

Svet

6/96

KOMPJUTERA

CENA 10 DINARA

CeDeTEKA:

Music Central '96

Olympic Gold

The Lion King Activity Centar

McKenzie & Co.

Prva igra za devojčice

Digitalna fotografija



**Genius PageScan-SP,
Stingray 8522 10x CD,
multimedijalno kuciste...**

**CleanSweep 95,
Visual FoxPro 3.0,
Organizator informacija...**

YU ISSN 0352-5031



190 DEN, 300 SIT, 6,80 DEM,
56 ATS, 6,80 CHF, '95 SEK

RAČUNARI

486

pentium

PROCESSOR

CASIO
digitalni adresar

ŠTAMPAČI

EPSON

TOOLS



Windows 95



HEWLETT
PACKARD

Computer

Dream

SHOP: Nemanjina 4, Beograd, OFFICE: Đorđa Jovanovića 9

Tel/Fax: 011/3226-303 3226-323 3224-221

Uređuje TIHOMIR STANČEVIĆ

Iomega Jaz draju

Pre par meseci smo pisali o „Iomeginom“ Zip magnetnooptičkom draju sa izmenjivim diskovima kapaciteta 100 MB. Sada se na tržištu pojavio njegov jači brat sa 1 GB po disku sa nazivom Jaz. Na diskovima tog kapaciteta može se smestiti oko 1,7 časova 16-bitnog audio zapisa ili jedan kompletan MPEG film. Na računar se povezuje pomoću SCSI interfejsa, što mu omogućuje transfer od 10 Mb/s u forsiranom režimu i 6 Mb/s pri normalnom radu. „Iomega“ poseduje ekskluzivan ugovor sa „Amblin Imagining“ kompanijom u vlasništvu **Stivena Spilberga** (Steven Spielberg). Svaka slika koju kompanija radi troši



oko 1 MB prostora na hard disku, tako da im prosečna animacija od 25 fps (frames per second) oduzme dosta prostora. Korišćenjem „Zip“ drajvova i u novije vreme „Jaz“ generacije, dosta štede na prostoru i tako obezbeđuju kvalitetniji rad kao i adekvatnu reklamnu „Iomegi“. U slučaju da se bavite poslom vezanim za animaciju, Jaz sistemi su idealno rešenje i cene su im manje od većine hard diskova slične veličine. Cena internog drajva je 470 funti, eksternog 530 funti, a cena diska (kertridža) je 100 funti po komadu. (bb)

Photogenics 2 na CD-ROM-u

Najbolje grafičko ostvarenje 1995. godine prema stranim časopisima, *Photogenics* firme „Almathera“ dobilo je nedugo čekani nastavak. Novi atributi koji su dodati programu neće ugroziti njegovu jednostavnost pri radu i pružiće korisniku nove funkcije. Uvođenje *Amiga Rexx (ARexx)* jezika omogućava direktno povezivanje *Photogenicsa 2* sa *Lightwaveom 3D*, kao i pravljenje makroa. Standardni IFF fajlovi animacija se mogu učitati i snimiti, i širok dijapazon novih efekata je sadržan u programu. Novi 32-bitni generator pozadina može vašim slikama stvoriti jedinstvene teksture koje se zajedno sa slikom mogu postaviti u virtualne bafore bez gubljenja brzine pri radu sa slikama većim od memorijskih mogućnosti vaše Amige. (bb)



Rat WWW pretraživača

Bitka za primat na tržištu između „Netscapea“ i „Microsofita“ ulazi u završnu fazu. Od nedavno se sa severa „Netscapea“ (<http://home.netscape.com>) može skinuti beta 2 verzija *Navigatora 3.0*, koja ide pod imenom *Atlas Preview*, dok je kod „Microsofita“ (<http://www.microsoft.com/ie/>) za sada moguće skinuti samo *alfa* verziju *Internet Explorera 3.0*, dok *beta* treba da bude na raspolaganju uskoro. Interesantno je da obe firme kopiraju jedna drugu, pa uskoro nećemo moći da razlikujemo koji je čiji pretraživač. Dok je „Netscape“ prihvatio neke od specifičnosti *Explorera*, „Microsoft“ silom prilika, ubacuje *Java*, frejmove i druge osobenosti *Navigatora*. Inače, obe firme idu na to da u njihove pretraživače budu ugrađeni moduli za 3D, Internet telefoniju, animaciju, audio i video u realnom vremenu i slično. Više-jezičnosti na Internetu pida-

je se velika pažnja, tako da uskoro HTML dokumenti na ćirilici neće više biti nikaoko čudo već normalna pojava. „Microsoft“ je već izbacio dodatke za čitanje HTML stranica pisanih drugim jezicima sem engleskog, dok *Navigator* ima ugrađeno dekodiranje u sebi, a *Atlas Preview* proširene mogućnosti dekodiranja stranica. Obe firme izbacuju i verzije na drugim jezicima. *Atlas 2* koji smo koristili radi stabilno, ima doduše još mana, ali moduli za telefoniju pod imenom *Cool Talk*, gde se pored telefoniranja nalazi i *Chat* modul, kao i *White Board* na kome možete pisati ili crtati čud vaš sagovornik istovremeno to gleda, rade odlično, kao i plug-ins za 3D, audio i video. Ako „Netscape“ kao i do sada bude izbacivao pet do šest beta verzija, onda *Navigator 3.0* ne treba očekivati pre jeseni, a „Microsoft“ je ionako u zaostatku. (mb)



Mali je i jednostavan, staje na dlan, a priključuje se na PC. U pitanju je novi organizir firme „US Robotics“ po imenu **PILOT**. Ima svoju internu memoriju, ali može koristiti i eksternu - hard disk desktop računara. Ono što ga posebno izdvaja je to što je kompatibilan sa „velikim“ organizirima kao što su *Sidekick*, *Schedule+* i *Now-Up-*

PILOT - One Touch Organiser



To-Date. Trenutna cena ovog uređaja je 300 dolara, a za detalje možete na Internetu pogledati URL: <http://www.usr.com/palm> (mm)

Ricoh RDC-1 Digital Camera



je snimljene slike smeštaju u svoju internu memoriju, ovaj uređaj ih smešta u promenljive *PC Cardove*. Kartice na koje se smeštaju slike, odnosno ovi zapisi, isporučuju se u veličinama od 2, 8 ili 24 MB. Takođe, postoji mogućnost povezivanja sa dvoipoinčnim LCD monitorom. Osnovni komplet čini sama kamera, *PC Card* od 2 MB, adapter za napajanje, daljinski upravljač, serijski interfejs i softver. Sve to zajedno iznosi „samo“ 1700 dolara. Ukoliko želite da dodate *PC Card* od 24 MB, zadovoljstvo će vas koštati još toliko! Da pomenemo samo da na tih 24 MB staju četiri „filma“ u trajanju od pet sekundi, ranije opisanog kvaliteta, ili 492 statične slike. (mm)

Broj 141, jun 1996.

Cena 10 dinara

Glavni i odgovorni urednik

Zoran Mošorinski

Direktor

Hadži Dragan Antić

Izdaje na: „POLITIKA“ d.o.o.

11000 Beograd, Makedonska 99

Štampa grafičko preduzeće

„Štamparija Politika“

Predsednik Kompanije „Politika“, v.d.

Tomica Raičević

Uređuje redakcijski kolegijum:

Thomir Stančević

Enad Vasović

Emin Smajić

Urednici rubrika:

Gradimir Joksimović

Goran Krsmanović

Slobodan Mucedonić

Vojislav Mihailović

Likovno-grafička oprema:

Rina Marjanović

Brankica Raić

Marketing: sekretar redakcije:

Nataša Uskoković

Ilustracije:

Predrag Milčević

Dopisnici:

Branislav Andelić (SAD)

Miomir Besarabić (Švajcarska)

Aleksandar Petrović (Kanada)

Stručni saradnici:

Aleksandar Veljković, Biorde Vulović,

Dušan Dingarac, Branko Jeković, Relja

Jović, Dragan Kosovac, Dalibor Lanik,

Marko Milivojević, Josip Moody Ivan

Okorovačić, Vladimir Grović, Slobodan

Popović, Momir Račić, Samir Ribić,

Duško Šavčević, Nikola Stojanović,

Aleksander Swarwick, Dušan Stojković,

Branislav Tomić

Tehnički saradnici:

Srdan Bukvić, Dejan Filipović

Telefoni redakcije:

011/ 392 0552 (direktan)

392 4191, lokal 369

Fax: 392 0552

BBS: 392 9148 (14400 bps, V42bis)

(SysOp: Vojislav Mihailović)

Preplata za našu zemlju: tromesečna

27,00 din, šestomesečna 54,00 din.

Uplata se vrši na žiro-račun broj

40801-603-3-42104, uz obaveznu

naznaku: N.P. „Politika“, preplata na list

„Svet kompijutera“. Poslati uplatnicu i

punu adresu.

Preplata za inostranstvo:

polugodišnja - vozom: 90 DEM.

ili protivvrednost ostalih valuta,

polugodišnja - avionom: 36 DEM

I grupa - Evropa 37 DEM

II grupa - Bliski istok 39 DEM

III grupa - Afrika-Azija 41 DEM

IV grupa - Amerika-Kanada 42 DEM

V grupa - Daleki istok 45 DEM

VI grupa - Južna Amerika 46 DEM

VII grupa - Australija 46 DEM

ili protivvrednost ostalih valuta

Uplata se vrši preko Deutsche Bank AG

Frankfurt/M na račun Komercijalne banke

AD, Beograd broj 9359662, u protivvrednosti

valuta USD ili DEM u korist

N.P. „Politika“ - Beograd, devizni račun

broj: 70400-6995286 koji se vodi kod

Komercijalne banke AD - Beograd. Kod

uplate obavezno navesti: Svima plaćanja

- Preplata na list „Svet kompijutera“.

Kopiju uplate obavezno poslati na tel

fax pretplatne liste: +381 11 392

8776 ili na adresu: „Politika“ - preplata,

29. Novembra 24/1, 11000 Beograd.

Rukopise, crteže i fotografije ne

vracamo

Internet PC

Sledeća generacija ili sledeća glupost? U poslednje vreme u svetu su veliki hit računari po ceni od 500 dolara namenjeni isključivo Internetu. Predstavnici firmi koje ih proizvode nazivaju ih korakom napred, ali ih novinari i napredniji korisnici nazivaju korakom nazad od samostalnog i nezavisnog PC računara do mrežnog terminala. Komentari iz IBM-a, koji se takođe uključuju u trku se svode na to da će jednostavnost korišćenja Internet PC-a biti presudna za ekspanziju novog tržišta. Korisnici neće biti uskraćeni ni za šta, štaviše, za manje para će moći da dobiju više. Bar tako kažu predstavnici IBM-a. Vreme će pokazati da li je tako. Druga osnovna ideja kojom su se autori ovih računara nosili je ta da, ma koliko jeftine bile PC komponente, cena dobrog računara za upotrebu na mreži ne može biti manja od 1200 dolara. Ovo je, ipak, previše novca za prosečnog kupca. Takođe, teško da će PC biti jeftiniji jer svaki zahteva sopstveni procesor, sopstvenu memoriju i razne periferne uređaje. Sa druge strane, Internet PC je znatno jednostavniji. Potreban mu je procesor 80x86 procesor (80486 je ipak minimum - prim. aut.), mala količina RAM memorije, tastatura, miš i to je to. Kao monitor se može koristiti običan televizor ili jeftin LCD ekran. Takođe, ukoliko niste baš u prijateljskim odnosima sa tastaturom, ona se lako može zameniti malo kompleksnijim daljinskim upravljačem, naik na



cije danas u suštini rade po tom principu. Nije važno koji je računar u pitanju. Na većini računara sve izgleda isto, a pojavom jezika Java (potpisana od strane „Sun Microsystems“ - prim. aut.) klijent ima tu mogućnost da, opet nezavisno od mašine, izvrši sitnije aplikacije. U ovakvom scenariju, „Microsoft“ bi verovatno bio veliki gubitnik.

Pojavu prvih Internet PC-a najavilo je više velikih firmi. Među njima već pomenuti IBM, zatim „Sun Microsystems“, „Oracle“ i nekolicina (za sad) ne toliko poznatih firmi kao što su „Teknema“, „Wyse“, „Bandai“, itd. Za sada takvi projekti postoje samo „na papiru“, tj. svi pričaju o tome, ali in još nema u prodaji. Ono što je zajedničko za sve ove računare jeste da u sebi imaju ili „Intelove“ procesore preradene tako da direktno (?) izvršavaju Java applete ili RISC procesore, takođe prilagođene tom jeziku. Izgleda da je „Sun“ opet u igri i to navetiko. Pored ovih osobina, interesantan je i projekat firme „Wyse“ koji omogućava da putem male radne stanice na serveru izvršavate Windows 3.x i Windows NT programe, a da potpuni prikaz bude tu kod vas. Jako interesantna koncepcija... ali šta će na to reći „Microsoft“? (mm)



onaj za TV. Posebna prednost Internet PC-a je u tome što lokalni računar (znaj klijent) koristi svoje resurse isključivo da bi se povezo sa moćnim serverom koji vrši sve obrade podataka. Lokalna mašina je, dakle, jedan jako moćan terminal. U IBM-u dalje ističu kao prednost to što je piratizacija softvera na ovakvim sistemima nemoguća!

Ideja da se sve obrađuje na serverima nije ni dan danas strana. Naime, sve postojeće WWW prezenta-

Stiže Digital Video Disc

Standard pod imenom *Digital Video Disc* počinje svoj komercijalni život. Za ovo jesen „Toshiba“ navodje prvi DVD plejer, a „Time-Warner“ će izbaciti 250 svojih filmova u DVD formatu. Do kraja godine uključuje se i drugi proizvođači a pojavice se i kompiuterski DVD-ROM drajvovi i naslovi ostalih filmadžija.

Iako trenutna implementacija DVD standarda nije premašila četvorstruku brzinu CD-ROM drajvova, količina podataka koja se može upisati na jedan DVD je više nego impozantna - 4,5 GB! Koristi se potpuno nova optička tehnologija za pristup diskovima koja se više ne bazira na čitanju zvuka, već na čitanju MPEG-2 kodirane slike i šestokanalnog zvuka (pošto su za ste-

reo zvuk potrebna dva kanala, moći će da se izdaju trojeznični nahnhsinhronizovani filmovi). Predviđeni kapacitet od 4,5 GB omogućava smeštanje kompletnog filma u trajanju od 133 minuta, što je dovoljno za većinu ostvarenja sedme umetnosti.

Što se tiče brzine koja još uvek nije na zavidnom nivou, radi se na tome da se postigne čitanje podataka brzinom od 1,3 MB/sec („deveostruka brzina“), što je jednako brzini starijih hard diskova. Dimenzije diska ostaju iste i zadržana je kompatibilnost sa prethodnim standardom, odnosno moguća je puštanje postojećih audio, CD-ROM i Photo-PC diskova. (mm)



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

VIS corp. podržava Amigu?



Glavni direktor softvera američke VIS korporacije (novi vlasnik „Amiga Technologies“) **Karl Sesenret** (Carl Sassenrath) izjavio je da planira razvoj Amige u budućnosti i u potpunosti podržava „Mind-Walker“ projekat koji treba da se pojavi na tržištu početkom jeseni. Prema rečima **Vilijama Baka** (William Buck, na slici), direktora VIS-a, u planu korporacije je i razvoj novih modela Amiga sa potpuno novim hardverskim uređenjem. Nov model za sada ima radni naziv **AM-R60x**. Svi grafički čipovi će biti promenjeni i procesor će biti iz **PowerPC** serije. (bb)

Brže veze - veće zagušenje (!?)



Na okruglom stolu „Tehnologija za 21. vek“, održavan u Los Angelesu, između ostalog je donet i nazgled paradoksalan zaključak da će povećanje propusne moći kanala koji povezuju računare na Internetu samo dovesti do većeg zagušenja koje će rezultirati kolapsom (*meltdown*) čitave mreže. U pripremi je tehnologija kojom će standardne telefonske parice moći da propuštaju i do 1,5 Mbit/s, neki rešenje vide i u direktno satelitskoj vezi (*Direct Broadcast Satellites*), ali se smatra da je neophodna kontrola toka podataka i veća samodisciplinability čvorova na mreži i njihovih korisnika kako bi se došlo do trajnog rešenja. Prostinje rečeno, porast apetita negde mora i da se zaustavi. (sp)

Svi se složili

Inial i „Microsoft“ će u toku godine uvesti novi standard za prenos slike, zvuka i podataka na Internetu. Preko 100 vodećih kompanija najavilo je da će pratiti ovaj standard. (dk)

Microsoftovi Internet planovi

Većina novosti koje u poslednje vreme stižu iz kuće „Microsoft“ govori da se kod njih očigledno sve vrti oko Interneta. „Microsoft“ ubrzano radi na *ActiveX* tehnologiji (ranije *OCX-OLE controls*) koja treba da HTML stranicama da više dinamike i omogući različitou ponudu preko WWW (čitaj nove mogućnosti zarade). Uz ovo, važan činilac je i *Direct3D API* koji treba da omogući 3D grafiku, igre i slično u realnom vremenu za *Windows 95, NT i Internet. DirectX* se može već instalirati kao dodatak za *Windows 95* i testirati par igara. Sve ovo „Microsoft“ daje besplatno na jednom CD-ROM-u. Eto, konačno je postalo moguće igrati se



pod *Windowsom 95*, a sve to pri brzinama i grafikom mogućom do sada jedino pod DOS-om. Sve ovo prati savršen stereo zvuk.

Uz ovo „Microsoft“ je sklopio ugovore sa „CompuServe-om“ i „America Onlineom“ (AOL), da njegov WWW pretraživač *Internet Explorer* bude sastavni deo njihovih klijenata. Sa AOL su otišli i korak dalje pa će u novim verzijama *Windowsa 95 i NT-a* AOL klijent biti sastavni deo OS-a. Pored ovih većih aplikacija „Microsoft“ je izbacio gomilu sitnih aplikacija za *MS Office* proizvode koji im daju funkcije korišćenja pomenutih Internet aplikacija. Da pomenemo još *Visual Basic Script* (pandant „Netscapeovom“ *Live Scriptu*), *Internet Studio* i *Front Page* (aplikacije za kreiranje WWW stranica), kao i mogućnost korišćenja *True Type* fontova u HTML dokumentima (vide se jedino sa *Internet Explorerom*). (mb)

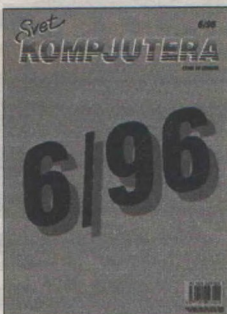
Alladin dobija novog vlasnika

Firma „Nova Design“, poznata po *Image FX-u*, zvanično je postala vlasnik softverskog paketa za animaciju, 3D modeliranje i rendering pod nazivom *Alladin 4D*, kupljenog od firme „Adspec Programming“. Nova verzija (5.0) primarnog paketa „Nova Designa“ očekuje se u drugoj polovini ove godine sa bitnim poboljšanjima i novim izgledom programa. (bb)

Ljubliteljima Hi-Fi uređaja ime „Nakamichi“ je dobro poznato i veoma cenjeno. Ovaj proizvođač je nedavno napravio prvi izlet u kompjutersku tehniku višestrukim CD čitačem, a sada predstavlja kvalitetni multimedijalni zvučni komplet. Duboki tonovi prepušteni su jednom neusmerenom sub-woofer uređaju, a za srednje i visoke tonove i kompletni stereo ugođaj zaduženi su magnetno-klopljeni zvučnici koji se mogu pričvrstiti na monitor ili držati na sopstvenim postoljima. Komplet je na raspolaganju u beloj i crnoj boji. (ts)



Nakamichi SP-30



U OVOM BROJU

NA LICU MESTA	
Datum '96.	10
Compaq u Beogradu	11
Beotel.net	11
Sajam tehnike	14
AKTUELNOSTI	
Amiga Walker	18
TEHNOLOGIJE	
Digitalna fotografija	16
UPS (neprekidno napajanje)	19
CeDeTEKA	
The Lion King Activity Center	12
Music Central 96	12
MS Julia Child	13
Olympic Gold	13
TEST DRIVE	
Genius ColorPage-SP	20
Genius EasyScroll Mouse	21
Seagate 128MB	21
Stingray 8522 10x CD	22
Multimedijalno kućište	22
US Robotics Sportster Vi (28.8.14.4)	23
Genius NewSketch 1212HR	23
Cirrus Logic CL-54M40	24
TEST RUN	
Organizator informacija Quaterdeck	25
CleanSweep 95	26
Microsoft Visual Fox Pro 3.0	26
QuarkXPress 3.32 vs PageMaker 6.0	27
KeyCAD 7.5	28
Amiga: Pro Tracker 3.5	28
Smodem	29
Phonebill 3.3d	29
KOMUNIKACIJE	
Modem (3)	30
IZLOG	
Laserski štampači	31
Vaš prvi kompjuter	31
VO PGLAS	32
OGIARI	34
SVET IGIARA	71

SC4133pci

RAM 4Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 1.3Gb, KONTROLER PCI IDE
 VIDEO PCI SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

486DX5
 133 MHz **1540**

SC5100pci

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 1.3Gb, KONTROLER PCI IDE
 VIDEO PCI SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

Pentium
 100 MHz **1940**

SC5150pci

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 1.3Gb, KONTROLER PCI IDE
 VIDEO PCI SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

Pentium
 150 MHz **2390**

SC6200pci

RAM 8Mb, 256Kb KEŠ
 FD 1.44Mb
 HD 1.3Gb, KONTROLER PCI IDE
 VIDEO PCI SVGA 1Mb
 14" SVGA KOLOR LOW RAD.
 MINI TOWER, TASTATURA, MIŠ

Pro686
 200 MHz **2940**

GENIUS SUTLIĆ & Mikrodizajn

DISKOVNI

HARD DISK IDE 1.3 Gb / 1.6 Gb	390 / 490
HARD DISK SCSI 2.1Gb / 4.3 Gb 9ms	1190 / 2090
FD 1.2Mb / FD 1.44Mb	80 / 55
CD 4xSPEED IDE / 6xSPEED	140 / 210

KARTICE

PCI FAST SCSI ADAPTEC 2940 / BUS LOGIC	440 / 330
ETHERNET NE2000 / PCI NE32	60 / 150
ETHERNET PRINT SERVER	340
INT. FAX MODEM VOICE 14400 MNP5	140
SOUND BLASTER 16bit / 44kHz STEREO	100
AKTIVNI ZVUČNICI 80W / 120W	85 / 110

Distributer proizvoda

SVGA

SVGA 14" 1024x768 MONO / KOLOR, LOW RAD.	200 / 470
SVGA 15A" 1280x1024 BRILLIANCE	800
SVGA 17" 1600x1280 / 17A BRILLIANCE	1550 / 1900
SVGA 21" 1600x1280 TOPFLY, LOW RAD., F.S.	3900
VIDEO PCI 1Mb / S3 TRIO 64, 868 - 2Mb	100 / 220
VIDEO BLASTER MPEG, 1Mb	490

PLOČE

PCI 486 DX5-133MHz, 256Kb, EIDE+I/O	290
PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 100MHz, 256Kb, EIDE+I/O	590
PCI 586 PENTIUM TRITON, INTEL 150MHz, 256Kb, EIDE+I/O	1040
PCI Pro686, INTEL 200MHz, 256Kb, EIDE+I/O	1540

Garancija dve godine

ŠTAMPAČI

LASER HP 5L / 5P 600x600	990 / 1860
LASER HP 4+ 600x600	2990
A4 EPSON STYLUS 820 / STYLUS COLOR	500 / 790
A3 EPSON STYLUS COLOR XL PRO	2390
A4 EPSON LX-300 / LQ-100 / LQ-570 - 24 PINA	300 / 330 / 700
A3 EPSON FX-1170 / LQ-1070 - 24 PINA	810 / 990

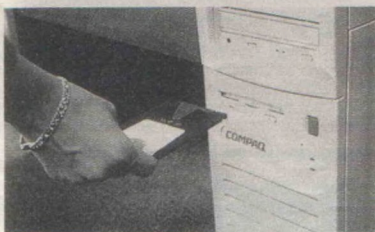
Devet godina sa vama

RAZNO

MEMORIJE 64bit SIMM 4Mb / 8Mb / 16Mb	85 / 170 / 360
MINI TOWER 200W / TASTATURA YU,US	80 / 40
GRAFIČKI TABLET GENIUS 12x12 / 12x18	440 / 640
MIŠ GENIUS (izbor modela: optički, bežični)	20 do 100
SKENER GENIUS 800 dpi KOLOR, RUČNI	360
SKENER GENIUS A4 COLOR PAGE SP (MICROTEK)	1190

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

Compaq 120 MB super flopi



Nekoliko postojećih izmenljivih diskova kapaciteta 100 i više megabajta koji bi trebalo da zamene sadašnje diskete, kao što su „Syquest” EZ-135 i „lomega” ZIP drajv, uskoro dobijaju rivala iz „Compaqa”. Ova firma najavljuje jedinicu koja će koristiti specijalne 3M-ove diskete od 120 MB. Iako se pojavljuje sa priličnim zakašnjenjem u odnosu na konkurenciju, Compaqov drajv ima jednu bitnu prednost - može da čita postojeće 3,5-inčne diskete. (ts)

HP NetBeamIR

Firma „Hewlett-Packard” je na tržište izbacila nov uređaj koji služi za povezivanje PC-a u LAN (Local Area Network). Ovaj uređaj se zove *NetBeamIR* (sa već popularnim imenom *Net Beemer*) i košta 289 dolara. Izgleda je i veličine kao one naprave što se popularno zovu radio-satovi. Na svom vrhu ima infracrveni senzor, a sa druge strane je direktno povezan u mrežu. Kada se infracrveni miaz sa infracrvenog porta notebook računara usmeri ka prijemniku, uređaj se međusobno povezuje. Računar je uspešno povezan u mrežu bez gomile kablova koji se motaju oko nogu.

Ovaj uređaj efektivno demonstrira mogućnosti infracrvene tehnologije za koju stručnjaci predviđaju nagli uspon ove godine. *NetBeamIR* radi sa svakim računarom opremljenim sa IrDA kompatibilnim portom i *Windowsom 95*.

Na žalost, korisnici starije verzije *Windowsa* ostali su bez podrške za ovaj uređaj. Softver koji omogućava rad ovog uređaja dolazi direktno iz HP-a, a i „Microsoft” je obećao da će se naći u novom *Windows 95 Service Packu*. Prednost ovog uređaja je u tome što se ne moraju kupovati skupe desktop stanice za povezivanje notebook računara u mrežu, a mana je u tome što košta više nego prosečni PC Card Ethernet adapter. Takođe, nedostatak je i mala brzina.

Postojeći infracrveni portovi na računarima rade brzinom od 155 kbps, dok je brzina ovog uređaja samo 4 kbps. Ukoliko vas zanimaju detalji oko ovog uređaja, a imate pristup

Internetu, bacite pogled na URL: <http://www.hp.com> (mm)

E-cash

Američka firma „DigiCash” je razvila sistem pomoću koga bi se sve usluge na Internetu plaćale odmah i to elektronskim novcem zvanim *E-cash* (elektronska gotovina). Plaćanje se ne bi moralo vršiti unošenjem računa u banci već prenosom specifičnog koda koji se nalazi zaštićen na disku korisnika, tako da mu je nemoguće prići elektronskim putem. Korisnik *E-casha* raspolaže „novčanikom” u kom se nalazi virtualni novac i, kao kod pravog novca, plaćanje se vrši anonimno, tj. nije kao do sada potreban unos imena korisnika računa. (Da li je ovo ručno u sistemu?) Za sada relativno malo korisnika Interneta koristi *E-cash*, ali se taj broj povećava kako sve više kompanija prima *E-cash* kao sredstvo plaćanja. (dk)

Skinuta tajna sa projekta Nashville

Posle dužeg čutanja „Microsoft” je otkrio karte u vezi s projektom *Nashville*. Dosta polemika je izazvalo njegovo pojavljivanje pod još uvek nerazvetljenim okolnostima na Interentu u navodnoj verziji *Windows 96*, koja i kod nas može da se nabavi.

Windows 95 International Components

Nashville će, prema „Microsoftu”, biti Internet *add-on* za *Windows 95 i NT*. *Windows Desktop i Internet Explorer* su stopljeni u jedan program pod imenom *Shellview*. Preko funkcije *Site-Map* mogu svi direktorijumi da se prikažu kao WWW stranice. Novost je *Sticky Caching* koji omiljene WWW stranice permanentno kešira i koje putem funkcije *Web-Check* mogu gledati i offline. Tu se nalazi i *Content Advisor* koji sprečava vašu decu da gledaju za njih neodgovarajuće ponude na WWW. Pored toga poboljšane su i *download* funkcije i *Internet Shortcuts*. Termin za pojavljivanje: jesen 1996. (mb)

Zapečaćeni programi

Microsoft uvodi „digitalni potpis” koji će omogućiti proveravanje integriteta programa koji se mogu dobiti na Internetu. Na taj način bi korisnici bili upozoreni ako je određeni program na bilo koji način menjan bez autorizacije firme koja ga je napravila. Jedan od razloga za ovaj korak je i 15-milionska pijačica pomoću prepravljenih kopija *Windowsa 95*. (dk)

Apple Newton Message Pad 130



Novi model „Appleove” serije ručnih računara donosi nekoliko noviteta. Koristi aktuelnu verziju operativnog sistema *Newton 2.0* sa poboljšanim mogućnostima prepoznavanja rukopisa, ima pozadinsko osvetljenje LCD ekrana,

a sa svetlom komunicira preko ugrađenog infracrvenog porta i šalje i prima vašu elektronsku poštu i fax poruke preko mobilnog telefona (na slici je sa GSM mobilnim telefonom *Nokia 2110*). (ts)

Dual LCD-PC



Firma „Dual”, do sada poznata kao proizvođač notebook računara, predstavila je svoju verziju računara po sistemu „sve u jednom”. LCD-PC je računar koji u jednom kućištu sadrži TFT (Thin Film Transistor)

SVGA LCD ekran od 12,1 inč, Pentium na 75 MHz, 8 MB RAM-a, hard disk od 1 GB, 6X CD drajv, *SoundBlaster 16* kompatibilnu zvučnu karticu i par zvučnika sa posebnim napajanjem. (ts)

1024 x 768 na portabl računaru

Uprkos mišljenjima da je navedena rezolucija ipak prevelika za 12-inčni ekran portabl računara, i „Toshiba“ i „IBM“ predstavili su svoje nove modele sa takvim ekranima. Spisak komponenta više liči na listu želja za Deda Mrazu nego na realnost: *Toshiba Tecra 720CDT* poseduje Pentium na 133 MHz, 16 MB EDO RAM-a (proširivog do 144 MB), 6-brzinski CD-ROM drajv, PCI sabirnicu sa EIDE kontrolerom i 64-bitnim *Chips&Technologies 65550* grafičkim čipom opremljenim sa 2 MB video RAM-a, kao i integrisanu 16-bitnu zvučnu kartu sa ugrađenim mikrofonom i stereo zvučnicima. Da stvari budu savršene, tu je i hard disk od 1,2 GB, *IrDA* (infracrveni) port, 28800 fax/modem i 32-bitni *PC Card* slot za MPEG dekoder. Pomenuti ekran prikazuje 65536 boja u maksimalnoj rezoluciji, a cijena je, naravno, prava sitnica... (sp)



Citizen Printiva 600c

InkJet tehnologija već odavno nije nikakva novost, ali se povremeno u okviru nje dešavaju mini-revolucije. Tako je „Citizen“ predstavio svoj novi štampač koji, za razliku od dosadašnjih *InkJet* štampača, koristi tzv. „suvi“ metod štampe. Svar je u tome da štampač poseduje četiri kasetice sa bojom na bazi metala (*metallic ink*), a ceo proces je gotovo identičan matricnim štampačima - svaki



red se štampa iz četiri prolaza, pri kojima jedna glava prelazi preko svake trake po jednom, ostavljajući tako trag na papiru. Maksimalna rezolucija štampe je 600 tačaka po inču, a po rečima stranih kolega, kvalitet boje nije naročit, dok se drastičan skok kvaliteta primećuje samo kod „metalik“ boja (zlatna, srebrna itd), što se objašnjava hemijskim sastavom mastila. Uz štampač se dobijaju i drajveri za *Windows 95*, a čujemo da će se uskoro pojaviti na našem tržištu, pa možete očekivati i detaljniji test. (sp)

Corel Magazine

Firma „Omray“ iz Austina u Teksasu izdaje mesečni časopis specijalizovan za „Corelove“ softverske proizvode. Naglašeno je da časopis nije u direktnoj vezi sa softverskom kućom, već da je samo plaćena licenca za upotrebu reči „Corel“ u nazivu časopisa. Časopis najveću pažnju posvećuje upotrebi računara u dizajnu i do sada se uglavnom bavio programima iz *CorelDRAW!* paketa (*Photo-Paint*, *Dream 3D*, *OCR-Trace...*), programima *Corel Xara*, *Corel Flow* itd. Međutim, u poslednje vreme uredništvo se susreće sa velikim problemom - broj „Corelovih“ programa se rapidly povećava a časopis, jasno, ne može da se bavi svakim od njih.

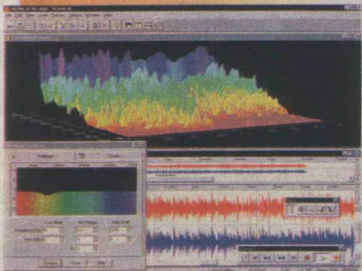
Cena primerka časopisa je 5 USD, godišnja pretplata je 40, a dvogodišnja 65 USD. Informacije o pretplati mogu se dobiti na telefon 99 1 512 219 3138 i faks 99 1 512 219 3156. (ts)

Novi Internet paket za Amigu

Čovek koji stoji iza *AmiWina* i *AmiPPP*-a *Holger Kruse* razvija novi TCP/IP i PPP paket rutina, upakovan u program koji stvara samo jedan konfiguracioni fajl olakšavajući korisnicima upotrebu. Znajući prethodne programe pomenutog autora, pretpostavlja se da će novi „Miami“ projekat doneti superiorni internet paket i prevazići *AmiTCP*. (bb)

Steinberg WaveLab

Ovaj 32-bitni program pravljen za *Windows 95* i *NT* jedan je od najboljih paketa za procesiranje zvuka na tržištu. Posle instalacije zauzima manje od 5 MB na disku, a za rad mu je dovoljna 486 mašina sa 8 MB RAM-a, iako neke operacije nema smisla raditi sa mašinom slabijom od *Pentiuma* sa 16 MB. Od bitnijih stvari, tu su brzo učitavanje du-



gačkih fajlova uz pomoć privremenih indeksa (*peak files*), menjanje parametara zvuka u toku reprodukcije, tj. u realnom vremenu, i neograničen broj predomišljanja (*Undo*), što je naročito korisno kod delikatnih procesa kod kojih i najmanja promena parametara rezultuje drugačijim zvukom. *Equalizer* dijalog omogućava proizvodnjom filtriranja zvuka, a postoje i već definisani standardni filteri, kao i mogućnost definisanja novih. Tu su i raznovrsni grafički prikazi zvuka, gde je moguće posmatrati ili odredeni opseg frekvencija ili ceo spektar. Grafičkom imati normalne ili logaritamске skale, a moguće ih je imati i više odjednom radi poređenja dva ili više zvučnih zapisa. Od zanimljivih opcija tu je i promena dužine zvučnog zapisa bez promene visine, čime se, recimo, može postići da snimljeni glas govori brže ili sporije. Korekcije visine zvuka se mogu raditi sa preciznošću od stotog dela pulzeta. Veoma zgodna opcija je i *Batch processing*, uz pomoć koje korisnik može definisati listu operacija koje će program izvršiti na proizvoljnom broju fajlova. Tako možete potpuno automatizovati svoj posao i pustiti računar da vrši čišćenje zvuka dok se vi bavite nečim drugim. (sp)

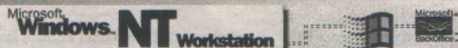
Lotus InterNotes

Od sada je poruke i dokumente kreirane u popularnom *Lotus Notes* paketu lako i brzo postaviti na WWW kao nezavisnu stranicu. *InterNotes*, program koji ovo radi, može se besplatno preuzeti sa Lotusovog WWW servera koji se nalazi na <http://www.internetnotes.lotus.com>. (sp)



Windows NT 4.0 pred pojavljivanjem

Ako ne bude kao sa *Windowsom 95*, da se sto puta najavljuje i odlaže, "Microsoftov" *Windows NT 4.0* trebalo bi da se na policama prodavnica pojavi u junu. Pre nekoliko dana imali smo priliku da probamo beta 2 verziju *NT-a 4.0*. Zapanjila nas je brzina kojom ovaj 32-bitni OS radi. Na Pentium mašini sa 32 MB RAM-a



radio je brže nego *Windows 95*. *Windows NT 4.0* inače ima korisnički interfejs kao *Windows 95* i na prvi pogled ih je teško razlikovati. Tek kada krenete malo da njuškate po, naprimer, *Control Panel* vide se razlike. Pored interfejsa, *NT 4.0* ima i druge module iz *Windowsa 95*: *Dial-Up Networking*, delimični *Plug and Play*, *Explorer*, *Exchange*, *Microsoft Network* klijent, *Internet Explorer* i drugo. Programi za *Windows 95* rade bez problema na *NT-u*, dok će do kraja godine i dražeri biti ujednačeni tako da će i taj problem biti rešen. "Microsoft" inače planira da *NT Workstation* ponudi kao zamenu za *Windows 95* takozvanim "Power" korisnicima što je, sa obzirom na njegove performanse i sve više 32-bitnih aplikacija, potpuno razumljivo. Server verzija *NT-a* je potpuno u Internet trendu koji vlada u "Microsoftu", pa kao sastavni deo dobijate *Internet Information Server* u verziji 2.0, koji objedinjuje Web, FTP i mail server, dok vas već čekaju različiti dodatni programi za Internet, kao *Exchange Server*, *Front Page*, *SQL Server* itd. Sve u svemu prvi utisak je više nego odličan. (mb)

DBL Scan 4000

Na britanskom tržištu se pojavio mali uređaj koji nadgrađuje PAL/NTSC skrin mod, inače beskoristan za regularne VGA/SVGA/MultiSync monitore. Sliku će prikazivati na način na koji svaki PC prikazuje sliku i rezultujući efekat je kompletno kompatibilan sa svim Amiga programima. Izlazna slika je 24-bitna i nijedan njen deo se ne gubi. (bb)

Program za testamente

Pod nazivom *WillMaker* američka firma "Nolo Press" prodaje program koji služi za pisanje standardizovanih testamenata. Ništa posebno, reklo bi se. Ono što je interesantno vezano za ovaj program je reklama u kojoj se kaže "Don't Leave Earth Without It" ("ne napuštajte Zemlju bez njega"). (ts)

ThinkPad 560 - povratak pravog portabla

Težak samo 1800 grama, novi model iz IBM-ove ThinkPad serije predstavlja povratak filozofiji pravih portabla računara koji se ne "tegle" već nose sa sobom. I pored toga, ThinkPad 560 sadrži veliki LCD ekran (active matrix od 12,1 inč ili dual-scan od 11,3 inča) i Pentium procesor na 100, 120, a uskoro i 133 MHz. Računar je vrlo tanak i elegantan i nema ugrađenu disk jedinicu (priključuje se posebno). (ts)



Nokia 9000 Communicator

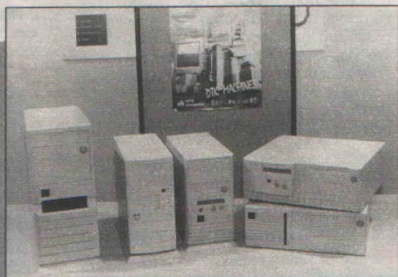


Communicator teži manje od 400 grama je "sendvič" koji se, redom, sastoji od mobilnog telefona *Nokia 2110*, LCD ekrana rezolucije 640 x 200 sa 8 sivih nijansi pored kojeg su dva kursora i četiri funkcijaska tastera, dosta dobre tastature, i 386 računara sa 8 MB RAM-a.

