varijacija na temu *Space Invaders* i *Phoenixa*, samo što ovde nije reč o kosmičkim letelicama, već o životinjama iz džungle. Pumba je u dnu ekrana, podržuje i izbacuje zelene projektilne na sve što se pojavljuje u vrhu ekrana. Ponešto (na primer, kokosov orah) može da dočeka i na glavu, ili da potamni repom (recimo, crvici i bubice). Ova igra je pomalo bezazna, kada se uzme u obzir da će je igrati najmlađi.

Bug Drop je, takođe, prepoznatljiva logička igra tipa *Fall Out*. Timon i Pumba ispuštaju parove bubu različitih boja, koje lokom pada mogu da promene poziciju i na taj način se bube istih boja spaljuju na dnu ekrana. Kad se četiri istobojne spoje, nestanu.

Jungle Pinball je najatraktivnija igra ovog omnibusa. U pitanju je filiper – trodimenzionalna tabla na jednom ekranu. Pokušaćemo da u par reči dočaramo fantastičnu atmosferu: feder za igranje kugle čini skupčana zmija koja se skuplja i rasteže; zarobljavanje kugli vrši sion koji surlom skuplja kugle ili ih ložavava natrag u igru; ekranom povremeno prolaze nosorozi, kameleoni i poneki gnu, koje treba gađati; bubamare, krakuj, pečurke i kamenje predstavljaju filiperske pečurke koje treba nušiti. Međutim, nikakvo opisanje ne može dočarati fantastičan utisak koji *Jungle Pinball* ostavlja kada ga igrate.

Kao i sve igre „7th Levela“, i *Timon & Pumbaa's Jungle Games* radi isključivo pod Windowsom. Šteta je igrati ga bez zvučne kartice jer se uskraćuje za vrlo atraktivnu lepezu zvučnih efekata i melodija. Igra



je testirana na 486DX4/100 sa 16 MB RAM-a, gde su animacije tekle glatko, i na 486SX/33 sa 8 MB RAM-a, gde je asinhronizet slike i zvuka kvarilo gledanje, a sporost i „seckanje“ onemogućavali adekvatno igranje. Potrudite se da dođete do ove igre, neizostavno je treba imati u svojoj kolekciji.

Nenad VASOVIĆ



ZANR: filiper/logička/pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Vizuelni i zvučni govori koji pojačavaju generalno dobar utisak.

Isključivost rada pod Windowsom, moglo je biti više igara.



Prošlo je dosta godina od vremena kada je *The Chaos Engine* zario i palo Amiginom igračkom scenom. Za to vreme se nije pojavila ni jedna igra u *Commando* stilu, a da je zaslužila neku veću pažnju. Natezanje i beskonačno iščekivanje drugog dela pomenute legende toliko se produbilo da mnogi od nas već pokazuju simptome hronične koronarne insuficijencije praćene hipersekrecijom žuči, što će reći da nam je dojadilo (ako mislite da *Gale studira medicinu*, u prvom ste - prim. ur.).

Nažalost, *Watchtower* se neće baš ovenčati priznanjem kult-pucačine, kao što je to bilo sa *The Chaos Engine*, ali spram iada kojim u poslednje vreme hranimo svoje Prijatelice, ova igra novopećene firme "Cyber Arts" predstavlja bar nekakvo osveženje.

Već pomenuti *Commando* princip dovoljno ilustri je zaplet i cilj koji su isti kao u *Fernandez Asset Deal* i sledećih 4965 plagijata koji su do danas ugledali svetlo dana. Psihološki pitačnik, ljuž jer mi je pokupio mleko, latio se paco i nekoliko tona municije i krenuo u humanitarnu akciju reduciranja sveske populacije na razumniji nivo.

Značajna prednost koju nudi *Watchtower* ogleda se u mogućnosti simultanog igranja dva igrača. To je od posebnog značaja, s obzirom da igra za jednog igrača deluje krajnje zapuštajuće (a uvođe možete neobavezno časkati, uz ubijanje malih napasnika na ekranu). Izvođenje je u standardnom skrol-nagore maniru, pri čemu nije moguće vratiti se niže na već pređeni deo ekrana. To, u izvesnim situacijama, može biti od koristi, naročito kada vas pojuri gomila razajenih neprijatelja (tada elegantno klistete navise).

Watchtower



Unišćavanjem kontejnera sakuplja se preko potrebni novac, a boce sa oznakom radioaktivnosti kriju dodatnu energiju. Povremeno neki od oborenih neprijatelja donosi specijalne bonus poene i znatno više novca no obično.

Kretanje je omogućeno u svim pravcima (uz simultano puškaranje). Pre nego li zagnite, nađ bar nešto da „popije“ samo jedan metal, a svaki sledeći pogodak imaće tragičan ishod. Laku puščiku s pučika je lako zameniti u toku igranja ubojitijom arma-

dom (mašinke, bacači plamena i sl.), a od posebnog značaja su račne granate (bacaju se pomoću 'Alt' tastera). Pauza se poziva pritiskom na 'Space', dok 'Esc' prekida igru.

Na polju tehničkih karakteristika mahom dominiraju kritike. Grafika je dosta gruba (i sa malo boja), sprajtovi su nekako „anemični“ (nedovoljno detaljni), ali jako lepo animirani do najsitnijih pokreta) i često se preklapaju (možete „prošetati“ kroz neprijateljski spraj; bez posledica). Zvuk je, s druge strane, znatno kvalitetniji i odlikuju ga čisti semplovi sa minimalnim šumom.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

ZANR: pucačka igra

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 3 floppy diska



Obilje mislja sa konstantnom akcijom.

Slaba dinamičnost, tehnička nedoradosten i ofucano izvođenje.

Bazookatone



Mekada davno su na Amigama postojale igre koje su za svoje glavne događaje uzimale svet muzike. Tako smo imali *Rock'n'Roll*, *Blues Brothers*... Sve te igre su na neki način davale svoj viziju i predstavu muzičkog sveca, sa više ili manje humora, ili ozbiljnosti, odnosno sa ciljem da nešto nauče i dobro zabave igrački auditorijum. Tako smo se nagledali hotadžutih ploča, opasnih gramofona, zlih nota i čega



sve ne. Danas je pred nama još jedna igra koja se, u neku ruku, bavi svetom muzike, ili bar ima neke dodirne tačke sa njim.

U ulozu ste izvesnog Džonija, spodobice koja je najverovatnije umislila da je Elvis, pa sa svojom venom gitarom pokušava sebi da prokriž put kroz mračni svet duhova, zombija i kojekakvih većih nakaza, usput skupljajući poboljšanja u vidu zvezdica za energiju i nota (koje su, je li, obavezne). Međutim, Džonijeva gitara uopšte nije obična, već može da puca

(otud i naziv igre Bazookatone), ispušta smrtonosne zvuke i ko zna šta još ako uspeje da se probijete do viših nivoa (ko poži, pričaje).

Igre je platformska, pa je i pogled shodno tome standardno sa strane, dok se ekran skroluje sleva nadesno (u većini slučajeva). Broj i vrsta neprijatelja je veoma velik, tako da je sa te strane zanimljivost garantovana; međutim, samo jurcanje i skupljanje zvezdica i nota više je primereno mladom auditorijumu, što ne znači da se i stariji ne mogu uključiti. Grafika nije loša, ako se izuzme pozadinska nedoradosten koja se ogleda u tamnim bojama i malim detaljima. Sprajtovi su veoma lepo modelovani i animirani, te predstavljaju jaču stranu igre. Posebnu postlasticu predstavljaju supereksplozije koje su autora teksta najveće podsetile na rasturanje neke planete, a ne na uništavanje jadnih zombija.

Očekuje vas jedna lepa platformska igra, ako ste vlasnik CD-ROM-a, 486DX2/66MHz i 8 MB RAM memorije.

Vladimir PISODOROV

ZANR: platformska igra

PLATFORMA: PC; Playstation

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Lepi sprajtovi i eksplozije.

Monotonost nivoa, čudna pozadina.

Glas! Zovem se Blatta Orientalis, ljudi me jednostavno zovu bubušabve, u mojoj porodici mi pripadaju Džunior (najmlađi sam od svih pedesetoro braće i sestara). Verovatno se pitate kojom je povodom moja malenkost dospela na stranicu vašeg omiljenog časopisa. Pa, iskreno rečeno, moram da vam se požalim na neke stvari. Znam da mnogi ljudi ne vole moju vrstu, ali eto - živi se mora. Uostalom, mi smo hodali Zemljom u vreme kada vi još niste ni postojali.

Nego, da ja vas pitam nešto. Znaite li vi koliko je težak život jedne prosečne bubušabve? Jeste li svjesni da nas neprestano ugrožavaju sa svim tim hemijskim preparatima koje neke pametne glave među vama iz dana u dan proizvode i, na našu žalost, odlično prodaju? Te otrovni maetci i lepljive trake, te

predmet do određene mere, pristanuti neki prekidat, izravni kratki spoj i sl. Svakim pravilno izveden potez omogućava dalje napredovanje („otvaraju“ se nove lokacije i prostorije) čime se postepeno sklapa priča koja govori o doktoru Samsu.

Znamo da bi većina čitalaca bubušabvu u svom tanjiru primila sa neskrivenim gadenjem. U ovoj igri takvih i sličnih scena ima na svakom koraku. Mrtvi pacovi, ulepljene muve, otrovani žohari i sl.



BAD MOJO

prekuzati insekticidni i kineske trake (uh, ti #006547? Kinez!)... Tome izgleda nikada neće doći kraj. E, zato sam ja, Blatta Orientalis Džunior, odlučio da unahim nešto na afirmaciji svoje vrste. Zanimam vas kako? Uključite svoje kompjutere, startajte BIOS-ove Prozore i pokrenite igru Bad Mojo. A onda ču ja odigrati svoju životnu ulogu i omogućiti vam da poselite sa mnom u opasnu avanturu istraživačkog jedne kuće. Samo pazite, opasnosti vrebaju na svakom koraku.

Veoma retko nam se pruža prilika da na ovim stranicama opišemo igru koja u sebi nosi nešto novo, originalno i do sada nevideno. Mada je očigledno da svežih ideja ima sve manje i manje, ponekad se ipak desi da nekom inventivnom programeru iznad glave zasveti silalica dok sedi na WC školji ili podgava lučerašnji ručak u mikrotalnoj pećnici.

Zaista nemamo informaciju ko me je i kada palo na pamet da kao glavnog junaka za jednu kompjutersku igru odaberem insekta koga najveći broj ljudi očima ne može da vidi, ali se mora priznati da je takva ideja i smela i originalna. Bad Mojo je deo tima „Pulse Entertainment“, a igru je objavio i distribuirao sve agresivniji „Acclaim“, iako je centralna ličnost priče izvrsni doktor Rodžer Sams (Roger Sams), entomolog i promalazač specijalnog insekticida protiv bubušaba. stvarni junak je njegov duh koji se našao u telu upravo jednog takvog insekta.