Ugrađeni softver obuhvata adresar, telefonski imenik, beležnicu, rokovnik, kalkulator, sat sa svetskim vremenskim zonama i, verovali ili ne, kompletan *World Wide Web* pretraživač. Integracija računara i telefona dovedena je do maksimuma tako da, između ostalog, računar evidentira razgovore, obavlja pozive u programirano vreme, koristi telefon (brzinom od 9600 bps) za razmenu faks-poruka, elektronske pošte i pretraživanje Internet lokacija itd. (ts)

Rezultati izgubljene bitke

Ako u IBM-u imaju podatke tačnije od ovih koji slede, izgleda da ne znaju kada ta bace peškir. Za sve ove godine OS/2 je prodat u 13 miliona primeraka, od toga 6 miliona otpada na 32-bitni *Warp*, a *Windows 95* je za manje od godinu dana probio 20 miliona primeraka. Sve više ljudi se pita da li se ova upornost isplati jer bitka deluje izgubljena. (dk)



Nova kućišta iz Birostroja

Ako prosečan korisnik kućišta računara uglavnom razlikuje samo po tome da li su uspravna ili položena, ona ipak predstavljaju računar u onoj meri u kojoj karoserija predstavlja automobil. Ukoliko vam nije svejedno da li će vaš računar biti zapakovan u dalekoistočnu limariju ili u kvalitetno i praktično kućište sa atestiranim i pozudanim napajanjem, razmislite o novoj seriji "Macase" kućišta (na slici) koje uvozi firma "Birostroj Beograd". Kućišta nisu preterano skuplja od standardnih bezimernih, a razlika je kako estetske, tako i praktične prirode jer se komponente lakše instaliraju zahvaljujući praktičnom dizajnu unutrašnjosti. Za detaljnije informacije možete se obratiti direktno uvozniku. (sp)

Intel Klamath

Ovo čudno ime je radni naziv jeftinije verzije „Intelovog“ Pentium Pro procesora. Klamath će se pojaviti krajem ove ili početkom sledeće godine i, po rečima ljudi iz „Intela“, biće prilagođeniji za multimedijalne funkcije nego skuplja verzija. Tako će Klamath biti brži od najbržeg Pentiuma, tj. neće usporavati pri radu sa 16-bitnim aplikacijama. Smanjenje cene je posledica uklanjanja sekundarnog keša. (dk)

Microsoft priznaje: Windows 95 kopira Macov System

Na jednom od nedavnih intervjua, Bill Gates je priznao: „Microsoft je za Windows 95 preuzeo određene funkcije iz softvera za Apple Macintosh“. Najočigledniji primeri su duža imena fajlova i Plug&Play tehnologija. Ali konkurencija između „Microsofta“ i „Applea“ ne postoji jer i sam „Microsoft“ razvija velike količine softvera za Macov System operativni sistem. Gates dalje priznaje da je po svojim mogućnostima Mac OS bio superiorniji nad Windowsom 3.1 i 3.11, a da je sličnost između Windowsa 95 i Mac OS-a samo posledica želja i zahteva korisnika. (dk)

Pad Atarija?

U poslednje vreme je dignuto dosta prašine oko sudbine američkog dela firme „Atari Corporation“ (ATC). Iz tog razloga, direktor finansija ovog dela „Atarija“ javno je objavio integraciju ATC-a i JTS Co., koja se do sada bavila proizvodnjom disk-drajvova za različite platforme. Udruživanje je „teško“ oko 80 miliona dolara, a JTS Co. dobija više od polovine profita u daljem poslovanju i ime kompanije. Takođe, vlasnici akcija dobijaju oko 60 posto nove kompanije. Glavni „Atarijev“ proizvod u poslednje vreme, Jaguar igrački video-sistem ubuduće će nositi etiketu JTS. Samim tim američki deo ATC-a formalno više ne postoji. (bb)

Novi CD Stephena Hawkinga

Nakon uspeha CD-ROM naslova „A Brief History of Time“, radenom po njegovoj istoimenoj knjizi, Stephen Hawking, najprominentniji fizičar našeg vremena, izdaje svoj drugi CD-ROM naslov „Life in the Universe“ koji je samostalnim projektom. Novi CD će se pojaviti na tržištu u toku leta. (dk)

Sniženje Pentiuma

Iz „Intela“ najavljuju sniženje cena Pentium i Pentium Pro procesora. Cene Pentiuma sa nižim taktom će pasti za 20, a onih sa višim taktom za 30%. Smatra se da je ovo sniženje odgovor na najavu „Cyrixa“ da će njihovi klonovi Pentium i Pentium Pro računara koštati 15-20% manje od „Intelovog“ originala. Da li će i kako „Cyrix“ odgovoriti na ovo, videćemo. (dk)

DATUM '96

DANI TEHNOLOŠKOG UMEČA

U beogradskom hotelu Hyatt Regency od 7. do 10. maja 1996. godine, uporedo sa sajmom tehnike, u organizaciji firme CORES (Centar za održavanje i razvoj elektronskih sistema) održana je manifestacija DATUM '96. Manifestacija je, može se reći, bila podeljena u tri celine: Novine u hardveru i softveru. Znanja i veštine u korišćenju informacione tehnologije i Domaća softverska i hardverska rešenja.

U okviru predstavljanja novih hardverskih dostignuća, predstavljeni su nov Intelov program, APC-ova napajanja, Bio-starove ploče, OKI printeri, SONY program, kao i brojne multimedijalne komponente.

Od Intelovih novih proizvoda treba istaći ATX optimizovanu matičnu ploču, koja je posle duge evolucije PC opreme konačno dobila „logičan“ izgled. Naime, po ovom konceptu, pozicija procesora je ispod napajanja (gde je hlađenje najbolje), a slotovi za memoriju i kartice su postavljeni na pogodnom mestu. Konektori za LED diode, reset taster i sl. se nalaze na lako pristupačnoj poziciji. Istaknut je i nov Intelov „zahtev“ za integratore (firme koje sklapaju računare) da se vodi računa o kvalitetu hlađenja procesora, i u skla-

(koja kreće već od 675 dem) i kvalitetu štampe (600 dpi) kao i ceni tonera (49 DEM) predstavljaju nešto novo na našem tržištu.

Koncept poslovanja „iz kuće“ je istican i predstavljeno je par modela „kancelarija“ - multimedijalna konfiguracija uz OKI printer i OKI fax.



Na DATUM-u su održana i brojna predavanja domaćih eminentnih stručnjaka. Prof. dr Božidar Radenković predavao je na teme „Savremeni trendovi u razvoju nauka i informacionih tehnologija“, „Internet i biznis“; dipl. ing. Jelica Grahovac „Računarska podrška sistemu kvaliteta“; prof. dr Đorđe Panunović „Personalni mobilni sistemi“; dr Dejan Popović „Primena elektronike u medicini“; mr Milenko Heleta „TQM i nove tehnologije“; dr Zoran Janjanić „Superskalarni procesori“; dipl. ing. Andrija Vesković „Brze računarske mreže“; dipl. oec. Dušan Pavlović „Total Value Management - u susret 21. veku“; dipl. ing. Dejan Urošević „Bankarski informacioni sistem“; prof. dr Novak Jaukočić „Elektronika i muzika“...

Od domaćih softverskih dostignuća predavanje na temu „Optical Character Recognition - Čirilica“ dr Srđana Stankovića, svakako je privuklo dosta pažnje. Reč je o potpuno novom algoritmu za prepoznavanje slova i brojeva koji će sigurno imati veliku primenu.

DATUM se ne može svrstati u čisto sajamsku priredbu, jer je on zaista nešto više. U CORES-u žele da se on ustali barem kao jednogodišnja manifestacija u njihovoj organizaciji uz moguće partnere čime bi se omogućilo kvalitativan skok u informacionim sistemima.

Relja JOVIĆ
rjovic@fon.fon.bg.ac.yu



du sa tim dati su preporučeni proizvođači kućšta. Novi Intelovi procesori imaju zaštitu od overclockovanja (povećanja takta rada procesora u odnosu na deklarisanu brzinu) čime im se povećava pouzdanost. Predstavljena je i nova dvoprocesorska ploča na 166 MHz.

OKI-jev program za takozvano kućno poslovanje je po posebno interesantan. Predstavljene su FAX uređaji, od najjednostavnijih do onih koji uz PC interfejs mogu raditi kao FAX, kopir-mašina, skener i laserski printer. Laserski printeri OKI LED tehnologije sa RISC procesorom su svakako nešto o čemu će se još dosta pričati. Reč je o printerima koji po svojoj ceni

COMPAQ u Beogradu

Poznati
proizvođač na
jugoslovenskom
tržištu - ovoga
puta sa
specijalnom
ponudom

Nastavak saradnje kompanija „Microsrys“ i „Compaq“, koja je bila prekinuta zbog sankcija, ozvaničena je 21. maja ove godine na prigodnoj prezentaciji u beogradskom hotelu „Intercontinental“. „Compaq“ su zastupali Stiven Heris (Stephen Harris), direktor marketinga, i Tomas Kučarik (Kucharik), direktor prodaje „Compaq“ za Evropu, srednji istok i Afriku. Oni su na trosatnoj prezentaciji upozнали prisutne sa proizvodnim programom, dosadašnjim rezultatima i planovima svoje kompanije.

„Compaq“ je započeo sa proizvodnjom prenosnih PC računara, zatim desktop modela, dok danas pravi i PC servere. Ova firma je zapamćena po prvom 386 računaru, a odlike svih proizvoda su velika pouzdanost i sjajne performanse. Zato je garancija na sve „Compaqove“ proizvode tri godine. „Compaq“ je kompanija koja drži blizu petnaest posto tržišta PC računara. U budućnosti planira da postane jedna od vodećih računarskih kompanija jer smatra da *client-server* koncept, koji sve više osvaja tržište, može sjajno da funkcioniše sa njihovim serverima. „Compaq“ ostaje veran „Intelovim“ procesorima i trudi se da ima najbolji odnos performansa/cena. (Za detalje o proizvodima „Compaq“ probajte URL <http://www.compaq.com>)

„Microsrys“ i „Compaq“ imaju nameru da ponude Jugoslaviji celokupan asortiman proizvoda. I više od toga, u planu je osnivanje centra za obuku korisnika i distributera (*Authorised Training Center*) koji bi pokrivalo područje cele Jugoslavije i susjednih zemalja, kao i mreže servisa. Za početak je data privremena ponuda specijalno za jugoslovensko tržište. Reč je o četiri „Compaqova“ modela, od laptopa do servera, po specijalnim cenama (od 1900 do 4999 DEM bez carine) koje se ne



Compaq Contura

Posebna ponuda za naše tržište

Prolinea 6150e Pentium Pro	4990
Prolinea 575e M630	1900
Contura 420 M420	1900
Contura 430C M720	2300

(Cene su u DEM, bez carine)

moгу naći u drugim zemljama. Pored proizvoda „Compaq“, „Microsrys“ će prodavati i proizvode „Networtha“ i „Thomas-Conrada“, koje je ova firma nedavno kupila kako bi zao kružio ponudu hardvera u *client-server* arhitekturama.

Na prezentaciji je dodeljena i jedna donacija Kliničko-bolničkog centru Bežanijska Kosa. „Compaq“ je darovao jedan server sa potrebnom opremom i operativnim sistemom *SCO Unix*, a „Microsrys“ i CIT svoj programski paket za vođenje bolničke administracije *YUBIS* (*Jugoslovenski bolnički informacioni sistem*). Vrednost donacije je oko milion dinara, a žela je da se humano koriste dostignuća savremene tehnologije i na taj način omogući osoblj u zdravstvenih ustanova više vremena za usavršavanje i rad sa pacijentima. Takođe, primenom ovog informacionog sistema ostvaruju se značajne uštede materijala i lekova, a svim građanima se nudi bolja zdravstvena zaštita. Donatorima se zahvalio prof. dr. Momčilo Babić, direktor KBC Bežanijska Kosa, rekavši da će posle njegove bolnice i druge polako preći na slične sisteme, što će unaprediti zdravlje kod nas. Očekuje se postavljanje mreže u KBC-u i obuka svih zaposlenih, posle čega će sistem ući u operativnu upotrebu.

„Compaq“ je prodorna firma koja i na naše tržište ulazi veoma odlučno. Koliko će uspeha imati ostaje da se vidi, a to pre svega zavisi od „Microsrysa“.

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

Press konferencija Beobanke i
Telefonije

Beotel. net

Nova firma čiji su suosnivači
„Beobanka“ i „Telefonija“
formirana je sa namerom da
bude Internet provajder

Tačno u podne 10. maja na štandu Telefonije na Beogradskom sajmu tehnike promovisana je nova firma pod nazivom „Beotelnet“ koja će se baviti Internetom. Uz prisustvo saznajnog ministra za saobraćaj i veze dr Zorana Vujovića, upravnog odbora „Beobanke“, vodećih ljudi „Telefonije“ i mnogobrojnih prijatelja, generalni direktor „Beobanke“ Zlatan Perućić prigodnim govorom je ozvaničio početak rada nove firme. „Beotelnet“ zapravo radi još od 27. februara kada je uspostavljena probna satelitska veza sa Skandinavijom i kada je akademska mreža priključena na Internet (SK je već pisao o tome).

Kroz govore generalnog direktora „Beobanke“ i generalnog direktora „Telefonije“ Milomira Gligorjevića, može se zaključiti da „Beotelnet“ planira da ponudi Internet svim zainteresovanim firmama radi efikasnijeg i savremenijeg poslovanja i ostvarivanja poslovnih veza sa inostranstvom, ali isto tako i institucijama i pojedincima radi kulturne razmene, povećanja brzine komunikacije i drugog.

Nažalost, ponuda će morati malo da sačekava s obzirom da ovih dana treba da se proširi kapacitet satelitskog linka. Tek tada će zaista moći da se kupe Internet priključak kod „Beotelnet-a“. Takođe, na štandu nismo bili u mogućnosti da saznamo cene budućih usluga.

Za nestrpljive preporučujemo domen [beotel.yu](http://www.beotel.yu) (može i [beotel.net](http://www.beotel.net)) i njegov web (<http://www.beotel.yu>).

Interesantniji detalj sa promocije je i prisustvo Sretene Karića, čoveka iz konkurentne firme „BK MR-systems“, koja se takođe trudi da dovede Internet u naše krajeve. Po rečima gospodina Perućića, „Beotelnet“ želi konkurenciju i iz tog razloga je i pozvan gospodin Karić koji je vrlo srdačno dočekan na štandu. To obećava zdravu konkurenciju na domaćem Internet provajderskom tržištu što je jako lepa vest za buduće korisnike.

Posle govora, inženjeri „Telefonije“ su izvršili prezentaciju Interneta direktno na dva računara na štandu. Ta prezentacija je izazvala veliko interesovanje prisutnih, što obećava da će se kod nas ubrzo po dolasku Interneta on naći u mnogim firmama i kućama i da će postati jedna sasvim normalna stvar, a ne samo daleka žela.

D. DINGARAC

Šta su dobili fakulteti?

Prezentaciju „Compaq“ smo iskoristili da pricupitamo gospodina Spiru Matića, direktora „Microsrysa“ poslovne Beograd, o donaciji Progress fakultetima o kojoj smo pisali u prošlom broju. Saznali smo da su se svi tri beogradska fakulteta odlučila za Progress pod operativnim sistemom Microsoft Windows NT dok je Novosadski univerzitet uzeo varijantu Progress za Unix. Reč je o verzijama 7.18, a uz njih će biti isporučena i celokupna dokumentacija na CD-u.



THE LION KING ACTIVITY CENTER



Dječje bojanice su jedna od glavnih mamipara na sveru, pogotovo kada su u pitanju „Disneyevi“ likovi, pa još u interaktivnom obliku (još ako je drvo šljiva... ijaoo... – „Radovan III“, prim. ur.) *The Lion King* predstavlja preposlednju epizodu serijala „Disney Interactive“ pod nazivom *Activity Center* (poslednja je *Pocahontas* koju ćemo, nadamo se, uskoro videti u domaćim cedetekama). U pitanju je, dakle, zbirka raznovrsnih crtača za kojima dete manipuliše na najrazličitije načine, zatim nekoliko jednostavnih igara memorije i skrivalica, par slagalica, a ima i originalnih inserata iz crtanog filma. Sve je prapraćeno glumačkim glasovima koji navode dete/korisnika da dalje otkriva svet „Kralja Lavova“ (ne možemo sa sigurnošću tvrditi da su to glasovi originalnih glumaca iz crtača, ali to nije ni preterano bitno). Za odraslog čoveka *The Lion King Activity Center* je zabava za jedno poslepodne, ali dete će mu se svakako iznova vraćati. Vrlo preporučljivo za bej-bi-siting.

N. V.

CD-ROM ustupio „T.M. Comp“



MUSIC CENTRAL 96

Retko se dešava da „Microsoft“ napravi totalni promašaj (ako zamerimo *Windows* ili čuvenu Gatesovu izjavu o „sasvim dovoljnih 640 KB“). U principu, svako izdanje iz *Home* edicije nas je očaralo. Ali, pregled *Music Centrala* nas je razočarao. Kao što se iz naziva može zaključiti, *Music Central 96* predstavlja muzički pandan

Cinemanii – dakle multimedijalna muzička enciklopedija. Da je reč o pandanu svedoči i korisnički interfejs identičan kao kod poslednjeg izdanja *Cinemanie*, sa oznakom 96; različiti su samo likovni motivi na pozadinskim kolažima.

Glavno razočarenje kod *Music Centrala* predstavlja nadasve siromašan izbor medijskih komponenti. Dalo se pretpostaviti da iz tehničkih razloga neće biti celovitih kompozicija niti video spotova, a njihova kratkoća ne predstavlja posebno iznenađenje. Ono što čudi je kriterijum izbora video snimaka. Frapantno je da u prvom „ozbiljnoj“ muzičkoj enciklopediji koju izdaje gigant kao što je „Microsoft“ nema video snimaka Beatlesa, Rolling Sto-

nesa, Queena, Madonne, Davida Bowiea i drugih muzičara i sastava koji su obeležili istoriju savremene muzike. Razlog su, najverovatnije, skupa autorska prava. Ali, ako „Microsoft“ nema para da plati 50 sekundi nekog spota najznačajnijih muzičara današnjice, od koga to onda možemo očekivati? Čak ni video snimci koje možete pogledati ne spadaju u najsejše, već (najverovatnije) u najjeftinije. Stvari stoje nešto bolje kod čistih audio zapisa, izbor je veći i obuhvatniji, mada moramo priznati da smo i ovdje očekivali više – ipak je to MUZIČKA enciklopedija. Fotografija ima u dovoljnoj meri, ali čak ni time nismo zadovoljni – prilikom tra-

ženja ilustracija za ovaj tekst jedva smo napabirili neke zanimljive poze i face. Jedan od „pacijenata“ koji kampažu u našoj Redakciji, između ostalog i rok fotograf, prokomentarisao je da u svojoj skromnoj arhivi ima bolje fotke od onih do kojih je „Microsoft“ došao. Skloni smo da mu poverujemo.

Što se obima i kvaliteta tekstuanih podataka tiče, zamerki nema. Tu je posao urađen korektno i zaista možemo naići na obilje raznovrsnih informacija. Ali, to je jedina pohvala koju možemo izreći na račun ove „multimedijalne“ enciklopedije. Ukratko rečeno: patetično.

Nežad VASOVIĆ

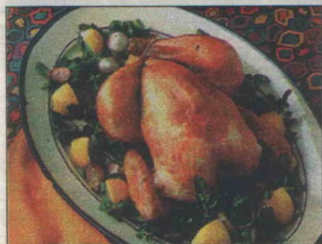
CD-ROM ustupio „Espro“



MS JULIA CHILD

Kada je Bil Gejts sebi zacrao plan da njegova kompanija postane sastavni deo svakog prosečnog doma na ovoj planeti, izgleda da je vodio računa i o stomacima svojih potencijalnih klijenata. Do pojave CD-a *MS Julia Child* pojam „multimedijalne kuhinje“ se vezivao za idiličnu scenu u kojoj domaćica secka crni luk, gleda najnoviju epizodu omiljene sapunske opere na svom kuhinjskom portabl televizoru i uz put plače - što zbog luka, što zbog srceparajućeg rastanka mladog zaljubljenog para (njoj) je 25, a njemu preko 60). Sada je, međutim, „multimedijalna kuhinja“ došla sasvim novo značenje.

Pored toga što je zabavan, odlično koncipiran i napravljen, kuvar *MS Julia Child: Home Cooking With Master Chefs* je pre svega koris-



tan, što je upravo ono čemu se uvek teži u toku stvaranja svakog enciklopedijskog CD izdanja. Iako se vodi pod pojmom „kuvar“, ovaj kompaktni disk je daleko više od toga. To je prava multimedijalna kuhinja u kojoj će vam vrhunski kuvari iz ekskluzivnih svetskih hotela i restorana demonstrirati pripremu nadaleko čuvenih specijaliteta za koje ste mislili da ih nikada nećete probati u „privatnoj režiji“. Priprema svakog jela je obrađena do najsitnijih detalja: od korisnih stvari kao što su spisak potrebnih namirnica u zavisnosti od broja porcija, postupaka pripreme korak po korak, energetska vrednost i sl., pa sve do onih idiotskih (kako naoštriti nož, kako razbiti jaje itd.).

Nashe domaćice treba da znaju da na ovom CD-u neće naći recepte za pečenog vola na ražnju, „deset s' lukom“ ili škembiče. Za ove specijalitete će morati da konsultuju domaće izvore. Ukoli-



ko ih, međutim, zanima nešto što izlazi iz okvira ustaljenih navika na polju ishrane, *MS Julia Child* zaslužuje da se nađe u njihovim kuhinjama. To je jedini CD čiji se sadržaj može pojesti.

Slobodan MACEDONIĆ

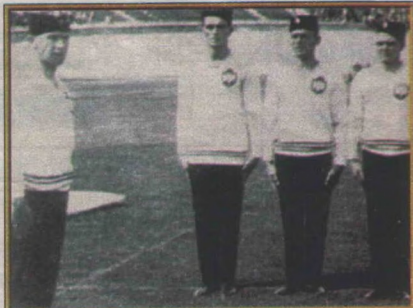
CD-ROM ustupio: „Espro“



Svevan Pletković (YUGOPI), bronze medalist in the small-bore rifle, prone event. IOC

OLYMPIC GOLD

Glavna parola olimpijskih igara kroz istoriju dugo je bila „Važno je učestvovati“. Zbog političkih razloga osamdesetih godina parola je postala prevazidena (neučestvovanje „Američkog bloka“ u Moskvi i „Sovjetskog bloka“ u Los Anđelesu), da bi danas svoje mesto ustupila novoj paroli „Važno je organizovati“. Tako se na stogodišnjicu igara one ne održavaju u zemlji iz koje su potekle. Grčkoj, već u najmoćnijoj svetskoj finansijskoj sili Sjedinjenim Američkim Državama. Najpopularnije bezalkoholno piće današnjice, „Coca-Cola“ i njen grad Atlanta, pokazali su se moćnijim od čitave jedne zemlje i sada već vekovne tradicije. Jugoslavija je bila najbliža organizovanju olimpijskih igara (bar su



The Yugoslav men's gymnastics team that won the bronze. IOC



A model of the Olympic stadium in which the 1996 Atlanta Games will take place. IOC

nas tako zavaravali) 1992. godine. Tada su čelnici OK-a propotovali uzduž i popreko čitavu planetu (na naš račun) i iz svakog mesta nam slali razglednicu sa uveravanjem kako su pridobili još glasova za našu kandidaturu. Svi znamo kako smo prošli na glasanju.

U zajedničkom izdanju softverske kuće „SEA Multimedia“ i trenutno možda najpopularnije svetske TV stanice „Discovery Channel“ pojavio se CD koji se bavi i lepšom stranom olimpijskih igara, samim igrama. Obilje podataka iz stogodišnje istorije sportskih nadmetanja zadovoljiće veliku većinu korisnika CD-a, a jedinu za-

merku imamo na mali broj fotografija (Jugoslavija je zastupljena sa samo osam fotografija, iako spadamo u trofejnije učesnike olimpijskih igara). Mogućnosti pretrage podataka solidno su izvedene i omogućavaju filtriranje CD veliki broj parametara. Informacije o sportovima, učesnicima, osvajačima medalja... upotunjene su i podacima o istorijatu, olimpijskom pokretu, olimpijskom muzeju, olimpijskim ceremonijama i simbolima, kao i o marketingu koji prate igre, politici i, naravno, medijima. Pravi CD u pravo vreme.

Goran KRSMANVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“



Baby come back

Na 40. međunarodnom sajmu tehnike primetan je povratak velikih svetskih imena, ali je i opšti utisak da je sve već viđeno i ispod željenog nivoa

O bnavljenje starih veza i stvaranje novih između domaćih kompjuterskih firmi i stranih proizvođača „sa imenom“, bila je dominantna pojava na 40. međunarodnom sajmu tehnike održanom na Beogradskom sajmu od 6. do 11. maja. Najpopularniji vid saradnje između domaćih i stranih partnera bila je distribucija i prodaja. Do otvaranja pravih ekspozičura, generalnih zastupništava velikih firmi, dakako, nije došlo. Pomalo neočekivano, na ovom malom, ali još uvek neosvojenom i nezasićenom tržištu prvi su se našli veliki: IBM, „Digital“, „Sun Microsystems“, „Silicon Graphics“,

„Apple“, „Acer“, „Daewoo“, „Western Digital“, „GoldStar“...

Odozgo na dole

Na etažu Hale 14 po prvi put se našlo mesta za standove kompjuterskih firmi, s obzirom na to da je etaž ranije bio sve drugo do izložbeni prostor sa kompjuterima. Najzapaženiji je bio stand firme „SBS IBM Alliance“ na kome se našla ponuda IBM-ovih PC-a (*Personal Computer 330*), prenosičava (*ThinkPad 760* serija), radnih stanica i servera. Posebno mesto zauzeo je „IBM“-ov *Internet Chess Server* za igranje šaha preko interneta iz serije *RS/6000*.

Beogradski „Cadmo“ je predstavio porodicu *GoldStar Multimedia*



GoldStar 17-inčni multimedijalni monitor

RAČUNARSKI KURSEVI

- osnovni
- za poslovne sekretare
- specijalistički

DOS, Windows, Word, Excel, Access, ACAD, Novell, Unix, Informix, programski jezici i preko 50 drugih
za grupe i preduzeća posebne pogodnosti

CD-ROM

Originalni naslovi American MPC Research arhiviranje podataka kopiranje

Bul. vojvode Mišića 43
650-322/221
od 12h 650-663



OBRAZOVNI CENTAR
Knowledge

monitora, sa dijagonalama od 14 do 20 inča. Monitori poseduju ekran sa smanjenom refleksijom ambijantalne svetlosti (*non glare*), pojačalo i stereo zvučnike te digitalno podešavanje slike uz ostale standardne stvari (smanjenu radijaciju, i potrošnju energije). Pažnju je privukao 17-inčni model sa rezolucijom 1600 x 1280 koja se osvežava frekvencijom 60 Hz, sa tačkom prečnika 0,26 mm i nešto nižom cenom. Monotoniju razbija i ponuda OKI-jevih štampača koji su jeftiniji od „Epsonovih“ matičnih i „Hewlett-Packardovih“ laserskih štampača, a po rezultatima su im vrlo slični.

U prizemlju Hale 14 bilo je mnogo živopisnije, bučnije i atraktivnije. Pažnju posetilaca privlačila je glasna muzika koja je dopirala iz „Sonyjevog“ stereo sistema i pregršt novih animacija firme „Pixel“ koje su se vrtele na *Sony Wide Screen* televizorima i video zidu.

U prolazu nam nije promakla vitrina sa novim EIDE diskovima na štand firmi „Micro“, koja je izložila najnoviju seriju *AC* poznatog

proizvođača hard diskova „Western Digitala“. Diskovi su kapaciteta od 850 MB do 2,5 GB koji, sem što podržavaju PIO mod 4 i transfer do 16,6 MB/s (modeli *AC3xx00*), poseduju i SMART tehnologiju samonadgledanja, analize i izveštavanja o greškama.

Lepotice i zveri

Na velelepnom štandu firme „SAGA Systems“ našlo se nekoliko velikih imena: APC, „Acer“, i „Sun Microsystems“. Pomenuti APC je od ranije poznat po svojim UPS sistemima za neprekidno napajanje energijom, različite snage i inteligencije. Tu se posebno izdvaja model *Back-UPS Pro 650* koji je potpuno *Windows 95 Plug&Play* kompatibilan. „Acer“ je bio zastupljen šarenolikom ponudom pentijumskih PC sistema, od prenosivih *Note 350C* i *950C*, preko multimedijalnog i „Internet ready“ računara *Aspire*, do radnih stanica *Power* serije i *Altos* dual pentijumskih servera takta 135 MHz sa *hard-swap* SCSI diskovima.

„Sun Microsystems“ je bio zastupljen nešto starijim, ali izuze-



Model iz Western Digitalove AC serije EIDE diskova

tno snažnijim modelima servera i nekoliko radnih stanica. Centralno mesto zauzeo je ogromni 32-bitni RISC server *SPARCcenter 2000E* sa dva *MicroSPARC II* procesora sa skromnijim taktom od 85 MHz i 128 MB memorije.

Čast 64-bitnih servera branio je *Ultra Server 1* sa *UltraSPARC* procesorom na taktu od 143 MHz i 64 MB memorije, koji je za potrebe Sajma bio opremljen *Turbo GX* grafičkom karticom i 16-inčnim Sony monitorom. Od 32-bitnih radnih stanica videli smo stariji *SPARC Station 5* sa *MicroSPARC II* procesorom sa povišenim taktom od 110 MHz i 96 MB memorije, i noviju *Netra 1* „Internet ready“ verziju iste mašine sa trostruko manje memorije. Iza kulisa bio je skriven

stari dobri *SPARC Station 2* koji je služio kao *Oracle server* za sve prezentacije koje su se odvijale na nekoliko mašina istovremeno. Videli smo i kompletno rešenje za Internet provajdere realizovano pomoću *Sun HTTP Web* i *Oracle 7 Web Servera* te *Java Beta 2* kompajlera i interpretera uz *Netscape 2.0* Web pretraživač za *SPARC* i *Windows 95* platforme.

Preko jednog 28.8 Kb/s *Sportstera* i sajamskih telefonskih linija ostvarena je direktna veza sa Internetom, doduše spora i neupotrebljiva zbog loše telefonske infrastrukture. Ipak smo imali zadovoljstvo da vidimo prezentaciju „Suna“ na Internetu (<http://www.sun.com>) što je bila prijatna promena među mnogobrojnim prezentacijama koje su

se odvijale sa lokalnih diskova.

Središte zbivanja na štandu „Meridiana“ bilo je oko DTP konfiguracije bazirane na *Apple PowerMac 7100* platformi (*PowerPC 601*, 66 MHz, 56 MB RAM) opremljenoj *SCSI Baracuda* od 2,4 GB, *Imega Zip* dražjom i *Pinnacle Micro Tahoe 230* optičkim diskovima, „Appleovim“ dodacima *Color One* skenerom, *Color Laser Writer 12/600* laserskim štampačem u boji i *QuickTake* digital-

nom foto-kamerom. Videli smo i *Radius ProofPositive* štampač, *Agfa Arcus II* skener sa mogućno-

šću skeniranja providnog materijala itd. Posebnu pažnju privukao je prezentacioni *touch* terminal sa ekranom osetljivim na dodir koji je pokretala jedna *Amiga 1200*, što je mnoge iznenadilo.

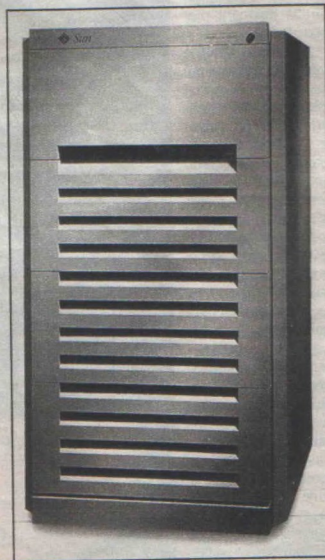
Zemunski „Digit“ je ostvario saradnju sa firmom „Digital Equipment“ za prodaju modela *Alpha* generacije. Bogatu ponudu radnih stanica i servera predstavljalo je nekoliko modela na čelu sa vrhunskim serverom *Alpha Server 8400 5/300*. Ovaj server koji ima potencijal da naraste u superkomputer, nosi popularni nadimak „Turbo Laser“. Više-procesorski sistem sa četiri 64-bitne *RISC Alpha* na 300 MHz, može primiti do 12 procesora, bio je opremljen sa 4 GB memorije koja se može proširiti do 14 GB. Maksimalno proširen *Alpha Server 8400 5/300* može ostvariti fantastičnu brzinu od 7,2 GFLOPS-a (miliardi operacija sa pokretnim zarezom u sekundi), a poseduje impresivne mogućnosti proširivanja (144 PCI slotova i 10 TB prostora na diskovima).

Izdvajamo i „Sigraf“ iz Niša sa *Indigo 2* i *Indy* grafičkim radnim stanicama „Silicon Graphics“, beogradski „Gama Electronics“ koji je tokom čitavog sajma preko je-

dnog PC-a imao puni Internet. „Digitalni foto-studio Kokar“ koji je posle premijere na sajmu „Drupa“ u maju 1995. nabavio kompletan studio za digitalno fotografisanje. Izloženi sistem podržava izlazni format do 30 x 40 cm u rezoluciji 300 dpi, uz brzu obradu i zaobljenje procesa razvijanja i skeniranja fotografija. Idealan je za štamparsku industriju i pripremu ilustriranih publikacija i kataloga industrijskih proizvoda.

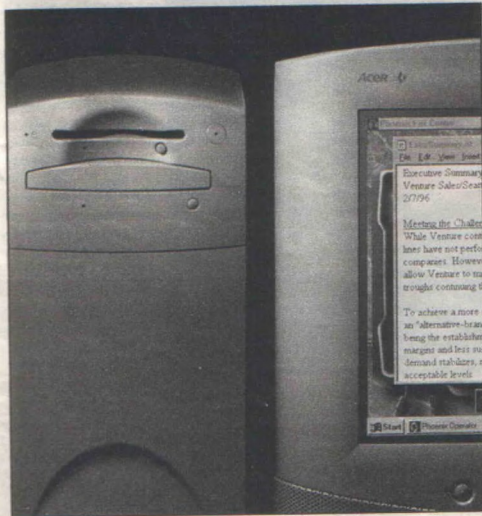
Ispod očekivanja

Ovogodišnji Sajam nije se mogao pohvaliti masovnošću i velikim odzivom izlagača i posetilaca, Internetom na svakom štandu, oštrm konkurencijom na polju multimedije i povoljnih PC siste-



Sun SPARCcenter 2000E

Računar iz atraktivne serije Acer Aspire



ma. Nedostajali su i zabavni softveri i hardver (čast izuzecima), sistemi za nelinearnu montažu. Očekivao se i otvoreniji pristup korisnicima, a ne samo firmama i profesionalcima.

Inače, veoma nepovoljni uslovi zakupa izložbenog prostora na sajmu odvratili su mnoge firme od učešća, a neke i nagalo da se u istom periodu okrenu neki alternativnim prostorima i da se uz ista ulaganja predstave na znatno kvalitetniji način.

Nikola STOJANOVIĆ

Bez filma i skeniranja

Primer foto-studija američke kompanije „Robinsons May“ pokazuje kako se upotrebom profesionalnih digitalnih foto-kamera i kompjutera skraćuje put od snimka do pripreme za štampu i istovremeno smanjuju troškovi

Korporacija „May Company“ nalazi se u grupi pet najvećih trgovinskih korporacija u Americi. Sastoji se iz osam manjih kompanija, lanaca robnih kuća od Istočne do Zapadne obale Amerike. Svaki od ovih osam lanaca ima od 30 do 50 robnih kuća (svaka veličine naše „Beogradanke“), a ponasob svaki lanac ima svoje reklamno odeljenje sa oko 150 zaposlenih uz modna i produkt studija.

„Robinsons May“ je najveći i najuspešniji lanac robnih kuća koji pokriva područje Kalifornije, Nevade i Arizone. Njihov studio zapošljava šest fotografa, šest stilista, šest asistentata stiliste i šest asistentata fotografa. Godišnje se uradi oko 15000 snimaka, što je veoma mnogo čak i za američke uslove. Princip rada je takav da svaki fotograf ima dva ili tri seta (dve ili tri kamere, dva ili tri seta rasvete...), tako dok fotograf radi na jednom setu, njegov stilista priprema sledeći snimak, a asistent stiliste priprema robu (pakuje u kutije, otpakuje, pe- gla...).

Ono što se snimi u ovom studiju objavljuje se svakodnevno u „LA Timesu“, novini kao što je „Politika“, ali obima otprilike sedam dnevnih izdanja „Politike“. „May Company“ svakodnevno zakupljuje dve do pet celih stranica „LA Timesa“. Pored ovoga, godišnje izdaje 60 kataloga (svaki sa po 30 do 70 stranica), koji se šalju poštom svim registrovanim kupcima. Snima se sve od nakita, kozmetike, obuće, garderobe, elektronike, pa do nameštaja. Za nameštaj postoje dva posebna ogromna studija sa kompletnim dekorom i rezkvizitima.

Prelazak na digitalno

U vreme dok je snimano na filmu korišćene su „Sinar“ kamere sa filmom formata 4 x 5 inča (9 x 12 cm u Evropi). To su profesionalne kamere velikog formata koje omogućavaju maksimalnu kontrolu nad snimkom - kontrolu perspektive i oštine. Takođe, korišćena je fleš-rasveta (blisvi velike snage).

I autor ovog teksta) dao je sebi u zadatak da ispita šta sve postoji u domenu digitalne fotografije na tržištu da bi se nešto od toga eventualno koristilo u ovom studiju. Normalno, iz korporacije je dobijeno zeleno svetlo za ovaj poduhvat.

Ideja je bila da se napravi digitalni sistem koji bi omogućavao da se radi na najsličniji mogu-

ći način na koji je rađeno sa filmom, što će reći da se koriste iste „Sinar“ kamere. Za vašu informaciju, verovatno ste upoznati sa foto-kamerama tipa „Nikon“, „Canon“ ili „Hasselblad“. Te kamere koriste mnogo manji format filma - „Nikon“ i „Canon“ koriste 35-milimetarski film ili „Lajka“ (leica) format (format filmske trake), a „Hasselblad“ koristi roll film formata 6 x 6 cm.

Ove kamere imaju fiksnu poziciju objektiv i filma. „Sinar“ i ostale kamere tzv. velikog formata (kao što su „Linhof“, „Horseman“, „Cambo“, „Toyo“...), koriste prednosti već pomenutog formata 4 x 5 inča, a ono što je najvažnije, između ploče koja nosi objektiv i ploče koja nosi film ili mat staklo za kadriranje nalazi se kožni mek koji pomoću mehanizma za pokretanje omogućava promenu ugla između ravnog filma i objektiv. Što utiče na promenu perspektive i oštine. Naprimera, ako se slika kutija ili zgrada može

se postići da se ne dobije oblik romba nego pravougaonika.

Sa testovima je započeto krajem 1993. godine. Testirano je sve što je tada postojalo na tržištu. Generalno govoreći, digitalne kamere se mogu razvrstati u dve grupe: kamere sa fiksiranim CCD čipom i kamere skener tipa.



Ideja da se prede na digitalnu fotografiju javila se zbog velike potrošnje filma i polaroida. Prema podacima iz kompanije „Polaroid“, studio „Robinsons May“ kompanije bio je najveći potrošač polaroida na Zapadnoj obali. Mesečno je trošeno i po 15000 dolara za film i polaroid, bez razvijanja. Tročlani tim (u kojem se našao

Kamere sa fiksiranim CCD čipom

Testirane su kamere „Leaf“ i „Ken Image“. Ove kamere su bazirane na statičnom CCD (*Charge-Coupled Device*) čipu. Ekspozicija se obavlja kroz tri RGB filtera (crveni, zeleni i plavi), te su potrebne tri kratke ekspozicije za svaku boju, da bi se dobio kompletni kolor snimak. Velika prednost ovog tipa kamere je ta što je moguće koristiti fleševe, tradicionalnu fotografsku rasvetu, čime su mnogi studiji već opremljeni. Veliki nedostatak je taj što je skoro nemoguće koristiti već objašnjene prednosti kamere velikog formata i njihovih objektivna. Naime, dijagonalna formata koji se koristi u kameri određuje žižnu daljinu normalnog objektivna (normalni objektiv - objektiv koji po svojim karakteristikama, vidnom uglu i sl. odgovara karakteristika ljudskog oka). Za kamere formata 35 mm to je objektiv od 50 mm, za 6 x 6 cm format to je objektiv od oko 80 mm, a za format 4 x 5 inča, tj. 9 x 12 cm to je objektiv od oko 150 mm. Žižna daljina određuje razmak između objektivna i filma. S obzirom da fizička veličina CCD čipa predstavlja veličinu formata filma, u ovom slučaju to je izuzetno mali format, a to ograničava izbor objektivna na one sa veoma kratkom žižnom daljinom. Kratka žižna daljina dalje uslovljava veoma mali razmak između ravni filma i objektivna, a to predstavlja problem za bilo kakvo pomeranje, nagibe i promene uglova između ovih ravni. Takođe, objektivni tako malih žižnih daljina se zovu širokougaoni objektivni, imaju potpuno drugačije optičke karakteristike i često utone neželjene efekte (kao što su promena perspektive i „bačvljenje“ po ivicama snimka).

Pored ovih problema na prezentaciji „Leaf“ kamere sistem filtera koji se nalazi ispred objektivna i koji rotira za svaku od tri ekspozicije nije radio kako treba i odavao je utisak nedovršenog projekta. Kako smo saznali kasnije, ovaj problem je rešen i sistem filtera je usavršen.

Kamere skener tipa

Testirane su danska *Phase One*, i američka *Dicomed* kamera. U vreme testiranja *Phase One, Dicomed* nije imao još spremnu kameru. *Phase One* je po svojim karakteristikama najviše odgovarala potrebama „Robinsons May“ studija. Sama kamera po svom izgledu najviše podseća na regularnu Polaroid kasetu ili film kasetu od 4 x 5 inča, koja se ugura u „Sinar“ kameru ispred mat stakla. Zbog puta koji CCD čip prelazi, ova kamera predstavlja virtualni format 4 x 5 inča, što omogućava korišćenje uobičajenih objektivna kao i uobičajenih tehnika snimanja i komponovanja.

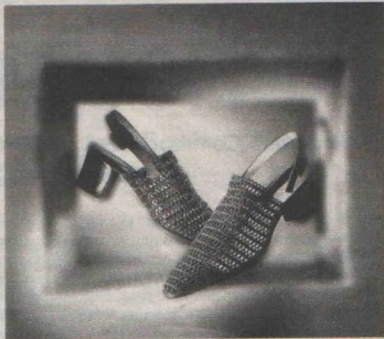
Druga velika prednost ove kamere je ta što proizvodi fajlove veličine do 105 MB bez interpolacije, a što predstavlja veličinu imidža od 425 x 610 mm pri 300 dpi. Koliko nam je poznato, kod „Leaf“ kamere veličina imidža je oko 12 MB bez interpolacije, što se svakako ne može porediti sa onim što daje *Phase One*.

Rasveta

Mana ovog tipa kamera je ta što je potreban potpuno nov tip rasvete, jer se ekspozicija, tj. vreme trajanja snimanja, kreće i do deset minuta za najveće imidže. Kvalitet i intenzitet svetla mora da bude potpuno konstantan i neprome-

njen za sve vreme ekspoziranja. U protivnom, svaka promena svetla je zabeležena na snimku u vidu digitalnog šuma (*digital noise*). Zbog svega navedenog, neophodna je HMI rasveta koja je *flicker-free* (bez promena). Ova rasveta se već duži niz godina koristi na filmu i televiziji. Balansirana je kao dnevno svetlo i ima mnogo snažniji osvetljenje u odnosu na *Tungstren* (halogenu) rasvetu.

U vreme testiranja prve *Phase One* kamere su bile veoma neosetljive na svetlo u poređenju sa filmom, međutim nedavno je danska kompanija „PhotoPhase“ je izbacila na tržište veoma unapređenu verziju *Phase One Plus*, koju karakteriše veoma kratko vreme



formata konačne slike. Nakon toga pristupa se ekspoziciji, tj. skeniranju, čime se beleži slika na hard disku. Snimak je sačuvan u željenom formatu *TIFF PhotoPhase* (36-bitni RGB) ili *TIFF Photoshop* (24-bitni RGB). Ukoliko se u preferencama odredi, snimak se automatski otvara u *Photoshop*. Sve u svemu, upotreba ovog softvera je ograničena samo na beleženje snimka, dok je prava manipulacija i retuš ostavljen za *Photoshop 3.0.5*.

Značajne uštede

Nakon testiranja, „Robinsons May“ studio se odlučio za *Phase One* kamere i HMI rasvetu, što se pokazalo kao ispravan korak. U prvoj fazi opremljena je polovina studija, a nakon uspešnih godinu dana i druga polovina. Na osnovu iskustva i prema instrukcijama iz ovog studija, trenutno se oprema preostalih sedam studija „May“ korporacije.

Cela operacija prelaska na digitalnu tehnologiju se procenjuje na nekoliko miliona dolara za sve studije, ali se povratok uloženi sredstava očekuje za oko godinu do dve. Osnovna ušteda nije samo u nedostatku filma, polaroida i razvijanja, već je i cena pripreme za štampu smanjena na minimum, jer je izostavljena stavka skeniranja.

Vladimir SIMOVIĆ

Autor je profesionalni fotograf zaposlen u „Robinsons May“ studiju „May“ korporacije u Los Angelesu



ekspoziranja kao i veća osetljivost na svetlo (oko četiri puta osetljivija od prethodnog modela), a što omogućava upotrebu višestruko jeftinije *Tungstren* rasvete.

Hardver i softver

Svaki fotograf ima radnu stanicu sačinjenu od kompjutera *Power Macintosh Power PC* (u početku modeli 7100 i 8100, a sada 8500). Svaki kompjuter je opremljen sa 148 MB RAM-a, internim diskom od 500 MB, eksternim hard diskom *Quantum Grand Prix* od 4,3 GB, optičkim drajvom od 1,3 GB, Apple, SONY ili Radius monitorima od 17 ili 20 inča, uz odgovarajuću grafičku karticu. Za bekap se koriste DAT uređaji, a za probne otiske Kodak XLS 8600PS *dye sublimation* printer. Kamera *Phase One* nalazi se u SCSI lancu.

Softver koji se koristi za snimanje dolazi uz *Phase One* kameru i veoma je jednostavan za upotrebu. Nakon *previewa* prikazana je slika u niskoj rezoluciji i omogućene najjednostavnije manipulacije, kao što su podešavanje game i tonskog opsega, kao i kadranje i određivanje



Hod u budućnost

Po kupovini „Commodorea“ od strane „Escoma“ niko nije mogao sa sigurnošću da kaže šta će biti sa Amigom ali, na sreću, dolaze bolji dani

Nakon kupovine, „Escom“ je Amigu odvojio u posebnu firmu „Amiga Technologies“ (AT), a zatim postepeno obnovio proizvodnju i ponudio neke novine. Tako sada *Amiga 4000T* dolazi sa ugrađenim SCSI II kontrolerom koji postiže brzine do 10 MB/s, a kupac može da bira između procesora 68040 na 25 MHz i 68060 na 50 MHz.

Tu je i novi monitor M1438S od 14 inča koji se odlično uklapa uz Amige. Podržava MPR II standarde u pogledu zračenja, ima tačku veličine 0,28 mm i maksimalnu rezoluciju od 800 x 600 bez interleja i 1024 x 768 sa interlejom. Što je najvažnije, ovaj monitor prima video signal horizontalne frekvencije od 15 do 40 KHz i vertikalne od 45 do 90 Hz, tako da će njegovi vlasnici moći da vide sve Amigine rezolucije, a ujedno da ga koriste uz PC ili video. M1438S ima ugrađeno stereo pojačalo i dva zvučnika, a postoji i verzija ovog monitora sa dijagonalom ekrana od 15 i 17 inča.

Da AT pradi tržište najbolje govori A1200 koja je se prodaje u kompletu sa hard diskom od 270 MB, modемом i softverskim paketom *Amiga Sufjer* kao kompletno rešenje za Internet. Po slikama može da se vidi da je softver potpuno urađen u Amiga stilu i da je kranje korisnički orijentisan.

Samrtni ropac?

I ostali proizvođači hardvera i softvera pratili su AT, tako da su počele da se pojavljuju nove verzije programa i novi hardverski dodaci. Najviše se ističe „Phase 5“ koji je izbacio *Blizzard 1260*, karticu sa M68060 za A1200 i prototip *PowerPC* ploče za A4000. „Phase 5“ najavljuje i *PowerPC* za A1200. Na slici je prototip *PowerPC* kartice za A4000 sa „Komputer Soua '95“, održanog u Nemačkoj prošlog novembra.

AT-ovi planovi su isto tako usmereni u pravcu RISC procesora, pa se prve *PowerPC* Amige očekuju do jeseni sledeće godine. Na ovaj način bi Amiga dobila novi, snažniji procesor koji ima podršku velikih firmi kao što su IBM, „Motorola“ i „Apple“. Poznate Amigine prednosti bi trebale da još bolje izgledaju ukombinovane sa snagom *PowerPC* procesora, a kada se na to doda i veliki broj

operativnih sistema koji postoje za *PowerPC* kompjutere (razne verzije UNIX-a, *Windows NT*, *MacOS*, a u budućnosti i *OS/2*, *SunSoft Solaris*), mogućnosti primene Amige se uveliko proširuju. Pored toga, za *PowerPC* kompjutere postoji *SoftPC* i *SoftWindows* koji emuliraju 486 sistem sa *Windowsom* tako da, kada se pojave *PowerPC* Amige, postoji mogućnost da će se u jednom od prozora *Workbench*a vrteti i *Windows* programi. *PowerPC* nadgradnju za A4000, AT razvija u saradnji sa „Phase 5“ i očekuje se da bude u prodaji do kraja godine.

Amiga Walker

Slična nadgradnja predviđa se i za novi Amigin projekat pod radnim imenom „Walker“ koji je nedavno predstavljen na CeBIT-u u Hanoveru. Po pitanju tehničkih karakteristika prototip nije pokazao ništa revolucionarno, ali je doneo novine kojima se prosečan korisnik odavno nadao. U *Walkeru* kuca 68EC030 na 40 MHz, ima ugrađen časovnik realnog vremena, ostavljeno je mesto za FPU i dolazi sa 4 MB FAST i (verovatno) 2 MB CHIP RAM-a. AT se najverovatnije odlučio za 68EC030 zbog niže cene u odnosu na 68030, kao i iz razloga što *AmigaOS* još nema podršku za MMU.

Na osnovnoj ploči se nalaze dva SIMM podnožja, tako da će korisnik jednostavno moći da proširi svoju Amigu do maksimalnih 96 MB. Na sredini ploče se nalazi univerzalni slot koji je podeljen na dva dela. Detalji o slotu još nisu poznati, ali se pominje da će moći da primi procesorsku i video karticu ili da se na njega dodaju *Zorro* ili PCI slotovi.

Walker će koristiti standardni PC I/O čip tako da će nova Amiga imati EPP (*Enhanced Parallel Port*) koji može da ostvari brzine od 0,5 MB/s do 2 MB/s, brz serialni port, disk kontroler za standardni PC floppy disk dray, kao i EIDE interfejs na koga se priključuju hard disk i četvorobitni CD-ROM koji su deo standardne konfiguracije. Veličina hard diska će zavist od cena na tržištu u vreme pojavljivanja nove Amige.

Ono što je posebno interesantno je da AT namerava da prodaje i same matične ploče koje su standardne PC veličine, tako da će kupac moći da je smesti u PC kućište i da konfiguraciju odabere prema svojim potrebama. Promene u grafici i zvuku u odnosu na ranije modele nisu predviđene. Nova Amiga će



Amiga Walker

imati *AmigaOS* 3.2 u čipovima od 1 MB ROM-a, koji se u odnosu na 3.1 (3.0) neće puno razlikovati. Ima će ispravljene neke bagove, podršku za novi hardver (EIDE interfejs), FFS sistem će moći da radi sa hard diskovima preko 2 GB i slično.

AT bi želeo da *Walker* bude univerzalni kućni kompjuter koji će moći da zadovolji sve korisnikove želje po pristupačnoj ceni koja bi bila manja od 1000 USD za kompletnu konfiguraciju. Prvi modeli se očekuju početkom jeseni.

Svako vuče na svoju stranu

U međuvremenu AT je kupljen (*da li?* - prim. ur.) od strane „VISCORPA“ koji najavljuje dalji razvoj Amige, kao i primenu Amigine tehnologije u svojim proizvodima. U „VISCORPU“ osim *PowerPC* procesora pominju i razgovore sa DEC-om o ugradnji *Alpha* procesora, pa ostaje da se vidi kakva će biti krajnja odluka.

„Phase 5“ se zbog toga odlučuje za sopstveni *Amiga OS* kompatibilan kompjuter sa impresivnim karakteristikama. Tu je *PowerPC 603e* na 120 MHz, 16 MB RAM-a, SCSI hard disk od 1 GB, četvorobitni CD-ROM, 24-bitna grafika rezolucije 1600 x 1200 sa frekvencijom osvežavanja od 72 Hz i podrškom za MPEG i 3D efekte, kao i neke druge specijalne funkcije. Kompjuter bi trebalo da ima audio ulaz i izlaz CD kvaliteta, kao i podršku za umrežavanje. Očekuje se u prvoj polovini sledeće godine, po ceni od 3000 DEM.

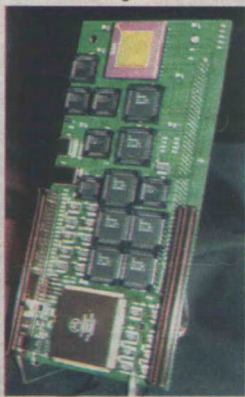
Opet iščekivanje

Fanovima Amige ostaje da čekaju nove RISC procesore koji će predstavljati za Amigu povratak u budućnost i da se nadaju da će ih AT u budućnosti više iznenadivati tehničkim novinama, nego dizajnom. Srećnici koji imaju pristup Internetu, najnovije informacije o Amigi mogu da dođu na sledećim lokacijama: <http://www.amiga.de> („Amiga Technologies“), <http://www.vistv.com> („VISCORP“) i <http://www.phase5.de> (Phase 5).

Mirko RISTIĆ

(mrstic@afrodita.rcub.bg.ac.yu)

PowerPC kartica firme „Phase 5“ za Amigu 4000



UPS (uninterruptible power supply) - neprekidno napajanje

Zaštitite se dok nije kasno

U svetu se kaže da postoje dva tipa kompjuterskih korisnika: oni koji su izgubili podatke usled problema sa napajanjem – i oni koji će ih tek izgubiti...

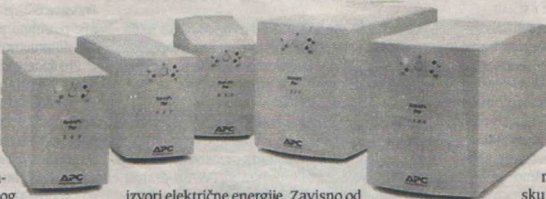
Istraživanje koje je sproveo IBM pokazuje da se kompjuteri više od 120 puta u toku meseca susretnu sa problemom strujnog šoka. Posledice ovoga su mnogobrojne: od „bezzlenog“ trenutnog problema sa monitorom, preko blokiranja tastature, pregrevanja kontrolera do dramatičnog, potpunog gubitka podataka uz oštećenje esencijalnih komponenti računara. Uzrok ovakvim problemima leži u koncepciji izvora električne energije, a verovatnoća da se ovaj problem reši je, blago rečeno, nikakva. Primera radi u SAD se 1960. godine trošilo 2,3% nacionalnog dohotka na električne izvore i instalacije, a danas samo 1% (podatke za našu zemlju bolje da ni ne iznosimo). Iz ove činjenice se jasno vidi da ukoliko želimo da sprečimo „nezgode“ moramo sami nešto da preduzemo.

Ilustracije radi, izročci gubitka podataka u SAD i zemljama razvijenog sveta, po istraživanju koje je nedavno objavljeno, izgledaju ovako: 45,3% nestanci struje; 9,4% udari groma; 8,2% požari ili eksplozije; 8,2% greške u softveru; 6,7% poplave ili druga oštećenja uzrokovana vodom; 5,5% zemljotresi; 4,5% pad računarske mreže (network); 3,2% ljudski faktor (namerni ili nenamerni); 2,3% hardverske greške; 6,7% ostali problemi.

Naša ilustracija jasno pokazuje da prva dva mesta zauzimaju nestanci ili padovi (skokovi) napajanja ili pak udari groma. Sistemi zaštite su zaista brojni, ali pre nego što se odlučite kakav sistem zaštite je vama potreban (s obzirom da su za naše uslove ovakvi uređaji relativno skupi) treba dobro da razmisлите o sledećim činjenicama.

Ukoliko koristite računar na kome ne može doći do gubitka podataka, ili su oni izuzetno mali (radite sa podacima koji se odmah snimaju i bekapuju), vama je dovoljno da nabavite neki od stabilizatora napona i „zaštitinika od groma“. Međutim, ukoliko koristite računar čiji se proces može prekinuti, ili operativni sistem zahteva proceduru obranjanja (tipa Windowsa ili mrežnih servera) onda vam je neophodan uređaj za neprekidno napajanje – popularni UPS.

Ukratko rečeno, UPS uređaji su tu da pruže dve osnovne zaštite: stabilno napajanje, bez skokova i padova i neprekidno napajanje, to jest da, u slučaju gubitka električne energije oni, zahvaljujući svojim akumulatorima (koji su uglavnom NiCd – niki-kadmijumski) postaju



izvori električne energije. Zavisno od svoje snage, oni mogu da „izdrže“ oko pet minuta što je sasvim dovoljno da se regularno ugasi računar ili pak, ukoliko postoji automatika, da se taj proces sam izvede.

Zaštita kućnih računara

Kvalitet kućišta, ili bolje rečeno napajanja u kućištima, koja se ugrađuju u današnje personalne je zaista nesporn. Da nije tako, mi obični smrtnici ne bismo sastavili ni jedan jedini sat mimog rada na računaru. Padovi napajanja pogotovo u našim uslovima su izuzetno česti. Drugi, veliki problem čine udarci gromova u blizini prostorija u kojima se nalaze kompjuteri (sa ovim problemom se susreće i BBS Politika) koji mogu uzrokovati putem telefonske linije priključene na modem, ili mrežnog kabla velika oštećenja na opremi. Rešenje leži u nabavi „zaštitinika od groma“ čija cena u svetu ne prelazi 50 dolara. Ovakvi uređaji se uglavnom kače paralelno sa telefonskim ili mrežnim kablom i kompenzuju eventualne strujne udare.

Uređaj za neprekidno napajanje bi bio sledeći korak. Pri odabiru tipa UPS-a morate voditi računa o zahtevima vašeg računara. Tako naprimer za zaštitu nekog malog green PC-a dovoljan je uređaj koji ima snagu ne manju od 130 W, za standardne 386 konfiguracije 170 W, za 486 konfiguracije 250 W, za grafičke stanice bazirane na 486 ili P5 procesoru 300 W, a za multimedijalne konfiguracije preporučena snaga je 400

W. Sa adekvatno odabranom snagom UPS-a pod standardnim opterećenjem, nakon pada električne mreže računar nastavlja sa radom nekih pet do osam minuta. Nakon toga zavisi od kvaliteta UPS-a moguće je da sam uređaj za neprekidno napajanje, uz adekvatnu hardversku i softversku podršku, bezbedno „obori“ računar (takozvani SmartUPS) i nakon ponovnog dolaska struje on ga pali i vraća u prvobitno stanje, ili ukoliko su u pitanju obični UPS-ovi onda je po isteku vremena efekat isti kao i kod nestanka struje. Naravno, od trenutka pada mreže UPS počinje da vam daje zvučne signale koji se skraćuju i time vas obavestava koliko još možete da radite. Kada se začuje neprekidni ton vreme je blizu isteka. Savremeniji uređaji imaju na sebi i indikatore napunjenosti u vidu LED dioda ili čak LCD displeja.

Zaštita servera

Problem sa zaštitom mrežnih servera je zaista veliki i bazira se na činjenici da se na prosečnom serveru na hard disku stalno vrši pisanje i čitanje podataka – proces koji nije poželjno „nelegalno“ prekidati. Nestanci napajanja upravo čine to, a posledice su veoma jasne – od gubitka podataka do kvara diskova. Zavisno od broja diskova i zahteva samog kućišta u koje je smešten server preporučene snage se kreću od 450 W do 2250 W. Preporučljivo je da uređaji budu iz generacije SmartUPSeva, kako bi sami u slučaju nestanka energije mogli da obore server i po dolasku da ga ponovo podignu.

Vrlo je bitno da pri odabiru UPS-a za servere proverite da li je on podržan i testiran od strane proizvođača mrežnog softvera. To se vrlo lako vidi na osnovu „markica“ koje se nalaze na pakovanju ili uputstvu za korišćenje. Proizvođači uređaja koji su odobreni i testirani od strane proizvođača mrežnih aplikacija, na zahtev kupca isporučuju i softver za željeni mrežni operativni sistem.

Bez obzira da li koristite jeftin računar (ako takav u našim uslovima i postoji) i da li ga koristite za igru ili ozbiljan posao, naš savet je veoma je jednostavan – zaštitite se. Cene UPS-ova van naše zemlje počinju već od 200 DEM, a šteta koju mogu da spreče je nemerljiva.

Retja JOVIĆ



Kada su u pitanju relativno jeftini stoni (*flat-bed*) skeneri, na našem tržištu su već godinama uglavnom poznati modeli „Hewlett-Packard” (2C, 2CX, 3CX, 4CX...), sa kojima je i autor ovog teksta do sada imao iskustva. Upravo zbog toga, bilo je zanimljivo isprobati skener koji ne potiče iz HP-a, a koji može biti jednako upotrebljiv za isti posao.

„Geniusov” *ColorPage-SP* se pokazao kao doista rival. Ovaj RGB kolorni skener skeniranje obavlja u jednom prolazu (*SP = Single Pass*), a optička rezolucija je 300 x 600 tpi (horizontalno i vertikalno), sa hardverskom interpolacijom na 600 x 1200 tpi. Na računar se priključuje preko SCSI interfejsa. Uz skener dolazi odgovarajuća „kvazi” SCSI kartica, a za bolje rezultate (tj. veću brzinu transfera podataka u računar) poželjno je koristiti pravi SCSI kontroler.

Instalacija je krajnje jednostavna. Kartica se ubacuje u slobodan slot računara, a na karticu ide kabl do skenera. Na donjem delu je zavrtnj koji služi za „zaključavanje” skenera, tj. fiksiranje mehanizma tokom transporta. Nakon otklju-

Genius ColorPage-SP

Kolorni skener A4 formata za poluprofesionalnu upotrebu

čavanja i priključenja na gradsku (ili seosku) električnu mrežu, *ColorPage-SP* je spreman za rad - nedostaje još samo softver koji će ga pokrenuti.

Ono što je zanimljivo kod ovog skenera je da se original stavlja na staklo skenera naopačke, tako da levi gornji ugao originala ide na prednji levi ugao skenera, što je sitnica na koju se ipak brzo navikne.

Iako se uz skener dobija nekoliko programa osrednjeg kvaliteta (za obradu slike, optičko prepoznavanje teksta i izradu prezentacija), glavno parče softvera je univerzalni TWAIN drajver koji će omogućiti da *ColorPage-SP* koristite iz bilo kog Windows programa koji podržava TWAIN uređaje.

Opcije programa za skeniranje su manje-više standardne. Od korisnika se očekuje da izbere vrstu originala: crtež (dve boje; crna i bela), fo-

tografija (sive nijanse) ili kolor fotografija (16 miliona boja). U prozoru *Preview* pojavljuju se probni sken ubačenog originala. Do radne površine skenera (koja je inače 216 x 297 mm), moguće je

prikazati i detaljnije (*Zoom*), koliko je to dozvoljeno rezolucijom ekrana i veličinom *Preview* prozora. Zanimljivo je da takozvani *Full Page Preview* ostaje sačuvan i posle *Zooma*, tako da nije potrebno ponovo raditi *Preview* da biste videli čitavu stranicu.

Pre samog skeniranja potrebno je podesiti veličinu skenirane slike u odnosu na original (od 10 do 800%). Moguće je napraviti tonske korekcije nad slikom: pored osvetljenja i kontrasta, podešava se raspon od najtamnijih do najsvetlijih tonova (*Shadow* i *Highlight*) i način generiranja svih tonova između (*Midtone*), istovetno parametru *Gamma* u drugim programima. Kod skeniranja kolora ove parametre je moguće podešavati posebno za svaku kolornu komponentu (R, G i B). Pored toga, program poseduje i automatsku korekciju boja (*Color Correction*), koja radi sasvim zadovoljavajuće.

Poredeći softver koji služi za skeniranje sa, naprimer, programom *DeskScan* koji dolazi uz „Hewlett-Packardove” skeneri, čini se da je znatno većih mogućnosti. Pre svega, moguće je pri samom skeniranju upotrebiti neki od standardnih filtera (*Sharpen*, *Unsharp Mask*, *Blur*, *Edge Enhancement*, *Emboss...*), koje bi inače koristili iz *Photoshopa* ili nekog drugog programa za obradu slike. Tu je i vrlo korisna opcija za skidanje „moare” (*moire*) efekta koji se javlja pri skeniranju već rastrianih reprodukcija (iz časopisa, naprimer), pri čemu se najbolji rezultati dobijaju kada se što preciznije navede gustina rastera koja je korišćena na originalu.

Program poseduje i nekoliko zanimljivih opcija koje bi korisniku trebalo da olakšaju rad sa originalom pre nego što se odluči na finalno skeniranje. Naprimer, predeo oko izabranog dela *Preview* slike može se zatamniti kao da se gleda kroz tamno staklo (*Smoked Glass Background*). Dalje, kursor može imati oblik ukrštenih linija koje se protežu čitavom visinom i širinom slike, što je vrlo zgodno za precizno određivanje izreza koji nas interesuje, itd.

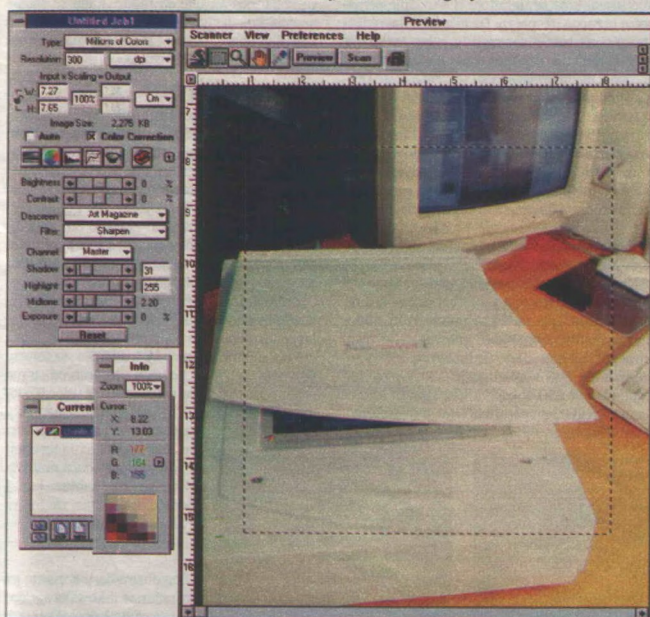
Nakon uzastopnog skeniranja većeg broja slika dešavalo nam se „pućanje” programa, tj. TWAIN drajvera. Pretpostavljamo da je problem u regulamom „vraćanju” memorije sistemu, što bi možda bilo bolje pod *Windowsom 95* koji bolje upravlja virtuelnom memorijom na disku.

U praksi se *ColorPage-SP* sasvim dobro pokazao. Česta bojka skenera ovog tipa je loše razlikovanje određenih boja (naprimer crvene i magente), što se postize tek pažljivim kalibriranjem i probnim radom. „Geniusov” skener je, čini se, upravo na ovom polju prilično jak - bez ikakvog podešavanja sasvim je dobro skenirao test-slike i obične reprodukcije i fotografije koje smo mu „poturili”. Uostalom, sve slike objavljene u ovom broju, naročito u rubrikama „Hard/soft scena”, „Test drive” i „Bonus level”, skenirali smo na ovom skeneru.

Thomir STANČEVIĆ

Proizvod je iz firme Genius Štulić & Mikro dizajn

Kao i obično, Slobodan POTIĆ je „ovekovečio” uređaj, a onda smo fotografiju stavili u skener...



U rubrici TEST DRIVE predstavljamo opremu koja je dostupna na domaćem računarskom tržištu. Ako smatrate da i vi u svojoj ponudi imate zanimljiv proizvod, javite se (telefon/fax: 011/392-0552, T. Stančević, E. Smajić). Opremu ćemo uzeti na nekoliko dana i to je sve što se tiče usluga.

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

Genius Easy Scroll

Veliki korak ka boljoj produktivnosti u Windowsu ili ...



<Alt>+<Tab>), ali kao i sve na ovom mišu i to se može programirati za neku od egzotičnijih funkcija, kako samog Program menagera tako i registrovanih Windows aplikacija. Najzanimljiviji deo na *EasyScroll* mišu svakako je roller kojim se lako skroluje sadržaj prozora po vertikalim, odnosno po horizontali kada se kombinuje sa

<Shift> tasterom. Za izbor opcija u meniju dovoljno je kursor pomeriti pomoću rolera i kliknuti pritiskom na roler dugme, a za povratak iz menija bez izbora dovoljno je pritisnuti srednje dugme. Ipak najzanimljivija opcija sa rolerom je tzv. *PowerScroll* opcija, kojom se takođe vrši vertikalno pomeranje sadržaja unutar prozora, ali pritiskom na roler u željenom smeru. Tako bismo mogli u nedogled, nabrajajući mnogobrojne kombinacije rolera, tastera na mišu i tastaturi. Za sve što vam padne na pamet možete napraviti kombinaciju, ali se ipak treba zadržati na nekoliko glavnih, da ne bi više vremena gubili presećajući se funkcija koje bi brže realizovali pomoću običnog miša. *EasyScrollu* u priloge ide i visoka rezolucija pomeraja od 400 DPI, a protiv njega su nedostaci *Windows 95* drajvera, i prilično okrutno ponašanje prema istom (zakao se u koliko pomete roler).

Ako ste početnik kome snalaženje u *Windows 3.x* nije jača strana, a o prelasku na noviji *Windows* ni ne razmišljate, deo svojih problema možete rešiti ovim zanimljivim mišem. Ako pak imate na svojoj mašini instaliran *Windows 95*, sve one slatke funkcije vam neće biti kompletno dostupne ukoliko ne nabavite odgovarajući drajver, koji se uzgred nalazi na „KYE Support BBS-u“ u Tajvanu (filedir 4, EZSCROLL.AR). Nama ostaje da *Easy Scroll* posmatramo kao još jedan u nizu maštovitih miševa uz pitanje šta će biti sledeće.

Nikola STOJANOVIĆ

Proizvod je iz firme Genius Sutić & Mikrodizajn

S akoga dana pojavi se po jedan novi, „revolucionarni“ upravljački uređaj koji „će vam na neki način olakšati život“.

Tek se poneka slatkočreživa izjava sa kutije ili reklame iz časopisa, održi kao istinita posle probne verzije. Ovoga puta smo nabavili jednog miša sa izvrsnim preporukama (tipa „Zagospodarite umetnošću *Windowsa*“), proverili ga na delu a šta smo utvrdili, pročitajte u nastavku teksta.