Zant ove igre je vrlo teško odrediti na prvi pogled. Tek posle dužeg igranja smo odlučili da je svrstamo među avanture sa znatno izraženom istraživačkim elementima, mada ni ova definicija ne opisuje u potpunosti njenu koncepciju. Pre svega, Bad Mojo je avantura u kojoj ne postoji inventar (?!), nema upotrebe predmeta (?!), nema dijaloga sa drugim likovima (?!?), a pomeranje glavnog junaka se vrši pomoću kursorskih tastera. Igranje se bazira na korišćenju jedine realne sposobnosti koju posećena bubušaba poseduje (ako izuzetno mogućnost veranja po ekvivalent površinama i zavlazneća na najkudšava mesta, shodno svojoj veličini). Prirodno, radi se o sposobnosti pomeranja (ili bolje reći gurkanja) lakih predmeta. Svi problemi u igri se, pama tome, rešavaju na taj način: obično je potrebno gumuti neki

nalaze se u neposrednoj blizini hrane i vode; bubušabve, puževi-golači i miševi slobodno se šetaju po nameštaju; mravi i stonoge „ordiniraju“ na sve strane... Šokantan utisak koji sve to ostavlja na igrača dodatno je pojačan time što je grafika igre foto-realistična tako da sve scene izgledaju kao da su stvarne. S obzirom da su sve životinje i insekti izuzetno realno animirani (posebno ističemo animaciju kretanja



bubušabve koja je maestralno utrađena), ne isključujemo mogućnost da neko u određenom trenutku zaista oseti gadenje i pokuša da je uz pomoć papira skite to odvratno „čudovište“ sa ekrana.

Pored svih svojih izuzetnih kvaliteta Bad Mojo ima i jednu pomalo čudnu osobinu koju smo primetili da iskritikujemo. Nevolja ove igre je što ima preveliki broj lokacija koje apsolutno ničemu ne služe. Primera radi, prosta aproksimativna računica kaže da se prva prostorija u igri (soba sa krevetom) sastoji od približno 200 ekrana. Međutim, ovaj zaista impresivni broj scena ne znači mnogo za samu radnju avanture jer svega petnaestak lokacija (dakle, manje od 10%) imaju stvarnu funkciju i od igrača traže da uradi nešto kreativno. Ostali ekrani su ta izgleda samo zato da bi bubušaba mogla u nedogled da ide, ide, ide... (sreća je jedino što uz put ne mora da puca, puca, puca...). Kako se i kod ostalih prostorija ponavlja slična situacija, može se zaključiti da je Bad Mojo igra sa relativno malim brojem pravih avanturističko-logičkih problema. Matematičkim jezikom rečeno, broj zagonetki po jedinici površine na kojoj se igra odvija je infinitesimalna veličina.

Ako niste gadjlivi, a uz to i volite avanture, Bad Mojo je igra koju morate videti i odigrati. Međutim, iako ne želimo da zvučimo kao lekari, ipak eva jednog saveta: neposredno pre i posle igranja nije pametno konzumirati ovu igru. Kontraindikacije mogu biti veoma neprijatne.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“

ZANR: istraživačka igra/avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Originalna ideja i nesvaldatnje izvođenje. Realistična grafika.

Nije za igrače sa „slabijim“ stomacima.

Top Gun Fire at Will



Kategorija simulacija letenja je jedina za koju se može reći da je dosegla neki svoj maksimum (ako on uopšte postoji) što se tehničkih karakteristika tiče. Kada su se pojavila dva kao što su *Overlord*, *Dawn Patrol*, *Strike Commander*, *US Navy Fighters* i *TFC*, bila su za dve godine naprednija u odnosu na ostale. U istom odnosu je od svih tih igara bila bolja i simulacija budućeg evropskog lovca *EF 2000* koji zajednički razvijaju trule zapadne države Starog kontinenta. Teško je previdati, ali mislimo da će među novim simulacijama razlike biti samo u *linesama*. Prvo ostvarenje zaista vredno pažnje nakon *EF 2000* je delo *Spectrum Helobytes* *Top Gun*. *Spectrum* i su pokazali da umeju da odrađe posao kako treba, a za sve ostalo bio je zadah kolos *MicroProse*.

Igra stiče na dva CD-a i, naravno, najveći prostor zauzima gomila digitalizovanih video snimaka, nezabljivi govori i razne melodije. Do ove linike se došlo zahvaljujući studijima *Paramount* i njihovim arhivskim video sekvencama. Uvodni intro je zaista

zanimljiv i prikazuje situaciju na jednom od mnogobrojnih mimodopskih američkih nosača aviona, poletanje, sletanje i naravno video snimke iz vazduha. Oko samog projekta učestvovala je zaista mnogo ljudi, od glumaca do šminkera i osoba koje su testirale igru. To u svetu igara ne predstavlja ništa novo, ali do sada se nismo susretali sa ovakvim slučajevima među simulacijama letenja.

Samo otkupljena licenca predstavlja dobar potez, jer je atmosfera u staru podignuta. Međutim, igra baš i nema veze sa radnjom filma, a od nežnog dečaka Toma Kruza (Tom Cruise), nema ni traga ni glasa. Iz originalne filmske glumačke ekipa zapazili smo samo Džejsa Tolkeina (James Tolkan), jajo-glavog komandira.

Pošto odgledate sedmominutni intro, naći ćete se u glavnom meniju koji sadrži manje-više standardne opcije za upravljanje, grafičko okruženje, muziku, učitavanje pozicije itd. Tu je još i opcija *View Objects* koja je više nego zanimljiva. Programeri su ovde smestili objekte koji egzistiraju u igri i omogućili njihov pregled. Tu su dvadesetak aviona, per pliovnih objekata i petnaestak raketa. Svaki objekat možete pogledati sa svih strana rotacijom pomoću miša, približi ga ili udalji. Paljivijim igraćima neće promaći ex-YU vojne oznake (17) na tri aviona. To su MIG 25 Foxbat, zaim Tu-26 Backfire (oba „made in Soviet Union“) i H-6 Badger koji su napravili Kinzi ditekno kopirajući sovjetski bombarder Tu-16 ne čekajući odobrenje od zapadnih komšija. Najverovatnije će se ovakva i njoj slične opcije nalaziti i u budućim simulacijama letenja. Doduse, nešto slično smo imali prilike da vidimo i u igri *EF 2000*, gde je pri kačenju oružja na avion bila moguća i njegova rotacija. Pomenućemo još jednu opciju, a to je *Instant Action* koja se maltene odmačila u ovim igrama. Ovdje će vam biti ponuđeno dvadesetak misija u koje možete direktno da se uključite i odmah ćete biti višim nebu pod oblaku.

Uz igre ovog žanra (naravno, originalne) obično idu veoma optimalna upravljača. To ovde nije slučaj. F-14 je, naravno, letelica sa dva sedišta, pa će iz vas biti virtuлни navigator Merlin, koji će vam tokom igre davati korisne savete.

Programeri su kao osnovnu ideju pri realizaciji ovog projekta hteli da ona bude prilagodena i ne previše iskusnim „pilotima“ kraj menioasa. Imajući na umu kompleksnost recimo, samog uzletanja u nekim igrama iz ove branše (karakterističan primer je već pomenuti *EF 2000*), odlučili su da naprave što je moguće lakšu igru po pitanju upravljanja, ali da ona nikako (ili što manje) ne izgubi na dinamičnosti i težini (mada i dalje ostaje opcija *unlimited weapon*).

Pre svake misije imaćete priliku da pogledate briefing i da ga odštampate, kao i pregled fino urađene mape terena na kojoj su označene važnije tačke vašeg leta. Misije se uglavnom odvijaju oko teritorijalnih voda Amerike i generalno na prostorima gde Ameri imaju kakav-takav vojni primat ili prezenzije. Tako možete leteti iznad Velikog Kanjona kroz koji protiče reka Kolorado ili se boriti u kubanskim teritorijalnim vodama.

Kad se odleptate od piste, počete da stiču digitalizovane poruke od strane vašeg navigatora. Pored poruka sažice i rakete supami-

čkih aviona koji su uglavnom ruske proizvodnje, a sigurno smo da će se svakome stegnuti grudi ako obori neku pticu sa „našim oznakama“. Kad pošaljete projektil, pojavikće se prezorić i donjem desnom uglu preko kojeg možete pratiti njegov let i konačni ishod. Ovdje možete pogledati i neki od prisutnih aviona, ali nije naodmet isključiti ovaj prozor jer na slabijim mašinama osetno usporava letenje.

Oklonin možete posmatrati u VGA i SVGA modu, gde vam je za pristojnu SVGA vožnju potrebno bar 16 MB RAM-a i neki Pentium. Međutim, zbog korišćenja Veseli tehnologije pejzaži izgledaju malo kvadratišnije nego u igri *EF 2000*. Treba pohvaliti autore što su omogućili startovanje ove igre i hiralim ljudima sa 4 megabajta RAM-a lako uživanja pritom nije baš zadovoljavajuća (uostalom, koja simulacija u poslednjih godina dana radi pristojno na 4 megabajta?).

Kad se sve sagleda, *Top Gun: Fire at Will* nije na svom polju denno nikakve značajne novine u odnosu na svoje prethodnike (sem što je učinjen „mail“ pomak u odnosu na *Top Gun* sa Commodore 64). No, slobodno možemo reći da je *Top Gun: Fire at Will* pored *EF 2000*, najbolja simulacija do sada. Dok čekamo neki revolucionaran pomak na sceni simulacija (recimo, da kombinacija „Ctrl-C“ izbacuje igrača sa sve stolicom ka plafonu?) poslužiće i ova igra. Kod domaćih pirata možete naći i CD „Rip“ ove igre, koji ne vreda instalirati; bolje potražite normalnu CD verziju.

Božo KRSTAJIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“



ZANR: simulacija vožnje

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 2 kompaktni diska



Lako upravljanje; virtualni navigator; idealno za početnike.

Pejzaži su manje precizni nego u *EF 2000*.



U vremenima sada već davnim, leto smo provodili poput Toma Sojera. Pecanje je bilo jedno od neizostavnih delovanja na lokalnom jezeru inspirativnog toponima - Rakina Bara. Vrbov ili trščani štap dužine dva do tri metra, nešto duži najlon, dve, tri udice značajki nastavljene na najlon i mamci od zgnječene hieba, sada su više nego romantična uspomena kojoj se sve ređe vraćam.

Drulivo iz kraja je poput maslačka razvejavano vetrovina života, na sve kontinente mačke Zemlje. Par mojih dobrih drugara iz detinjstva je nastavilo i dosta napredovalo u ribolovačkom umeću. Bar sam sreako takav utisak. Povremeno smo se srećali u satima pre samog svitanja, razmenjivali par reči. Tenirajući prema krevetu sebi sam po ko zna koji put prodavao istu priču: poženili se, šta će drugo od muke.

Pre par dana u svom redovnom obilasku „parohije“, slučajno sam video nekoliko vremenitih muzička okupljenih oko monitora. Dok je navigirao cimeo miša, kibiciori su dobacivali: 'Facit... Pa, z, poboljšaći najlon!.. Otkaći se... Pa dobro, šta tu radiš?

Nehajno pogledah ekran. Malikuje MS Gofly. Par kursora, pokazivač dužine zabačenog najlona i dubine mamca. U donjem delu prozora je animirani ribolovac oko koga običe kursor navođen mišem, pomerajući ribolovca u željeni položaj.

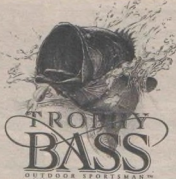
Kad se gušva razlika, nešto me je privuklo monitora. Dupli klik mišem L.

Naslovni ekran „Sierra“ i lepa ilustracija sa ribom koja se pracka na površini vode, a ispod pite Trophy Bass.

Prvi prozor je Main menu koji izgleda kao u „ozbiljnim“ CD-ROM izdanjima. Iza tri opcije: Go fishing, How to i Preview krije se jedna nadasve uzbuđljiva i početna igra. Go fishing odziva mogućnosti pecanja na jezeru (Fish a Lake), turniško nadmetanje (Tournament), a ako baš hoćete, započnete stvaranje ribolovačke karijere (Career). Kada se proslavite tu je i Hall of Fame.

Bez obzira šta izaberete, komandni prozor će vas uvesti u male tajne velikih majstora. Zavisno od toga kakvu ribu pecate, potrebno je izabrati pravi štap, mamac, lokaciju na jezeru. Kada odaberete lokaciju, korišćite sonar koji vam pokazuje dubinu i količinu ribe ispod vas, preostaje vam još samo da zabacite udicu.

Sa leve strane komandnog prozora imate 4 ikone. Gospodin sa kačketom će vas, kao svaki pravi vodič, obavestiti šta vam je činid. Do njega je polinter. Kliknete na ikonu, prošćetate je po ekranu i markirate mesto gde udica treba da sleti. U donjem redu je ikona sa ribom koja vas obavlašćava koliko riba imate u kontejneru. Maksimalni broj je pet. Ukoliko uhvatite ribu koja je po težini manja od



onih u kontejneru, moraćete da je pustite. Ukoliko je veća, pušćate najmanju. Ikona sa flašom vam omogućava da napravite ukusan mamac.

Navigiratorom se pomera čamac u malim tatalasima, u svim pravcima. Ukoliko ste nezadovoljni odabranim mestom, kliknite nasred ikone gde pile Nav. Map. Na velikom prozoru slika dela jezera po kojem trenutno plovtite, slikom vašeg čamca i pozicijom. Moćete mišem da odaberete novu lokaciju ili se vozate po jezenu kursorima. Tri prozora se leve strane su od velike koristi. Depth Souler meri dubinu i kćuje ribu ispod čamca. Ispod njega je Lake View koji vam crvenom tačkicom pokazuje gde ste u okviru celog jezera. Klikom na opciju Full Screen mali prozor se prebacuje u veliki i imate mogućnost da birate fotografsku mapu. Ako ste vešti čitajući topografski karata, u postojeći Treći prozor Control navodi čamac u željenom pravcu. Kada se skrasite na pretpostavljenoj lokaciji, kliknite na ikonu Go Fish i „Sećno“

U sredini je već pomenuta animacija vaše malenkosti. Kada pinterom odaberete mesto gde treba zabaciti udicu, pritisakom na gođiti Cast udica flingraskom preciznoću leti na odabrano mesto. Kada udica dotirne vodu, levim dugmetom miša namotavate struna. Ribolovac će se postaviti u adekvatnu pozu zavisno od mesta gde se nalazi polinter.

U tom trenutku vrlo je bitno da posedujete zvučnu karticu, jer ćete sem cćanja i imbecilnog „Yahoo!“ ćuti kad se najlon zateže. Visoki pikovi adekvatni su prenapregnutom najlonu koji će lako pući. Ukoliko ste „navatali kaptaćka“, sledi vam duga i uzbuđljiva borba da ga izvućete. Tasterima ' ' i '+' popušćate i zaećete najlon. Neka vam je (rećni) Bog u pomoć.

Sledeći prozor je izbor adekvatnog mamca, kao i dve ikone sa osnovnim pozama kako da zabacite udicu i koji šćap da korišćite. I jednih i drugih je napretek, pa će vam trebati dosta vremena da sve prošćite. Zato ćete morati da potražite pomoć Help koji je, u stvari, mala enciklopedija o pecanju, tako da posle izvrsnog vremena moćete i ozbiljne profesionalce da bacite na maku.

Ćak iako niste ljubitelji pecanja, pogledajte ovaj edukativno/igracki CD.

Kamenko PAJIC

ZANR: takmićarsko-sportska igra

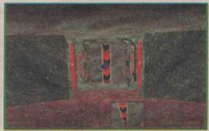
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Lak i zarazan za igru. Ribolovaćki ućitej prve ikone.

Nije za Doom fanove.



potrebiti dovoljno pažnje i prostora ovom ostvarenju (što zbog nedostatka papira, što zbog nekih drugih razloga), pa sada ispravljamo taj propust: poteg toga, većina stvari iz prvog *Descenta* je slična i u nastavku.

Descent 2 nam dolazi na CD-u koji je nabifan sa 30 novih nivoa i meduanimacija (zauzimaju većinu diska) koje su zaista sjajno urađene, desetak novih oružja, tridesetak novih neprijatelja, fenomenalnom šarenom grafičkom, poboljšancem kontrolom osveđenja i animacijom pozadine, što sve zajedno doprinosi da se jedna stara ideja i izvođenje, naminkani i sređeni, ponovo prodaju za silne pare. Mi igrači se ne možemo buniti, jer smo puno dobili – šarolikost i raznovrsnost nivoa, dobar zvuk, lepa grafička samo podižu atmosferu i mame na sve više i više igranja. Autor teksta oseća potrebu da igru preporuča svima koji bar malo vole *Doom*aste igre i naučnu fantastiku, jer *Descent 2* obiluje i jednim i drugim.

Što se hardverskih zahtevnosti tiče, stvari stoje u korist igrača, jer bi po rečima programera stvar trebalo da „hoda“ i na slabijim mašinama tipa 486DX/40 MHz sa 4 MB RAM memorije. Ali, iskustvo koje nam je testiranje donelo govori da je ipak potrebna malo jača mašina i, naravno, 8 MB memorije. Testirali smo *Descent 2* na 486DX/100 MHz sa 16 MB RAM memorije. S5 Trio 64 grafičkom karticom sa 4 MB VRAM-a i nije pravio nikakvih problema.

Vladimir PISODOROV

potrebe velikih kompanija, koje drže monopol i upravljaju ljudskom sudbinom. Međutim, na jednoj od najplodnosnijih kolonija došlo je do prekida veze i sumnja se da je neka strana sila ovladala jednim kolonistima, ali i lavorem rude koji je preko potreban vladajućim kompanijama.

Tu vi stupate na scenu zajedno sa svojim vernim robotom-brodom, a jedini

cilj vam je potpuno istrebljenje i deratizacija protivničkih snaga kojih ima oho-ho. Upravljanje brodom-robotom na početku je veoma teško i komplikovano jer se iz glave nikad ne sme izbaciti činjenica da on ne stoji na zemlji nego lebdi negde između poda i plafona, da može da se obrće oko svoje ose, zavrtači u kojejkakve rupčage, pomera levo, desno i radi još ponešto što u običnom *Doomu* nije bilo moguće. Ouda i konstatacija sa početka da je nekim igračima prvog *Descenta* (bar u samom staru) bilo veoma teško da se snuđu u prostoru, pogotovu ako dodamo da jako brzo treba reagovati u trenucima kada vas gomila neprijateljskih robota „filijac“ salvama iz svog oružja. Ako se pitate zašto je potreban ovakvi odgovor o prvom *Descentu*, kada se tekst u globalu odnosi na *Descent 2*, odgovor je veoma prost: u našem časopisu smo propustili da blagovremeno

Kada se pomene ime igre *Descent* slabije upućeni igrači obično postavljaju pitanja tipa: „Je li to ono kada možeš da gledaš i gore i dole a ležiš u vazduhu?“, ili „Je li to ono kad se okrenes oko ose pa ne možeš da se vratiš?“, ili možda „...kao *Doom* samo sto puta teže?“. Naravno, zagriženi ljubitelji *Doom*aćina od prvog dana su znali da je igra *Descent*, vrhunsko ostvarenje na ovom polju, pravo osveženje.

Kao što znate (ne znate), radnja prvog *Descenta* je smeštena negde u daleku budućnost kada ljudi poodavno poseduju svemirske brodove, naseljene kolonije širom svemira, visoku tehnologiju i, što da ne, visoku kulturu. E pa, u toj i takvoj budućnosti najvažnije su upravo kolonije na kojima se, prepostavljajmo već, obično kopa ruda i crpi materijal za

ZANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Raznolikost neprijatelja i nivoa; sjajne filmske scene.

Velika težina igranja.



Arcade America

Jedna od firmi koja se relativno skoro pojavila na tržištu zabavnog softvera je „7th Level“. Ona bi verovatno bila jedna od mnogih koje su se pojavljivale i gasile, da njen softver nije bio dovoljno kvalitetan da se probije na veoma selektivno tržište. Uz to, ljudi iz ove firme su u poslednje vreme jedni od najaktivnijih, jer stalno izdaju softverne pažnje. Za svaku njihovu igru se mora reći da je po nečemu originalna, pa je to stučaj i sa njihovim najnovijim delom, igrom Arcade America.

U svetu je sve bilo lepo dok simpatično upotrebno dete Džoi (Joey), stanovnik Kalifornije, nije zaspao. A iz sna ga ne mogu izvući nikakve nakaze, od jednodne veštice do mističnog grebla. Na sve načine su pokušavali da ga probude – bacali krevete po sobi, urlali da je zabeležio i autora ovog teksta i obilježili komšije u krugu od 1000 km, ali nije vredelo. Onda su našli rešenje kojem bi zavideo i pripadnik Hamasa, a Greenpeace bi za počince tražio likvidaciju giljotinom. Čudovišta su svuda oko kuće za-

sadili simpatične sveće i neke čudne kutije na kojima je pisalo TNT. Od iznenadne eksplozije, sve je odletelo u vazduh, a duntare sa kućom, stvarima i nakazama i otišla je i mala SAP Kalifornija. Mali Džoi se nakon ovog buđenja, još bunovan, našao pred ostrvom kod San Franciska koje se zove Alkatraz. Tu je signatarist ovih redova (i onoga između njih) shvatio da počinje igra.

Navešćemo prvo dobre osobine igre. Na prvom mestu je odlična grafika u rezoluciji 800 x 600, koju smo i očekivali od „7th Levela“. Izgled pozadina i likova i njihova animacija su skoro isti kao i u drugim izdanjima ove firme. U pitanju su karikaturni izgled junaka koji se „unose“ licem u posmatrača/igrača, sve to u visokoj rezoluciji i sa pregrštom boja. Glavni lik je veoma lepo i dubovito nacrtan, a da bi tamano naprijatelj, koristi – pračku.