Instalacija ovog miša u *Windows 95* nije po Plug&Play sistemu, iz prostog razloga što se reklamna stavka „100% *Windows* kompatibilno“ odnosi na *Windows 3.x*. Potrebni DOS drajver za miša i poseban uslužni program za *Windows* sa propratnim .DRV i .INI fajlovima su zapakovani u instalacionom fajlu na disketi. Pre instalacije poželjno je pročitati i propratni README fajl u kome je eksplicitno navedeno da pre nego što se softver u potpunosti instalira ne treba pomerati miša pod *Windowsom*, pa su za sve potrebne korake u instalaciji date kratice na tastaturi. SETUP će instalirati sve što je potrebno, čak će pokušati i da isključi prethodni drajver za miša, a vama ostaje da odete u *Windows* i pogledate utility program koji se automatski startuje.

Miš poseduje pet tastera, što će reći pored tri uobičajena i dodatni taster sa strane i roler - burence. Srednjem tasteru miša prepedešna funkcija je da otvori listu aktivnih taskova u *Windowsu* (kao <Ctrl>+<Esc>), a roleru tzv. „SmartScroll“ koji pomeranjem burenceta gore-dole pamera i pokivača miša u istom smeru po vertikali. Dugme sa strane podešeno je za prebacivanje između aktivnih aplikacija (kao

P osle nekoliko robusnih, sporih modela hard diskova i recesije koju je ova firma doživela, „Seagate“ se ove godine vratio u sam vrh tržišta hard diskova. Imali smo prilike da vidimo i testiramo „lakše“ modele iz serije ST5xxx4 od 850 i 1080 MB (opisani u SK 02/96), a sada smo dobili i predstavnika „teškaša“ od 1,3 GB.

Po spoljašnjem izgledu disk u tankom privlačnom kućištu gotovo da se ne razlikuje od prethodna dva testirana modela (850 i 1080 MB), sem po ozvakama i ličnim podacima.

Testirali smo ga i rezultate poredili sa prethodnicima u istoj porodici, ali i sa našim referen-

tnim diskom (Samsung od 1 GB). Kako testiranje pod *Windows 95* nikada ne daje pouzdanje rezultate, odlučili smo se da ovom prilikom posmatramo samo laboratorijske rezultate pod čistim DOS okruženjem (bez čišćenja).

Sudeći po programu *PC Config*, prosečno i najveće vreme pristupa podacima (11,5 i 20,6 ms) istovetno je kao kod modela od 1

Seagate 1280 MB

Mr. Fitness među snagatorima

GB, ali je lošije od modela od 850 MB. Vreme track-to-track pretraživanja od 3,3 ms znatno je bolje od modela kapaciteta 1 GB (4,2 ms), a opet za njansu lošije od modela kapaciteta 850 MB (3,2 ms). Za pravu sliku o transferu pri čitanju opredelili smo se za rezultate iz programa *4-Speed*. Disk se pokazao dosta lošije rezultate, tačnije 38% od gigabajtnog modela i 24% lošije od modela od 850 MB u testu sa cikličnim čitanjem a 34% i 24% lošije od poredbenih modela u testu sa sekvencijalnim čitanjem. Za obuhvatniju sliku o disku u realnim

uslovima rađa pod *Windowsom*, koristili smo *WinBench 96* a za referencu smo iskoristili *Samsung* disk kapaciteta 1 GB. Kako smo i očekivali, *Seagate* je u svim testovima bio bolji, u nekima samo 1% a u nekima čak i 70,9% (test upisa na disk po 4096 B). Kada se sve sabere i podeli dolazimo do 20,5% ukupnog poboljšanja performansi u odnosu na referentni *Samsung*. Ipak treba napomenuti da rezultati druge redakcijske mašine koju poseduje istovetnu matičnu ploču kao i referentna, ali gigabajtni *Seagate* još povoljniji. Ako ste dakle u nedoumici da li da kapacitet podredite performansama, preporučujemo vam da učinite obrnuto. Tih nekoliko hiljaditih delova sekunde će u radu biti neznačajna žrtva a 18% veći kapacitet će vam omogućiti veći komfor za nezantno ulaganje.

U poslednje vreme tržište diskova se prilično uravnotežilo, kako po performansama tako i po cenama. Ako ste potencijalni kupac, ovo je vreme smanjenog rizika, jer za koji se god noviji model poznatog proizvođača odlučite, teško ćete se prevariti.

N. STOJANOVIĆ
Proizvod je iz firme
T.M. Komputeri



Table 1:

	ST5851A	ST51080A	ST51270A
PC Config			
Linear Read:	1922	1929	9306
Max. Throughput:	4743	4858	7650
Average Acfs time:	10.4	11.5	11.5
Track2Track:	3.2	4.2	3.3
Max. Acfs time:	16.4	20.6	20.6

Table 2:

	Transfer (KB/s)	Transfer (KB/s)
4-Speed		
9 passes, DOS/ repetitive read	sequential read	
ST5851A (850 MB)	1710	1964
ST51080A (1 GB)	1799	2974
ST51270A (1,3 GB)	1121	1499

Posle dosta stabilnog brzinskog perioda (2x, 4x, 6x) počeli su da pristižu na naše tržište sve brži i brži CD ROM uređaji, ili tako bar piše na njihovim maskama (8x, 10x). U prošlom broju testirali smo jedan osmo-brzinski CD koji nas nije oduševio. Ovog puta na prednjoj strani uređaja stoji hvalisava cifra 10X. Proizvođač „Optic Storage“ izbacio je desotbrzinski uređaj pod imenom *Stingray 8522*. Uz CD ROM dobija se kabl za povezivanje sa kontrole-

Stingray 8522

Novе brzine na pomolu

rom i kabl za povezivanje sa zvučnom karticom. Pored par listova uputstva, u kutiji se nalazi i disketa sa drajverima. Međutim ako imate *Win 95* ona vam nije potrebna. Po priključivanju CD ROM-a i startovanju 95-tice CD ROM će biti uredno prijavljen i biće mu dodeljeno prvo slobodno slovo, a na vama je samo da ubacite neki CD i da uzivate. Međutim, ako se niste odlučili za *Win 95*, nema problema. Instalacioni program je za svaku pohvalu - brzo i efika-

učinilo. Međutim, prilikom preciznije procene brzine dolazi do nekih neusaglašenosti. Sve u svemu i po testovima (CDBench 1.0) u realnom radu ovaj CD je dva i više puta brži od redakcijskog „Hitachia“ (4X). Međutim po ponovljenom testiranju ove vrednosti su malo odstupale od prvobitnih. Odlučili smo da priložimo tabelu sa najboljim rezultatima, jer nam se oni čine objektivnijim (ili bar najprikladnijim našim očekivanjima).

Stingray 8522 predstavlja CD izvanrednih karakteristika i ima stvarno *user friendly* manire. Mislimo da mu oznaka „10X“ baš i ne pristaje, ali da predstavlja dostojnog protivnika postojećim IDE modelima.

Emin SMAJIC

Proizvod je iz firme DierSoft



```

CDBench 1.0
Veri 1.6.1995 by Christoph Schmeink
Stingray 8522
Testing access time ...
Full Stroke : 86.73ms Half Stroke : 70.42ms
Sector to Sector test 1
Begin : 10.36ms Centre : 10.37ms End : 10.38ms
Random access : 10.46ms

```

```

Transfer Data Transfer (in KB/s) ...
Cycles - 2048 Bytes Sectorsize
Sectors : 16 32 64 128 256 512 1024 2048 4096
Begin : 2.9 331.6 436.7 725.1 856.2 1195.5 1395.6 252.2 1471.2
Centre : 200.7 372.5 447.4 978.8 1227.3 1363.2 1423.8 1459.0 1469.5
End : 210.4 321.5 329.3 1037.0 1236.2 1385.4 1409.3 1468.0 1476.6
RAW - 2332 Bytes Sectorsize
Sectors : 16 32 64 128 256 512 1024 2048 4096
Begin : 7.9 86.9 21.4 436.1 761.1 825.9 832.0 843.4 851.8
Centre : 138.4 498.7 613.1 711.8 751.1 815.0 838.2 841.8 854.7
End : 189.3 542.1 600.0 715.9 779.5 786.4 832.4 840.3 852.4

```

Multimedijalno kućište

Sve u jednoj kutiji

Pred nama se našlo prazno a ipak puno kućište. U eri multimedijalnih mašina PC je počeo da liči na doba Spectrum: monitor, kućište i gomila kablova. Ukoliko ne želite da se prisjećate starih dobrih vremena po zlu predložimo vam da nabavite kućište pored koga se ništa drugo neće videti.

Sigurno će neko ubrzo izmisliti standard za multimedijalna kućišta, a on će verovatno biti baziran na detaljima koje poseduje baš ovo kućište. Pored standardnih komponenti, napajanja, prekidača i diodica u kućištu se nalazi pojačalo. Na prednjoj strani nalaze se svi potrebni potencijometri kao na pravom muzičkom pojačalu. Tu su još i dva ulaza za mikrofoni i jedan za slušalice a na krajevima prednje maske nalaze se zvučnici. Ono što naročito

ulepšava ovo kućište su vumetri (jedan za levi i jedan za desni kanal). Na zadnjoj strani kućišta nalaze se ulazi i izlazi za zvučnu karticu i izlaz za vanjsko pojačalo. Ugrađeno pojačalo

i zvučnici su u rang aktivnih zvučnika srednje klase.

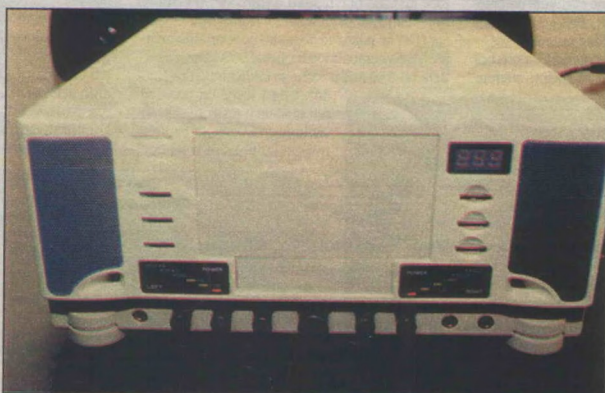
Kućište ima dimenzije klasičnog desktop kućišta a za razliku od njega ima dodatno ojačanje u vidu dve šine sa gornje strane. Jedina zamerka je nedovoljan broj mesta za uređaja spoljne memorije, naime možete imati samo jedan CD, jedan HD i jedan floppy, što prosečnom korisniku neće biti problem ali... međutim pošto je kućište prostrano moguće je ovaj problem rešiti dogradnjom dodatnih nosača.

Pohvalno je što uz kućište dobijate kablove za povezivanje sa muzičkim komponentama i dodatni kabl za grafičku karticu.

Sve u svemu ovo je prvi put da se ovakvo kućište može kupiti posebno i predstavlja sasvim pristojno multimedijalno osnovu za vaš PC. Sve što se tiče zvuka sada je na jednom mestu bez dodatne šume kablova, a i lepo izgleda.

Emin SMAJIC

Proizvod je iz firme
Genius Sutić &
Mikrodizajn



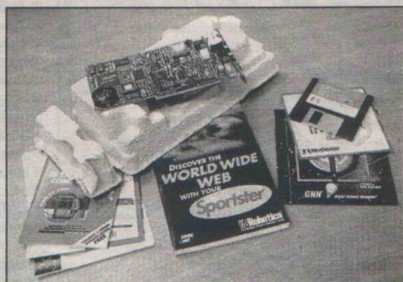
USRobotics Sportster Vi (28.4 i 14.4)

Dva sjajna voice fax/modema

I me USRobotics je odavno postao sinonim za kvalitetne modeme. Njegove proizvode pored brzine krasi i praktičnost, dobra dokumentacija i dodatne pogodnosti. Imali smo prilike da testiramo dva modela iz nove Sportster Vi serije koja se od ranijih serija ovog naziva razlikuje po tome što ima svoje sposobnosti.

Prvi model koji smo testirali nominalno radi na 28 800 b/s. Kažemo „nominalno“ jer se kod njegove potkrada jedna nedoslednost koja će jako obradovati potencijalne kupce. Naime, iako i na kutiji i na uputstvu jasno stoji da je maksimalna brzina ovog modema 28 800 b/s, komanda AT74 kaže da je reč o 33 600 b/s modemu koji podržava V.34+ protokol, što se kasnije pokazalo kao tačno jer smo imali prilike da se povežemo sa modemima te brzine. U svakom slučaju, ne zameramo firmi što nas je malo slagala u pogledu brzine, ali je nejasno zašto bi neko brže modeme prodavao sa etiketom spojilji.

Karakteristike Sportstera Vi opravdavaju „USRobotics“ etiketu. Na modemu se nalazi brz 16550AF čip za serijsku komunikaciju koji omogućava da veza između modema i računara ide i do 115 200 b/s, čime se postiže maksimalna brzina prenosa, a da računar ne bude toliko opterećen da dođe do grešaka u komunikaciji. Iako ne prepoznaje signal slobodne linije (Dialtone) na svim centralama, ne možemo a da ne pohvalimo izuzetno brzo i sigurno prepoznavanje signala zauzeća (Busy signal) koje je programirano dovoljno inteligentno da ne reaguje na čudne signale koje neke centrale daju (sa čime su jako dobro upoznati korisnici Sezama). Modem je fabrički podešen na COM2 port s tim da se to može promeniti džemperima. Sa zadnje strane se nalaze dva telefonska i dva audio priključka. Na prva dva



Snimio SLOBODAN POTIĆ



se, naravno, priključuju telefonska linija i telefonski aparat, a na druga dva mikrofon i zvučnici (ili slušalice) koji služe za snimanje i preslušavanje glasovnih poruka kada modem radi kao sekretarica. Ni mikrofon ni zvučnici nisu obavezni jer se poruke mogu snimati i preslušavati i preko telefona, ali je zvuk daleko kvalitetniji ukoliko su oni prisutni.

Brzina modema u odnosu na drugi uvek je proporcionalna cifri koja ga opisuje, pa je tako 33 600 b/s oko 1,5 puta brže od 14 400. Probe radi, faji od 2,5 MB preneli smo u oba smera Zmodem protokolom. Kada smo ga slali bilo je potrebno 10 minuta i 45 sekundi, dok je prijem

trajao 11 minuta i 17 sekundi. Nismo sigurni zbog čega se javlja ova razlika, ali ako se veličina fajla podeli sa prosečnim vremenom prenosa, dobija se rezultat od oko 3900 CPS (karaktera odnosno bajtova u sekundi). Značaji da je prosečna brzina na 14 400 b/s oko 1600 CPS i sami možete da procenite razliku.

Sa modемом se dobija nekoliko programa od kojih je najvažniji QuickLink Message Center, kombinacija komunikacionog programa, faks mašine i automatske sekretarice. Vanredno je jednostavan i sva podešavanja se rade lako i brzo, a dolazi na samo jednoj disketi pa i sa te strane zasluđu pohvale. Sa programom se dobija i dosta dobro uputstvo, pa smo sigurni da će se potencijalni kupci modema vrlo brzo snaći u radu. Pored QuickLinka u paketu su i dva programa za pristup Internetu preko komercijalne službi, kao i program za pristup CompuServe mreži. Nažalost, nijedan od ovih programa neće puno koristiti našim korisnicima jer za svaki bi trebalo zvati inostranstvo, a jasno je koliko je to isplativo.

Sa svojom cenom od 450 DEM, Sportster Vi 28.8 ne predstavlja nešto što treba svakome. Iako cena nije prevelika za modem ovih karakteristika i kvaliteta, još smo ranije napomenuli da kod nas još nije postao za 28 800 modeme. Mnogi čitaoci postavljaju pitanje da li je uopšte moguće postići toliko velike brzine na našim centralama. Odgovor glasi: i da i ne. Nama je uspešno da postignemo izuzetno stabilnih 33 600 b/s sa modемом koji je bio na istoj centrali kao i naša redakcija, ali kada smo pokušali da sa istim modемом uspostavimo vezu sa druge centralne nije bilo uspeha. V.34+ podržava dosta različitih brzina, pa ako već nije moguća 28 800 ili 33 600 b/s, možemo se pokušati na nekoj nižoj. Nažalost, ne možemo a da ne primetimo da ni te niže brzine nisu dovoljno stabilne da bi se moglo reći da ovakvi modemi predstavljaju kvantni skok kvaliteta u odnosu na 14 400 modele. Istina je da su brzi, ali prosečnom kupcu ostaje samo da čeka da PTT Srbije izvrši toliko najavljivanje reforme telefonske mreže.

Sve što smo rekli za 28.8 model važi i za 14.4, s tom razlikom da on radi pod V.32bis protokolom i postiže brzine do 14 400 b/s. Softver koji se dobija uz njega je identičan, a i druge karakteristike (sem brzine) su im iste, što samo govori u prilog kvaliteta. Cena od 250 DEM je nešto viša od očekivane, ali nije basnoslovna. Ako imate novca za zaista dobar modem, nećete pogrešiti ako uzmete ovaj.

Slobodan POPOVIĆ

Proizvodje iz firme „TM Computers“

Genius NewSketch 1212HR

Grafička tabla „za po kući“

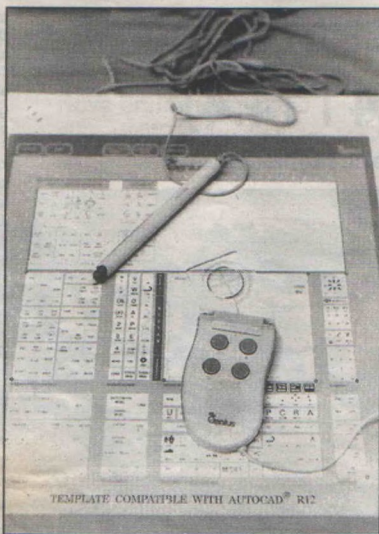
I ako je miš (ako tastaturu zanemarimo) dominantan alat za komunikaciju sa računarom, postoje primene gde on nije najbolje rešenje. Naprimen, pri tehničkom crtanju, kada, recimo, crtež sa papira treba verno preneti na ekran, potrebno je precizno prenositi tačke crteža što mišem nije moguće. U takvim slučajevima primenu nalaze profesionalne grafičke table opremljene elektronskom olovkom ili spravicom nalik na miša, ali sa providnim „nišanom“. Ono što smo probali je ekonomska varijanta grafičke table, odnosno „Geniusov“ pokušaj da tehnolo-

giju koju i dalje koristi uzak krug potrošača „spusti u narod“.

NewSketch 1212HR je grafička tabla dimenzija 12 x 12 inča (30,4 x 30,4 cm) uz koju dolaze i elektronska olovka (stylus, kako je nazvana u uputstvu) i pomenuta spravica sa nišanom (puck). Tabla se priključuje na serijski port, a sam konektor na sebi ima i ulaz za napajanje koje obezbeđuje mali ispravljač koji se dobija sa tablom. U paketu idu još i dva uputstva, jedna disketa sa drajverima i druga sa minijaturnim CAD programom KeyCAD Complete, for Windows.

Instalacija je jednostavna - tabla se priključuje na računar, a elektronska olovka na tablu. Na prednjoj strani nalaze se tri diode. Prva obavještava korisnika da je tabla uključena, druga da li je olovka u dometu table ili ne, a treća da li tabla detektuje pritisak. Naime, na samoj olovci nalazi se samo jedan taster koji uglavnom glumi desno dugme miša, dok se pritisak na levo emulira jačim pritiskom olovke na tablu. Tu je i naša prva primedba, ergonomске prirode: sila kojom treba delovati na površinu table ne bi li ona detektovala pritisak neprijatno je jaka, što korisniku ostavlja neprijatan utisak da će čestim pritiskanjem oštetiti površinu table. Verovatno bi bilo bolje da prekidač u olovci „klikće“, čime bi korisnik brzo stekao naviku koliko jako treba pritisnuti. Sa „mišem“ (zaista ne znamo kako na srpskom nazvati „puck“) takav problem ne postoji, jer on na sebi poseduje četiri tastera, od kojih dva igraju ulogu levog i desnog tastera standardnog miša. Takođe, taster na olovci prilično je mali i postavljen tako da ga nije zgodno pritisnuti ni palcem ni kažiprstom.

Uz tablu su priloženi drajveri za DOS, Windows i AutoCAD. Od DOS drajvera, tu je program koji pretvara tablu u standardnog miša (iako ona hardverski može da emulira Microsoft i Mouse Systems miševe, pa nema problema sa drajverima), kao i program za test i kalibraciju. Drajver za Windows može se instalirati i tako da tabla koezistira sa postoje-



ćim mišem (iako ne vidimo preteranu svrhu tome; ko bi stalno prebacivao ruku sa miša na tablu i obratno?), a nama je ostalo neshvatljivo da ga je moguće instalirati samo u Windows

3.1 - pa zar pored Windowsa NT i Windowsa 95 uopšte ima smisla podržati samo staru verziju? Sa drajverima se dobija i program za kalibraciju kojom se može podesiti površina koja će se tretirati kao ekran, kao i još neke opcije. Što se AutoCAD-a tiče, priloženi su ADI drajveri koji rade sa verzijama od 9 pa nadalje, a sa tablom se dobijaju i kartoni na kojima su komande, onako kako ih je firma „AutoDesk“ zamislila. U uputstvu se, međutim, nigde ne pominje nikakvo podešavanje ili kalibracija table. U uputstvu za AutoCAD saznali smo da se to radi komandom *tablet configure* (odnosno *tablet calibrate*), posle čega je NewSketch funkcionisao, iako poneka komanda nije bila na odgovarajućem mestu.

KeyCAD Complete je program koji može biti koristan za upoznavanje sa CAD tehnologijom, ali za ozbiljan rad ipak je neophodan i ozbiljan program, a AutoCAD je *de facto* standard na tom području.

NewSketch 1212HR nije tabla kojom će neki profesionalac moći da radi svoj posao, ali može biti zgodna za kućnu upotrebu. Zamerke su uglavnom ergonomске prirode, a nepodržavanje novih verzija Windowsa nam se čini prilično neobjašnjim, pa se nadamo da će se u budućnosti i ti drajveri isporučivati uz ovaj proizvod, ili biti raspoloživi na neki drugi način (na Internetu, recimo).

Slobodan POPOVIĆ

Proizvod je iz firme Genius Šutlić & Mikrodržajni

Cirrus Logic CL-54M40

Za nijansu bolja od prethodnika

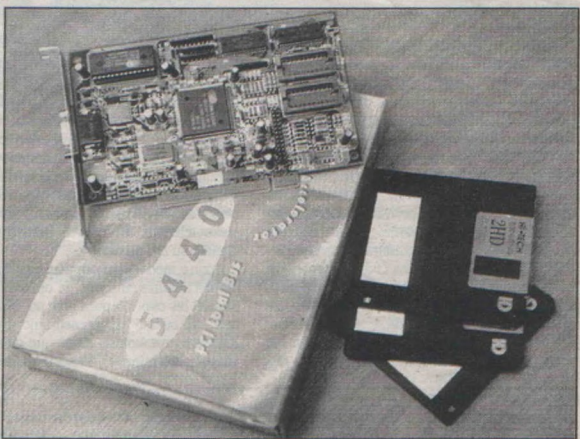
Dobro poznati proizvođač jeftinih grafičkih kartica „Cirrus Logic“ je na domaćem tržištu zastupljen modelima CL-5420, CL-5422, CL-5428, CL-5434Agi, CL-54M30 a sada i CL-54M40.

U dobro poznatom šarenom pakovanju uz karticu stižu drajveri za Windows 3.1 kao i par disketa sa „Cirrusovim“ standardnim (odavno prevaziđenim) display altkama. U nedostatku boljeg, za prikaz u Windowsu 95 poslužiće „Microsoftov“ generički drajver za CL-5429/30/34, koga smo i mi koristili pri testiranju.

Tradicionalno dobar odnos cene i performansi na koga smo navikli kod svih „Cirrusovih“ kartica svojevremeno je bio ugrožen „Tridentovom“ karticom TGV-9440Agi (opisano) u SK 06/95). Pomenuta kartica je za nijansu jeftinija (tačnije oko 5%), ali poseduje manje Windows uzbrivačkih funkcija od CL-54M40 koju ovom prilikom opisujemo.

Bolji uvid u mogućnosti i performanse ove kartice može se dobiti poređenjem sa modelom CL-54M30 koji od januara egzistira u našoj test konfiguraciji. Obe kartice poseduju identične uzbrivačke funkcije, koriste istu dinamičku me-

Snimio SLOBODAN POTIĆ



moriju (brzine 70 ns), mogu se proširiti još jednim megabajtom memorije, pa je osnovna razlika upravo u performansama. Brzinski rezultati pribavljani programom *WinTach v1.2* pokazuju da se kartica CL-54M40 daleko bolje snalazi u obradi teksta (*Word Processing RPM* test je u proseku 66% bolji), ali je u tabelarnim kalkulacijama tek neznatno bolja. Izenadilo nas je koliko je kartica podbacila na *Paint RPM* testu, u kome je pokazala oko 3% lošije rezultate od CL-54M30. Kada se sve sabere i oduzme, kartica je

11,67% bolja od redakcijske CL-54M30 što se vidi i na grafikonu.

Otkrili smo da je karticu najbolje koristiti u srednjoj rezoluciji (800x600x16bit), a da se u visokoj rezoluciji sa 256 boja najviše gubi na realnoj brzini. Zadovoljni smo odjavom VESA grafičkih modova, pa se kartica kako za Windows može koristiti i za DOS aplikacije.

Nikola STOJANOVIC

Proizvod je iz firme Birostroj - Beograd

Organizator informacija

Dobar domaći program za planiranje sopstvenog vremena

Programi koji sa manje ili više uspeha zamjenjuju rokovnike, podsetnike, stone kalendare i stični stvari koje pomažu poslovnom čoveku da na najbolji mogući način isplanira sopstveno vreme (sekretarice su, ipak, nezamenljive) nisu nikakva novost. Problem je jedino u tome što je poslovni čovek retko i računarski guru i nema ni vremena ni volje da se upoznaje sa novim softverom, tako da je ljubazan korisnički interfejs prva i osnovna stvar koja ovakve programe može učiniti popularnim. Imali smo prilike da vidimo šta domaći autori imaju da ponude na ovom polju i utisci su sasvim prijatni.

Organizator informacija je standardna Windows aplikacija koja dolazi na jednoj disketi i brzo se i lako instalira. Odmah po startovanju, program očekuje od korisnika da se prijavi i otkuca (opciono) lozinku, a posle toga se ukazuje veoma ukusno dizajniran osnovni ekran na kome se nalazi *Rokovnik*, jedan od sedam osnovnih modula. U njemu se organizuju dnevne obaveze tako što se unosi njihov početak i trajanje. Moguće je narediti programu i da podseti korisnika na određenu obavezu, a postoji i mogućnost startovanja drugih programa u određeno vreme. Obaveza se, po želji, može i ponavljati, ali ne u proizvoljnim razmacima već samo svakog dana, nedelje, meseca ili godine.

Poslovi je modul u kome se organizuju svi trajni poslovi koje korisnik treba da obavi. Svakom poslu moguće je dodeliti i prioritet, odvajajući tako bitne poslove od manje bitnih. Ukoliko se neki posao završi pre predviđenog roka, moguće ga je obeležiti kao završenog uz mogućnost kasnijeg predomišljanja. Modul *Godišnjice* služi za beleženje svih praznika, rođendana, proslava i sličnih stvari koje se dešavaju samo jednom godišnje. Kao poseban kuriozitet, tu je

i lista svih srpskih verskih praznika i svetaca. *Planer* služi za kalendarsko planiranje dugotrajnih poslova i njihovog grafičko prikazivanje. Svaki posao u kalendaru obeležen je različitim bojom, tako da korisnik brzo i lako pronalazi slobodne dane ili termine kada je manje zauzet.

Adresar je modul čiji naziv jasno govori o njegovoj nameni. Predviđeno je korišćenje više adresara za različite tipove adresa (prijatelji,



Program krasí veoma lep korisnički interfejs sa sjajno urađenim ikonicama, animiranim sekvencama i odličnim zvučnim efektima koji prate akcije korisnika. Možda će ovo izgledati kao nepotrebna šminka na kavku su nas navikle razne gigantske aplikacije novijeg datuma, ali kada se uzme u obzir da su ciljni korisnici ovog programa poslovni ljudi kojima je bitno prići tako da ne shvate korišćenje računara kao nešto komplikovano, i stoga obojno, kao i da je program zaista kratak i brz po svim merilima, smatramo ovakve „kozmetičke“ dodatke veoma korisnima. Kako god se okrene, program je brz i od svih aplikacija slične namene koje smo do sada videli, pa mu dobar i atraktivan izgled može biti samo plus.

Uz Organizator informacija se dobija kratko i lepo dizajnirano uputstvo, a i pomoć u programu je jasna i dobro napisana. Program je, naravno, u potpunosti na srpskom jeziku, ali naša slova nisu korišćena iako standard postoji. Možda je autor smatrao da taj standard još nije uzео dovoljno maha, ali bi svakako bilo zgodno da je ostavio korisnicima opciju žele li naša slova u programu ili ne. Korisnički interfejs se može pohvaliti jer je jednostavan i lepo dizajniran, ali je za pokudu to što je program suviše jednokorisnički orijentisan - korisnici, istina, mogu razmenjivati poruke, ali nije moguće uključivanje drugih ljudi u sopstvene obaveze, pravljenje zajedničkih poslova. Kolektivnih adresara itd. Takođe, autorima su se potkrale neprijatne pravopisne greške u programu koje mogu stvoriti nepovoljan utisak kod ozbiljnih korisnika.

Sve u svemu, *Organizator informacija* može mo pohvaliti i preporučiti zbog njegove jednostavnosti korisnicima kojima nisu potrebne „aždaje“ od programa već mali, dobar i pre svega jednostavan lični planer. Oni kojima je imperativ grupni rad ili koji zahtevaju sofisticiranije opcije moraću, međutim, da se okrenu nekom drugom softveru.

Program se prodaje za 175 dinara. Možete ga naručiti od autora (Vladimir Đurić, tel. 034/210-657) ili preuzeti u našoj redakciji.

Slobodan POPOVIĆ

TIP: Organizator ličnih informacija

PLATFORMA: PC, Windows

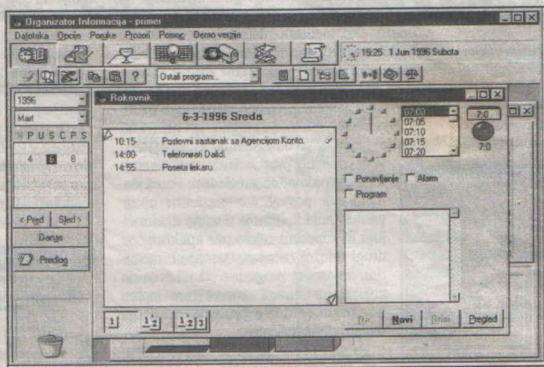
MEDIJUM: 1 disketa

PREDNOSTI

Kratak i jednostavan; lak za učenje.

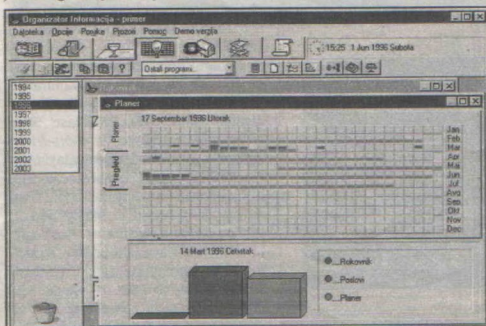
NEĐOSTACI

Slabo podrška grupnom radu.



poslovni partneri, klijenti itd.), s tim da je za svaki moguće definisati koja polja sadrži. Sve prethodno planirane akcije moguće je pregledno videti ili ođstampati u modulu *Izveštaji*, odakle se može štampati i sadržaj adresara. I na kraju, *Beležnica* predstavlja mali editor u kome je moguće praviti kratke zabeleške i razvstavati ih po temama.

Različiti korisnici mogu jedan drugom i ostavljati poruke, a posebna mogućnost programa je i pravljenje veza između bilo koje dve informacije. Veza se pravi tako što se odaberu dve informacije koje treba povezati; svaka od njih posle toga dobija mali simbol spajalice uz pomoć koga se kače na onu drugu. Posebno je korisno, na primer, povezati obavezu da se neka osoba nazove sa njenom adresom i telefonom u adresaru. Postoji i opcija za pretraživanje podataka po nekoj ključnoj reči, za slučaj da korisnik zaboravi gde mu se nalazi tražena informacija.



Quaterdeck CleanSweep 95

Brz, lak i relativno bezbedan način deinstalacije

Jedan od osnovnih problema sa aplikacijama za MS Windows je deinstalacija - poželje li da se ratosijlate nekog lite obimnijeg programa, nikada ne možete biti sigurni da nije ostavio fajlove i u sistemskim direktorijumima koji će ubuduće nepotrebno zauzimati dragocen prostor na disku. Novije aplikacije za Windows 95 podržavaju automatsku deinstalaciju, ali i dalje postoji masa starih, 16-bitnih aplikacija u širokoj upotrebi.

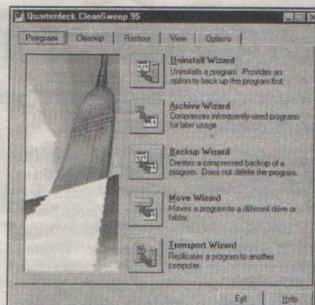
Postoji nekoliko programa koji se brinu o tome da se proces deinstalacije automatizuje i da ništa ne ostane iza uklonjenih aplikacija. Jedan od njih je i CleanSweep, koji prikazujemo u verziji 2.0 napravljenju specijalno za Windows 95.

Posle jednostavne i brze instalacije, CleanSweep na disku zauzme oko 3 MB i može se efikasno ukloniti standardnim putem, odnosno pomoću Add/Remove Programs stavke iz Control Panela. Po želji korisnika instaliraju se i dva redizentna programa: Usage Monitor koji prati ko-

rišćenje fajlova na disku i Install Monitor koji prati instalaciju novog softvera i pomno beži sve instalirane fajlove. Oba programa se mogu pokretati i samo po potrebi, mada je mnogo korisnije imati ih stalno u memoriji. Prvi od njih dvojice uopšte nećete ni primećivati (sem po ikonici koja pokazuje da je aktivan), dok će se drugi aktivirati pri svakom pokušaju instalacije i od korisnika zahtevati samo da imenuje instalirani program radi kasnijeg snalaženja.

Proces deinstalacije svodi se na biranje odgovarajućeg programa kome je „istekao mandat“ i odgovaranje na par pitanja. Ukoliko je pri instalaciji Install Monitor bio aktivan deinstalacija teče brzo i efikasno i, po našim iskustvima, dosta uspešno. Ako, međutim, deinstalirate aplikaciju koja je instalirana pre CleanSweepa, on će pokušati da pronađe sve fajlove koje data aplikacija koristi, ali uvek postoji i verovatnoća greške, odnosno ostavljanja nepotrebnog materijala na disku. Uklonjenu aplikaciju moguće je i arhivirati za slučaj kasnijeg predomislijanja, a CleanSweep vodi i dnevnik (log) svih aktivnosti koji je moguće naknadno pregledati. Pored deinstalacije postoje i interesantne opcije premeštanja aplikacija u drugi direktorijum ili kopiranje celokupne aplikacije na drugi mrežni računar. Poznajajući, međutim, zavisnost programa od lokacije na kojoj su instalirani, nismo sigurni isplati li se pokušavati ili je ponovna instalacija najbezbolnije rešenje.

Tu su i opcije za održavanje sopstvenog operativnog sistema na zadovoljavajućem nivou „čistoće“: traženje duplih fajlova, zastarelih i nekorisćenih DLL i VBX biblioteka, „siročića“ odnosno fajlo-



va koji su zaostali posle neuspešnih deinstalacija i koji se više ne koriste itd. CleanSweep će voditi računa o stepenu rizika da se brisanjem nekog od ovih fajlova jedna ili više aplikacija onemoguće u radu, a tu je i „savetodavac“ u vidu Advice tastera koji će korisniku jasno staviti do znanja šta treba da čini.

CleanSweep deluje kao pouzdan i solidan program koji ima tu nesreću da je posao kome je namenjen sam po sebi nezgodan. Uzimajući u obzir da je u pitanju druga verzija, kao i visok reonoprozodavača, možemo ga preporučiti. Čak i ako se predomislate, sam CleanSweep se lako deinstalira.

Slobodan POPOVIĆ

TIP: program za deinstalaciju

PLATFORMA: PC, Windows 95

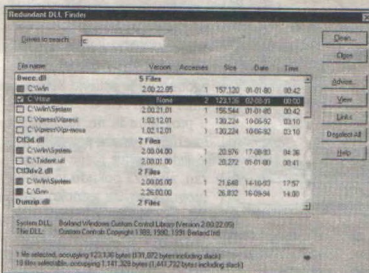
MEDIJUM: 2 diskete

PREDNOSTI

Kratka, brza i pouzdan program.

NEDOSTACI

Pomalo konfuzan; previše podataka.

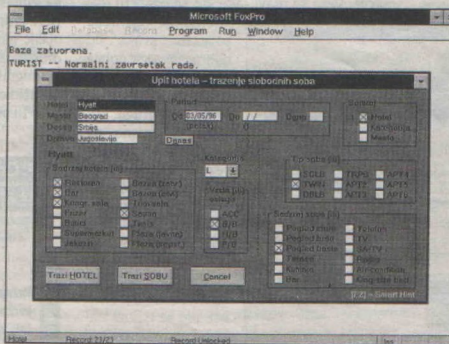


FoxPro je dobro poznat i rasprostranjen paket za upravljanje i kreiranje relacionih baza podataka. Zajedno sa Clipperom bio je suvereni vladar DOS prostora, dok mu je Windows slavu pomodu „mladi“ brat - Microsoft Access. Kako je FoxPro više puta predstavljan na ovim stranicama, zadržaćemo se na novitetima verzije 3.0 koja postoji u dva izdanja: za Windows 3.11 i Windows 95.