Audio strana je takođe odlična, sa velikim brojem melodija, zvučnih efekata i digitalizovanim govorom, što je danas takoreći standard. Dodatak koji se odnosi na zvuk, jeste da je nekako kličanje i pitivanje omogućeno i za vlasnike Speakeara, na šta možemo reagovati pozitivno ili ravnodušno. Za polivalu je što su se stvaraozi igre potrudili, ali ova obitna znatno uspevava rad igre, pa je u ovom slučaju aktivna izreka „bolje ništa nego šta“.

Još jedan plus za ovu igru je i obilje humora koji krasi i druga ostvarenja „7th Levela“. Tokom igre putujete kroz karakteristične delove Sjedinjenih Američkih Država: Alkatraz, Las Vegas, Veliki kanjon, planine Račme, Oklahoma, Alamo, Mendi Gras, Majami, Vašington, Njajork a poslednja je, simboično, Vudstok. Oblasti su podeljene na nivoe i igra se sastoji od prelazaka nivoa i putovanja između oblasti.

Međutim, kada se ova kutija šareniša otvori, dolazi do prvog razočarenja. Svaki nivo odigrava se na jednom, statičnom ekranu. Cilj svih nivoa je doći do izlaza, a na putu stoje razne prepreke. Uglavnom je u pitanju bezvezno skakanje sa platforme na platformu, uz obračune pažnje na ometajuće faktore. Kada se zanemari grafika, vidimo da su nivoe među sobom veoma slični, što igri umanjuje draž. Tek u petoj oblasti, Oklahomi, dolazi do prve promene u izvođenju. Blatnjavi lik ne vodite sa strane, već iz priče perspektive kroz lavirint kukuruza. Kada pređete neku oblast, dolazi do drugog dela igre. Na ekranu je mapa, a u donjem levom uglu mali Džoi putuje od jedne oblasti do druge na svom kvatrociklu. Ovi bonus nivoe služe za obnavljanje pred novom oblašću. Možete pokupiti municiju za pračku – metak, mačku, ili nešto slično.

Igra radi pod Windowsom, što je olakčavajuća okolnost za vlasnike 4 MB RAM-a. No, moramo priznati da smo od „7th Levela“ očekivali više, jer, gledano sa aspekta deteta jednocifrenog broja godina, ovo je veoma simpatična igra, idealna za taj uzrast i po svim kriterijumima zaslužuje veća ocena. Ali, realno gledano, igra po svojoj zanimljivosti nije ono na šta smo navikli od „7th Levela“; pa je zato ocenjemo nešto niže nego kolege u stranim časopisima.

Miloš KRSTAJIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“



ZANR: platformska igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Superiorna grafika i zvuk, humor i originalnost.

Očekivali smo nešto kompleksnije i zanimljivije.





EXTREME GAMES



igre takmičarskog tipa u kojima se upravlja nekim vozilom, koje mi nazivamo auto-moto simulacijama, uglavnom su orijentisane na tri formula ili besnih „dinarskih aldaha“. Neretko kada protivodači igraju iskaču iz tog miljea, trkama dvotočakša ili, eventualno, čamaca. Jedan od takvih istupa napravio je „Sony Interactive“ proizvodom *Extreme Games*.

U pitanju su trke u kojima se voze bicikli, skejtbord, roller-ski i „Street luge“. Ovakva takmičenja su veoma popularna u svetu, a kod nas su manje zastupljeni. Nažalost, nisu podržani od strane nekog sponzora kao što je to slučaj u drugim zemljama, već se sve svodi na umješnost pojedinaca ili manjih grupa.

Takmičenja se ne odvijaju na nekom specijalizovanom terenu (tj. rampi), već u pet različitih oblasta. To su Jusa, Italija, Južna Amerika, San Francisco i Jazero Toba. Iznemud 16 takmičara različitih sposobnosti možete izabrati svog učesnika. Tako je jedan od njih u vožnji skejta, drugi u vožnji mountain bujka i slično, pa se prema tome upravljaše pri izboru vozača i vozila. Igra ne bi bila previše teška da postojе kvalifikacije, ali, da svakom trku se počine za poslednjih mesta. Zbog toga ćete u početku vrlo leško postizati dobre rezultate, čak i na najlakšem nivou.

Uzred od zanimljivosti u igri jeste to da ostale takmičare ne prestitešćite pukim zaobljaženjem, već ih možete u prošleće zvaiznuti rukom ili nogom, zavrnite od toga šta vozite. Vaš protivnik će se okotjaviti negde iza, a vaša pozicija u poretku takmičara će se pomeriti unapred za jedno mesto. Pored udarača i

skrętanja levo i desno, postoje i komande za ubrzavanje i skok. Jedan oblik vožnje se takođe koristi za ubrzavanje i savjetujemo da ga koristite kada standardno ubrzanje (odapiranje rukama, nogom, ili rošćuama i okretanje pedala) ne pomaže. Samo pazite, jer vas u drugim momentima takva vožnja usporava.

U toku igre treba proizlaziti kroz kapije, koje će nekad biti postavljene na zemlji a nekad izdignute, pa ćete morati da koristite odskočnu kosinu, ili da upotrebite komandu za skok. Možete voziti po jednu trku ili starovati turnir. Nakon svake trke dobijate određeni iznos u zelenim novčanicama za koje ćete da kupite bolju opremu. Ujedno, možete pogledati i trenutno stanje na tabeli, izgled i sposobnosti ostalih takmičara, ili promeniti vozilo.

Jedna od ozbiljnih zamerki igri je što su trke previše dugačke. Bolje bi bilo da su napravili više različitih i kraćih staza. Ovaklo igra brzo postaje monotona. Ono što svakako kvari ukupni utisak je, nažalost, grafika. Ona je ružna, ispod današnjih standarda i podosta na VGA grafiku u *Screenz*u. Stane su potpuno različite, kako estetski, tako i po maršrutama. U Južnoj Americi vožnja će se odvijati kroz prašume, a u Italiji porezi antičkih stubova, arena i traktora (??). U sve je uneto i malo humora. Tako ćete nailaziti na kokeške koje možete zgaziti, a u San Francisku na jedan od ometajućih faktora pojavio se karikatistični gradski tramvaj. Srećom, animacije padova, penjanja na vozilo i udarača odlično su uradene. Za razliku od grafike, zvuk je dobar. Ima dosta efekata kao što je zvuk lanca na biciklu, kokodakanje kokoleke, cinge-linge tramvaj i slično.

Utisak koji igra ostavlja na posmatrača može se opisati kroz situaciju u Redakciji. Dok je autor teksta igrao igru. Jedan od članova Redakcije je, gledajući ekran nakon postavljanja takmičara na startnu poziciju, rekao „Kako je ovo ružno“, sa namr-godenim izrazom lica. Igra je sekla, a njegov izraz je bio ravnodušan. Nakon prvog pada autora teksta i obaranja protivnika nogom u glavu, kolega je počeo glasno da se smeje, čime je izazvao začudne poglede ostalih.

Verovatno *Extreme Games* izgleda mnogo bolje na Playstationu nego na PC-u. No, dinamika koju igra svakako poseduje, zadržaće vas pred ekranom dovoljno dugo, dok „Electronic Arts“ ne izbaci nešto dobro na ovu temu.

MILOŠ KRSTAJIĆ

ZANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: PC; Playstation

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Originalna ideja, odlična atmosfera.

Slabija grafika u odnosu na slične igre. Predugačke staze.

Tekken

Igra Tekken je jedan od glavnih razloga masovne popularizacije i današnjeg uspeha Playstation konzole u svetu. 3D igre su uglavnom spore i brzo dosade korisnicima. No, likovi igre Tekken imaju brze i oštre udarce, te nema usporjenja. I dok su moderne borilačke igre nabijene raznim specijalnim magijama (od bljuvanja vatre do laestiranja energetskih kugli), Tekken poseduje efektivno rešene specijalne udarce koji se uglavnom izvode kombinacijom dva tastera (istovremeno) i pravca prema neprijatelju.

Svaki od osam likova ima karakteristične udarce i tehniku. Svi parametri u igri (broj rundi, vreme celokupne igre, način izmene, itd.) mogu se podesiti. Fehvalna je mogućnost beskonačnog nastavljanja, a na ograničenost kreditima. Lepo renderovani i višebojni predeli (Venecija, King John's Island, Acropolis, itd.) svi delova sveta prave likove. Borci su obično u detaljnim rekturama, a animacija je glatka. U nekim trenucima mogu se primetiti grešci na licima usled naporne izvedenog primljenog udara. Muzika i semplovi u igri su za svaku pohvalu.

Posle impresivne uvodne animirane sekvence (jedan njen deo je francuski muzički kanal MCM iskorišćio za svoju špicu), tekla vas jedan od sledećih učesnika Tekkena: Yoshimitsu, Law, Jack, Paul, Michael, Kazuya i King. Za svakog od likova vezan je jedan Ma-



riji Glavonja (sub-boss), te ni sa jednim protivnikom završne borbe nisu iste. Po prelasku igre, Glavonje postaje još jedan od boraca koji se mogu odabrati. Svaka završnica je predstavljena drugačijom kontinuiranim animacijom koja zaokružuje profil boraca.

Treba napomenuti da se pogled u igri može selektovati u nekoliko modova (borba se može gledati čak i iz priče perspektive). Početkom igre se očekuje nastavak ove igre, pa se nadamo da će domaći dobavljači softvera biti predusretljivi.

B. B.



ZANR: borilačka igra

PLATFORMA: Playstation

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Trodimenzionalno igranje bez „kočenja“.

Teško izvođenje nekih sasvim običnih udarača.

Twisted Metal

Los Anđeles 2010. Božično veče. Ljudska civilizacija kakvu poznajemo se nalazi na rubu propasti. Dolazi do formiranja novih pravila opstanka i popularizacije neobičnih heroja i njihovih suparnika. Jedanput godišnje, misteriozna ličnost sa nadimkom Calypso, u gradskim ulicama organizuje gladijatorsku borbu kolima bez ikakvih zabrana. Pobjedniku se ostvaruje svaka želja.

Firma „Sony Imagesoft“ je napravila spoj filmova „Escape From New York“ i trilogije „Mad Max“, koistići uz to i pozitivna iskustva „Gametekeve“ igre Quorumline. Rezultat je vrlo dinamična vožnja-pucačina. Kretanje je u 360°, tako da se vozilo može okrenuti i obračunati sa dosadnim protivnikom. Igre će biti prekinuta jedino isletkom energije, koja pod dejstvom suparničkih specijalnih zahvata i nije neki

kapital. Programeri su napravili kompromisno rešenje bacajući po nivela par polja na kojima se može popraviti energetsko stanje oštećenog vozila.

Da bi opstali na mračnim ulicama Los Anđelesa morate se obračunati sa 11 suparničkih futurističkih automobila. Tu su, između ostalih, Mr. Grimm (tipičan Anđeo pakla sa specijalnim oružijem Death Spawen koje preplavi protivnika na smrt), Hammerhead („monster“ kamion čija je specijalnost gaženje protivnika), Thumper (mističan kadilak opremljen vrlo jakim bacačem plamena), Warthog (brzo vozilo koje lansira tri XQJ-37 rakete), Darkside (Mac kamion koji, sem što udara vrlo jako, zna i da ukoči protivnika ledenim raketama) i obaspe ga raznovrsnim arsenalom) i Sweet Tooth (kamion za sladoled koji zabacuje napalm komete).

Sifre za nivoe:

2. ●▲▲▲▲
3. ●▲▲▲▲
4. ●▲▲▲▲
5. ●▲▲▲▲
6. ●▲▲▲▲



Postoje tri vrste pogleda u igri: udaljen, približen i iz samih kola (izbor se vrši u toku same igre pritiskom na „Start“ taster i pravac kretanja na dno ekrana). Radar i rezorvor se mogu postaviti u gornjem delu ekrana. Tu se nalaze i podaci o energiji najbližeg protivnika i broj uništenih/preživelih neprijatelja. Velikoj uverenosti igre značajno pridonose kvaliteta zvuka. Tu je osam muzičkih tema koje se mešaju u zavisnosti od situacije (nevođe) u kojoj se nalazite.

Priključivanje protivnika možete čuti po karakterističnom zvučnom semplu (npr. dijabolični smeh Sweet Tooth ili sirena Darkside) koji se menja u zavisnosti od udaljenosti vozila. Borbe se odvijaju u šest ambijentna: arena, park, skladišta, autoput, pregrada i krovovi. U modu za dva igrača dolazi do podele ekrana, te možete do mile volje krčiti svoje prijatelje u suparničkim vozilima.

Branislav BABOVIĆ

CD-ROM softver ustupio „Shine Club“

ZANR: simulacija vožnje

PLATFORMA: Playstation

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Realistično izvođenje i ovisnost igrača posle par sati.

Velik broj opcija nedostaje u modu za dva igrača.

Priprema GRADIMIR JOKSIMOVIĆ

SONIC & KNUCKLES

Pre dosta godina, još od pojave prvih igraćih konzola sa "Sega" etiketom na sebi, stvoren je simbol svih budućih "Seginih" proizvoda. U pitanju je plavi ježić, čuveni **Sonik Hedžehog** (Sonic The Hedgehog), jedan od najpoznatijih likova u istoriji video igara (još poznatiji i nešto stariji su jedino "Nintendova" braća Mario i Luigi).

Do danas se pojavilo više različitih igara sa Sonikom u ulozi tumača glavne role. Igra **Sonic And Knuckles** je, zvanično, četvrti nastavak sage o hlabrom borcu za pravdu i ustavna prava Šumske flore i faune. Do sada je i najkvalitetniji.

Plemenita misija, koja je ovog puta servirana igraču, podrazumeva spasenje životinja iz šume, koje je pakosni čarobnjak porabio i pretvorio u svoje slepe poslušaoce (i ružne) podanike. Sve bi to bilo luk i voda kada bi imali neki "sigurnosni" blaster, ali nevolja je u tome što siroti jež mora "mečki na rupu" popuniti golemu, naroznazu sam svojim bledjama.

Novina u odnosu na prethodne nastavke je ta da se ovde pojavljuje i Sonikov ortak **Nakls**, pa je moguće na početku se odlučiti za jedan od ova dva lika. Svaki od njih dvojice ima specijalne osobine. Tako, naprimer, Sonik može u sikovu da se nalektrise i lako unliči leteće protivnike, dok, s druge strane, Nakls ima sposobnost da hoda po vertikalnim zidovima, što mu omogućuje da se penje nebu pod oblak. Za neiskusnijeg igrača bolji izbor predstavlja Sonik.

Jedna od najlepših osobina igre je jednostavnost kontrole. Moguće je kretanje u svim pravcima i sikov,



koji se izvodi pritiskom na tastere 'A', 'B' ili 'C'. Neprijatelja se rešavaju naskakanjem, a energiju obnavljate sakupljajući žute prstenove.

I pored nazižeg siromašnih pokreta, zahvaljujući specifičnoj interakciji spratova sa pozadinom, kretanje likova može biti veoma raznoliko. Često ćete naići na kojejkakve odskočne daske, uspinjače, vrtelje, lulaške, mlazne skejtbordove, vieseć kuke i čitav niz stičnih pričačnih stvarčaka koje treba da otkladaju ili ubrzavaju kretanje. Na momente je moguće steći ubrzanje koje se neko vidi u platformskih igrama i može se porediti samo sa igrom **Zoo** (poznata je Amigistima, a inače predstavlja jednu od najbržih igara koje danas postoje). Ovakvu dinamičnost zaista treba pohvaliti.

Treba istaći i lepu grafiku sa puno boja (što se ne vidi baš često kada su u pitanju igre za Mega Drive), ali i pokaditi nešto zapostavljeniji zvuk.

ZANR: platformska igra

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertriž



Fantastična brzina izvođenja, sa mekim sikovima i obiljem boja.

Zastareo jednoravanski sikov pozadine i nešto teža kontrola.

CHEESE CAT - ASTROPHE



Vlasnici Mega Drive konzola zaista mogu da uživaju u velikom broju igara baziranih na popularnim crtačima. Jedan od najpoznatijih crtanih junaka koji je zaživeo u igri je i Bizi Gonzales, romantični i dobroćudni borac za "demokratska prava" meksičkih miševa, uvek spreman da napravi poneki geg.

Zli mačak **Silverster** kidnapovao je prelepu mišicu, Gonzalesovu "devočku" i odveo je u nepoznatu pravcu s namerom da... (znate već šta maček radi sa miševima). Iznenavan takvim drskim potezom zlog mačka, naš junak kreće u potragu za miškom, spreman da izgazi (sprematu, prepastru...) sve što mu se ispreči na putu.

Igra koja donosi avanturu najbržeg miša u celom **Mega Drive** spada u jednu od tehnički najkvalitetnijih konverzija iz "Looney Tunes" serijala firme "Sega". No, i pored dopadljivosti grafike, simpatičnog zvuka i odlične animacije, teško je oteri se utiska da je to sve samo još jedno prethakavanje orzancnog klisea tipične "sikoči i pokupi" platforme, dok o eventualnim inovacijama nema ni govora.

Kao i obično, radnja je podeljena na veći broj nivoa koji se razlikuju po ambijentu. Više nivoa sa istim ambijentom čine jedan svet, kojih ukupno ima četiri (The Desert, Lake, Mount Silverster i Silverster's Lair). Osim pozadine, za svaki svet je karakterističan i set neprijatelja i zamki, mada se neki od njih ponavljaju na više mesta.

Kadrovski struktura neprijateljske žive siće beži pravu diviziju svakolikih smetala koja se, na sreću, uglavnom mogu izgaziti bez problema. Za leteće agresore pametnije je upotrebiti srebro (taster 'C'), ali krajnje racionalno jer isti spadaju u potrošni robu. Nestajne gračice se mogu ubiti pesnicom iz sikova (taster 'B' + strelica: nagore). Povećanje bodovnog salda osvaruje se i sakupljanjem najpoznatijeg meksičkog povrća (paprike), dok se energija dopunjuje pomoću kriški sira (obezbitne pažnja da ne zavkneste budav sir koji donosi više šete nego koristi).

Uslov za prelazak nivoa, verovatno ih i više, jeste bljenje svega što miče, već je potrebno osloboditi sve

zatočne miševе (otkad sad pa oni?) koje je Silverster posakrivao ispod zemlje. Neke od kutija (one koje zasvetle kad ih dodirnete) je moguće pomeriti (tasterom 'A') i tako osloboditi rupu u koju treba uskočiti (u se najčešće nalaze siroti mišići). Kada svi miševi budu na slobodi, iznad njeke od rupa će se pojaviti strelica koja vodi na sledeći nivo. Viši nivoi donose, pak, svoje kake i zamke, koje se dosta razlikuju od prethodnih, što značajno osvežava izvođenje i sprečava pojavu dosade.

Cheese Cat - Astrophe nije preterano teška, ali je svakako duga i zahtevna igra koja zahteva dobre refleksе i prilično strpljenja. Uz to nije preporučljivo bezgumno jurcati, jer iz prikrajka uvek vrebaju poneki davek sa nečasnim namerama, a i vreme nije ograničeno.

ZANR: platformska igra

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertriž



Osmišljeni likovi, raznolik nivoi, glatka animacija spratova.

Šablonizovana izrada, originalnost na (pozitivnoj) null.

Kompanija „Disney“ krasi niz piosirskih poduhvata u istoriji animiranog filma. Tako je i najnoviji film iz ove prodavnice bajki svojevrsan unikat. Kao što je poznato, „Toy Story“ je prvi i 100% kompjuterski animiran dugometražni crtač. Paralelno sa distribucijom filma na Zapadu, „Disney Software“ je u saradnji sa „Psygnosisom“ izbacio istoimenu igru.

„Toy Story“ je privlačna i neobična igra koja u sebi kombinuje više igračkih žanrova. Naime, pored klasičnih „nađesnoskrolojućih“ nivoa, „Toy Story“ donosi i pravu lepuzu raznorodnih izvođenja koja karakterišu druge tipove igara. Tako postoje sekvence u vidu borilačke igre, automatske simulacije (iz pučke perspektive i „od pozadi“), pa čak i u obliku popularnog Doom-a (kretanje hodnika u tri dimenzije, dosad nevideno na 16-bitnim konzolama).

Glavna uloga poverena je lutku Vudiju koji treba da kroz 19 nivoa kr-

catih akcijom zajedno sa svojim suparnikom Batom bezbedno stigne u okrilje toplog doma. Radnja u potpunosti prati radnju filma, pa će pre svakog nivoa ukratko biti izdolen zaplet koji čini ekskluzivno radnje koja sledi (što znači da nema veze ako niste stigli da pogledate film i nemate blage veze o čemu se radi).

Kontrola je vrlo jednostavna i iznenađujuće precizna i meka. Sem klasičnog kretanja na sve strane, Vudi može i da skoči, kao i da zamahne bičem, čime nakratko (podvlačimo: nakratko) onesposobljuje neprijatelje. Bić na



Toy Story

mo električne, jer se neretko može desiti da više puta stradate na istom mestu, a onda mora sve iz početka.

Grafika i animacija su renderovani skoro do filmskog kvaliteta i sadrže sve osobine koje smo do sada očekivali da vidimo samo na sistemima nove generacije (32 i 64-bitne konzole). No, od „Psygnosisa“ smo navikli na sjajna iznenađenja i nadamo se da će i u budućnosti nastaviti sa takvom „političkom“.

ZANR: mešoviti (platformska igra)

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIUM: 1 kečridž



Tehnički najnaprednija igra do sada.

Malo grafički zapostavljena pozadina.

nekim nivoima služi za veranje (u Tranzonovom stilu), ali to je manevar koji zahteva dobre refleksije i istancan osećaj (i ispravan džoj-ped).

Pozadina kojom se Vudi kreće puna je raznih predmeta koji se mogu iskoristiti, recimo, za smeštanje igračaka u kutiju, ili za skakanje nebu pod oblake. Uspu treba i sakupljati simke koje donose bodove i preko potrebnu energiju.