Nova „lisica“ (engl. fox) poseduje brzinu, stabilnost i fleksibilnost, te se pravom može reći da je vodič u novu generaciju database aplikacija, obezbeđujući nove objekte i event module koju pomažu da se kreira, modifikuje, unapređuje i razvija aplikacija brže nego ikad do sada. Nove mogućnosti ogledaju se kroz sledeća poboljšanja:

- brzi razvoj aplikacije koristeći Wizard, Builder i Designer;
- više mogućnosti u razvoju aplikacija kroz objektno-orientisano programiranje, Evente (obradu događaja),

Microsoft Visual FoxPro 3.0



Rushmore tehnologiju (optimizaciju upita);

- klijent-server rešenja koristeći rečnik podataka, udaljene i heterogene pogledje, sistem transakcija, klijent-server podršku;
- povezanost sa drugim „Microsoftovim“ aplikacijama kroz Toolbarove, deljivi pristup podacima, OLE automatizaciju.

Najbitniji pomak je uvođenje i potpune podrške objektnom programiranju, kao proširenje postojećeg jezika (nasledjivanje, polimorfizam i podklase). Sada je moguće praviti prave event-driven aplikacije (akcije vodene događajem) jer FoxPro automatski obezbeđuje kontrolu nad događajima, recimo poput drag & drop akcija korisnika, što do sada nije bilo podržano. Rushmore tehnologija i dalje omogućava brzi pristup podacima od konkurenih proizvođača, a integrisana je u FoxPro i SQL komande. SQL (Structured Query Language) jezik za postavljanje upita je, kao i do sada, po-

držan u potpunosti. Uveden je sistem transakcija, kao preduslov ozbiljnog rada sa višeterbelarnim ažuriranjima, što je vrlo važno kod višekorisničkog pristupa podacima. *FoxPro* može pristupiti bilo kojem serveru (izvoru podataka) koristeći ODBC (*Open Database Connectivity*) i SQL jezik, te se mogu implementirati klijent-server aplikacije koje su, opet, nužne za višekorisnički rad. Što je još važno, prepravka programa pisanih za ranije verzije je, kao i do sada, bezbolna.

FoxPro 3.0 je osetno složeniji u odnosu na pređašnju verziju 2.6. Navedeni brži razvoj aplikacija (*RAD - Rapid Application Development*) može se osetiti i iskoristiti tek posle dugotrajnog upoznavanja i rada sa novim paketom. Prevelika složenost paketa uslovlja je migraciju velikog

broja korisnika i programera na *Access*. Posmatrano s te strane, *Access* je srodan paket u kojem se zaista brže dolazi do gotove aplikacije ujednačenog kvaliteta, dok *Fox* nudi viši stepen kontrole i upravljanja, pa se pretpostavlja da će ga koristiti „pravi programeri“ što je, očito, zabudna. U našoj zemlji popularnost mu veoma brzo opada u korist navedenog konkurenta (čimbenica je da je u školi traženama Instituta „Vinča“ prošle godine bio računarsa *FoxPro*, a ove – isključivo *Access*). Sve ovo liči na početak izumiranja koji je, prema mnogima, počeo od trenutka kada je „Microsoft“ kupio *FoxPro* u time ga planski sahranio.

FoxPro 3.0 teško da se može koristiti na 486DX4 računaru sa 8 MB RAM-a. Ne zaboravi-

te: *FoxPro* nije najpodesnije okruženje za početnike, posebno ne one koji ne poznaju metodologiju razvoja relacionog modela. Uostalom, i dalje se može koristiti uspešna verzija 2.6!

Ivan OBROVAČKI

TIP: Baza podataka

PLATFORMA: PC, Windows 3.11/95

MEDIJUM: 24 diskete (1 CD)

PREDNOSTI
brz razvoj aplikacija; objektno programiranje; klijent-server okruženje.

NEĐOSTACI
Prekompilovan; potrebno je dugotrajno upoznavanje; nije za početnike.

QuarkXpress 3.32 vs PageMaker 6.0

Uporedni pregled razlika većitih rivala u stonom izdavaštvu

U prošlom broju predstavili smo *PageMaker* u verziji 6.0. Upravo je pristigao pandan u vidu *QuarkXpress 3.32* verzija za *Windows 95*. Oba programa namenjena su kreatorima visoko zahtevnih kolor-publikacija. Generalno, ne postoji nikakva razlika, ali...

PageMaker je jevtiniji. To u ovom prostoru i nije bitan faktor (zahvaljujući ili „zahvaljujući“ pirateriji), ali ako imate ambicije da radite nešto više nego „pauz majstori“, originalan program vam je neophodan iz bar dva razloga. Stalni *update* i literatura koja objašnjava male tajne velikih majstora su glavna mana piratskog softvera.

Osnovne vrline *PageMakera* su pre svega lak pristup, lakoća i brzina rada, kao i veliki prostor koji se ostavlja kreativnoj intuiciji korisnika. Sve to je mnoge vezalo za ovaj program. Slike se importuju i postavljaju iz cuga, jednostavno pokreću, uvećavaju ili umanjuju. To je značajno iz krajanje kreativnih razloga. Prvo postavite osnovne elemente, a kasnije se posvetite detaljisanju i doterivanju preloma.

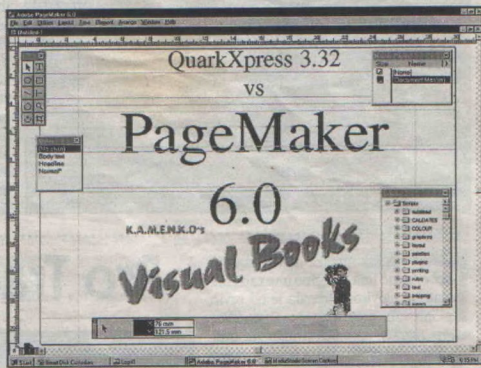
QuarkXpress ima drugačije postavljenu koncepciju. Svakva grafika i tekst se učitava u una-

pred otvoreni boks. To stvara utisak skučenosti iako je *QuarkXpress* fleksibilan koliko i konkurent.

Tekst-boks kod *QuarkXpressa* se dodavanjem atributa boje farba u željeni kolorit. Kod *PageMakera* to nije moguće. Da bi se određeni stubac obojio, iza tekst-boksa se nanovo otvara grafički boks kome se dodeljuju nijanse određene boje.

PageMaker, za razliku od konkurenta, ima poseban editor teksta. Ako već morate da pravite određene tekstualne korekture, moguće je to izvesti i iz samog programa. Ali ukoliko je taj zahvat obimniji, smisao posebnog tekst-editora opravdava njegovo postojanje.

Mnogostrukim master-stranicama se još uvek bolje barata u *QuarkXpressu*. Tu opciju tek od verzije 6.0 podržava *PageMaker* što je blago razočarenje jer nisu ni dosegli, a kamoli preskočili takmaca.



Ono gde „Quark“ baca na kolena „Adobe“ je sama efikasnost *QuarkXpressa*. Zauzima manje prostora na hard disku, radi sa manje RAM-a i generalno je brži u svim područjima od *PageMakera* što se, bez obzira na sve simpatije, ne da lako zanemariti.

QuarkXpress u verziji 3.32 ima mogućnost da u fajl snimi i font koji je korišćen u tom dokumentu. Samim tim prestaje potreba da ukoliko ste fajl radili na jednoj mašini sada tražite isti font i na nekoj drugoj platformi. *QuarkXpress* otvara sve ranije formate, ali se jednom snimljeni fajl može otvoriti samo u verziji 3.32.

Ono što nam donose *Windows 95* verzije ipak daje malu prednost *QuarkXpressu* u 3.32.

Da li će obećana verzija *QuarkXpressa 4.0* doneti neka velika pomeranja ostaje da se vidi. Najavljuje se *Immediate Xposure* kao novi alati za elektronsko izdavaštvo i obradu slika, što će svakako konkurirati *Adobe Acrobatu* i možda *Photoshopu*. Takođe će prema najavama posedovati generator indeksa i sadržaja. Ali kako je zec još u šumi, ne treba praviti razajan pr vremena.

Sve u svemu, iz priloženog stoji da nema razlika u krajnjem rezultatu. Bitna razlika je kako se do njih stiže, pa to čini ova dva programa konkurentnim. Narodski rečeno „nije šija nego vrat“.

Kamenko PAJIC



Donedavno je u našoj zemlji (a i znatno šire) najkorišćeniji protokol za transfer fajlova modemom bio čuveni *Xmodem*, nadopunjavan povremeno *Zmodem* ili *Ymodem*, koji imaju manju efikasnost prenosa, ali su zato u stanju da izdrže mnogo lošiju vezu. Sada smo dobili i novi protokol - *Smodem*. Šta on može?

Može stvarno mnogo, posebno kada se uporedi sa svojim prethodnicima. Dok *Zmodem* ima efektivnost (količina podataka koja je stvarno prenet, nezavisno od kontrolnih kodova; u prevodu, stvar od velikog značaja) od „samo“ 97 posto, *Smodem* ga „šiša“ čak sa 99.5 posto! Sem toga, *Smodem* sve fajlove šalje (ili prima) odjednom, tako da je ubrzanje još izražajnije pri radu sa više fajlova. I, najzad, najveća prednost - *Smodem* omogućava istovremeno slanje, primanje fajlova i chat! Istina, ovo može i *Hydra*, ali ona ima efektivnost od 98 posto i ipak nije toliko zaživela; takođe, koliko je autoru teksta poznato, ne postoje implementacije *Hydre* ni za jedan ne-Amiga računar.

Ukoliko je dosada nejasno, *Upload* i *Download* su zaista istovremeni, što znači da je brzina prenosa kada se fajlovi i primaju i šalju potpuno ista kao i kad se samo primaju. Prilikom transfera, fajlovi se dele na tzv. pakete. Njihova veličina kod *Smodema* je fleksibilna (16 - 1024 bajta), i menja se u skladu sa kvalitetom veze. U slučaju prijema neispravnog paketa ponovo se šalje samo on, dok se kod *Zmodema* šalju svi od njega pa nadalje. Za kontrolu ispravnosti paketa se sada koriste dva kontrolna bajta, tako da je još neverovatnije da neispravni paket bude primljen nego kod *Zmodema*.

Za sada ne postoji nijedan komunikacioni program koji direktno podržava *Smodem*, ali može se instalirati u skoro svaki. Potrebno je samo iskopirati izvršni fajl pod nazivom „Smo-

Smodem

Protokol za korekciju grešaka prilikom transfera fajlova

Smodem V1.00 rev 2, ported to Amiga by Antti Häyrynen.	
Transfer Window	
Name : INST425.LZX	Name : R1389.txt
Date : 5286 of 71476	Date : 8 of 8
Files : 1 (1 to 8)	Files : 1 (1 to 3)
Bytes : 258171 (247411 to 30)	Bytes : 6287 (1157 to 30)
CPS : 489 average, 466 current	CPS : 553 average, 553 current
Received : 51 packets, 49769 bytes, 8 error	
Transmitted : 18 packets, 3153 bytes, 8 error	
Term Window	
Term Window 111	
Naravno da radi!	

dem“ u direktorijum pod pathom, recimo C: . Sada, ako koristite *Term* treba iskopirati „smodem.rexx“ skriptu u *TERM*: a ukoliko imate *Terminus* ili *NComm*, potrebni su vam još i tr i smodem.bat (?) u C: direktorijumu i još samo „smodem.scp“ za *Terminus* ili „smodem.script“ za *NComm*. Još obratite pažnju da serijski port treba da bude otvoren u tzv. *shared* modu. Sve ovdje rečeno, nažalost, znači da se *Smodem* najverovatnije ne može instalirati u *JRComm* koji je, i pored velike starosti, dosta koristan. Sem toga, sve ovo vam neće vredeti ako nemate Amigu sa bar 68020 procesorom i operativnim sistemom 2.0 ili višim.

Kako to u praksi izgleda? Na BBS-u ste. Pošto ste izabrali *Download*, pojavljuje se string *SMODEM v1.0 *036300344** (ili sličan). Startujete odgovarajući skript. Skript vam prvo izbacuje requester kojim birate fajlove za *Upload*. Pošto ste izabrali sve što ste hteli (ili ništa izabrali ništa), stiskate „OK“. Otvara se ekran na kome se vidi kako ide sa transferom fajlova na

obe strane, i velikim prozorom za chat. Ono što odmah pada u oči je činjenica da nema procentualnog prikaza transfera, predviđenog vremena, a o grafičkom prikazu da i ne govorimo! Ipak, nema razloga da sve ovo ne bude ubačeno u naredne verzije. Na levoj strani prozora nalaze se informacije o fajlovima koje šikdate,

a na desnoj o onima koje šaljete. U svakom trenutku je moguće dodati još fajlova za slanje, a i za skidanje, mada će ovo drugo u praksi veći biti isključeno, pošto bi na taj način bilo previše lako pokupiti fajlove sa podacima BBS-a. Tu su i opcije za zvanje sagovornika u razgovor; ovo se, naravno, može isključiti da vam dotični ne bi razbudio kuću u dva jutru. Takođe, postoji i *AutoExit* opcija, kojom onemogućavate prekid chata kad se transfer završi. Naravno, u svakom trenutku je moguće prekinuti transfer.

Nažalost, na području Jugoslavije za sada samo BBS-ovi pod *DayDream* softverom mogu da koriste *Smodem*, ali postoje i gotove implementacije za *PCBoard*, a nije ga nemoguće instalirati u skoro svaki BBS softver, tako da možemo očekivati da bude sve češći. *Smodem* se sa pravom može nazvat revolucijom u modemskim komunikacijama!

Nikola SMOLENSKI
smolenski@setnet.co.yu

TIP: Protokol za transfer fajlova

PLATFORMA: Amiga; PC

MEDIJUM: Disketa

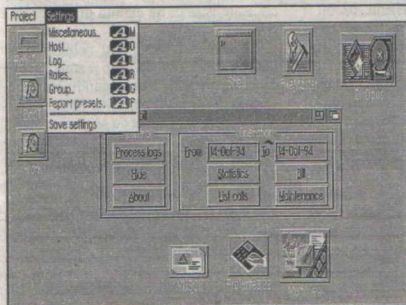
PREDNOSTI

Istovremeno upload, download i chat; veća brzina prenosa i otpornost na greške.

NEĐOSTACI

Zauzima relativno mnogo memorije; ima poneki bag.

Sigurno vam se događalo da posle veselog korišćenja modema usledi razočarenje dobijanjem računa iz PTT-a sa neočekivanim sumama. Program koji će vam pomoći u radu i pokazati vam račun odmah po logovanju na neki od sistema, je *Phonebill*, holandskog autora Rejmonda Penersa (Raymond Penners). *Phonebill* analizira log-fajl, odnosno skenera log-fajlove generisane



Phonebill 3.3d

Programčić za izračunavanje telefonskog računa

od strane glavnog komunikacionog programa ili programa za slanje elektronske pošte. On uzima sve informacije o pozivima koji su urađeni koristeći se modemom, i smešta ih u svoj kratki format. Posle ekstraktovanja potrebnih informacija, može davati najrazličitije izveštaje u kojima možete pronaći informacije o dužini i ceni razgovora.

U programu su sadržane grupe (cene impulsa za lokalni razgovor, međugrađski, međunarodni, itd.) koje korisnik može konfigurirati i koje podržavaju odstupanja i u zavisnosti od dana i datuma. Podržani su log-fajlovi stvoreni od strane najkomercijalnijih programa za komunikaciju na Amigi, a to su GMS,

JRComm i *NComm*. U slučaju da ne koristite ni jednu od pomenutih verzija programa možete konfigurirati *Phonebill* prema vašem komunikacionom programu iz menija „Settings“.

Svi fajlovi koji se primaju on-line i prelaze veličinu memorije koja se koristi, automatski se arhiviraju. Posle toga se daje izveštaj u vidu statistika (podržan je i grafički prikaz) i totalnih troškova. Ukoliko se u toku poziva pojavi funkcija koju korisnik ne zna da upotrebi, program će pružiti on-line pomoć. Korišćenje je krajnje uprošćeno i vrši se preko kontrolnog panela sa geđzetima i dva padajuća menija.

Branislav BABOVIĆ

TIP: Pomoćni program

PLATFORMA: Amiga

MEDIJUM: Disketa

PREDNOSTI

Na svim Amigama radi podjednako dobro.

NEĐOSTACI

Loš grafički prikaz.

Pažnja, komanda!

U ovom nastavku bavićemo se standardnim komandama modema

Na samom početku svog postojanja modemi su bili u obliku čudne mešavine mikrofona i zvučnika koja se prislanjala uz telefonsku slušalicu i kojom se upravljalo uz pomoć prekidača.

Tehnološka evolucija je, međutim, učinila svoje, pa su današnji modemi inteligentne sprave kojima se upravlja preko specijalnog skupa komandi. Ove komande prva je predstavila firma *Hayes*, a kasnije prihvatili i proširivali svi ostali proizvođači.

Većina komunikacionih programa pokušava da korisnike poštedi pamćenja i kućanja ovih komandi, ali svaki ostavlja mogućnost njihove upotrebe. Komande o kojima ćemo govoriti unose se u detu komunikacionog programa koji se naziva *Terminal* i u koji se, uglavnom, ulazi automatski po startovanju programa ili sa *Alt-T*. Ono što korisnik kuca doslovno se prenosi modemu, a na ekranu se ispisuje sve što modem odgovori.

Gotovo sve modemske komande počinju slovima *AT*, skraćenicom od reči *Attention* (što objašnjava i naslov teksta). Postoje samo dve komande koje odstupaju od ovoga: komanda *A* koja ponavlja poslednju poslatu komandu (i posle koje ne tre-

ba pritisnuti *Enter*) i komanda *+++* na kojoj se nećemo zadržavati.

Jedna od najčešće korišćenih komandi je *ATD* kojom modem poziva određeni broj i čeka na signal modema s druge strane sve dok se veza ne uspostavi. Slanje bilo kog karaktera modemu trenutno prekida zvanje, pa budite oprezni sa tastaturom dok zovete! Posle komande *ATD* treba navesti i broj koji se zove, kao i određene parametre zvanja. Naprimera, ukoliko otkucate *ATDP* modem će koristiti impulsno biranje (uobičajeno na našim centralama), dok će *ATDT* aktivirati tonsko. Ukoliko, recimo, zovete preko lokalne centrale, između brojeva možete ubacivati zareze koji unose pauzu od po dve sekunde, ili znak *'/'* koji unosi pauzu od jedne osmine sekunde. Komandom *ATDL* modem će ponovo pozvati poslednji broj koji je biran.

Korisnici se često zbunjuju kada nabave nov modem za koji se ispostavi da odbija da zove. Naime, kod modema postoji mogućnost detekcije signala slobodne linije pre početka zvanja. Naše centrale, međutim, imaju signal po drugacijem standardu tako da ga modemi često ne prepoznaju sa sigurnošću. Zbog toga bi pr zvanja trebalo izdati komandu *ATX3* kojom se ta mogućnost isključuje.

Još jedna korisna komanda je *ATA* - navodi modem da "digne slušalicu" i odgovori na poziv, odnosno, "daje signal". Komanda je naročito zgodna kada sa normalnog razgovora treba preći na modemsku komunikaciju, gde početnici često greše. Procedura je sledeća: prvo treba „glasom“ pozvati željenu osobu i dogovoriti se s njom oko povezivanja. Pod pretpostavkom da ste i vi i sagovornik startovali svoj komunikacioni program (ispravimo još jednu čestu zabudnju: nije bitno da li su programi isti) i da su vam modemi priključeni na telefonsku liniju, jedno od vas dvoje treba da otkuca komandu *ATA* i da tek kada čuje kako modem preuzima vezu spusti telefon-

NC (Network Computer) - PC ili terminal?

Nakon „Oraclea“, „Microsofta“ i „Suna“, IBM se odlučio na proizvodnju jeftinog Internet PC-a. *IPC* (*Inter Personal Computer*) je paket koji se sastoji iz odgovarajućeg hardvera i mnogo komunikacionog softvera. Cena je veća nego kod ostalih proizvođača, tj. 1000 USD, ali za taj novac se dobija Pentium procesor i „dovoljno memorije za uzimanje programa sa interneta“. Ljudi iz IBM-a ne pominju „Internet PC“ nego „Internetworking Terminal“. IBM je prvi iz velikog saveza koji su uspostavili „Apple“, „Netscape“, „Oracle“, „Sun“ i IBM. Unutar ovog saveza je ugovoren standard za nove računare, kao i novi termin *NC* (*Network Computer*). „Microsoft“ nije stupio u ovaj savez jer NC nema sistemski program, nego se automatski nakon podizanja sistema poveže sa Internetom, odakle mu server šalje sve potrebne programe. „Microsoft“ će svoj *Internet PC* prodavati sa instaliranim *Windowsom 95*. (dk)

sku slušalicu! Istovremeno, druga strana treba da otkuca komandu *ATD* (bez parametara), sačeka da njen modem preuzme vezu i tek onda da spusti slušalicu telefona. Posle uobičajenih zvukova modemi će uspostaviti vezu i onda slobodno možete koristiti standardne metode za prenos fajlova koji su vam potrebni. Možete čak i razgovarati preko tastature, jer će se ono što otkucate ispisati na ekranu drugoj osobi i obratno.

Za navodenu proceduru nebitno je ko kuca *ATD*, a ko *ATA*. Važno je samo da obe osobe ne otkucaju istu komandu, jer u tom slučaju nema ništa od povezivanja. Ukoliko posle preuzimanja želite da se ponovo vratite „normalnom“ razgovoru, podignite telefonsku slušalicu i naredite modemu da prekine vezu (to se u većini komunikacionih programa čini sa *Alt-F4*). Komandom *ATA* možete i direktno odgovoriti na poziv. Pazite samo da je ne iskoristite na nekeko ko vas je zvalo telefonom, a nije upućen u modemske komunikacije - dešava se da ljudi, zbunjeni zvucima koje modem proizvodi, pomisle da nešto nije u redu sa nji-

BeoNET.com (BeoNET.yu)

BeoNET je Internet presence proviđer koji nudi domaćim i stranim firmama sve usluge vezane za prezentiranje na Internetu. Pored izdavanja mesta na svom WWW serveru (<http://www.beonet.yu>) i *mirror* serveru (<http://www.beonet.com>), BeoNET nudi sve usluge od pravljenja WWW stranica, preko programiranja *Java Appleta* do raznih dodatnih usluga (e-mail servis, statistike pristupa, prijavlivanje kod WWW pretraživača i *Yellow Books* itd), neophodnih za uspešno prezentiranje na Internetu. Pored prezentacija već postavljenih na BeoNET-u („Nedeljni Telegram“, „Telegraf Cool“, „SETNet“, „Oreška BBS“, „Računari“ i druge koje su u pripremi), BeoNET nudi svakodnevno nove vesti iz Jugoslavije, izveštaj o vremenu koji se dvaput dnevno aktualizira, i ima aktuelni satelitski snimak Evrope sa Meteosata, zatim različite informacije i zanimljive linkove za Internet surfere, a u pripremi je i stranica o našim sportistima na Olimpijskim igrama u Atlanti, gde će za vreme Olimpijade biti u realnom vremenu davani svi rezultati naših sportista na Olimpijskim igrama. U planu su i različite nove usluge koje treba zainteresovanima za biznis na Internetu da pruže sve mogućnosti u skladu sa novim trendovima na Internetu. Sve informacije mogu se dobiti na telefon 011/171-208 ili e-mailom na info@beonet.com. Ukoliko neko želi da dobije kompletnu ponudu, dovoljno je poslati e-mail na ponuda@beonet.com i dobiće se automatski odgovor. (mb)

hivim telefonskim aparatom ili se žale službenicima na centrali kako im linija nije u redu!

Od komandi koje vam takođe mogu biti korisne u prvi mah, tu su i *ATL* odnosno *ATM* koje kontrolišu modemov zvučnik. Prva kontroliše jačinu zvuka i njen parametar ide od *ATL0* (najtiše, često i potpuno bešumno) do *ATL3* (najglasnije, obično neprijatno za uši). Druga komanda kontroliše u kojim će se situacijama zvučnik uključivati. *ATM0* će potpuno obavustiti njegovo korišćenje (što će vaši ukućani/kolege verovatno pozdraviti), *ATM1* će aktivirati zvučnik samo dok se veza sa drugim modemom ne uspostavi, *ATM2* će ga stalno držati uključivim, dok će *ATM3* aktivirati zvučnik posle biranja broja, a isključiti ga kada se veza uspostavi.

Beskućnik na Internetu

Dvadesetdvođodišnji Nil Beri (Neal Barry) iz Navatoa u Kaliforniji odlučio je da svoju premlatu platu više ne troši na stanovanje. Ovaj beskućnik sa svojim laptop računarom i mobilnim telefonom sada stanuje u šatoru u blizini jednog od autoputeva. Beri je dugo tražio stan ali, kao sam kaže: „Nemoguće je naći jednu sobu za ispod 500 dolara. Kada bi plaćao takav stan ne bih mogao da uštedim za nameštaj“. Kao pomoćni prodavac u lokalnoj prodavnici, Beri zaraduje osam dolara na sat. Kada je postao beskućnik, Nil je svu svoju izdatkinju od 2500 dolara potrošio na laptop i modem. Sada mesečno troši 35 dolara za račune na Internetu, 60 dolara za telefonski račun i 150 dolara za člansku kartu u sportskom centru gde se tušira. Nil Beri je trenutno u zatvoru pod optužbom da je krao baterije. (dk)

Pored ovih, bitne su i komande koje inicijalizuju modem. *ATZ* resetuje modem i aktivira parametre iz njegove memorije, njeno korišćenje vam preporučujemo pre svake upotrebe. *AT&W* će zapisati trenutne parametre (podešene prethodnim *AT* komandama) u modemovu memoriju. *AT&F* vraća ti fabričke vrednosti, dok zapisane parametre možete pogledati komandom *AT&V* (kod nekih modema *AT74*). Primera radi, ako pošaljete već pomenutu komandu *ATX3*, pa zatim i *AT&W*, modem će zapamtiti da ne treba da čeka na signal slobodne linije. Preporučujemo vam i da u svom komunikacionom programu u tzv. *hit.string* (spisak komandi koje se šalju modemu prilikom startovanja programa) stavite samo jedno *ATZ*, kao parametri koje sami postavite ne bi bili poništeni.

Postoje, pored ovih, i mnoge druge komande kojim se modem može precizno kontrolišati, ali za njih ćete morati da konsultujete uputstvo. Cilj ovog teksta bio je samo da vam ukaže kako da maksimalno kontrolišete sopstveni modem, s nadom da će vas animirati da sami istražujete dalje. Uostalom, nepisano je pravilo da ćete sve efikasnije koristiti svoj računar što ga bolje budete upoznavali.

Slobodan POPOVIĆ

Laserski štampači

Autori: prof. dr Milojko Jevtović i mr Danilo Pešić; izdavač: „Perihard“, Beograd; obim: 279 stranica

Ko još nema laserski štampač na stolu? Retko ko. Ko o njima zna više nego što je potrebno za pokretanje štampe ili izvlačenje zaglavljenog papira? Opet, retko ko. Da li je potrebno printer poznavati više od toga? Odgovaram kontra-pitanjem: da li je za vožnju automobila korisno znati šta se dešava ispod haube?

Potpuno nenaviknuti na domaće hardverske priručnike, sa nestrpljenjem smo uzeli u ruke knjigu o laserskim štampačima u izdanju poznate firme čije se spominjanje odmah vezuje za štampače – firmu „Perihard“ iz Beograda.

Knjiga obuhvata više poglavlja: principi štampanja laserom, arhitektura štampača, programsko upravljanje funkcijama, interfejsi, karakteristike „Hewlett-Packard“ štampača, održavanje, potrošni materijali, pravci razvoja i, konačno, saveti za izbor i kupovinu pravog štampača.

Publikacija je pisana za iskusnije i ozbiljnije korisnike kojima neće smetati stručan i inženjerski ton koji prati celo izlaganje. Dato je dosta pratećih shema i dijagrama. Ova vrlo profesionalno i studiozno napisana knjiga sadrži, slobodno možemo reći, sve što će vam ikada biti potrebno da znate u vezi sa laserskim štampačima. Detaljno i postupno se objašnjava kako se dolazi do visokog kvaliteta oštaka, koriste štamparski slogovi, štampa na različitim vrstama materijala itd. Čitalac se upoznaje sa načinom komuniciranja računara sa štampačem, uslovima koji bi trebalo da vladaju u njegovoj okolini, održavanjem i još mnogo toga. Obradeni podaci izuzetno su sveži i prate najnovija svetska dešavanja. Nije reč o pukom prevodu, potpuno odvojenom od naših uslova, već upravo materijali koji tretira sadašnje, specifične, uslove na našim prostorima, što je veliki plus. Na tržištu domaćih knjiga nema konkurencije.

„Laserski štampači“ dobro će doći svakom seviseru (ali i prodavcu koji želi više da zna o njihovim karakteristikama), štamparji bilo koje vrste, a verovatno i svakome ko se profesionalno ili amaterski bari prelomom, grafičkim oblikovanjem i dizajnom, pa je, po prirodi svojeg posla, upućen na laserske štampače.

Ivan OBROVAČKI

Vaš prvi kompjuter

Prevod izdanja „Your First Computer“, Sybex; izdavač: MarKraM, Beograd; obim: 350 stranica

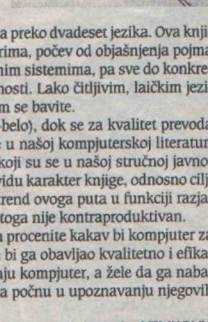
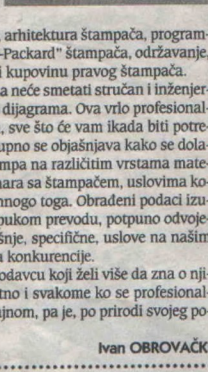
Često se mogu čuti pritužbe ljudi koji počinju da se bave kompjuterima da su sve knjige do kojih su mogli doći opterećene stručnom terminologijom, da zahtevaju nekakvo predznanje, te se zbog toga potpuni laik u njima nikako ne može snaći. Verovatno su u pravu.

„Vaš prvi kompjuter“, nedavno objavljen u izdanju mlade izdavačke kuće „MarKraM“, predstavlja upravo tu kariku koja nedostaje u lancu saznanja. Reč je o prevodu knjige poznatog američkog publiciste Alana Simpsona, autora brojnih svetskih bestselera o kompjuterima, čije su knjige prevedene na preko dvadeset jezika. Ova knjiga pomoći će vam da razjasnite osnovne pojmove o kompjuterima, počev od objašnjenja pojma hardvera i softvera, preko upoznavanja sa različitim operativnim sistemima, pa sve do konkretne primene kompjutera u različitim oblastima ljudske delatnosti. Lako čitljivim, laičkim jezikom, objašnjeno je kako da kompjuter примените u poslu kojim se bavite.

Grafička oprema knjige je verno preneti iz originala (crno-belo), dok se za kvalitet prevoda može reći da je na profesionalnom nivou. Doduše, kao što je u našoj kompjuterskoj literaturi postalo uobičajeno i ovde ima pokušaja prevodenja termina koji su se u našoj stručnoj javnosti već odomacili u engleskom originalu. Međutim, imajući u vidu karakter knjige, odnosno cilnu grupu kojoj je namenjena, može se konstatovati da je taj trend ovoga puta u funkciji razjašnjavanja stručne terminologije apsolutnim početnicima, te stoga nije kontraproduktivna.

Na osnovu dobijenih informacija može čete kompetentno da procenite kakav bi kompjuter za vaš posao bio najpogodniji, kao i koji od postojećih programa bi ga obavljao kvalitetno i efikasno. Prema tome, ova knjiga namenjena je i onima koji nemaju kompjuter, a žele da ga nabave, kao i onima koji su ga već nabavili, ali ne znaju odakle da počnu u upoznavanju njegovih mogućnosti.

Aleksandar VELJKOVIĆ



Barem tetkica

VO Zdravo! Pišem vam po ko zna koji put ali do sada nisam imao sreće da moje pismo bude objavljeno. Nadam se da će ovo pismo barem pročitati tetkica.

Ovako: Imam 486-120MHz, 10 MB RAM-a, 14 SVGA Daewoo, 1.1 GB, S3 WB + 2 MB SB 16.

1. Koja je razlika između obične i EDO memorije?

2. Kupiću CD ROM Panasonic 4X za 165 DEM. Da li je to skup?o?

3. Da li mogu solidno da radim sa Auto CAD 13 i ArchICAD na ovoj konfiguraciji?

Unapred zahvalan,

Baki

1. Brža je i nešto bolja kao i svaka nova memorija, a kad postane standard izmisliće nešto novo pa, sve iz početka, a još ni prelazak sa 30 na 72pina nismo preboleli, a! ko nas pita.

2. Jeste, cene su u stalom padu. Na sajmu tehnike „Mitsumi“ četvorbrzinci prodavali su se za 100 DEM.

3. Da, mada memorije nikad dosta, a sada, je jeftinija nego ikad. Ako možeš, ti dodaj malo.

Od Amige do Amige

VO Zdravo najbolji časopisu na svetu. Ja imam Amigu-500 i želim da se oslobodim ovog „dubreta“. Hteo bih da kupim Amigu-2000 sa 3 MB.

Imam nekoliko pitanja za vas:

1. Kolika je prosečna cena ovog računara

2. Da li se može priključiti HD i CD?

3. Koliko može da se proširuje RAM memorija?

4. Da li mogu da se koriste sve igre sa Amige 500?

To bi bilo sve za ovaj put.

Bojan Cvetinov
Bačka Palanka

1. Amiga 2000 se može kupiti samo polovna pa njena cena varira od pogodbe do pogodbe. Može se lako desiti da gotu A2000 dobiješ po ceni A500 sa 1MB.

2. Da, ukoliko dokupiš kontroler. Preporučujemo ti da to bude neki SCSI.

3. Do 9 MB, uključujući i onaj megabajt na ploči. I za to će ti trebati kartica mada se na većini novijih kontrolera nalazi i mesto za proširenje memorije. Stoga bi ti i preporučili GVP SCSI II

+ kontroler sa mestom za osam SIMM modula.

4. Da mada to zavisi od Kick Starta na A2000, ako je u pitanju 1.3 neće biti nikakvih problema dok sa 2.0 može da se desi i da neka ne radi. Neke starije igre pravile su problem i oko količine CHIP memorije, ali mislimo da te igre i nisu sada aktuelne.

Došli divilji, oterali pitome

VO Od nemilog trenutka kada je Windows 95 stigao na naše područje, obusat sam raznim pričama o njemu. Neki ga smatraju za budućnost PC računara. Microsoft za njega pravi sav novi softver, čas ga kritikuju, čas ga hvale, mnogi ga kupuju a mnogi ne, a ja i dalje imam stari win 3.11 i u totalnoj sam konfuziji. Zato želim dami o njemu jednom, raščistite neke stvari. Napominjem da imam PC 486 DX4 120 MHz, 1.1 GB Quantum, CL 5434 1 MB, 8 MB RAM, SONY 55 E, SB 16 ASP, VGA monitor, HP LASERJET 5L i programator čipova.

1. Da li na ovoj konfiguraciji Win95 može da radi u punoj brzini, sa svim operacijama?

2. Da li ima dovoljno softvera za Win95, prvenstveno programa?

3. Da li je istina da je „Čikago“ pun bagova, ili su takve verzije na našem tržištu?

4. Da li softver sa Win95 može da radi na običnom Windowsu, uz pomoć nekog emulatora i koji je to emulator?

5. Kad sam već kod WinNT, kakav je to Windows i da li je kompatibilan sa 3.11 ili sa Win95. Da li ga preporučujete?

6. Imam Win32 aplikacije pa mi recite šta je to uopšte i da li je to onaj traženi emulator iz 4. pitanja ili nešto drugo?

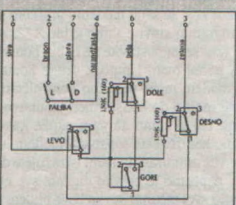
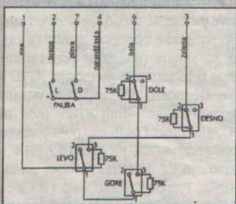
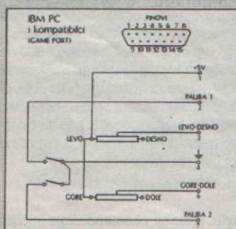
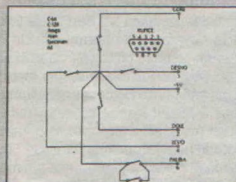
7. Na mom računaru sam ugradio DOS meni, tako da nakon startovanja DOS-a imam izvor STANDARD ili

Poslednji put

VO Prilikom čitanja martovskog broja Sveta kompjutera u I/O portu sam naišao na pismo koje me je zainteresovalo. Reč je o pismu Relje iz Novog Sada „Džojstik sa C64“. Našao sam se u sličnoj situaciji kao i Relja jer sam personalca imao Amigu. Bio sam vrlo zadovoljan džojstikom i želeo bih da ih koristim i na personalcu. Ovdje nastaju problemi. Kao odgovor na Reljino pitanje preporučili ste mu da prelista „Svet kompjutera“ 9/91. Sa zaljenjem sam konstatovao da ne posedujem taj broj. Zato bih vas najljepše zamolio da mi pošaljete šemu za vezivanje 9-pinskih džojstika na PC.