Nivoli na početku su stupidno laki, da bi se s napretkom igre težina postepeno povećavala (u globalu, nije previše težko skoći do kraja). Glavni princip kojeg se treba držati jeste štednja energije (ne misli-



Eternal Champions

Vetari šampioni su, nesumnjivo, jedna od legendarnih igara na Mega Drive konzolama. Iako smo poslednjih godina imali prilike da uživamo u borilačkim igrama vrhunskog kvaliteta (Eternal Combat, Street Fighter itd.), Eternal Champions je sasvim uspešno odoleo zubu vremena, pa je i danas rado viđena igra u najširem krugu Segomana.

Aktuelnost igre je do danas sačuvana isključivo zahvaljujući kvalitetu. Sjajna izrada probeta vrlo dubrim tehnikama osnovna je odlika ovog „Seginog“ remek-dela koje je svojevremeno „Jartio i paliło“ top listama u svim poznatijim svetskim časopisima. Jedino je grafika (za današnje pojmove) na momente nešto slabija, mada se to jedva i primećuje.

Izuzetno bogati glavni meni nudi mogućnosti za dosieriranje svih mogućih statistika, pa postoji čak i opcija za izbor brzine izvođenja (obavezno treba probati igru na najvećoj brzini – to stvarno „leti“). Naravno korisne su opcije za treniranje udaraca i tehnika berbe, bilo na balonima. Bilo na holoگرامskim mozdanim delima neprijatelja, gde se možete izživavati do mlie vođe (zato izostajamo spisak udaraca). Pre ulaska u takmičarski deo obavezno se uvezibajte, jer će vas u suprotnom prvi jači protivnik upotrebiti kao krpu za glancanje poda.



Izenadno nastali disbalans između dobrih i zlih preti da poremeti budućnost ljudskog roda. Eternal Champion, najveći borac svih vremena, sada sahet u čistu energiju, dobio je zadatak da

svi vrat na normalu. Svoju moć on je iskoristio da oživi čever najboljih boraca u istoriji koji su tragično izgubili svoje živote, svaki u svom dobu. Oni će se boriti međusobno sve dok ne oisane samo je jedan koji će kao nagradu dobiti život nazrag i novu šansu da sa svojim propalim životom učini nešto korisno i donese dobro čovečanstvu.

Izbor boraca je raznolik, a treba naglasiti prednosti i mane boraca koji se pojavljuju u igri:

- **Shadow Yamoto** je prelepa konvoič (Jena-nindža), vrlo nezgodan i uporan protivnik, sjajno vezuje tehnike i treba je gadati sa distance. Koristi sve nindža trikove sa nestajanjem, šurkenima i drugim opasnim stvarčicama.

- **R.A.X. Coswell**, tai-bokser iz budućnosti (ki-borg) je idealan izbor za početnike. Ima izuzetno snažne i prodecne udarce i dobru obrambu. Nešto



sporije prelazi iz defanzive u napad i tada je naročito ranjiv.

- **Jonathan Blade**, temeljan crnac (oca. 150 kg), stabilan, vrlo snažan, ali ima slabu magiju i prilično je spor, naročito pri izvođenju nožnih tehnika. Dobro pogađa sa distance, a slabiji je u klinč. borbi. Magijom zaletuje i secka protivnike.

- **Jetta Maxx**, natežid nejakla plavušica uođljivo je najteži protivnik. Brzina kojom ona izvodi udarce nateraje vas da posegnete za on/off prekidačem na konzoli (bolje i to nego da polomise džojped).

- **Slash**, priglasit kromanjonac koji svojom batnom maše na sve strane. Nije previše opasan, ali ga treba držati na distanci, jer ume da zajaše protivnika, predano mu meosajajući ični opis. Takođe voli da igra bezbol sa protivnicima, koje tada koristi kao loptu.

- **Trident** je Atlantidancin zabolitkog izgleda sa razvijeniim psihičkim moćima koje u toku borbe koristi bez uestezanja. S njim treba samo oštro, jer kad on našteri svoje sečivo...



- **Xavier Pendragon**, luckasti alhemičar koji će vam rado demonstirait svoju novu magiju pretvaranja u bupu izlomljenih kostiju sa nešto mesa povrh toga. Jedan od težih dušmana.

- **Mitchell Middleton Knight** je nešto slabiji protivnik, ali ima moć da protivniku istisa deo energije, uz istovremeno pumpanje sopovne (inače, po struci je diplomirani vampir).

- **Larren Tyler**, nekadašnji provalnik, sada majstor „bogomoljika“ stila kung-fu („bogomoljika“ je jedan od najsmotrenijih bori-lakkih stilova). Vrlo je brz, ima skoro savršenu obrambu i predstavlja prilično tevd orah (ima jaku obrambu i strašno brzu ručnu tehniku).

Udaraca ima stvarno mnogo (možda ne baš koliko u *Street Kombaru*, ali sasvim blizu). Ako posedujete džojped sa samo tri tastera, u toku borbe morate koristiti i „Start“ dugme, čime se osvrtauje prebavljanje između nožnih i ručnih tehnika. Određenom kombinacijom tastera izvode se specijalni udarci i to samo ako je jing-jang znak u gornjem uglu ekrana ispunjen bar do polovine (neke „specijalke“ zahtevaju i ceo znak ispunjen). Verbalnim vredjanjem protivnika smanjujete njegov jing-jang simbol i tako ga sprečavate da izvode neku ubitačniju tehniku. Ukoliko finalni udarac zadate tako da protivnik padne tačno na sredinu boriliska, pokrenuće se neka vrsca „Fataliti“ animacije (prepadanje beživotnog tela u zemlju, alge koje će od poraženog ostaviti samo kosu i sl.). Pauziranje igre vrši se istovremenim pritiskom na sva četiri tastera desnog dela džojpada.

Softverske kertridže ustupio „Digitech“

ZANR: bori-lakka igra

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž



Nesvakidašnji scenarij, izuzetan doživljaj i šareni likovi.

Tehnička zastarelost

Slam Tilt

Za razliku od PC-a na kome 3D filperi baraju već duži vremenski period i postavljaju nove standarde, na prijateljski se i dalje koristi stari dobit *Pinball Devs* sistem. Ipak, filper *Slam Tilt* iz „21st Century Entertainment“ ima šansu da osvoji publiku dopadljivim scenarijem vezanim za svaku od četiri table. Pošto današnje simulacije filpera nisu samo to, već imaju i elemente nekih drugih igara, u *Slam Tilt* se prepliće gomila drugih žanrova: vožnje kola i raketa, avantura i arkađi. Grafika je rađena za AGA čipove, tako da je svaka tabla maštovito obojena sa kvalitetnim grafičkim detaljima. Animacija same kugle je malo brža nego u prethodnim simulacijama filpera (uključujući i *Pinball Illusion*) što povećava želju igrača za dužim zadržavanjem ovog programa u svojoj kolekciji. Semplovi u igri su pomalo „plastučni“ i stasomodni, dok muzika ide u suprotnu krajnost – modernizovana je i sintetična.

Mean Machines je prvi od filpera i posvećen je raznoraznim irkama i vožnjama kolima. Sve podigre se deklavuju na veštačkom displeju od tečnog kristala sa brojem bodova. Ubacivanjem kuglice u Mode Lit rupe povećavate broj brzina (goals) što dovodi do trike kolima gde se ubacivanje postize Alt tasterima, koji su ujedno i kontrolni pika na tabli. U svakom od filpera je poželjno skidati sv kartice, kao i ubacivanje u skrivene tunele. Na 20 miliona je Pistop čime se dobija mogućnost za ekstra kuglu pored tri postojeće.

The Pirate je filper sa zanimljivim podigrama kao što su gađanje brodova, bežanje od krodolika i sakupljanje blaga. Da bi se dobila prilika za učestvovanje u podigrama na ovom stolu potrebno je ubaciti tri puta istu kuglu u lock-ball rupu u levom uglu. Ukoliko izgubite kuglu, videćete kako je guta krokodil!

Ace Of Space je filper o avanturama u svemiru, jedan od glavnih ciljeva je dobijanje određenih misija ulaskom u Space Station rupu. Uvek je za određen vremenski period potrebno sakupiti veći broj bodova da bi misija bila uspešna što znači ogromni bonus.

Poslednja je najlepše grafički dizajnirana tabla **Night Of The Demon**. Na centralnom delu table se nalazi obojena devojka-demon sa zmijama obavijenim oko sebe, koje su urađene do najsitnijih detalja, tj. krljasti. Podigre u ovom delu se svode na sprečavanje izlaska duhova, bežanje od ko-zna-kojih čudovišta, mlaćenja zombija itd.

Dovoljno je da učitate jedan od filpera i pritisnete „F8“ za takmičenje sa svojim as prijatelja celih nedelja dana (ako uspete da ih isterate posle tog vremena).

Branislav BABOVIĆ

ZANR: simulacija filpera

PLATFORMA: Amiga 1900

MEDIJUM: 5 flopi diskova



Zaraznost kao i kod svakog dobrog filpera.

Sa tehničke strane ne donosi ništa revolucionarno.

CONQUEROR AD 1086



avanturističkih vitezkih filmova, recimo „Avanhou“ ili „Princu Valijantu“.

Možete osvajati i gradove. U početku, vaš pten biće samo onaj sa statusom unready, kao što je i vaš. No, sa daljim napretkom, moći ćete pokoravati i veće gradove. Taj deo je urađen opet u FRP stilu – igrate se „Juge“ kroz hodnike, sa svojim vojnicima protiv napadnutih vojske. Da bi grad pao pod vašu upravu, potrebno je ubiti glavnog branioca, a to je limesko sa perjem na glavi. Odlikuje se mnogo većom moći u odnosu na vojnike, pa ga je teže ubiti. Kada je grad osvojen, pod vašu vlast padaju sve pokoljivabe zemlje, imovina i kmetovi.

Igra je početnicima veoma komplikovana, pa „u ime“ postoji i treninški opcija. Na treninhu možete vežbu osvajanje zamka, borbu prsa u prsa dvaju vojski i simuliranje turnira. Oružje je raznovidno, od raznih vrsta mačeva do buzdovanja, topaza i silbičnih igrački. Pošto se u toku igre borite sa drugim vojškama, u treninhu je uračunata i ta opcija. Tako možete izabrati formaciju koja vam najviše odgovara.

Sudbina manje-više uspešne igre je da u određenom roku dobije i naslednika. Ovaj sistem se pokazao kao najbolji način da se izvuču pare iz džepova navrhiv kupaca.

Prvi Conqueror je bio smeša avanture i strategije. Nastavak Conqueror AD 1086 počinje, logično, 1086. godine, 20 godina nakon dolaska Normana na Britansko ostrvo, kao osamnaestogodišnji momak. Sa malim dvorcem, malo zemlje i para, možete se mnogo toga uraditi. Po ovoj radnoj „od tvora dva puka“, u ovoj igri možete odabrati jedan od dva moguća načina da postanete najbolji. Nadgraditi svoja utverice do velenog dvorca, namoštiti narod i vojsku i uspešno zbaciti kralja, ili savladati strašnog zmaja, koji takođe uspešno terište kraljevino Englesku. Sve ovo podseća na legendarnu strategiju Defender Of The Crown.

Medutim, sem pomenutih elemenata scenarija, igra Conqueror AD 1086 nema skoro nikakvih sličnosti sa Defender Of The Crown. Ovo nije obična strategija, u sebi sadrži elemente raznih drugih žanrova, pa je možemo smatrati jedinom od najkompleksnijih igara do sada. Kao prvo, sadrži elemente FRP igara, jer na početku možete napraviti svoj lik. Biće vam predložene različite situacije i, zavisi od toga koje od ponuđenih rešenja izaberete, generacije se vaš lik. U početku bolje koristite jedan od šest ponuđenih likova, različitih po osobinama – hrabrost, poštenje, moć i slično.

Na početku raspoložete sa malo novca. Možete ga potrošiti na okupljanje vojske, farmu, žmuro, selo, ili opremanje zamka. Da bi vaš vitez imao staljan tvor prihoda, posete oko zamka nagraziličine poljoprivredne oblike – pasuju, voće, povrće, „senica belica i slično. Da bi imali vojke morate imati dosta ljudi u selu, a da bi imali ljude treba izgraditi kuće, razne oblike bircu, crkve... Možete imati i kovača koji će vam napraviti razne vrste oružja i oklopa, a i žitaju za oplodnju rasnih polja. Upokavani u najbolji oklop, sa prvoklasnim mačem i štitom, izgledaćete kao komzerva, ali vam zato skoro niko neće moći nauditi.

Vaš vitez može putovati sam, ili sa vojskom. Jedan od važnijih delova igre je turnir. Tu možete vežbu, zaradivati, a posebno je važan ukoliko ste odlučili da savladate zldajca. Turnir je urađen u tri dimenzije, znači u ulozu ste Dvometra sa kapljem u ruci i stražnjicom na kolenju. Naravno, da biste pobedili na turniru, treba odrediti protivnika, pa učestvovanje na turniru daje utisak kao da ste u nekom od

Nakon izbora formacije, pred vama će se naći bojno polje sa svim ratnicima. Nema neke posebne filozofije što se tiče borbe, samo treba odrediti koji će vojnici napadati koje. Postoje tri roda vojske: mačevaoci, hefebandnici (sa štapovima) i korejanci. Borba je urađena spektakularno, u maniru „Brave-Hearta“ – gomila ljudi se bori, dok bela i crna tela padaju na tle i pune ga svojim krvlju.

Ekran u kome se odvija putovanja i koji samo uslovno možemo okarakterisati kao glavni, jer su i ostali pojednako važni, urađen je u izometrijskom pogledu, kao Transport Tycoon, Genar 2 i slične igre. Ono što je važno, to je da ova igra krasno odlična SVGA grafika, a podržane su rezolucije 640 x 480, 800 x 600 i 1024 x 768. Cela igra, borbe i putovanja odigravaju se u realnom vremenu, ali putovanja (srećom) možete ubrzati do petnaest puta. U sela kroz koja prolazite možete svraćati i tražiti blagoslovi od sveštenika, popiti piće i ispitati prisutne u lokalnoj krčmi, pozajmiti pare kod preteče današnjih banakara, ili kupiti oružje ili oklop.

Kao jedan od ravnopravnih zadataka je i ženidba. Vaš ugled će dosta zavistiti od vaše žene, pa zahvaljujući njoj možete brzo napredovati, ali i nazadovati (kao u Princeu?). Tokom igre ćete dobijati poruke o izekućim turnirima, krađama u vašem zamku, poruke od kralja o neprijateljima koje treba napasti i slično.

Igra morate završiti do tridesete godine. Da li kao kralj, ili poslati u azdajnicu ili mali feudalac, isključivo zavisi od vas. „Software Sorcery“ i „Siera“ su uradili posao kako treba.

MILIO KRSTAJIC

ŽANR: strategija igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Kompleksnost igre (pomešanost žanrova), odlična muzika.

Nema inovacija u arhivnim elementima igre.

Star Trek: Deep Space Nine

Uskoro će se pred nama naći još jedan nastavak čuvenog TV-filmsko-komputerskog serijala „Star Trek“. Za razliku od prethodnih nastava, u *Star Trek: Deep Space Nine* prat ćemo samo jedan lik i to iz prvog lica (ah, taj *Doone*). Potencijalni igrači koji nisu pratili seriju moći će o svemu da se informišu u uvodnoj sekvenci, a zbog sličnosti načina igranja sa popularnim *Dark Forcesom* ubeđeni smo da će *Star Trek: Deep Space Nine* doživeti veliku popularnost. (gk)



„Sierra“ predstavlja

Avantura *Light House* predstavlja varijantu igre *Lost In Time*. Prolaskom kroz kamin glavni junak će se naći u nekoj drugoj dimenziji u kojoj treba da nađe prijatelja i njegovu kćerku. *Light House* treba da predstavlja prekretnicu u 3D izgledu igara.

Civil War General je direktan odgovor na *Civil War* firme „Empire“. Moguće je biranje obe strane u američkom građanskom ratu, ali je najveći akcent ipak stavljen na vojsku Severne Virđinije i njenog generala Roberta Lija (Robert Lee).



The Rise And Rule Of Ancient Empires neki izvori karakterišu kao plagijat čuvene igre *Civilization*. Navodno to je to, samo lepše upakovano. Možda i neće biti loše. (gk)

Džojpedom do bogatstva

Mo kaže da se igranje ne isplati? Na našem podneblju to možda još uvek zvuči neostvarljivo, ali u Sjedinjenim Državama vešto igranje može vam doneti brdo novca i drugih vrednosti. „Sega“ je nedavno u cilju popularizacije igre *Fortzerman* (opis je bio u prošlom broju) organizovala nagradnu igru za sve koji završe igru i pošalju dokaz o tome (kontrolni broj sa završnog ekrana). Nagradni fond je bio: premija – 25000 USD, 10 prvih nagrada po 10000 USD i 90 Saturn konzola! Da se autor teksta (koji je, inače, završio igru) kojim slučajem dokopao ovog članka ranije, vi verovatno sada ne bi čitali ove redove (a SK bi dobio dopisnika sa Havaja). No, barem smo dali ideju domaćim džerimima. (gk)



Time Commando

Za čoveka po imenu Frederik Rejnall (Frederick Rainall) koji je bio vođa projekta *Alone In The Dark* odgovorni u softverskoj kući „Infogrames“ nisu imali sluha. Moćak je osnovao sopstvenu firmu „Adeline“ i pod pokroviteljstvom giganta „Electronic Arts“ izdao odličnu igru *Little Big Adventure* (uspust, sprema se nastavak). *Time Commando* ima blagu sličnost sa Žan Klod Van Damovim filmom „Time Cop“, što znači da ćete se šetati kroz vreme i regulisati postavljene probleme. (gk)



Toshinden

Još jedna u nizu igara koje se sa Playstationa konvertuju za PC je sjajna tridimenzionalna tabačina *Toshinden*. Osmam regu-larnih i dva skrivena lika sa obiljem raznih udaraca držeće vas satima vezane za ekrane monitora. Ukoliko animacija bude brza i glatka kao na moćnom Playstationu, vaši novi ljubimci postaće samurajski borci Eiji Shinjo i Katyn Am, kendo ratnik Mond o, Sofia, Rungo Iron-ginganska princeza Ellis, francuski vitez Duke B. Rambert, kung-fu majstor Fo Fai, kao i skriveni likovi Sho i Gaia. (gk)



The Vampire Diaries

Novoosnovana softverska firma „Her Interactive“ (radi pod okriljem



„American Laser Games“)

uskoro će nam predstaviti misterioznu 3D avanturu

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!

Vampirova diareja... ups, paroni!



Hrabro srce



Ma što vam je poznato, film „Braveheart“ je postigao veliki uspeh na minuloj dodeli Oskara. Sa svojih pet nagrada Akademije (za šminku, zvučne efekte, fotografiju, najbolji film i režiju), film se

našao i u elektronskoj formi, na CD-u firme „Koch Media“. Paket ne obuhvata samo suvu priču o radnji filma, već predstavlja pravu zbirku podataka o životu ljudi u 13. veku u bređima Škotske, njihovim verovanjima, legendama i oružju, a posebno o Viljumu Volisu (William Wallace), glavnom junaku filma koga tumači Mel Gibson. Najveći deo paketa, ipak, obraduje dešavanja oko filma, tako da ima puno intervjua sa glumcima, tehničkim informacijama o snimanju opasnih scena i naravno mnogo inserata iz samog filma. U okviru paketa postoji i mali kviz za proveru znanja vezan za škotsku istoriju i sam film. Sve u svemu, *Braveheart* CD je vrlo vešto sklopljen program, tako da ga svakako potražite u domaćim cedetekama. (gk)



Atari na PC bojnopolju

Nedavno formirani ogranak legendarne kompanije „Atari“ pod nazivom „Atari Interactive“ (veoma originalno ime) planira da veći deo svojih aktivnosti usmeri na

proizvodnju igara za PC CD-ROM. Planovi za ovu godinu obuhvataju preko 16 naslova, od kojih se neki već nalaze u prodaji. Neke od igara su nova verzije „Atarijevih“ klasika, poput *Tempest*, *Missile Command* i *Crystal Castles* (igre koje su starije i od nekih naših čitalaca), dok će neke biti konverzije sa jaguar konzole (*Flip Out*, naprimer). Novi kurs, prema rečima gospođe Džini Vinding (Jeanne Winding) iz „Atarijevog“ marketinga, neće imati negativan uticaj na razvoj igara za Atari Jaguar konzolu, niti će se poremeliti odnosi „Atarija“ i drugih softverskih kuća. (gl)

„Interactive Magic“ predstavlja

Od ove firme je nedavno stigla strateška igra *Destiny: Man's Journey Through Time* (zar više nema jednostavnih naslova?), u kojoj ste u ulozi Boga (na izvestan način) sa zadatkom da organizujete ljudski život od njegovog početka u kamenom dobu do savremenog vremena (ko je rekao *Civilization?*). Sada nam pripremaju i



American Civil War - iz nekog, nama nepoznatog razloga, ova tema je prilično zastupljena u poslednje vreme. Tu je i obrada stare Spectrumove igre *Daley Thompson's Decathlon* (veliki broj današnjih čitalaca verovatno i ne pamti mali crni kompjuter sa gumicama na kojem ste posle sat igranja mogli da skuvate čaj). Nova igra nosiće „jednostavan“ naslov *Daley Thompson's World Championship Decathlon* i staviće vas u ulogu pretendenta na titulu najboljeg desetbojca. Naravno, ovaj put sve će izgledati neuporedivo lepše, uz napomenu da će raditi isključivo pod Windows 95 operativnim sistemom. (gl)

Seek And Destroy



Iz saradnje firme „Safary Software“ i „Epic Megagames“ nastala je igra *Seek And Destroy*. U pitanju je klasična arkadna pucačina u stilu *Desert* i *Jungle Strike*.