Goran Tasić
NIS

Na tvoj zahtev i zahtev mnogih čitalaca objavljujemo šemu za prepravljjanje džojstika sa C64 na PC. Kompletan tekst se nalazi na 35 stranici u broju SK 9/91.



Svet kompjutera

(I/O PORT)

Makedonska 31

11000 Beograd

IGRE. Da li iz DOS-a ili iz 95-ice mogu da napravim nešto slično tako da imam STANDARD sa Win3.11, a kao drugu mogućnost konfiguracionu sa Win95?

8. I najvažnije. Da li je Win95 dovoljno dobar operativni sistem i da li je zaista budućnost PC računara (nadam se da nije)?

Igre za SEGA MEGA DRIVE 2 su loša ideja, ali bi "TV Svet kompjutera" bio "prava stvar", samo da je na državnoj televiziji.

Ivan P.
iz Jagodine

1. Ako dodas još 8 MB bićeš zadovoljniji.

2. Ima i u stalnoj ili ekspanziji, mada ti i korišćenje većine programa pisanih za stari operativni sistem neće praviti poteškoće.

3. Opšte je poznato da je svaki operativni sistem „bagovit“, čikago nije izuzetak, ali nije ni štampon.

4. Emulacija u pravom smislu nije moguća, neke nadogradnje su moguće, ali da li ti je sve to potrebno? Instaliraj Win 95, nećeš se pokajati. A na kraju krajeva CINEMANIU si nabavio i zar ćeš odustati od njegovog korišćenja samo što je tamo neko rekao da je WIN 95 više bagovit, i preporučio ti nešto manje bagovito što ti uopšte ne koristiš? Ti verovatno ni jedne ni druge bagove nećeš nikad ni primetiti.

5. To je suviše glomazan sistem za tvoje potrebe, dobar jeste ali...

6. To je prelazno rešenje između dva sistema. Naime, da bi na starom Windowsu radile 32bitne aplikacije (Lightwave naprimer) nepočno je nadograditi windows 3.1x sa Win325-om. Ja lično ne volim prelazna rešenja. A šta će ti 32bitne (ali bilo kakve druge) aplikacije za koje ne znaš čemu služe? Time gubiš dragoceni prostor i vreme.

7. Da, možeš i to vrlo elegantno. Inače, ako prilikom startovanja računara koji ima WIN 95 pritisneš F8 dobićeš njegov standardni meni koji možeš prilagoditi svojim potrebama i podesiti da se pojavljuje uvek prilikom butovanja računara.

A ako si već toliko skeptičan, predlažem ti sledeću varijantu: Na

svoj postojećem sistem instaliraj WIN 95 i kada te pita da li želiš da zadržiš prethodni sistem odgovori potvrdno. Kada ti zatraži da napraviš UNINSTAL disketu uradi i to. Posle završene instalacije imaćeš i stari i novi sistem i ako ti ćeš da ih koristiš nezavisno a moći ćeš to baš toliko ne dopadne 95ticia, trampa CINEMANIU za nešto drugo i pomoću UNINSTAL diskete ukloni WIN 95 i sve će biti po starom.

Neće da rade



Uz provedbu duže vreme pa mi je, slutim, vreme pisati. jer u druge (izuzev vas), nemam ni trunku poverenja. Imam

PENTIUM na solidnih 120 MHz za (za mene) dobar 16 MB RAM-a, sa Sound Blasterom 16 ASP i CD ROM-om 4x (Sonijeve proizvodnje), modемом - u njega se baš i ne razumem mnogo, pa koristim softveru da ne treba gurati nos gde mu nije mesto (iz iskustva to kažem). A takođe imam i par problema:

1. Neke igre neće da mi rade (startuju), izbacuju razne poruke, dok kod mnog drugih koji ima 8 MB RAM-a rade bez problema.

2. Interesuje me koji bi džojstik meni odgovarao (samo za igranje), naravno ne preskup (najjeftiniji)?

3. Kako bi mogao da se informišem o razbijanju igara i eventualno naučim tu veštinu? Unapred hvala,

Srdan

1. Tvoj problem leži u loše raspoređenoj memoriji, probaj to da otkloniš sa MEMMAKEROM (komanda iz DOSa 6.xx).

2. Pa i nemaš nebi izbor. Pogledaj šta se nudi po oglasima, a proveri koliko koštaju novi modeli Microsofta ili Logiteca. Njihov izgled obećava.

3. Nema potrebe da ti o gubiš vreme, ali ako ti je baš stalo do te vrste dokazivanja, prvimi BBS-ove ili skokni negde na Internet. Ali nemoj se nadati da će ti neko tako nešto servirati na tanjiru. Savetujemo ti da se prvo pozabaviš optimizacijom tvog operativnog sistema to će ti biti jednako zabavno a uradićeš jednu vrlo korisnu stvar. Kad ti igre prorade onda probaj da ih igras.

Štamcarska greška

Imam 386 DX/40 MHz sa 4 MB RAM-a... (ostalo je tužna priča). Interesuje me sledeće:

1. Da li je za Sound Blaster 16 drugi naziv Sound Blaster Pro?

2. Kakva je razlika između kartica Sound Blaster 16 i Sound Blaster 16 ASP (sem po nazivu i ceni)?

3. Pošto bih svoju SVGA Mono Monitor voleo da zamenim za Philipsov color monitor 14" želeo bih da znam koji model mi topla preporučujete.

4. Da li je u nekom od vaših oglasa štamparska greška? ili zaista postoje 486-ica na 160 MHz?

5. I za kraj vas molim da mi odgovorite na pitanje: Kakve su to GA ploče?

Indijanc

1. Ne, to su dve različite kartice. Prva je osmobicna a druga šesnaestobitna. Slične su utoliko što su obe stereo, što za osmobicne kartice i nije pravilo.

2. Razlika je u ASP čipu. On se može nalaziti na SB16 kartici. Osnovna namena mu je da rastežeje procesor prilikom obrade zvuka. Ukoliko se više bavis obradom zvuka može ti biti od koristi. U protivnom „džaba ste krečili“.

3. Preporučujemo Philipsov 14B ili 14A, niteko 14C.

4. Na nekim SIS-ovim pločama moguće je „nasvirati“ procesor (AMD 5x86 - 133MHz) da radi na 150. Oni koji su probali, kažu da to radi i zadovoljni su tom kombinacijom.

5. To su jako dobre i stabilne ploče bilo da se radi o 486 ili Pentium mašinama. Osnovna zamera je inače što se ne mogu presviravati. Naime kod 486 ploča svi procesori čiji se takt dobija množenjem sa 33 rade efektno jer to magistrala izdružava. Ako imaš procesor na 120 i podesiš na ploči da triplira blok od 40MHz onda je i magistrala automatski na 40MHz, a to može da rezultuje zaglavljivanjem. Sve u svemu, kad su 486-ice u pitanju kombinacija GA ploče i procesora na 133 daje odlične rezultate i ta kombinacija je za preporuku.

Srdan

Atari 520ST

Zovem se Žarko Nimčević. Pišem vam po prvi put. Pre dve godine sam postao vlasnik Atari 520ST. Zbog finansijskih razloga nisam bio u stanju da kupim bolji. Flopi disk je jednostrani što mi je smanjilo kupovnu moć igara i programa. Pokušao sam da ga prodam, ali bez uspeha. Pošto ne mogu da ga prodam, rešio sam da ga proširim (sve moguće) i da kupim ostale komponente. Pre koji mesec sam nabavio dvostrani flopi disk (uz tešku muku: zvaao sam BBS, zvaao sam ICM, zvaao sve prodavce atarija... pa zato i tražim pomoć od vas) i sada sam masovno

poče da kupujem igre i programe. Pošto nisam najbolje upoznat sa čime radim (ATARI-jem) želeo bih da mi pomognete u tome (prihvatam i mogućnosti):

1. Atari ima proširenje od 1 MB. Želeo bih da ga proširim još. Kako, na koji način i gde ima da se kupi?

2. Monitori za Atari kao što sam čuo su prava retkost (možda su čak i postali antikviteti), a ako ih ima onda su podosta skupi. Znam proizvođača (Nemačka), ali ne znam prodavca (?) u našoj zemlji. Potpitanje: šta bi jeftinije ispalo:

1. Da kupim original monitor ili
2. da uzmem monitor od drugog kompjutera (ako je moguće). U prošlor broju ste govorili da se monitor drugog kompjutera može priključiti na drugi tastaturu, ali treba naći nekog ko bi napravio posebna kabl zbog drukčijih priključaka. U slučaju da otpadne prva mogućnost (kupovina original monitora) želeo bih da napišete adresu prodavacine u kojoj bih mogao da kupim priključke pa da pokušam sam da napravim kabl.

Žarko

iz Subotice

1. Proširenja za Atari su sada prava retkost, dođuše postoji jedan majstor, ali nismo sigurni da li još radi. Javi se u vreme dežurnog telefona pa ćemo probati da ga iskopamo, ukoliko ne nađeš nikog u oglasima.

2. Monitori za Atari se kod nas prodaju isključivo polovni, a to moraš potražiti u oglasima (preporučujemo ti da prelištaš i „Novosti Oglasi“). Za inostranstvo (Nemačka) nemo podataka da li ih ima i kolika im je cena iz pristog razloga jer se tamo u današnje vreme rede ide. Što se tiče prepravki, moguće je prepraviti VGA monitor. Međutim biće problem da nađeš kabl koji se priključuje na Atari jer je vrlo specifičan. Raspiraj se koliko bi te koštao isti da ga poručiš od firme koje po naružbini donose stvari iz „Conrad-dovog“ kataloga.

DEŽURNI TELEFON

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

3229-148

non-stop





AMIGA CENTAR

software & hardware

AMIGA diler No 1

☎ 011 / 190-124 i 101-372

SOFTWARE

Posedujemo najveći izbor programa preko 10.000 naslova, igara, uslužnih.

NAŠE NAJNOVIJE IGRE A500/500+/600:

Sensible Soccer Euro England '96, Cedric, Total Football, Odyssey, Spherical World, FI Manager, Charlie J. Cool, Leading Lap, Pitch 'N' Putt, Black Dawn, Hill 2 (Space Crusade 3), Penguin, Track Suit Manager, World Champ, Golf, Black Viper, Premier Manager III Deluxe, Centuriato, Zeewolf II, Legions, Diamond Caves, Grill, Rubic

NAJNOVIJE AGA (100%) IGRE

Primal Rage, ETime Racing II, Capital Punishment, FI Grand Prix '96, Slam Tilt, Watch Tower, MAG, Caribbean Desaster, Genetic, Nemacs IV, XP8, Charlie J. Cool, Humans III, In Death Disco, Beyond Sanit, Alien Breed II, Slam Tilt, Putty Squad, Relics II, Imperium Terranum, Airbus A320 II, Yaclara, Skid Marks v2.21, Sperm Legacy

NOVI USLUŽNI PROGRAMI:

Light Wave 5.0, World Worth 5.0, Dust 2.48, Image FX 2.6, Amiga FTP 1.57, Maxxon C++ 3.1, Art Expression 2.06, McIntosh EPLANT 1.4, FinalCalc 1.4, Netscape Navigator, Amiga Surfer, Soft Cad v2.3, T Print v4.1, Amiga Atlas, LSD 64, Image Engineer 3.0, Final Data 3.0, Real 3D v3.0, Mapple V 3.1, SoundFX 3.4R, Dev.Tools 37-47 i još preko:

- 5000 modula - 10000 slika (jpg, gif, ham)

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

Preko 1000 zadovoljnih korisnika su garancija kvalitetne, jeftine i brze usluge

Programi i igre šaljem o poštom

EXPRESS

u roku od 48 sati

Na zahtev šaljem NOV besplatni KATALOG

AMIGA

	ZA POVOLJNE CENE
AMIGA 600	
AMIGA 1200 i 1200 ESCOM	
AMIGA 4000/030	
AMIGA 4000/040	
MONITOR 1084, 1942	
Fast RAM 4MB + clock	320,-
Apollo 1220 4MB + clock	480,-
Apollo 1230 4MB/4040MHz	780,-
Viper 030/28MHz, 4MB	550,-
Viper 030/28MHz, 8MB	650,-
Blizzard 1220 4MB/28MHz, clock	480,-
Blizzard 1230 4MB/50/50MHz	950,-
Blizzard 1230 8MB/50/50MHz	1050,-
Blizzard 1230 16MB/50/50MHz	1250,-
Blizzard 1260 16MB RAM	
incl. FPU (80MIPS/29MFLOPS) ...	2100,-
FPU 68881 16/25	60/100,-
FPU 68882 33/50	160/250,-

CD

OVERDRIVE
CD ROM za A1200
sa napajanjem, emulacija CD 32, muzika sa CD ploca, KODAK foto CD
Double speed 300; Quad speed 400,-

AMIGA CD32
16-to bitni zvuk, TV izlaz, audio CD + Joystick
+ CD game Microcosm ... 400,-

Communicator CD32
Spojite CD32 sa Amigom 1200 ...180,-

CD SOFTWARE:

Amiga Highlight	Rise Of Robots
Amiga Atlas	Liberation
Ami Contes	Sensible Soccer
Ami Net II	Alien Breed 3D
Video Creator	Super Frog

OSTALA OPREMA

Genlock		
ED PAL, PRO GEN plus	650,-	
ED YC new	900,-	
SIRIUS	1700,-	
SIRIUS II Alpha TBC	2600,-	
ED NEPTUN Alpha	1700,-	
Randal G	*	
Skeneri		
Handy 400 dpi/256 gray	250,-	
Mustek 16.7 color	600,-	
Digitalizatori slike		
V-LAB Par Real Time		
externi, 24 bita	...800,-	
DigiTIGER III	...750,-	
Hyper Grab RT 24 bita	...750,-	
GRAFITO 24	...650,-	
Pro GRAB 24RT	...500,-	
PICCOLO SD64		
167 Mio Graphic Card		
za A2000/3000/4000	1200	950,-
Povoljno		
2.5" HDD 40, 60, 80, 120, 250MB		
Mogućnost dogradnje uz doplatu vašeg sistema na jači:		
RAM karta -> TURBO karta		
HDD manji -> HDD veći		
HDD 2.5" -> HDD 3.5"		
Video monitor -> Multisync		
Trafo 3A -> 4.5A		
Dodatni flopi 880 KB	80 - 150,-	
Dodatni flopi 1.76 MB	200,-	
Interni flopi 880 KB	80 - 140,-	
Interni flopi 1.76 MB	180,-	
Mis Alfa Data 280 dpi	50,-	
Mis Alfa Data 400 dpi	60,-	
Mis IC (bežični)	70,-	
CE 14400 FAX + kabl	250,-	
US Robotics 28800 FAX+kabl	500,-	
Memory A500 512KB+clock	80,-	
Memory A500 2MB	160,-	
Memorija A600 1MB	140,-	
MIDI (I In, 3 Out, 1 Thru)	140,-	
TurboTechsound II d.zvuka	140,-	
Vector digitalizator zvuka	90,-	
Kutije za 80-100 disketa	20,-	
Mouse Pad	od 8,-	
Kempston Pro, Blue Star	od 40,-	
Quick Joy	od 15,-	
Aktivni zvučnici 20W	40,-	
Aktivni zvučnici 80W	80,-	
RF modulator	90,-	
Transformator 4A	150,-	
MultiSCART mixer	*	
SCART kabl	30,-	

SERVIS

svih modela
AMIGA računara i ugradnja
svih dodataka

Amiga

AMIGA 500 i 1200

BUVA COPY

SOFTWARE & HARDWARE

Sr. nanje:

IGRE 1.00

PROGRAMI 2.00

Isporuca postom

Tel: 76-80-70 od 16 - 22

Radmile Rajković 8

N.Groblje

Ruzveltova



PRODAJA, servisiranje, otkup Amiga, Commodore, Sega, monitora. Tel: 552-227.

AMIGA 500-1200 programi, igre, hardver. Tel: 552-377.

igre, programi snimanje na
diskete AMIGA diskete, hard disk
Memorije A500 512Kb, 2Mb / A1200 4Mb, 8Mb
Amiga 500, 1200, VBS, Ext. Drayv, Zrenjanin
023/67-393 Bul. V. Vlahovica
51/22

AMIGA Factor - servisiranje, otkup i prodaja: Amiga 500/1200, Commodore 64 i Sega Mega Drive II. Tel: 018/326-347.

AMIGA 500! Amiga 1200! Monitor, proširenje, diskete. Povoljno. Tel: 011/432-464.

KUPUJEM Amige (500, 1200), monitore, opremu. Popravljam isto. Tel: 451-732.

SONY PlayStation, garantovano nepovoljnije, originalne igre, donoseim. Tražiš Marka. Tel: 011/554-112.

PRODAJEM Amiga 500 sa hard diskom i kolor monitorom i Commodore 64 sa floppy drayvom. Tel: 021/392-998.

PRODAJEM Amiga 1200HD 540Mb (800) i veliki broj FRP/RPG knjiga. Tel: 021/27-807.

HARD diskovi, kontroleri, memorije, CD, Amige. Svi modeli. Tel: 021/814-631.

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 21.06.1996.

VEĆI OGLASI

1/2 (V) (95x275mm) 700 N.DIN	1/4 (95x135mm) 400 N.DIN	1/2 (H) (195x135mm) 700 N.DIN	1/15 (V)(95x30mm) 120 N.DIN	1/2 (45x30mm) 85 N.DIN
	1/8 (95x55mm) 220 N.DIN	1/16 (V) (45x55mm) 120 N.DIN	Izrada oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!	

ZDElektornik
Kneza Miloša 65
tel. 687-682
servis
otkup
prodaja

SEGA
AMIGA
Commodore
Schneider
SINCEIR

Veliki izbor računara, monitora, štampača, modula po pristupačnim cenama i garancijom od 90 dana. Servis obavljamo u vašem prisustvu.

OTKRIJTE PREDNOST U POSLOVANJU SA NAMA
radno vreme 08-20 svaki dan sem nedelje

AMIGA disketni programi i igre! Reprodaja snimljenih disketa! CD softver! Novi sad, Balzavca 38/85. Tel: 021/371-899.

AGNUS Soft! Igre, programi, hardver za A1200. Tel: 026/315-116 za A500 tel: 026/314-051 i 026/316-636. Cena snimanja 80 para. Katalog besplatan!

SB - SOFT

TOP 8 AMIGA

1. ALAN BASH 2 (AGA)
2. HUMANS 3 (AGA)
3. LEADINE LAP (ECS I AGA)
4. GENETIC (3MB RAM)
5. ESQUADRA
6. WORLD GOLF
7. COMBATAR PATROL 100% (AGA)
8. FATAL MISSION (AGA)

TOP 8 C - 64 (DISK)

1. BOBIX
2. SONNY THE SNAIL
3. SPEDY SLUG
4. ORLAHOMA KID
5. M. MALEDCIGA
6. FRED'S BACK 4
7. STRATEGO
8. COLONIAL TRADER

(011) 130-684

SMARTY-Amiga, snimljena disketa 3,00 din, digitalizatori zvuka (mono-50, stereo-70), Blizzard! na 50MHz sa 8Mb-900! Katalog besplatan. Tel: 021/367-980.

AMIGA Factor - servisiranje, otkup i prodaja: Amiga 500/1200, Commodore 64 i Sega Mega Drive II. Tel: 018/326-347.

PRODAJEM Amiga 500 sa opremom. Telefon: 034/723-819, Dordje.

HARDWARE za Amigu: RGB monitor (270), eksterni HD/DD floppy (130), digitalizator zvuka (70), midi interfejs 950), kabl adapter za 3,5" HDD (45), VGA adapter (30), video bekap (24), skart kabl (16), adapter za četiri džojstike (14). Tel: 021/392-998.

PRODAJEM Amiga 1200 HD (63Mb). Tel: 011/416-556.

PRODAJEM Amiga 500 (komplet sa disketama) i monohromatski monitor (Philips). Mogući dogovor. Tel: 013/818-711.

AMIGA 1200, HD540Mb, turbo karamata Blizzard 1220, sampler, modem. Tel: 031/28-177.

Amiga Studio Subotica
Imamo SVE NAJNOVIJE programe i igre za AMIGU
SNIMAMO I NA CD ZA SVE AMIGE!
CD32 komplet sa 40 CD32 SUPERHITOVA=90DM!!
tel.: (024) 25-671 , P. Lekovića 5/1, 24000 Subotica



TRIM COMPUTERS

Kajmakčalanska 42

TEL: 011/421-203

155-294

FAX: 011/155-294

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. KASETOFONI

DODATNA OPREMA

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

SERVIS I OTKUP

AMIGA 500,500+,600 I 1200

COMMODORE 64 /128

I OSTALE OPREME

SOFTWARE

VELIKI IZBOR

KASETNI / DISKETNI / IGARA
ZA COMMODORE & AMIGU

MODULI

- MODUL 1(Turbo 250 , Turbo 2002 i Azimut)
 MODUL 2(Turbo 250, Azimut, Disk fast load
 Disk fast copy, Copy 202)
 MODUL 3(Turbo 250, Simon's BASIC i Azimut)
 MODUL 4(Turbo 250, Turbo tape II, Spec fast,
 Azimut, Monitor 49152.....)

SUPERPOVOLJNO!

KASETOFONI ZA
COMMODORE

KABLOVI
IZRADA I PRODAJA ZA
COMMODORE I AMIGU

samo

30,-

SVU ROBU ŠALJEMO POŠTOM

Amiga Fort

Grčkoškolska 3
21000 Novi Sad

Primal Rage 4D, XP8 4D, Sensible World Of Soccer Euro '96 2D, Lionel 2D,
FI Manager 1D, Humans 3 4D, WatchTower 3D, Slam Tilt! 5D, Nemacs IV
8D, Caribbean Disaster (ECS) 3D, Black Viper 5D, itd...

CD sa mnoštvom demoa, slika, modula, ikona: 50 DEM

Da bi i Vaša Amiga imala CD, potrebno je malo: 4X CD-ROM, kablovi, softver i...
ništa više! Sve to možete dobiti kod nas po najpovoljnijim cenama!



Servis svih modela Amiga računara!

Amige 600/1200

Turbo kartice

Proširenja

MIDI interfejs

Monitori

Dodatni drajvovi

**Ugradnja hard diskova u Amige 1200
850Mb, 1.1Gb, 1.3Gb, 1.7Gb, ...**

021/614-909

Amiga

AMIGA 500, proširenje, modulator 100 igara po izboru. Tel: 021/614-631.

RASPRODAJA 700 snimljenih disketa za Amigu 500 ili 1200 sa igra-ma ili programima po vašem izboru. 10 disketa 10 dm, 50 disketa 45 dm, 100 disketa 80dm!!! Novi Sad, tel: 021-331-627 i Vršac 013/817-401.

Razno

KOMPJUTERSKI papir 12 x 240 blanko 1+0, beskonačni, 200 lista-va, 20 dinara + poštarina. Plaćanje pouzećem. *NS PRINT*, P.F.20, 12108 Sremska Kamenica.

AMSTRAD CPC 464 programi i igre. Auto-moto, sportski, erotski, kung-fu, Mix kompleti sa kasetom 28 din. Alarm za stan sa šifrom, 200 din. Tel: 010/23-287.

PC & ATARI ST

snimanje + CD_20
(originalni i kompleti)
po izboru _____ 25
na hard disk _____ 0,1/MB

HARDVER:
CD romovi, zvučne kartice,
hard diskovi, memorija,
486, 586,...

011
191-730

ATARI:
snimanje programa
i igara

Dizajn: Viki

PRODAJEM kompjuter Amstrad Schneider 6128. Tel: 024/752-994.

SERVIS PC, Amiga, Atari, C64, Sega. Usluga odmah. Tel: 021/614-631.

ATARI 800 XL/130XE najbolji pro-grami, literatura za Amstrad, otkup Commodore kompjutera. Tel: 015/29-556.

PRODAJEM povoljno igre i programa za Commodore 64. Tel: 019/511-510.

SERVIS KOMPJUTERA

USLUGA ODMAH
ZAMENA STIRO ZA NOVO
SVE VISKE POPRAVLJAMO
021/614-631

C64, 128, CP/M

Uslužni programi i popularne igre na disku i kaseti (pojezlično i u kompletu).

Uputstva, Hotalog.

Isporučka pouzećem istog dana.

tel: 021/611-903

SPECTRUMOVCI
Pirat PROGRAMI
No1 IGRE
KOMPUTERI
DELOVI
011/8121-208

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

PRODAJEM Atari 520 ST, miš, dis-kete, igrice. 150 DM. Tel: 011/433-320.

PRODAJEM: PC 386DX, Amiga 1200 (85 MB - HD), VBS, CD ROM (Amiga, PC), Citizen120D + (240 dpi), Epson Stylus II (720 dpi). Tel: 0230/66-014.

AMIGA Factor - servisiranje, otkup i prodaja: Amiga 500/1200, Commo-dore 64 i Sega Mega Drive II. Tel: 018/326-347.

PC

5,25" diskete + PC programi. Instalacija, obuka. Konfiguracija sistema. Tel: 011/542-916.

ADAPTER za priključivanje digital-nih džojstika na PC. Vrlo povoljno. Tel: 021/392-998.

PRODAJEM Wacom ArtPad olovku i Draco 12 tablu 40 x 40 cm sa opti-čkim mišem, olovkom i drajverima. Tel: 011/638-638.

KONFIGURACIJE po izboru. Može staro za novo. Tel: 021/615-296.

VIDIKOVAC - najjeftinije igre i pro-grami 1,00 dinar. hit igre. Legendar-ne igre. Tel: 5334-105, Dejan.

NS Games. Snimanje: FD, HD i CD. Cdeteka. Polovni CD-i. Tel: 021/365-713.

ZEVS Games! Najnovije igre po naj-povoljnijim cenama. Cdeteka. Tel: 021/613-086.

OTKUP polovnog hardvera. Prodaja komponenta, konfiguracija, nadog-radnja sistema. Tel: 011/778-079.

Kod tri CD-a

ORIGINAL 20.- IZBOR 27.-

- savremene kompjuterske igre uz Pycyfe, samo kao igar
- iznenađujuće uigr i igre uca
uata je pacakupijete
- y qvety

189 - 603 12h - 17h

PC MEDIA ☎ 011 / 444 - 7995
radnim danom 11-19h

IGRE i PROGRAMI za PC
ISKLUČIVO POŠTOM - POUZEĆEM

Diskete: SONY, TDK, MAXELL

PRIPREMA ZA ŠTAMPU: KNJIGE,...

MIDI
adapter za PC
KABLOVO

021/39-29-98

PAŽNJAI Snimanje PC igara i pro-gram na diskete, CD i video kase-te. Tel: 018/22-306 Voja, Niš.

BLIZZARD 1230-IV 16 Mb/50MHz + mouse 400 DPI. Tel: 011/787-128.

PRODAJEM softverski komplet od 34 CD-a. Povoljno. Tel: 687-158.

PC za početnike jepručnik name-njen apolutnim početnicima. Sa preko 50 ilustracija i 112 stranica razumljivog teksta. Opisan je sav postojeći hardver, osnove DOS-a, obrada i štampanje teksta i rad sa nekoliko najpopularnijih programa za PC. Priručnik je B5 formata sa ko-lor, plasticiranim koricom. Cena 28,00 din. Tel: 010/23-287.

DISKETE 3,5 HD Fuji i NO Nama. Tel: 021/396-390.

ROK
ZA PREDAJU
OGLASA ZA
SVET
IGARA 14
JE 10.06.1996.

A.R. Soft PC
IGRE 50 PARA
PROGRAMI 1 DIN.
Rasinska 2, Petlovo brdo
011/533-66-51

MATRIX

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

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

WMS Soft

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, sem u slučaju kada igra zahteva snimanje pozicije, kada je potrebno igru samo prekopirati na hard disk, ili su podešene tako da se komandom INSTALL lako instaliraju na hard disk.

U hardtim se nalaze samo proverene igre koje će zadovoljiti svačiji ukus.

KOMPLETI PROGRAMI:

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

KOMPLET 1

ALADDIN, MORTAL KOMBAT, PINBALL FANTASIES, LION KING, PUMBA, F-14 FLEET DEFENDER, STREET FIGHTER II USA, SIM CITY 2000, MANAGER, COLDEN AVE, CIVILIZATION, SANU & MAX, MONKEY ISLAND, MICHAEL, JORDAN, ELITE, RAPTOR, ANOTHER WORLD, LOTUS TURBO CHALL, CANNON FODDER, COMMANDER KEEN, COMMANDER, INCREDIBLE MACHINE, X-WING, NHL HOCKEY, FIFA SOCCER, YU JOE, DESERT STRIKE, PANZER GENERAL, RISE OF ROBOTS, JAZZ JACKRABBIT, i.t.d.

KOMPLET 2

SUPER FROG, VIRTUAL POOL, DOOM, SLIPSTREAM 5000, MORTAL KOMBAT 2, DISCWORLD, RAZEN, UNCLE SAM ALLIANCE, WITCHAVEN, ULTIMATE BOLD BLOWS, BLACK THORNE, THE FIGHTER, BLUE FORCE, PREHISTORIK II, SIMON THE SOCRERER II, TERMINAL VELOCITY, FRITZ 3, PERFECT GENERAL II, PIRATES GOLD, TYRIAN, LITTLE BIG ADVENTURE, EYE OF BEHOLDER 1, 2 & 3, LANDS OF LORE, HIGH SEAS TRADERS, WARDRAFT, PRIMAL RAGE, KING PIN, FLIGHT OF AMAZON QUEEN, ALIEN BREED TOWER ASS., JUNGLE STRIKE, ACTION SOCCER, INTERACTIVE GIRL, i.t.d.

KOMPLET 3

ARCADE POOL, MORTAL KOMBAT 3, FX FIGHTER, ALONE IN THE DARK 2, CANNON FODDER, ZOOB 1 & 2, DARK FORCES, NBA JAM, DESCENT, PINBALL ILLUSIONS, VINYL GODDESSES, SUPER SF 2 TURBO, SIMON THE SOCRERER II, TERMINAL VELOCITY, FRITZ 3, PERFECT GENERAL II, PIRATES GOLD, TYRIAN, LITTLE BIG ADVENTURE, EYE OF BEHOLDER 1, 2 & 3, LANDS OF LORE, HIGH SEAS TRADERS, WARDRAFT, PRIMAL RAGE, KING PIN, FLIGHT OF AMAZON QUEEN, ALIEN BREED TOWER ASS., JUNGLE STRIKE, ACTION SOCCER, INTERACTIVE GIRL, i.t.d.

KOMPLET 4

NHL HOCKEY '96, FIFA SOCCER '96, PINBALL WORLD, JUNGLE BOOK, FADE TO BLACK, MAGIC CARPET II, CAESAR II, WAREWOLF SCREAMER, ACTUA SOCCER, NAVY STRIKE, AIR POWER, COMMANDER II, PATRICIAN, LEMMINGS 3D, HEXEN, FADE TO BLACK, CRUSADER NO REMORSE, WARRIORS, ACROSS THE RHINE, OVERFIRE, STRIKER 95, LORDS OF MIDNIGHT, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, STEEL PANTHERS, BUREAU 13, RISE OF THE BARRID, TERROR FROM DEEP, CHAMPIONSHIP MAN 2, BAYON, i.t.d.

KOMPLET 5

NEED FOR SPEED, COMMAND & CONQUER, ORION CONSPIRACY, SUPER MARIO BROS, TEKKAR TOM & JERRY II, TOM & THE GHOST, PINBALL WORLD, STRIP POKER PRO, RUGBY WORLD CHAMP, ROAD WARRIOR, ASCENDANCY, WARLORDS II DELUXE, SENSIBLE WORLD SOCCER COMIX ZONE, RADIX, FIST FIGHT, WORMS, WIFE OUT, TRANSPORT TYCOON, DLX, MOTOR CITY, POC-A-HONTAS, EXTREME PINBALL, HEROES OF MIGHT MAGIC, 3D VIRTUAL PINBALL, INDI CAR RACER II, NECTARS, DARK LEGIONS, HI OCTANE, i.t.d.

KOMPLET 6

FIFA 96 (96), TURRICAN II, WWF ARCADE, WARCRAFT II, PGA TOUR GOLF 95, TERMINATOR FUTURE SHOCK, 2 FAST FOR U, A-M NETWORK, RAYMAN, FATAL RACINGS, ADVANCED CIVILIZATION, ANIM OF DAWN, CAPITALISM, GREAT NAVAL BATTLES IV, SKUNNY, SPACE DUDE, STONE KEEP, WORMS, WAYNE GREITZY HOCKEY, BATTLE WRATH, ... i.t.d.

KOMPLET 7 (NEW)

DESCENT 2, EARTHWORM JIM, EXTREME SPORTS, JOHNNY BAZOOKATION, GRAND PRX MANAGER, ABUSE, REBEL RUNNER, CIVILIZATION 2, SEEK & DESTROY, WHPLASH, ATF, BIG RED RACING, JUDGE DREDD, STARWARS, WITCHAVEN 2, SUPERSTARDUST, LIVING PINBALL, C&C COVERT OPERATION, STRIP POKER PRO, ROMANCE OF 3 KINGDOMS 4, FAST ATTACK, PREMIERE MANAGER 3, DLX, SEA LEGENDS, TNN, OUTDOOR BASS TOURNAMENT, CONQUEST OF NEW WORLD, i.t.d.

ORIGINALI:

MS ENCARTA '96 Encyclopedia, World Atlas, MS CINEMANIA '96, MS DOGS, SIEMENS, CATALOG, SGS CATALOG, INFO, CATALOG, MS MUSIC CENTRAL '96, MS VIRTUAL C-++ 4.0, MS WORLD OF FLIGHT, MS BASKETBALL GUIDE, LEARN TO SPEAK ENGLISH, OXFORD DICTIONARY BODY WORNS 4.0, i.t.d.

THE DID, COMMAND & CONQUER (PC), NEED FOR SPEED, FADE TO BLACK, CRUSADER NO REMORSE, BAD MOJO, STONEKEEP BATTLE ISLE III, GRAND PRX MANAGER, THORNS PASSAGE, WARCRAFT II, NBA LIVE '96, NHL HOCKEY '96, REBEL ASSAULT II, FIFA SOCCER '96, DESCENT II, RISE OF ROBOTS II, THE WEB CYBERIA 2, CIVILIZATION II, CONGO, A.T.F., RAYMAN, C&C COVERT OPERATION, ARCADE AMERICA, ACTUA SOCCER, VIRTUAL POOL, DRAGON LORE, CREATURE SHOCK, i.t.d.

CENA KOMPLETA

- 1 komplet - 30.-
 - 2 kompleta - 60.-
 - 3 kompleta - 85.-
 - 4 kompleta - 110.-
 - 5 kompleta - 125.-
 - 6 kompleta - 150.-
- Svaki sedeć po 25.-

CENA ORIGINALA

25.-

WINDOWS '95 KOMPLET

WINDOWS '95, WINDOWS '95 PEE, MS OFFICE EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS, ... NORTON UTILITI, NORTON NAVIGATOR, SIDE KICK, MAPPER 95, MS PLUS, NORTON ANTIWIRUS, MS PUBLISHER, ADOBE PHOTO SHOP, COREL DRAW 6.0, MS MONEY, VISUAL BASIC 4.0 PRO, VISUAL FOX PRO, WIN FAX 7.0, PAGE MAKER 6.0, PICTURE PUBLISHER, MS PROJECT, HARWARD GRAFX, VISIO, ... i.t.d.

WINDOWS 3.1 & DOS 6.2 KOMPLET

WINDOWS 3.11, WINDOWS 3.11 O&E, MS OFFICE EXCEL, WORD, POWER POINT, ACCESS, ... NORTON UTILITY, NORTON COMMANDER, DOS, NAVIGATOR, MS DOS 6.2, COREL DRAW 5.0, ADOBE PHOTO SHOP, QUARK XPRESS, VISUAL BASIC 4.0, VISUAL FOX 3.0, WIN FAX 4.0, 3D STUDIO, AUTO CAD 13 RAZOR PRO, ADOBE PREMIERE, ANIMATOR PRO, YU TTF FONTS, FONTO GRAPHER, ... i.t.d.

WINDOWS '95 KOMPLET 2

WINDOWS 95 v4.1, MICROSTATION 95, FILE MAKER PRO 3, CUBASIS 1.1, FREEHAND 5.0, LOTUS SMARTSUITE 95, PC ANYWHERE 95, PRO COMM 3.0, ITY STORY 95, ABC FLOWCHARTER 4.0, CALAMUS 95, DELIBRIA COMM SUIT 95, HJAKM 95, MEGI SOFT STUDIO, DELPHI 2.0, PARADOX 7.0, NETSCAPE NAVIGATOR, E-PROT, TBAW, MS EXCHANGE 95, FREELANCE 95, ADOBE PAGE MAKER 6.0, RAZOR 2.0, JANIKOW MAPPER AUTO CAD 13 '95, ... i.t.d.