U velikom broju misija rešavačete postavljene zadatke ostavljajući iz sebe ruševine. To ćete činiti uz pomoć helikoptera i tenkova, već u zavisnosti od vrste misije. Količine goriva i municije nisu ograničene (kao u hongkongskim filmovima), a takođe je omogućena i kupovina dodatnog oružja (već u zavisnosti od platažnih sposobnosti). Demo koji smo imali prilike da igramo pružio nam je sasvim solidnu zabavu. (gl)

Pete Sampras Extreme Tennis

Codemasters

Jedan od najboljih svetskih teniserisa današnjice *Pit Sampras* doživeo je svoje „kompjutersko“ izdanje. Za to su zaslužni ljudi iz softverske kuće „Codemasters“. Nakon prodatih dvesta pedeset hiljada primeraka igre *Pete Sampras Tennis* za šesnaesobitnike, sada je urađena Extreme verzija za Sony Playstation i PC CD-ROM. Igra je napravljena kao arkadna simulacija u kojoj možete igrati protiv 24 protivnika u singl, dubl i mix-dubl mečevima. U svakom slučaju, u pitanju je prvi pravi multimedijalni CD tenis i ne verujemo da će nas zaračarati. (gl)



Muppet Treasure Island

Softverska kuća „Activision“ rešila je da obradi najnoviji istoimeni filmski projekat. U simpatičnoj i duhovitoj avanturi Kermit će se naći u ulozi kapetana Smoleta, dok će *Mis Piggy* igrati ulogu Bendžamina Gana.



Sijajna grafika, besprekoran zvuk i pre svega obilje dobre zabave koju garantuju Mapeovcu učinile ovu avanturu izuzetno traženom. (gl)

Igraj me u 3D

Izgleda da raspoloživost među dizajnerima igračkog hardvera, izazvana novim tendencijama u trodimenzionalnom igranju, ne jenjava. Naprotiv, veliku pažnju privlači je nova tehnika koja osvaruje 3D prikaz bez upotrebe prirodnih naočara ili kaciga (što će reći da i okolni posmatrači igru doživljavaju na isti način kao igrači). U osnovi, radi se o iluziji koja se ostvaruje projektaovanjem serije 2D prikaza. Svaki prikaz je prosta dvodimenzionalna slika posmatrana iz određene perspektive, a svaki idući prikaz je ta ista slika, samo posmatrana iz drugog ugla. Kada se ove slike smera brzinom od 60 slika u sekundi, dobija se sasvim korektan autostereoskopski prikaz, pa se čini da slika lebdi u polju ispred igrača. Za sada je u pitanju samo izrada profesionalnih 3D arkanalnih mašina za luna-parkove, a pojava eventualnih kućnih sistema zavisice prevashodno od materijalne strane. U svakom slučaju, ova tehnologija deluje daleko bliže i realnije od pravih hologramskih animacija i sličnih metoda, za koje, u ovom trenutku, nismo dovoljno tehnološki spremni. (gl)



Orion Burger

PC

Spasiti Zemlju od vanzemaljaca i nije originalan scenario. Ali, spasiti Zemlju od vanzemaljaca koji hoće da ljude pretvore u hamburgere, morate priznati, jeste. U najnovijoj igri firme „US Gold“ nalazite se uložiti čoveka na čijim je plećima sudbina čitave rase. Uzeti ste kao uzorak od strane vanzemaljaca i čik im dokažite da ste inteligentni, te da je šteta da završite u restoranu „Orion Burger“. Igra je crtana slobodnim stilom i predstavlja pravo malo remek-delo. Koliko malo, objavićemo kad saznamo da li staje na „samo“ jedan CD. (gk)



„MicroProse“ strategije

Točak simulacije-strategije-simulacije koji se u softverskoj kaži „MicroProse“ neprekidno vrti ovaj put se zastavio na strategijama. Za letnji period najavljuju se *Citizens: Backwater's Affairs*, simpatična i originalna



strategija u kojoj vodite brigu o eksperimentalnom pobožnom naselju koje ugrožava ekipa „Sedam grehova“. I *X-Com: The Apocalypse*, treći nastavak popularnog *X-Com* serijala (*UFO: Enemy Unknown* i *Terror From The Deep*). Radnja je ovaj put smeštena u 2084. godinu kada su naučnici na Mesecu projektovali grad po imenu Megalopolis. Kako dobe svemirske igre nema bez vanzemaljaca i ovdje počinju komplikacije. (gk)

„Digital Integration“ simulacije



Dve sjajne simulacije uskoro će svetlo dana ugledati u izdanju



proslavljene i dokazane softverske firme „Digital Integration“. Prva je helikopterska simulacija *Hind* koja obrađuje čuveni ruski helikopter višestruke namene Mi-24 Hind. Ilustracije iz igre deluju impresivno, a najača strana je mogućnost povezivanja sa igrom *Apache Longbow*. Druga simulacija je avionska sa nazivom *Advanced Tactical Fighters* i treba da predstavlja pandan igri *US Navy Fighters* koja je izašla u izdanju firme „Electronic Arts“. U pitanju je simulacija čak sedam trenutno najpoznatijih borbenih aviona današnjice kakvi su „nevidljivi“ lovac bombarder F-117A NightHawk, strateški „nevidljivi“ bombarder B-2 Spirit, X-31 sa usmerenim potiskom, X-29, naslednik čuvenog Harriera ASTOVL, Rafale 1F-22 Lighting 2. (gk)

Afterlife

PC

Proslavljeni „Lucas Arts“ do sada je bio poznat po brojnim avanturama i „Star Wars“ temama. Njihov pretenac na polju strateških igara zove se *Afterlife* i predstavlja nešto stvarno originalno. U mnogim igrama do sada bili smo u ulogama bogova, generala, magnata, farmera... ali nikada nismo bili u ulozu Svetog Petra (!). Raj i pakao predstavljani su u *SimCity 2000* i *Transport Tycoon* fazonu, sa mnoštvom originalnih elemenata. Ovo je idealna prilika da preispitate svoj život i saznate šta vas očekuje (u paklu je bar toplo). (gk)



Bermuda Syndrome

PC



Oдавно nismo imali prilike da vidimo igru koja se po kvalitetu barem donekle približila legendarnim istraživačkim avanturama kao što su *Another World* ili *Flashback*. Ljubitelji ovakvih igara konačno imaju razloga za zadovoljstvo: programeri firme „Century Entertainment“ beruide kraju ambiciozni projekat pod imenom *Bermuda Syndrome*. Igrač će se naći u ulozu momka koji se posle udara aviona zatekao u prašumi u kojoj životinjsku populaciju još uvek čine dinosauri. Preko

250 prelepih ekrana u visokoj rezoluciji i brojne zagonetke garantuju višednevnu zabavu. Igra je prvenstveno namenjena *Windowsu 95* (o, neeeee!), ali će poraditi i u verziji 3.11 (o, daaaaa!). Demo koji smo igrali bio je odličan. (sm)

XenoPhage

PC

Tabačine, ili kako se to pravilno kaže, borilačke igre imaju nebrojeno mnogo poklonika. Za sve njih vest da „Apogee“ sprema trodimenzionalno ostvarenje pod nazivom *XenoPhage*. Borci su izrendani u 3D *Stalder* i to u SVGA rezoluciji, a navodno ipak sve radi glatko i na 486-ici na 120 MHz. Kamera koja prati tuču zumira izuzetno krupne likove, koliko to razmak između njih dopušta. (gk)



SONY

P



PlayStation

ESPRO



- SONY Top 10:**
1. Tekken 2
 2. Total NBA
 3. Ridge Racer 2
 4. Toshinden 2
 5. Alien Trilogy
 6. Rayman
 7. Thunderhawk 2
 8. Gex
 9. Loaded
 10. Krazy Ivan



BUDUĆNOST POČINJE SA NAMA...

Kralja Milutiņa 19

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

DOŠLO JE VREME DA
PONOVNO SEDNETE PRED TELEVIZORE, ZAGREJETE PRSTE,
UZMÉTÉ DŽOJSTIKE I KRENETÉ U NOVE AVANTURE. ŠTIGAO JE
SUPER NINTENDO, NOVI SISTEM ZA IGRANJE KOJI ČE VAS ODVESTI

U SLEDEĆI NIVO. NE MORATE VIŠE DA TRITE
IGRE KOJE SU ZAMIMLJIVE KAO KRAJERICE ILI
MICE, RAZNOVRNE KAO ŠAHOVSKA TABLA ILI DA SLUŠATE PISKAVU



Donkey Kong Country *
Ni vi nećete verovati da je
moguće napraviti ovakvu
igru. Zadržavajući trodimen-
zionalna grafika, gomila skr-
ivenih nivoa, tons zabave.



Diddy's Kong Quest *
Nastaviš neposredno me-
morske igre sa 32 bit. viz. taj-
nih nivoa, novih zvukova,
šlaka, ruzičastog i grafi-
ko kao nadmaštaš sve
do sada viđeno.



MUZIKU KOJA VAM SVE VREME PARA OŠI. ZAMISLITE TRODIMEN-
ZIONALNE PLATFORMSKE IGRE SA HRPOM NIVOVA U KOJIMA JE ČAK I MUZI-
KA TRODIMENZIONALNA, BORILAČKE IGRUKE OD KOJIH ČE VAM SE I
ZUBI OZNOJITI, LOGIČKE IGRE I AVANTURE KOJE ČE VAŠ MOZAK

ŽVAKATI DANIMA. SVAKA OD IGARA JE URAĐENA SA GOMILOM RAZNOVRNIH „COOL“ LIKOVA, OBOJENA SA
PREKO 32.000 BOJA I OZVUČENA SA ČAK 8 (I SLOVIMA OSAM) STEREO
KANALA. SVE JE TO SPAKOVANO U KERTRIDŽ KOJI SE JEDNOSTAVNO UTAK-
NE U **SUPER NINTENDO** I NA VAŠEM TV-U MOŽETE ODMAH IGRATI NEKU OD



Yoshi's Island *
Mario se vratio u svojoj
najvećoj avanturi dosad.
Grafika od koje će vam
ispasti oči, preko 130
protivnika, 60 nivoa ...



Killer Instinct *
Borilačka igra sa
11 boraca od kojih
svaki ima preko 10
tajnih i 5 završnih
udaraca, naprav-
ljena istom tro-
dimenzionalnom
tehnologijom kao
Donkey Kong
Country.



IGARA PRAVLJENIH EKSLUZIVNO*
ZA OVAJ SISTEM ILI BILO KOJU IGRO
KOJU STE DO SADA IGRALI. ČAK I IGRE KOJE STE VOLELI NA

GAME BOY-U MOŽETE IGRATI UZ POMOĆ
POSEBNOG ADAPTERA NA VAŠEM
SUPER NINTENDO I TO U 16 BOJA.

RADOST IGRANJA MOŽETE PODELITI

SA DROŠTIVOM ILI ZADRŽATI SAMO ZA SEBE.

ZA CENU KOJA JE JEDNAKA CENI KONKURENTNIH KONZOLA,
DOBIJATE MNOGO VIŠE. ZATO ZGRABITE DŽOJSTIK I UPO-
STITÉ SE U ISTRAŽIVANJE **SUPER NINTENDO** SVETA.



Bestfi

GENERALNI ZASTUPNIK FIRME

Nintendo

BEOGRAD • BOSPODNA ULIČICA 162 • (011) 421-855 i 428-848