AUTO CAD KOMPLET

AUTO CAD 12, AUTO CAD 13 SA SVIM DODACIMA, SUCIOACMA I POLMOCNJN PROGRAMIMA

Miša Nikolajević
III Bulevar 130/193
11070 N. Beograd



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

Hardware Audio **CD** Disketna
Design **CD** Vredne

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

Vaš izbor
Veliki
izbor

☎ 011/404-654 (70-21h)

Ladonis
TRŽNI CENTAR VOŽDOVAC
KUMODRAŠKA 170

PRODAJA KONFIGURACIJA
MONITORI
AKTIVNI ZVUČNICI
SAUND BLASTER - I
CD ROM -ovi
OSTALE KOMPONENTE
ŠTAMPAČI I TD...
SNIMANJE I IGARA 0.5 DIN
SNIMLJEN **CD** SAMO 22
TEL: 492-988

DINA

Snimanje na diskete ili hard
PROGRAMI 0.8 din
IGRE 0.6 din
po disketi

SDK
Politička
prijeka

27. marta

De Dragocelna
Popovica 10. st. 8

342-723

u centru grada

INSTALIRAMO
KONFIGURISAMO
OPTIMIZUJEMO
OBUČAVAMO

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

TRIO SOFT - PC

- Najbolje stare, nove i najnovije igre za PC !
- Snimamo na diskete, hard diskove i CDROM !
- Usluge kucanja i štampe na laseru !
- Kod nas možete nabaviti svaki broj časopisa "MEGA GAMES" !
- Pozdrav M&S soft-u i MEGA GAMES-u !

Babić Aleksandar, ul. Borska 90/25,
11090 Beograd, tel: 011/594-700

PC MILA

PC IGRE

PROGRAMI

HARDWARE

SERVIS

SNIMAMO NA
CD ROMU

NARUŽBINE
ŠALJEMO POŠTOM

Radnim danom
12 - 18 časova
Subotom
10 - 14



Tel: 011/ 34 30 56

PC PROFESSIONAL

PROGRAMI I IGRE

ZA PC 386/486/PENTIUM



SNIMANJE NA DISKETE

- ANIMACIJA I GRAFIKA
- BAZE PODATAKA
- CAD I PROJEKTOVANJE
- TEKST PROCESORI
- TABELARNI PRORAČUNI
- MATEMATIKA I STATISTIKA
- OPERATIVNI SISTEMI I MREŽE
- OBRAZOVNI I MUZIČKI PROGRAMI
- PROGRAMI ZA WINDOWS 95
- IGRE

IJOŠ MNOGOTOGA!!!



FUJI

SNIMANJE NA CD

CD PO IZBORU

CD PO VAŠEM IZBORU - 650 Mb PROGRAMA **40.-**
CD PROGRAMI:

MS VISUAL C++ 4.0, DELPHI 2.0-32 bit, SCO UNIX 3.0, OS/2,
LINUX 3.0, WINDOWS NT 3.511 4.0, COREL DRAW 5.0 i 6.0 **25.-**
COREL ART GALLERY, ENCARTA 96, ENCARTA W.ATLAS, ASTROLOGY...

CD IGRE:

NEED FOR SPEED, NBA LIVE 1996, WING COMMANDER 4,
MORTAL KOMBAT 3, REBEL SILVER CHESS BASE, SCREAMER, **25.-**
RISE OF THE ROBOTS 2, REBEL ASSAULT 2, MECH WARRIOR 2...

CD KOMPLET WIN 95-Br.1 (CD INSTAL.)

MS WINDOWS 95, COREL DRAW 4.0, MS OFFICE 95, MS PLUS,
ACCESS 7.0, AD PHOTO SHOP 3.05, WIN FAX PRO 7.0, VISIO 4.0, **25.-**
SIDE KICK, FRACTAL 4.0, LIGHTWAVE, MICROSTATION 95...

CD KOMPLET WIN 95-Br.2 (CD INSTAL.)

WINDOWS 95 V4.1, COREL XARA, FRESHAND 5.0, ORCAD 6.1,
PHOTO PAINT 4.0, PAINT SHOP PRO 3.12, KAI POWER, CALAMUS, **25.-**
TRUESPACE 95, ADOBE ACROBAT 2.1, DELRINA COMM SUITE...

- CD KOMPLET: CAD I PROJEKTOVANJE **25.-**
- CD KOMPLET: ANIMACIJA I VIDEO
- CD KOMPLET: OBRAZOVNI PROGRAMI
- CD KOMPLET: PROGRAMI ZA WINDOWS 3.1 i 3.11

BESPLATAN KOMPLETAN KATALOG
NARUČITE POŠTOM, MODEMOM, FAX-om

Tel. (011) 133-584

KOD
SAVA
CENTRA

NARUŽBINE
ŠALJEMO I POŠTOM
ROK - 24 SATA

Radno vreme od 09-24h, nedeljom od 12-24h

EXTREME
ΠΛΑΤΩ

CD-ROM klub
u knjižari ΠΛΑΤΩ

BRITANNICA
CD 2.0

- 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

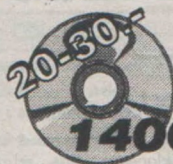
Akademski plato 1, telefon: 18 28 38

• Music Central 96 • Time Life Astrology • Encarta 96 • Harrison's Plus • Mayo Clinic Serial • Le Louvre • Oxford Dictionary

• Descent II • Top Gun • Beavis & Butthead • Bad Mojo • Virtual Karis • Burried In Time • Zork Nemesis • Congo • Rayman

SOFTWARE SPECTRUM

Niš, ul. 7 Julii 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!

**Distributer za Makedoniju
Pro Production - Skoplje
(091) 201-114**



Veliki izbor
programa i
igara za PC.

DRAGON

DRAGON SOFTWARE & AUDIO

snimanje originala
snimanje po izboru
snimanje muzike
arhiviranje podataka

od **25.**

SOFTWARE
&
AUDIO

MS Office Pro 95
Visual C 4.0
Delphi 2.0
Intel Data On Demand
SGS Thomson
Siemens 95 ...

Civilization 2
C & C covert Operations
Bad Mojo
Descent 2
Comgo
Pro Pinball: The Web ...

MS Music Central 96
MS Encarta 96 Encyclopedia
MS Encarta 96 WorldAtlas
MS Cinermania 96 + Update ...

Dilerski popust!

Najkvalitetniji mediji, usluga brza i jeftina!

Isporuke i poštom Radno vreme: 9-20h.



(021) 398-157

IZABERITE LOGICNO...

pentium

već od
1399.-

Gigabyte
Intel Triton
ATI
Quantum
Seagate
IBM
Diamond
Philips
Sony
AMD
S3

486

već od
949.-

ULOŽITE U KVALITET

LOGIC

Tel/fax: (011)682-782
Narodnog Fronta 30, Beograd
9-17h radnim danom
9-13h subotom

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 (TDK, 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 pouzecom 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 Incedible machine 3 Indy 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,-

Najveći izbor HIT
igara za SONY
konzolu, kupite ili
odigrajte u samom
centru grada.

SONY®



PAL

PlayStation™

EXIT PRODUCTION (011) 627.827
ČIKA LJUBINA 1/IV

Proverite !!!

CD originali	EXIT PRODUCTION
Webster New world dic. MS Encarta Atlas K.J Cinemania '96 MS Encarta '96 MS Music central NBA LIVE 96 Le Louvre Oxford adv. english '96	CD KLUB najpovoljniji uslovi za iznajmljvanje CD naslova

SPORT	FRP
Najbolje voznje: Need for speed (+ sound) Screamer Indy car II i ... Sve simulacije fudbala i košarke: FIFA 96 CD RIP (+ sound) Kick off 2 Kick off 3I Action soccer Actua soccer Michael Jordan NBA basket NBA jam 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 Ishar 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,-

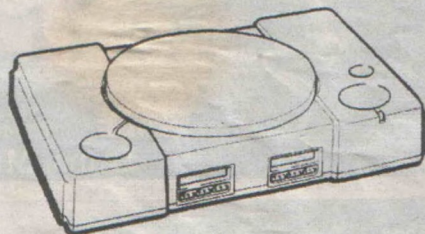
Radno vreme 11 - 19
 Kod Trga Republike

SONY playstation

NAJMOĆNIJA 32-BITNA KONZOLA
 ZA IGRE

16,7 miliona boja

16-bitni CD player



NAJVEĆI IZBOR IGARA

The best: 1. Ridge racer II
 2. Adidas power soccer
 3. Alien trilogy

NAJPOVOLJNIJI USLOVI!

Popust za SEGA klubove

Informacije na



(011)488-22-42

486DX5/133

cena
1600

RAM 8 Mb

HDD 1 Gb

14" color monitor LR NI

SVGA 1Mb PCI + CD 4X + SB 16

trajna

Ivana Milutinovića 4a, tel 011 435 490

SOFTWARE

INSTALACIJA SOFTWARE-a
POSLOVNI PROGRAMI
PRIPREMA I ŠTAMPA TEKSTA
OSVEŽAVANJE TRAKA

CD PO IZBORU	35
KOPIJA ORIGINALA	25
MUZIKA NA CD-u	30
NA DISKETE	0.8 / 0.6
NA HARD DISK	0.6 / 0.5

DUO

UZ SVAKU KONFIGURACIJU
POKLON CD PO IZBORU I

INSTALIRANI OS (DOS, WIN3.1/95)
+ OFFICE + UTILITY + TOOLS

HARDWARE

KONFIGURACIJE * KOMPONENTE
ODRŽAVANJE * DODATNA OPREMA
NADOGRADNJA

SVAKOG DANA SEM NEDELJE OD 11h DO 20h

SIME MILOŠEVIĆA 29, BEOGRAD

TEL: (011) 430-908

RADIMO SA POŠTOM

Where do you want to go today?



CD CENTAR Novi Beograd

Snimanje na CD-ROM-u za PC brzo i kvalitetno

TOP 10 PC GAMES	Broj CD-a
1. Civilization II	1
2. Alien Odyssey	1
3. Earthworm Jim II	1
4. Ripper	4
5. Congo	1
6. McKanzy	5
7. Beavis & Butt-Head	1
8. Rise 2: Resurrection	1
9. Descent 2	1
10. Bad Mojo	1

ORIGINALI (IGRE, PROGRAMI)..... 25.
 ENCIKLOPEDIJE I REČNICI 25.
 MIX SA IGRAMA 25.
 MIX SA PROGRAMIMA 25.
 MIX PO IZBORU 30.

Na svakih pet snimljenih diskova
šesti besplatan!!!

Snimanjem jednog CD-a
postajete naš član i
učestvujete svakog meseca
u nagradnom izvlačenju
NAGRADA : CD PO IZBORU!!!

(011) 671-156

Radno vreme od 9 - 21h svakog dana
UŠTEDITE VREME I NOVAC!!!

software hardware

PRECIZ

011/422-545

IGRE: PROGRAMI
I DALJE NAJBOLJA I PAK NAJJEFTINJI

PRETPLATA NA NOVI SOFTWARE
- ŠTAMPANJE I DIZAJN -
RAČUNARI *** NAJPOVOLJNIJE ***

SNIMANJE NA CD

Mihajlović Dejan
Majke Kujundžića 23
11127 - BEOGRAD

CD-IGRE
CD-MIX
CD PROGRAMI
CD KOMPILACIJE
CD PO IZBORU
BACKUP

RADNO VREME
DD 2 = 20h

BERZA RAČUNARA

Otkup i prodaja
PC i AMIGA Računara
i komponenti



BERZA
ZAMENA

NA DOGRADNJE

NAJNIZE CENE NOVIH PC
RAČUNARA I KOMPONENTI



011/3224-061

DESIGN by OPTIMUS & DACA

★ OGNJASOFT ★

011/141-752



CD Klub

Kolor skeniranje (24bit/2400 DPI), usluge štamparja (laser 600x600 & COLOR Epson 9tplus), prodaja multimedijalnih konfiguracija i komponenta: CD-ROM-ova (2x, 4x, 6x), Sound Blaster-a,...

Adresa CD kluba: Bulevar Lenjina 27/5, 11070 Novi Beograd
Radno vreme: svakod dana od 12 do 20 sem nedelje!

ANIMATION & VIDEO PAKET (CD) - LIGHT WAVE 4.0 !!!, 3D STUDIO 4.0 sa svim efektima materijalima i objektima, obe verzije TOPAZA, REAL 3D, CA primerima i dodacima, osam MORPH programa (Elastic Reality, Metamorph, Morph Wizard, Morph Magic, PhotoMorph, Digital Morphm Morph Win, ...)

WINDOWS 3.x PAKET (CD) - Windows 3.1, 3.1 C&E Europe, 3.11, 3.11 C&E Europe, 3D Home Architect, 3D Studio 4.0C1, ACAD LT 2.0, MS Access 2.0 TTF, YU Latinica TTF, Clarion, Clipper 5.3, CorelDRAW! 5.0E2, Cubic Player 1.4, Daseasy Accounting 2.04, Dashboard, DBase 5.0, Borland Delphi, DOS Goscript, Hurricane, Kai Power Tools 2.0, Lantastic 6.0, Lotus Organizer 2.0, Magna RAM 2.0, Mathlab 5.0, Medical Housecalls, Micrografx Designer 4. Printer Plus, NC 5.0, Norton Desktop 3.0, NU 8.0, Page Maker 5.0, PCT 2.0, Picture Publisher 5.0, Proccomm 2.1, PSplice 5.1, QEMM 7.5, QuarkXpress 3. Commander 1.51, Win Fax Pro 4.0, Word Perfect 6.1, Z-Script (sve za Windows 3.x na jednom mestu) !!!

WINDOWS 95 PAKET #1 (CD) - Windows 95, Windows 95 Pan European, Micrografx ABC Suite, First Aid 95, Fox Pro 3.0, Harward Graphics 4.0, Hijaak 95, Norton Utilities 95, MS Office 95 Standard, Orcad 6.0, PC Fax 95, Remove It 2.0, Softfram 95, Visual Basic 4.0 (95), Visual Dbase 5.5, Visio 4.0, Word...

WINDOWS 95 PAKET #2 (CD) - CorelDRAW! 6.0, Windows NT 4.0 Workstation, Adobe PageMaker 6.0, 3D Home Architect 1.4, Fractal Design Painter & grafix Windows Draw 4.0, Delrina Win Fax Pro 7.0, Corel Xara 1.1, Frame Maker 5.0, Norton Antivirus 4.01, Oracle SQL 2.0, MS Key Generator, Adobe...

WINDOWS 95 PAKET #3 (CD) - WINDOWS 95 4.1b !!!, Calamus 95, Adobe Acrobat Exchange 2.1, Adobe Acrobat Reader 2.1, Announcements 4.0, Adobe 95, Freehand 5.0, Gnat 3.01, Hijaak Smart Suite 95, Hot Java 95, IBM Dictionary Of Computing, Instant 3D 95, Lantastic 95, Mapper 95 1.5, Norton Antivirus 3.12 95, Quickview 3.0+, Scan 95 2.0, Reydream Studio 4.0, Lotus SmartSuit 96, Speed Razor Mach 3, Stacker 4.1, Soft Ice 95, Super Print 4.0, Toy Star...

WINDOWS 95 PAKET #4 (CD) NEW !!! - Auto CAD 13 C4 For Windows 95, Delphi 2.0 Desktop, Delphi 2.0 Developer, Windows Commander 2.11, Borland Orcad Capture 6.1, Hijaak Suite 95, Web 3D, Web Scan, Web Star 2.0, Listen 2.0, America Heritage Dictionary, Robohelp, Gupta SQL 5.02, Netscape 2. Jankov Mapper 95, Windows 95 Tour BUS, F - Prot 2.21a Win95 !!!

KOMPLETI IGARA koje su ras-pakovane na CD-u tako da se mogu startovati direktno sa CD-a ili jednostavno prekopirati na hard-disk radi snimanja pozicija ili promene setup-a. Kompleti su napravljeni da zadovolje sveviđi ukus, a na osnovu proširjene igre u prethodne tri godine (najbolji pokazatelji).

Komplet 1:

Evasive Action, F-14 Fleet Defender, Pinball Fantasy, Fury Of The Furies, Goal, Indiana Jones 3, Legend Of Kyandria, Lande Of Lore, Mig 29, Secret Of The Monkey Island 2, Premier Manager 2, Privateer, Raptor, Sam & Max Hit The Road, San City 2000, UFO, Wing Commander 2...
UKUPNO 110 igara

Komplet 2:

Allen Breed, Another World, Battle Isle 2, Cobre Mission, Lill Devil, Dogfight, Day Of The Tentacle, Goblins 3, Hand Of Fate, History Line 1914-1918, Indiana Jones 4, Lemmings The Tribes, Pacific Strike, Pirates! Gold, Prince Of Persia 1 & 2, Tomando, The Incredible Machine, X-Wing....
Ukupno 122 igre

Komplet 3:

1942 Pacific Air War, Centurion, Dune, Dyna Blaster, Elite, Epic, Formula 1 Grand Prix, Frontier, Golden Axe, Leisure Suit Larry 6, Lemmings, Lnx, Lode Runner, NCAA 2, Overlord, Premier Manager 3, Jazz Jackrabbit, Super Street Fighter 2 USA, Super Frog, Tie Fighter....
Ukupno 123 igre

Komplet 4:

Magic Carpet, Cannon Fodder 2, The Chaos Engine, Colonization, Cyclone, Deser Patrol, Desert Strike, Flashback, FIFA International Soccer, Jungle Strike, K&S Holcum, Kick Off 3, Lemmings 3, Little Big Adventure, NASCAR Racing, One Must Fall, Pizza Tycoon, Starlord....
Ukupno 80 igara

Komplet 5:

Aladdin, Alone In The Dark 3, Apache Longbow, Brutal, Commande Enhanced, Descent, Doom 1 & 2, Dune 2, Heretic, Michael Jordan In Flight, Mortal Combat 1 & 2, The Lion King, Lords Of Midnight, Lotus Spirit Turbo Challenge, Psycho Pinball, Slip Stream 5000, Warriors....
Ukupno 61 igra

Komplet 6:

Mortal Combat 3, Magic Carpet 2, Hexan (Heretic 2), FX Fighter CD, Lemmings 3D, Across The Rhine, Primal Rage, NBA Jam, Mech Warrior, Pinball Illusions, Fury 3, Halfbre, Hugo CD, Millenia, Diteal Panthers, Terminal Velocity, Witchaven, Hole In One, Wolfbane, Tom & Jerry
Ukupno 25 igara

Komplet 7:

WereWolf V9 Comanche 2.0, Apache CD, Actus Soccer, Breach 3, Cessar 2 CD, C.E.O. TM, Darker, Earthworm Jim, Fade To Black, Jungle Book, Navy Strikes, Need For Speed, NHL Hockey 98., Pinball World, Road War, Rugby World Cup, TekWar, Virtual Warfare 2, Zygunt
Ukupno 20 igara

Komplet 8:

Comix Zone, Destruction Derby, FIF 96, Heroes Of Might & Magic, Pozor Radix, Goresom, Gu-27 Flanker, The World Of Soccer, Warcraft 2 (celokupan), Ascendancy, Battleground Ardena, House, D-Day: America Invades, Es Pinball, Fight Dual, Fast, Hard Ball 5, Machines, Planet Siege, Quixr, Rage The Incredible Machine 3, Too Many Geokoes, Ultra Pinball, Corel Wild B Games, Wipeout (Bony Playstation)
Ukupno 27 igara

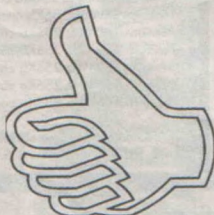
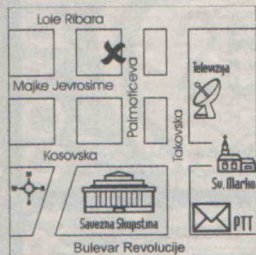
Komplet 9:

Terminator Future Shock, Dark Seed 2, Thunderhawk 2, Indy Car Racing 2, Raiders, Civillet, Cybergame, Ecco The Bats, Offlet, Cybergame, Causa 2 Fast 4 U, Abusca, Brainstorm, Causa Celtic Tales, Cyber Speed, Drako, Es Harpoon 2, Hoyle 3, Jack The Ripper New Horizons, Poker Kanabie, Raging Spiderman 2, Ocean Trader, Warham
Ukupno 26 igara

Softver snimamo na CD, našim i vašim disketama i strimer trakama. Zakazivanje snimanja (za one koji dolaze lično) ili ukoliko nam pošaljete disketu i 5 dinara za poštarinu i troškove pakovanja. Poštarinu prilikom slanja porudžbina (šaljen...

Adrese: Dragan Ognjević (OGNJASOFT), Bulevar Lenjina 27/5, 11070 Novi Beograd (kod HYATT-a)

Diler Soft



BGD 011 / 346-420
REZERVNI 011 / 172-234
SKOPJE 091 / 262-872

Radno vreme: 12-20h. Nedeljom ne radimo!

GARY TRUE SPACE (obe verzije) sa svim dodacima, sve verzije ANIMATOR-a (uključujući i ANIMATOR SUDIO 1.1), VISTA PRO CD sa svim (2.5), takozvane DTV (DeskTop Video) programe tipa RAZOR PRO, ADOBE PREMIER 4.0, ULEAD MEDIA STUDIO, DIREKTOR 4.0, ...

ATM 3.01, Adobe Photoshop 3.04, Afterdark 3.0, Alice 1.1, Auto CAD 12, CakeWalk 3.0, Caligary True Space 2.0, Checkit Pro Analyst 1.1, Cirilica Navigator 1.35, Finale 3.0, Font Monger, Font Monster, Fontographer 3.5, MS Visual Fox Pro 3.0, Fractal Design Painter 3.0, FreeHand 4.0, Morph 2.5, MS DOS 6.22, MS Money 3.0, MS Office 4.3c Pro, MS Project 4.0, MS Publisher 2.0a, MS Test, MS Video 1.1, MS Works 3.0, Music Quattro Pro 6.0, Remove It, SoftRAM 1.03, Stackler 4.0, Telix 1.1a, Uninstaller, MS Visual Basic 4.0 Pro, Visio 3.0, Webster Dictionary, Windows

95, Mathcad 6.0, MS Money 95, MS Plus 95, MS Project 95, MS Publisher 95, MS Word 7.0, MS Works 4.0, Norton Antivirus 95, Norton Navigator Pro 96, Toilet 95, Telix Win 1.1a, Smart Sketch 95, Magnaram 2.0, Colorado Streamer Backup 95 !!!

Claris File Maker Pro 3.0, KAI Power Tools 3.0, Lantastic Client 95, Microstation 95, MS Access 7.0 Final Release, MS Publisher 3.0 CD, Micro-Photoshop 3.04, 3DR, QEMM 8.0, Windows Commander 2.0, Power Toys, Telemate For Windows, Freehand 5.0, Cubasis 1.11, Cubase Scor !!!

Type Manager 3.02a, Conversion Artist 2.0, Dabber 2.0 CD, Delrina Comm Suite 95, Design CAD 3D 8.0, Desktop Toys 95, Envelop 1.1, Fix All 4.01 Upg, Orcad 6.1, PC Anywhere 95, Corel Photo Paint 6.0, Adobe PhotoShop 3.05, Power Desk 95, Power Utilities 95, Procomm 3.0, PSP 95, Totally Twisted 3.2, Windows Commander 2.01, Win Tune 95, Win Fax Pro 7.01 Upgrade !!!

Paradox 7.0, Lotus Aproach 96, Lotus Notes 4.0, Lotus Freelance Graphics 96, Fontographer 3.52, ABC Flowcharter 4.0, MS Exchange 4.0, 32bit, Corel CD Creator 2.0, Help Writer, Bitware 3.3, ABC Media Manager, Auto CAD DWG Add On, Quark Xpress 3.32 Upgrade, TBav 7.01 Win95,

Komplet 10:

Fatal Racing, WWF Wrestlingmania Arcade, Welnands, Wagnes Gretzaki Hokey, Grand Prix Manager, Great Naval Battles 4, Game Boy Emulator (140 games), Extreme Sports (Dony Playstation), Destiny, Crusade, Earthworm Jim Special Edition, CivNet, Anvil Of Down, Carnage, Championship Manager 2 Italian League, Okunru, Time Gate, Turrican 2, Pinball 4000, Tortoise & Hare.

Ukupno 21 igra

Komplet 11 (NEW):

The Dig, Timon & Pumba's Jungle Games, Worms Plus, Mech Warrior 2 Ghost Bear's Legacy, Locus, Ship Poker, Grand Prix Manager, Total Carnage, MS Return Of Arcade, Pool Championship, Zoop, Romance Of The Three Kingdoms IV, BC 3000AD, Empire 2 Win95, Hooves Of The Thunder, Welnands, Sideline Baseball, Speed Haste, Backslash, Serializable World Of Soccer.

Ukupno 20 igra

NAPOMENA:

Prvih pet kompleta su prijavljeni u jednom momentu i predstavljaju kompilacije najboljih igara koje su se prodavale u prethodne tri godine. Velika većina igara na njima bez problema rade i na 386 kompjuterima sa 2x CD-ROM uređajima. Kompleti 6,7,8,9, 10, 11 i 12 predstavljaju kompilacije najnovijih igara iz prethodnih par meseci. Za ove komplete savetujemo najmanje 488 sa BMB RAM-a (preporučljivo je 4x CD-ROM).

Ove komplete možete podići odmah!

Komplet 12 (NEW):

Advanced Tactical Fighter ATF, Big Red Racing, Civilization 2, Descent 2, Battleground Ardennes, Seek & Destroy, Super Street Fighter 2 NEW, Star Wars, Conquest Of The New World, T.H., Humans 3, Fast Attack, Cross Word Win95, Chess Tournament 96, Ian Botham International Cricket, Iron Blood, Lion, Premier Manager, Starball, Super Stardust, Whiplash, Witchesen 2, Werhammer.

Ukupno 27 igra



obavezno. Katalog programa i igara možete dobiti modемом, a snimamo ga na disketu prilikom prve narudžbine o isključivo preporučeno, sa otkupninom koju plaćate poštaru) snosi kupac (okvirno za 1CD ili 10 disketa 15 dinara).

Goran Krsmanović (DILER SOFT), Palmotićeva 17/III/8, 11000 Beograd (iza Savezne Skupštine)

ACZ

011/101-372 i 190-124

Radno vreme: Svakim radnim danom od 11-19 časova

LO

-386 DX 33MHz 64Kb cache ISA	650
-386 DX 40MHz 128Kb cache ISA	670
-486 DX2 50MHz 256Kb cache VLB ili PCI	720
-486 DX2 66MHz 256Kb cache VLB ili PCI	750
-486 DX2 80MHz 256Kb cache VLB ili PCI	790
-486 DX4 100MHz 256Kb cache VLB ili PCI	890
-486 DX4 120MHz 256Kb cache VLB ili PCI	950

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

HI

-AM5x86 133MHz 256Kb cache, PCI	1390
-NexGen 90MHz 256Kb cache, PCI	1540
-Pentium 100MHz 256Kb cache, PCI	1640
-Pentium 120MHz 256Kb cache, PCI	1790
-Pentium 133MHz 256Kb cache, PCI	1940
-Pentium 150MHz 256Kb cache, PCI	2180
-Pentium 166MHz 256Kb cache, PCI	2420

Konfiguracije sadrže, 8Mb rama SVGA PCI video kartu 1Mb, HDD 1.3Gb, flopi 3.5, mini tower, color monitor.

Konfiguracija!

- AM5x86 133MHz
- PCI Magistrala
- 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.

1570

Konfiguracija!

- Pentium 100MHz
- PCI Magistrala
- 8Mb RAM-a
- PCI SVGA 1Mb
- HDD 1.3Gb
- 3.5 flopi
- Color Monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 6X
- SB 16 comp.

1850

Konfiguracija!

- Pentium 133MHz
- PCI Magistrala
- 16Mb RAM-a
- PCI SVGA 1Mb
- HDD 1.3Gb
- 3.5 flopi
- Color Monitor
- Mini tower
- YU tastatura
- Mouse
- CD ROM 6X
- SB 16 comp.

2320

Povoljne Cene:

-4Mb mem, 72 pina	70
-1Mb mem, 30 pina	25
-SB 2.0	90
-SB 16 comp.	90
-SB 16 comp. + CD 2X	150
-CD 2x od	70
-CD 4x od	110
-Fax-Modem-Voice 14400	100
-Aktivni zvučnici 2x120W	100
-Interfاعة za dva Joystick-a	30
-Mustec-ColScan ručni skener, 800DPI	390
16mil. col.	390

Video Karte:

- Trident 9440
- CL-5430
- S3 732
- S3 868
- S3 Trio 32
- S3 Trio 64
- S3 Trio V64+
- V7 Spea

Monitori:

- Philips mono
- Philips 14C
- Philips 14B
- Philips 15A
- Philips 17B
- Philips 17T
- Philips 17A
- Smile 15

IDE Hard Diskovi:

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

CD ROM:

- Panasonic 2x
- Sony 55E 2x
- Sanyo 2x
- Mitsumi 2x
- Creative 2x
- Aztec 2x
- Sony 77 i 76 4x
- Vermax 4x
- Creative 6x
- Behavior 6x

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.

Memorije:

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

EDO, 70 i 60ns

Joystick:

- | | |
|-------------|-----|
| -Commando | 20 |
| -QuickShot | 25 |
| -Mission | 35 |
| -FightPro | 40 |
| -Q.J.Propad | 40 |
| -Gravis | 100 |

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.

PLAYLAND

CD RECORDING



PC GAMES & PROGRAMS

Tel: 021/399-777

ribbon

Toneri Vele Nigrinove 16, Beograd
Mastila tel. 402-910, 648-485 fax 423-171

ribbon

EPSON

Štampači, potrošni materijal

Proizvodnja, zamena traka
za sve tipove štampača

Reciklaža HP toner
kaseti i kompatibilnih

Punjenje INK-JET i BUBBLE-JET
kaseti crnim i kolornim mastilom

T.M.

NOVO
u CeDeTEKI
originali u prodaji!!!



i još mnogo, mnogo, mnogo...

T.M.

Computers

Makedonska 25/II, Beograd, YU

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



SAMPRO

11080 ZEMUN, NJEGOŠEVA 19

TEL. 011-101-203, 101-796

...i u Vršcu: 013-813-388

MOSES BBS 195-102 online informacije

- * CD-ROM quad speed
- * Sound Blaster 16pro
- * FaxModem 14.400

- * LaserJet HP 5MP
- * Epson LX300
- * Epson LQ100

HP5L 9xx,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
 tastatur 1,44 Mb Floppy

... pozovite ...

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

... za najbolje ...

The Ultimate

PCI Pentium 133MHz

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
 15" LR Color Monitor
 tastatura, miš, 1,44 M

... CENE !!!



Radno vreme
08-20h

Komponente
Konfiguracije
Servis



HELLAS
Computers

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

Programi i igre na disketama

SNIMANJE NA CD 25.-
NAJNOVIJI ORIGINALI

NBA Live 96
 REBEL ASAULT II
 PHANTASMAGORIA
 BodyWorks 5.0
 Medical Encyclopedia
 FAMILY PHARMACIST
 Le Louvre
 Comptons Encyclopedia
 Musical Instruments
 Cousteau's World
 Science Fiction Encyclopedia
 I jos 1000!!! Originala



Hellas BBS
Tel. (011) 444-86-85
od 21 do 08h

Po sniženim cenama. Introduction price (-) 25%

za poslovne ljude kojima je samo najbolje dovoljno dobro

IBM

Notebook



Tel. 011/600 222
lokal 8500 (8-16)
Fax: 011/691 230

ROLLS-ROYCE MEĐU RAČUNARIMA

Best price in Eastern Europe!!!

from

Western Computer kft
H-1134. Budapest XIII. Lehel u. 18-20.

order now!

computer components

- Hard Disk Drives
- Memories
- CPU-s
- Houses
- CD-ROM Drives etc.

Call: (361) 302-0988, 302-0989,
302-0990, 302-0991
FAX: (361) 129-4644

T.M.

od juna 1996. godine

T.M. CeDeTEKA RADI SVAKOG RADNOG DANA

- to znači da svakog dana možete da iznajmite novi CD, a disk koji uzmete u petak - vraćate u ponedjeljak
- cena dnevnog iznajmljivanja je 5 dinara
- novi članovi plaćaju godišnju članarinu od 100 dinara (ako ste naš stari član, onda ne plaćate godišnju članarinu)
- ako je neki od CD naslova na više diskova onda je dnevna cena prvog diska 5 dinara, a svakog sledećeg diska po 2.5 dinara

T.M.

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

Computers

Makedonska 25/II, Beograd, YU

BM MARKETING SERVISIRANJE PROIZVODNJA PC RAČUNARA



OSNOVNE PLOČE

286 12/18 MHz / SX 386/40 MHz. AMD	ISA 2040,-
DX 386/40 MHz. AMD (87 koprocesor 40-)	ISA 60,-
DX/24 486 60/100 MHz. 385 V	VLB 130,-
486 DX4 SIS chipset + EIDE + FD + I/O	PCI 150,-
3.0Open Acer ES Pent. 385 501 + 13 USB + IDE + I/O pbc.	PCI 240,-
3.0Open Acer SC Pent. Triton IDE + I/O PnP/IDE/Bus/Cache Pci	PCI 280,-
3.0Open Acer 53 Pent. Triton V USB + IDE + I/O pbc.	PCI 300,-
3.0Open Acer 55 Pent. 385 501 + 13 USB + IDE + I/O pbc/PCI	350,-
3.0Open Acer 61 Pentium Pro 200 IDE + I/O Award BIOS Pci	1200,-
3.0Open Acer USX-Universal Serial Bus adapter	30,-

OPUŠTIVOSTI

52.7 60/110 MHz. i486 2/4 133/133 MHz	40/70-
AMD 486/120 / 5085-575 133 MHz	80/90-
Intel Pentium 120 / 133 / 150 / 166 MHz	330 / 480 / 730 / 940-
Pentium PRO 166 / 200 / 250 / 333 Cache	1150 / 1700-
Intel i486 / 486 / Pentium / Pentium Pro	15 / 20 / 30-
1 MB SIMM	75 / 140 / 250-
4 MB / 8 MB / 16 MB Zim.256 PS/2 SIMM	140 / 250-
8 / 16 MB EDO SIMM	140 / 250-
16 / 32 MB DIMM 168 pin	330-

VIDEO/SKOPNI / DISKETNE JEDINICE / STRIMERI - CD ROM

540 MB Seagate/Conner/Wd/Quantum	IDE 270,-
850 MB Seagate/Conner/Wd/Quantum	IDE 300,-
1.1 GB Seagate/Conner/Wd/Quantum	IDE 340,-
1.3 GB IBM/Quantum/Conner/Wd	IDE 360,-
1.6 / 1.7 GB IBM/Conner/Wd	IDE 400,-
1GB Seagate/Conner/Quantum	SCSI 650,-
2.3 GB Quantum/Conner/Seagate	SCSI 680,-
Eksterno SCSI kućište 3.5" napajanje 50W	180,-
Eksterno SCSI kućište 5.25" napajanje 50W	180,-
Disketne 3.5" 1.44 MB	12,-
1.44 MB Sony / 1.2 MB Teac / Eson	FD 5580,-
Hewlett Packard Data Streamer 4/8 GB	SCSI 1950,-
CD ROM Sony 4br.	IDE 130,-
CD ROM 3.0Open Acer CD-787E 6br.	IDE 200,-
CD ROM 3.0Open Acer CD-787E 6br.	IDE 1800,-
Sony CD 9205 CD pread. 2 br. intern	SCSI 2900,-
Yamaha CD pread. 1 br. intern	SCSI 350,-
Recordable Compact Disk 74 min./700MB	

BM Clasic PCI 5x86/133 MHz.

PCI AMD 5x86 133 MHz.	
8 MB RAM PS/2 SIMM, 1.3 GB HD	
Philips 14 C Kolor monitor	
PCI SVGA 1 MB + PCI EIDE/FD + I/O	
1.44 MB FD, miš sa podlogom	
Tastatura, Mini Tower 200W	1.480,-
CD ROM 6x 3.0Open CD-767	1.550,-

GRAFIČKE KARTICE

Trident 9000	ISA 512K 90-
Trident 9000	ISA 1 90-
Trident 9000	VLB 1 90-
Cirrus Logic 5429 / Trident 9440	PCI 1 90-
Cirrus Logic 54M40	PCI 1 100,-
Cirrus Logic 5434	PCI 1 100,-
3.0Open Acer Graph P160 SX Trio 64 V + MPEG sw	ISA 160,-
3.0Open Acer Magic V18 kartica MPEG hw.	ISA 160,-
Profiliranje sa 1 na 2 MB SLOJ RAM	
Herkules 9440 Pro Terminator 64	PCI 2 340,-
Herkules Dynamite 128 ET-6000	PCI 4 300,-
#9 SX330	PCI 4 1600,-
#9 Imagine 128 (2 bit-ni video procesor)	PCI 4 1600,-
Miro Video DC20 / Time Video machine	330

TASTATURE / MIŠEVI / MULTIMEDIJA

FAX/MODEM / KUČISTA / MREŽA

Cherry G83-0000 YU/ASCI	55,-
Cherry G83-3000 YU/ASCI	100,-
Cherry G81-3000 YU/ASCI	120,-
DTK YU/ASCI 161/162	30,-
Miš Typohon sa podg.	70,-
Genius Tuo miš sa podlogom	100,-
Microsoft MSB-252 + Bus sa podlogom	120,-
3.0Open Acer Sound Magic S23 Crystal chipset Sound Blast	100,-
3.0Open Acer Wave table za Sound Magic S23	85,-
2.0 Creative Labs Sound Blaster VISA	140,-
2.0 Creative Labs Sound Blaster AWE32	180,-
2.0 Creative Labs Sound Blaster AWE32 + ASP	240,-
Multimedia Mikrofon za Sound Blast	70,-
Radio kartica FM	20,-
Multimedia aktivni zvučnici 10 W (par)	20,-
Multimedia aktivni zvučnici 150 W dvosistemski	90,-
Zaključni stakleni filter 14110"	160,-
Fax/Modem/Modem 1.4 MNPS intern / eksterni	120/190-
Fax/Modem/Modem 1.4 MNPS intern / eksterni	200/250,-
Fax/Modem/Modem 1.4 MNPS intern / eksterni	450,-
UPS 600 / 1275 VA jedinica za neprekidno napajanje	360/000,-
Mini Tower kućište 90W / Tower 250W	80/150-
NI-2000 mrežna karta BNC + UTP ISA / PCI	70/160-
50 kaba / BNC konvertor / Terminator	2 / 4 / 10-
Posebna ponuda optički mrežni kabl i cd.	

KONTROLERI

IDE/FD + I/O / EIDE/FD + I/O	ISA/VLB 30/40-
EIDE	PCI 50-
Adaptiv 1842C SCSI	ISA 380,-
Adaptiv 2842 SCSI	VLB 400,-
Adaptiv 2820/29+4 SCSI	PCI 430,-
NCR SCSI	PCI 160,-

BM STANDARD Pentium 120 MHz.

3.0Open Pentium 120 MHz. PCI	
1.3 GB HD. + 1.44 MB FD. + 8 MB RAM	
Philips 14 C Kolor monitor	
PCI SVGA 84 bit.	
Cherry G83-0000 tastatura + Miš sa podlogom	
Mini Tower kućište 200 W	1.850,-
CD ROM 6x 3.0Open 767E	1.950,-

MONITORI

SVGA 14" Mono	180-
3.0Open Acer 7133DL 14" (1024*768 dpi) Interfaced LR	420-
3.0Open Acer 7133DL 14" (1024*768) Non Interfaced LR	450-
Philips 14C (1024*768dpi) Interfaced / 14C/LC LR	430/470-
3.0Open Acer 7155L 1280*1024digital Non Interfaced LR	650-
3.0Open Acer 7155L 1280*1024digital Non Interfaced LR	720-
Philips 15A (1280*1024)digital Non Interfaced LR audio	820-
3.0Open Acer 7160M 1280*1024digital Non Interfaced LR	1350-
3.0Open Acer 7160M 1280*1024digital Non Interfaced LR	1780-
Philips 20B (1600*1280)digital Non Interfaced LR	2800-
Philips 21A Cytosene 1600*1280digital Non Interfaced LR	5200-
Kolor kalibrator kit za Philips 21 A	100-

PRINTERI / PLOTERI / SKENERI

Epson LX-300 matritni printer	90/-	A4 300-
Epson LX-1050 matritni printer	90/-	A3 600-
Epson FX-1170 matritni printer	90/-	A3 680-
Epson DFX-5000+ matritni printer	90/-	A3 3300-
Epson LC-100 matritni printer	240/-	A4 300-
Epson LC-570 matritni printer	240/-	A4 680-
Epson LC-1070 matritni printer	240/-	A3 1020-
Trilite 9 pin AA / A3 24 pin AA / A3	360	A4 550-
Epson Stylus 600 ink jet printer	360	A4 1020-
Epson Stylus 1000 ink jet printer	720	A4 680-
Epson Stylus Color 1 ink jet printer	720	A4 1350-
Epson Stylus Color PRO ink jet printer	720	A3 2450-
PapirUlos 720x300 listova / folija 25x25x4	75/145	
Mesina 800-1000 / Color Cn-CMY	50 / 50 / 110-	
Hewlett Packard 5L laserski printer	600	A4 1030-
Hewlett Packard 5P laserski printer	600	A4 1830-
Hewlett Packard 4+ laserski printer	600	A4 3000-
Hewlett Packard 4V laserski printer	600	A3 4900-
Hewlett Packard Color Jet 8 laserski printer	1200	A4 1300-
Hewlett Packard DesignJet 230 ploter	600	A0 6200-
Hewlett Packard DesignJet 600 ploter	600	A0 10300-
Hewlett Packard 250 C kolor ploter	600	A0 7890-
Hewlett Packard 750 C kolor ploter	600	A0 14400-
Memorijsko proširenje 4MB / Postscript 5P / 4+ / 4V	200	800/600/800/700-
Toner 4L-4P5L / SP / 4+ / 4V	160	170/240/330-
Artax Scan View Color A-6000C skener	600	A4 1200-
Hewlett Packard C2 kolor skener	600	A4 1620-

Apple Macintosh

Performe 6500 / 6500 RAM 6MB/8 600MB/4cd/Diskaura	3100/2650-
Power Mac 7200 16MB/4cd/300CD-800 100MB/4cd/800CD	3160/4700-
Power Mac 7800 / 8800 120 MB/4RAM 16 MB/1.2GB/CD	7300/8200-
Power Mac 8000 / 9600 150 MB/4RAM 16 MB/2GB/CD	9600/11000-
Design / A/iglasne tastature	200/450-
Philips 9-15 desktop VCR Mac	50-

BM PRO Pentium PRO 200 MHz.

3.0Open Pentium PRO 200 MHz. PCI	
32 MB EDO RAM, 1.44 MB FD. + 1.7 GB HD.	
Philips 17 A Kolor monitor	
PCI SVGA #9 Imagine 128 4 MB VRAM gra.kartica	
Microsoft miš + Cherry G83-3000 tastatura	
Tower 200 W kućište	7.700,-
CD ROM 6x 3.0Open 8x 787E	7.850,-

Vojvođe Milenka br.9 Beograd, tel./fax 011/ 644-398, 645-227,687-608 e-mail: bm@beograd.com

DIV SOFT

ALFA SOFT

Zajedno smo najbolji

CD KLUB

(1300 naslova)

011/155-154

HARDWARE

Multimedia & Konfiguracije:
486, PENTIUM i ostale komponente....

SOFTWARE

Najnoviji programi i igre, snimanje na diskete i hard disk

SNIMANJE NA CD-ROM

Najpovoljniji uslovi snimanja, kvalitetni diskovi, mega mixevi

A USLUGA?

Na najvišem nivou, isporuka istog dana, šaljemo poštom

TECHNO BBS

(011/138-538)

011/138-538

DIV Soft - Jurija Gagarina 71/46 * Alfa Soft - španskih boraca 65/5

design

024/31-9061

**Carla Lazara 32
24000 SUBOTICA**

ANIMIRANE PODRŠKE NA CD-ROM
 - SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA CD-ROM
 - KONFIGURACIJA I IGA NA CD-ROM
 - SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA DISKETI
 - STRANICE TRŽIŠTE
 - KONFIGURACIJE RAČUNARA OS/2 I PENTIUM PO VAŠEM IZBORU I SA POLJA HARD DISKA
 - PROMERANJE I BRZINA NA PISALJCI
 - POJEDINAČNE BELEŽICE (VIDEO KARTICE, MUZIČKE KARTICE, HARD DISKOVE I TD) ČAK I ZA PROFESIONALNE INŽINJERE
 - SERVIS I PODRŠKA RAČUNARA
 - KUPON I ZAMENI POLJANI BELEŽICE
 - IZJAVA O PREZENTACIJI NA RAČUNARU
 - 30 NEPLAĆENIH DNEVA

100 din NA CD-ROM

Za Vašu razočanu 666 Design je proleće godine otvorio CD-klub koji trenutno raspolaže sa oko 900 naslova i čiji je broj u stalnom porastu

NARUČITI USLOVI ZA KUPOVINU I ZAMENU RAČUNARA !!!



Delfin Data

64-84-74

Dobropoljska 12

muzičke kartice
skeneri
modemi

EPSON HP

Sledite svoj instinkt

T.M. Computers

Snimanje CD-a po izboru...

Ako želite da napravite CD sa programima i igrama koje ste sami izabrali - mi imamo rešenje za vas

Od nas ćete dobiti program KATALOG kojim možete da izaberete 640 MB programa i igara iz našeg fonda koji se nalazi na 60 CD diskova

Sve što treba da uradite je da izaberete do 640 MB vaših želja. Nazivi igara i programa beleže se u datoteku IZBOR.DAT koju, zatim treba da donesete nama...

Ostalo je naša briga...

5 Naziv	Ver.	Pro.	Opis	KB
Windows NT Work Station	3.5	Microsoft	New Technology	22698
MS Windows NT Work Station	4.0	Microsoft	NTL	40711
Windows NT Upgrade			Drivers Library	986
Windows NT Work Station	3.51		OOB	2880
Service Pack 1			OOB	12074
Service Pack 2			OOB	12074
Windows NT Advanced Server	3.5	Microsoft		23439
Windows NT Advanced Server	4.0	Microsoft	NEW	35040
Windows NT Advanced Server	3.51	Microsoft	Build 1057	33247
NT Server/OS Resource Kit		Microsoft		44073

Naziv	Ver.	Opis	KB	
Linux CD	2.10		97425	
Magfont CD TIT		Novi TIT	15482	
Microsoft For WorkGroups V0	3.11	Microsoft	Za Centr./Istovnu Europ.	10450
Microsoft Win95			8195	

OPREZ: Izbor (F5) - Deselekt (F10) - Štampi izabr (ESC) - Beži izabr (ESC) - Beži rada (ESC)

Izabrano: 133.145 MB
Štampa: 586.955 MB

Cena CD-a sa snimljenim vašim izborom je samo: **90 din.**

T.M. Computers

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

Makedonska 25/II, Beograd, YU



List Computers

(011) 185.747

od 10. do 18.



Pentium Inferno

Pentium 120Mhz Original
Matična ploča GA 586ATM
256Kb Pipelined burst cache
RAM 8Mb 72pin
Hard disk 1.3Gb Eide
Flopi disk 1.44mb Mitsumi
Tastatura Win95 Mitsumi
Miš Mitsumi
Video karta PCI 1Mb
Color Monitor 14" LR NI

1735



Guverner 486

486DX4-133Mhz Amd
Matična ploča GA 5486 AL
256Kb L2 cache
RAM 8Mb 72pin
Hard disk 1.3Gb Eide
Flopi disk 1.44mb Mitsumi
Tastatura Win95 Mitsumi
Miš Mitsumi
Video karta PCI 1Mb
Color Monitor 14" LR NI

1365



GARANCIJA JE 12 MESECI U CENE JE URAČUNATA ISPORUKA NA KUĆNU ADRESU

kompletno rešenje za digitalni video editing.
Montaža na rez i sa tranzicijama. Mogućnost
titlovanja i gen-lock-a. S-VHS kvalitet pri
punom broju frejmova i 16,7 miliona boja.
Koristi Adobe Premier, Razor Pro, Asymtrix
3D/FX. MJPEG kompresija do 20:1, a pri 7:1,
1 minut AVI-ja zauzima oko 100 megabajta.

miroVideo DC20



1700

NAŠ TELEFON JE (011) 185.747

U CENU JE URAČUNATA INSTALACIJA
ISPORUKA SA LAGERA. PREZENTACIJA NA VAŠ ZAHTEV

SVI PROGRAMI ZA WIN95 NA DVA KOMPAKT DISKA

WINDOWS 95 (USA) / PEE / COREL DRAW 6.0 / MS OFFICE 95 / COREL XARA 1.0
ADOBE PHOTOSHOP 3.0 / ADOBE ILLUSTRATOR 8.0 / NORTON UTILITIES 95 / MS
PLUS / RICH / MS POWERPOINT / FRACTAL DESIGN PAPER 4.0 / CALAMUS / JGS 8.0
PROGRAMI ZA WINDOWS 95

instalira se direktno sa CD-a

50

tel.
156-674
tel / fax.
1778-570

11070 N. Beograd
Om. brigada 65-B
(blok 70 A)

DOSTAVA NA KUĆNU ADRESU

INFO PROJEKT

**posebna
PONUDA**

**hp HEWLETT
PACKARD 5L**

**samo
940**

KONFIGURACIJE:

386 DX-40 mono od 930
486 DX4-133 color od 1360
Pentium 75 color od 1600
Pentium 133 color od 1900

komunikacije
**NADOGRADNJA
RAČUNARA**

multimedija

**POTROŠNI
MATERIJAL**

trake za štampače, diskete,
kablovi, konektori

servis i održavanje

KOMPONENTE:

Fax/modem 14400 MNPS V42bis Int./Ext	120/220
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	140/170/220
DATA SWITCH /1x2	50
Sound card 16-bit	80
Stereo speakers 50W/80W/120W	60/80/100
Joystick GENIUS	40
Screen filter 14"	20

Komplet prekrivača (monitor, tastatura, mini tower)

Prekrivači za štampače A3, A4/HP5L

Ostalo

POZOVITE

DELTA

U susret Vašim željama
i mogućnostima!

- konfiguracije po želji
- upgrade računara
- komponente
- multimedia



Garancija 2 godine!

radno vreme
od 9-16



011/403-807

BEST BUY IF YOU BUY KOD NAS

JOKER



TELEFON
444-78-83
ZVEZDARA

JOKER

T.M.
amp

Gotovi kompleti na CD diskovima

- za vas smo spremili 60 gotovih CD diskova
- 20 CD diskova sa programima
- 20 CD diskova sa igrama
- 20 CD MIX diskova sa izabranim najnovijim igrama i programima
- ako imate naš katalog na disketi, možete da vidite i sadržaj kompleta

Cena kompleta ili kopije CD-a iz CeDeTEKE:

80 din.

T.M. hardver

CD-ROM NEC, 6X.....	160
CD-ROM SONY, 6X.....	160
OPTi Sound Card (16-bit).....	90
Prolink voice/modem, 14400.....	100
US Robotics voice/modem,	200
Megahertz PCMCIA fax/modem	230
AWE 32 (sa ASP-om).....	350
Intel Zappa MB (75-133MHz).....	430
Hard disk 1.3 GB.....	350
Hard disk 1.7 GB.....	400
Miro DC20 PCI.....	1600

T.M.

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

Computers

Makedonska 25/II, Beograd, YU



**uvek
DRUGAČMI!**

1CD

/iz naše kolekcije/

Besplatan

na 3 fabrička originala

- Novi Mixevi

-uzmite - časopis + prateći CD 15. -
nova izdanja fabrički originalnih CD

Pretplata
na CD ROOM magazin
/ilustrovani časopissa CD pločama/

Windows
95
volume 5

Grafika
i DTP
Pak.

Animacija
Pak.

sve za animaciju

CAD
Pak.

sve za projekte

Ultimate
game
collection
kolekcija 7 cd

Alien
Odyssey

1cd jedna igra

Sex
simulator

interaktivna erotika

Windows
95
volume 6

Sega
Mix

preko 30 igara

Strategija
Mix

preko 40 igara

Športski
Mix

preko 40 igara

Game
Mix 9

preko 40 igara

Crazy
games

preko 120 igara

civilisation
2

HIT !!!

Windows
95
volume 7

I još toliko toga...

Na CD-u ili disketi...poštom ili preko računara

NAJJEFTINIJE U GRADU !!!

Za VAS u centru grada /preko puta Grčke Ambasade/
U ul. Strahinjića Bana br.73a

Radno vreme:

svakog dana sem nedelje od 11 - 19 časova

PAN produkcija

tel. 011/631-816



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

CD CLUB

STOP SNIMITE CD PO NAJNIŽOJ CENI !!! STOP

CD IGRE

& PROGRAMI

- TOP GUN
- CONGO
- ZORK NEMESIS
- RIPPER
- CIVILIZATION II
- DESCENT II
- GRAND PRIX MANAGER
- NBA LIVE 96
- WING COMMANDER IV
- GABRIEL KNIGHT II
- S.W.A.T.
- THE DIG
- BAD MOJO
- TIME GATE...

- MS WINDOWS '95
- MS OFFICE '95
- MS ENCARTA '96
- MS ENCARTA ATLAS
- INTERNAL MEDICINE
- ENCYCLOPEDIA OF SCIENCE
- MS CINEMANIA '96
- COREL ALL MOVIES GUIDE
- MS DINOSAURS
- MS OCEANS
- MS ANCIENT LANDS
- COREL 6.0
- HISTORY OF WORLD
- MAYO CLINIC SERIES...

**ORIGINALNI
NASLOVI**

AUDIO

PO IZBORU

BACKUP SA HDD-a

Najnovija multimedijalna CD-ROM izdanja

Astronomija

Medicina

Umetnost

Istorija

Enciklopedije

PC-Niš^v CD KLUB

Snimanje na CD Najveći broj CD i
disketnih igara i
programa

Najniže cene u Južnoj Srbiji

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

Svakog meseca **nagradna igra!**

Dobitnici nagrada za maj:

Miroslav Todorović 65-345

Dušan Antić 44-639

Milan Stošić 53-364

(besplatno učlanjenje u klub)

Zagorac Miloš 023/81-946

(besplatno snimanje CD-a)

(018) 339-574 Trg UN 31b,



710-419



Niš

**HARDWARE
MULTIMEDIA**

GROOVE

(bivši Lizard & Sharks)

Snimanje na CD:

- muzika - 25 !!!

- originali - 20 !!!

- po izboru - 25 !!!

CD KLUB - 20 + 3,00

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

CD prazan - 18
diskete NO NAME - 1
diskete TDK - 1,5

150
CD ROM 4X SPEED
+
SOUND BLASTER PRO

PROFESIONALNI:
MUZIČKI LOOP-ovi
HARRISON MEDICAL
DELPHI 2.0
MS VISUAL C 4.0

**SPECIAL !!!
PINACLE RCD 1000**

Hardware, Servis, Skeniranje, Štampa
Maturski, Diplomski, Prekucavanja

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

Groove **RADNO VREME** → 10.00 - 20.00
Groove **subotom, nedeljom** → 11.00 - 19.00

Groove
Groove

T.M. amp

T.M. 486

GA 5486, 256 cache
CPU AMP x86-P75, 133 MHz
SVGA S3 Trio64 V+
HDD 1.3 GB, FDD 1.44 MB
Tastatura (W95), miš Genius
Color monitor LR NI
Sony CD-ROM drajv 6X
OPTi Sound Card (16-bit)

sa 8 MB RAM-a - 1710
sa 16 MB RAM-a - 1860

T.M. Pentium - I

GA 586 AVS, 256 cache
- integrisana SVGA karta
CPU P75-166
HDD 1.3 GB, FDD 1.44 MB
Tastatura (W95), miš Genius
Color monitor LR NI
Sony CD-ROM drajv 6X
OPTi Sound Card (16-bit)

sa 100 MHz Pentiumom - 2140
sa 120 MHz Pentiumom - 2200

T.M. Pentium - II

GA 586, 256 cache
- CPU P75-166 sa 100 MHz Pentiumom - 2140
SVGA S3 Trio64 V+ sa 120 MHz Pentiumom - 2200
HDD 1.3 GB, FDD 1.44 MB
Tastatura (W95), miš Genius
Color monitor LR NI
Sony CD-ROM drajv 6X
OPTi Sound Card (16-bit)

sa 120 MHz Pentiumom - 2270
sa 133 MHz Pentiumom - 2430
sa 150 MHz Pentiumom - 2630
sa 166 MHz Pentiumom - 2900
doplata za 32 MB RAM-a - 280
doplata za 64 MB RAM-a - 840

telefoni:

direktan: 3227-136

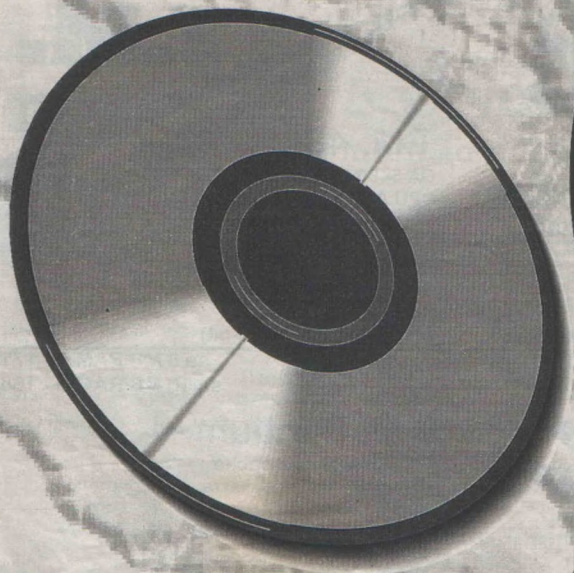
centrala: 3221-433

lokali: 277 i 279

T.M.

Computers

Makedonska 25/II, Beograd, YU



TEKA
SNIMANJE
SOFTWARE
HARDWARE

021/321-211 Novi Sad

EXCOM *vaš digitalni svet*



Since 1988
TRANSCOM
024-21557

PC Koja je svrha raspakovanih igara na cd-u kad ih morate kopirati na hard? Sa naših PLUG & PLAY mega cd kompleta igrate igre direktno sa diska i to sa podešenim setapom za Sound Blaster i kompatibilne kartice, igre pokrećete iz menia mišem!

**CD-ROM
MEGA MIX II:**

Civilization II, Wing Star, Terranova: The Prophecy, Whiplash, The Mask, Sea legends, Pinball Wizard, Strip poker pro: Felix cat, Descent II, SVGA Harrier, Solutions 96, Fast attack, Super Stardust 96, Seek& Destroy, Flight, Maximum Roadkill, Silent thunder

MEGA
Strasicki

MEGA
LEGENDA

Prazni CD PHILIPS 15 DM

MEGA MIX 12:

NBA Live 96, Absolute Zero, Rise of the Robots II (The Resurrection), Pool Champs, Tnn Outdoor 96, Grossword, Comp. Carriers of War, Milo, Assault Rigs, Island-Peril, Big red racing, Nemesis II, Alien Odyssey, Fist Fight, Bridge deluxe, Uefa champ, Advance Tactical Fighter, Humans III, Storm, Havoc

MEGA
MIX 110

MEGA
Akt. Avant.

MEGA
Automoto

MEGA
PUCACKI

MEGA
Borilacki

SEGA
& SONY

MEGA
Sim. Leta

MEGA
C64-128

GAME
TOP 25

MEGA
Platforme

MEGA
LOGICKI

MEGA
Avanture

MEGA
F.R.PLAY

MEGA
Win'95

The
Wildest
Place in
Cyberspace



SNIMANJE NA CD

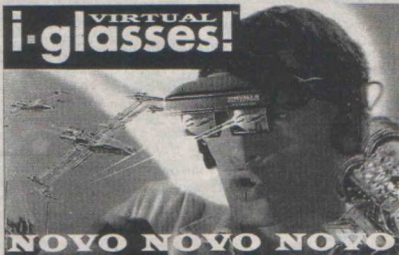


SNIMANJE NA CD

tel: 011-403-182

Kopije originala 79 dinara
Po izboru iz kataloga 89 dinara

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

11h - 20h, osim nedelje



T.M.

Computers

Makedonska 25/II, Beograd, YU

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



ZAPOČNITE LETNJI sa originalnim SUPER

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 prabrani tako da zadovolje svaki ukus. Samo naši SUPER MIX-ovi su **originalni**, tj. nisu presnimci snimljeni na kojekakvoj amaterskoj opremi već su snimljeni fabrički u inostranstvu. Uz svaki disk dobijate kolor omot sa spisikom igara i programa na njemu, uputstvo za upotrebu i plastičnu kutiju i sve to po ceni od samo 25 DEM*.

SUPER MIX 1

IGRE: A-Train • Aces over Europe • Alcatraz • Alien Breed • Alone in the Dark I. • Another World • B.A.T.I. • Batman Returns • Battle Chess II. • Battle Isle I. • Blake Stone • Blue Max • Blues Brothers I. • Body Blows • Budokan • Cadaver • California Games II. • Catch'em • Civilization • Codename: IceMan • Conan:he Maximum Overkill • Cool World • Corridor 7 • Dino Wars • Doom I. • Drakhen • Duck Tales • Dune I. • Eternam • Fantastic Dizzy • Fascination • Fields of Glory • First Samurai • Flight Simulator v.5.0. • Future Wars • Gabriel Knight • Ghostbusters II. • Goblins II. • Gods • Golden Axe • Great Courts II. • Gremlins II. • Guy Spy • Inca II. • Indiana Jones III. • Indianapolis 500 • International Athletics • KGB • Kick Off II • Lamborghini • Lands of Lore • Lemmings I. • Lethal Weapon • Lost in L.A. • Magic Pockets • Manchester United • Mantis • Martian Dreams • Monopoly Deluxe • Moonshine Racers • Mortal Kombat I. • Nicky Boom • Nippon Safes • Obitus • Operation Wolf • Overlord • Pater Pan • Pinball Dreams I. II. • Pit Fighter • Police Quest III. • Predator II. • Premier Manager I. • Prince of Persia I. • Protostar • Push Over • Rambo III. • Rampart • Rick Dangerous II. • Ring World • Robocop III. • Roger Rabbit • Rolling Ronny • Ryder Cup • Sabre Team • Sargon V. • Sea Wolf • Seal Team • Secret of Monkey Island I. • Shadow President • Sherlock Holmes • Silverball • Sim City /Win. • Space Quest V. • Spear of Destiny • Special Forces • Speedball II. • Stellar 7 • Stone Age • Striker • Strip Poker /Win. • Sub War 2050 • Super Hang on • Surf Ninjas • Syndicate • System Shock • Task Force 1942 • Teenage Mutant Ninja Turtles • Tennis Cup • Terminator II. • Test Drive III. • The Godfather • The Manager • Toyota Celica GT • Tristan • Tubular Worlds • Turbo Outrun • Twilight 2000 • War in the Gulf • Wrestling Commander I. II. • Wings of Fury • Winter Challenge • World Cup USA'94 • Westemana II. • X-Wing • Xenon II. • Zool I i još 30 legendarnih igara.

PROGRAMI: 3D Design Plus v.2.0. /Win. • Aldus Photostyle v.2.0. /Win. • Animator Pro v.2.0. • Arts & Letters v.3.11. /Win. • Auto Sketch v.3.1. • Banner Mania • Fox Pro v.2.6. • Distrib.Kit • Graphic Workshop v.1.1. /Win. • Imagine v.2.0. • Lotus 123 v.3.4. • MS Basic Professional v.7.1. • MS Cobol v.4.5. • MS Fortran Professional v.5.1. • MS Publisher v.2.0. /Win. • MS Word v.6.0. • MS Works v.3.0. • Mannequin v.1.1. • Musicator GS v.1.01. /Win. • PC Matlab v.3.5. • Paradox v.4.5. • Pizazz Plus v.2.0. • Quattro Pro v.5.0. • Scream Tracker v.2.2. • Song Editor v.1.4. • Tango PCB plus v.2.11. • Turbo C v.2.0. • Wired for Sound Pro v.3.1./Win.

SUPER MIX 2

IGRE: 1942: Pacific Air War • 7 Up • Aces of the Pacific • Air Bucks • Al-Daddin • 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. • Chaos Engine • Chessmaster 3000 • Civilization /Win. • Colonization • Crazy Cars II. • Detroit • Dogfight • Goblins • Doom II. • Double Dragon II. • Duna II. • Dyna Blaster • Eli • Epic • F-16 Falcon v.3.0. • F.I.F.A. International Soccer • F1 Grand Prix • Face Off • Face 13 • Formula One • Goal • Goalbox II. • Indiana Jones III. • Indy Car • Jurassic Park • King's Quest V. • Last Action Hero • Leisure Suit Larry VI. • Lemmings II. • The Tubes • Links 386 Pro • Little Devil • Mega Lo Mania • Michael Jordan in Flight • NHL Hockey • One Step Beyond • Oscar • Oxyd • Pinball Fantasies • Pirates Gold • Populous II. • Prehistorik II. • Premier Manager II. • Prince of Persia II. • Privateer • Railroad Tycoon Deluxe • Raptor • Red Baron • Risky Woods • Robocod • Sam & Max Hit the Road • Secret of Monkey Island II. • Sensible Soccer • Sim City 2000 • Sim Farm • Sleep Walker • Soccer Kid • Space Hulk • Street Fighter II. Turbo • T.E.X. • Terminator 2029 • Theme Park • The Fighter • UFO • Wayne's World • Winter Olympics • Yo! Joe • Zool I i još 15 igara.

PROGRAMI: 3D Studio v.3.0. • objekti • Adobe Acrobat v.1.0. /Win. • AutoCAD AEC UK v.2.1. • AutoCAD Office Layout v.1.0. • AutoCAD v.12.0. • tutor • Banners v.1.0. /Win. • Borland Pascal with objects v.7.0. • Corel Draw v.4.0. • update /Win. • Cubase v.1.0. /Win. • Fox Pro v.2.6. /Win. • Graphic Workshop v.7.0. • Hjsak v.2.01. • Image Alchemy v.1.75. • Lotus 123 v.4.0. /Win. • MS Macro Assembler v.6.0. • MS Windows v.3.1. • Mannequin Designer v.1.0. /Win. • Micrograf Designer v.4.0. /Win. • NTH Draw v.3.11. • PC Tool's Gold v.3.0. • Procomm Plus v.1.0. /Win. • Psipic v.5.0. • Recognits Plus v.2.0. /Win. • Systat v.5.0. /Win. • Telemate v.4.12. • Vista Pro v.3.0. • Webster's Dictionary v.1.0. /Win. • Word Perfect v.6.0.

SUPER MIX 3

IGRE: Aces of the Deep • Aladdin • Arctic Baron • Battle Bugs • Campaign II. • Chessmaster 4000 Turbo /Win. • Cobra Mission • Cruise for a Corpse • Cyclones • D-Day • Dark Legions • Dark Sun II. • Dawn Patrol • Day of the Tentacle • Desert Strike • Dylon Dog • F-15 Strike Eagle III. • Flashback • Front Lines • Grandest Fleet • Gunship 2000 • Mission • Heretic • Iron Cross • Jamm II. • Jazz Jackrabbit I. • King's Quest VI. • Lemmings Chronicles • Lion King • Loderunner • Lost in Time • MS Space Simulator v.1.0. • Master of Magic • Metaltech • Micro Machines • Mystic Towers • Nascar Racing • On the Ball • One Must Fall 2097 • Outpost /Win. • PC Basket • Pacific Strike • Panzer General • Police Quest IV • Popo Car • Premiership Football Manager • Quarantine • Rise of the Robots • Road to the Final III. • Robinson's Requiem • Sexy Ant • Stronghold • Super Cauldron • Superfrog • Superpro Pro • The Clue • Transport Tycoon • Tube • Ultimate Body Blows • Universe • Warcraft • Winning Commander Armada I još 15 igara.

PROGRAMI: After Dark v.3.0. /Win. • AutoCAD v.12.0. /Win. • Bit Fax Professional v.3.0. /Win. • Games v.3.51. /Win. • Font Chameleon v.1.0. /Win. • Fractal Design Sketcher v.1.0. /Win. • Gold Wave v.1.0. /Win. • Hjsak Pro v.2.0. /Win. • MS Access v.2.0. • Developers Toolkit /Win. • MS D/C++ v.7.0. /Win. • MS DOS v.6.20. • MS Excel v.5.0. /Win. • MS Project v.4.0. /Win. • MS Windows v.3.1. for Cent.East.Europe • MathCAD Plus v.5.0. /Win. • Morphing Magic • Multimedia Sound Studio v.3.4. /Win. • Norton Desktop v.3.0. /Win. • Norton Utilities v.8.0. • Novell Dos v.7.0. /Win. • PC Tool's v.2.0. /Win. • Page Maker v.5.0. /Win. • RAR v.1.50. • Rawe v.1.0. /Win. • Smart Page Direct v.2.1. /Win. • Topas Professional v.5.0. /Win. • Turbo Assembler v.4.0. • Turbo Pascal v.1.5. /Win. • Wave v.2.0. /Win. • Winfax Pro v.4.0. /Win. • Word Translator v.1.0. /Win.

SUPER MIX 4

IGRE: Alien Olympics • Alone in Dark III. • B.C.Racers • cheat • Black Hawk • Bureau 13 • Championship Manager Italy • Championship Rally • Creep Clash • Dark Forces • cheat • Dark Wolf • Descent • cheat • Dungeon Master II. • Estatica • Epic Pinball v.2.1. • Fifth Fleet • Flight Commander II. /Win. • Flight Simulator v.5.1. • Game Maker v.5.0. • Gemstone II. • Great Wall Battles III. • Happy Tetris • Iron Seed • Jazz Jack Rabbit II. • Jetstrike • Jurassic Chess • KA-50 Helum • Kick Off III. European Chal. • Legend of Kyandia III. • Little Big Adventure • Mortal Kombat II. • NHL'95 • Pizza Tycoon • Premier Manager III. • Presumed Guilty • Project X • Reunion New • Rise of the Troad • Slob Zone • Soccer Superstars (English) • Star Dust • Strong Lines • Tactical Manager • Total Carnage • U.S. Navy Fighter • Vinyl Goddesses Energy Patcher • Zoro.

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



izdavao: progsoft/psg/angl.

RASPUST

MIX-evima za samo

25* dem

PROGRAMI: 3D Studio v.4.0. 100% • Aldus 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.3.3. /Win • Quattro Pro v.6.0. /Win • Scream Tracker v.3.2. • Word Perfect v.6.1. /Win.

..... SUPER MIX 5

IGRE: Action Soccer • Air Warner • Dodaci • Brett Hull Hockey • Canton • Central Intelligence • Clockwerk v.1.0. /Win • Dark Strike • Disc World • Fighter Wing • First Encounters • Flight of the Amazon Queen • Flying Tigers • Fong Wan Tien Ha • Fritz 3 Chess v.3.05. • Hardball 4. • High Seas Trader • Invincible Fighter • Jungle Strike • Kin Yeo • Kik & Play /Win • Knights of Xentar • Upgrade • Legions /Win • Lemmings /Win • Machiavelli The Prince • Magic Carpet • Menzoberranzan • Prince of Evil • Psycho Pinball • Pyro Technica • Retribution • Sango Fighter II. • Sento • Shadow Force • Stalingrad • Super Skis II. • Super Street Fighter II. • Turbo • Turbo • The Big Red Adventure • Tower Assault • Utzark III. • World Hockey 95 • X-Com: Terror from the Deep

PROGRAMI: Adobe Illustrator v.4.03. /Win • Adobe Photo Shop v.3.0. /Win • Ami Pro v.3.1. /Win • Caligari Truespace v.1.03 /Win • Dodaci • DesQ View /X v.2.0. • F-Pro 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 • Microsoft Music Studio v.3.1. /Win • Norton Disk 3 v.3.5. • P-Cad v.7.0. • Paradox v.5.0. /Win • Print Shop Deluxe CD /Win • RIO v.6.31. • Superbase 95 v.3.0. /Win • Turbo C++ v.4.5. /Win • Visio v.2.0. • dodaci /Win.

..... SUPER MIX 6

IGRE: Apache Longbow • Armie II. • Baryon • Bioforge • Brutal: Paws of Fury • C.E.O. • Combat Air Patrol • Command & Conquer • Crisis in the Kremlin • Cyberbykes • Darklands • Death Gate • Doom II: Hell on Earth /Win95 • Exploration • FX Fighter • Grandmaster Championship Chess /Win • Hellfire Zone • Hexen • I.M.Meen • Inferno • Jagged Alliance • Kingpin • Arcade Sport Bowling • Lemmings 3D • Manchester United: The Double • Mortal Combat III. • NBA Jam • Operation Body Count • Outer Ridge • Overdrive • Pinball Illusions • Player Manager II. • Simon the Sorcerer II. • Slipstream 5000 • Steel Panthers • Striker95 • Super Karts • Terminal Velocity • The Patrician • Tyrion • Warriors • Widget Workshop /Win • Witchaven • Wolfsbane

PROGRAMI: 3D Deck & Backyard v.1.2. /Win • Cakewalk Professional v.3.0. /Win • CimCAD 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 Windows95 Pan European Edition • Mclkey & Crew 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

..... SUPER MIX 7

IGRE: Actua Soccer • Air Power • Ascendancy • Caesar II. • Celtic Tales: Bator of the Evil • Civ Net /Win • Crusader: No Remorse • Cybermage • Empire II: The Art of War • Extreme Pinball • Fade to Black • Fatal Racing • Fighter Duel • Fist Fight • IndyCar Racing II. • Jungle Book • Motor City • Navy Strike: Task Force Command • Ocean Trader • Pinball World • Radix: Beyond the Void • Strip Poker Pro. • Tekwar • Thunderhawk II: Firestorm • Warcraft II: Tides of Darkness • Werewolf vs Comanche v.2.0. • Wipeout • Wrestlingmania.

PROGRAMI: Animator Studio v.1.1. /Win • First Aid v.2.0. /Win95 • Harvard Graphics v.4.0. /Win • MS Access v.7.0. /Win95 • MS Project v.4.1. /Win95 • MS Visual Foxpro v.3.0. /Win • MS Word v.7.0. /Win95 • MathCAD Plus v.6.0. • Update /Win • QEMM v.8.0. • Visio v.4.01. /Win95.

CD HIT IGRE

BAD MOJO	- Arkada	1 CD
BATTLE ISLE III	- Strategija	2 CD
CINEMANIA 96	- Enciklopedija	1 CD
COMMAND & CONQUER	- Strategija	2 CD
COREL v.6.0. /WIN 95	- Stono izdavaštvo	4 CD
CREATURE SHOCK	- Pucačka	2 CD
CRUSADER: NO REMORSE	- Pucačka arkada	1 CD
CYCLEMANIA	- Vožnja	1 CD
DESCENT II	- Pucačka	1 CD
FADE TO BLACK	- Arkada	1 CD
FIFA SOCCER'96	- Fudbal	1 CD
FULL THROTTLE	- Avantura	1 CD
GABRIEL KNIGHT II	- Avantura	6 CD
MAD DOC MCDREE II	- Pucačka	1 CD
MS ENCARTA'96 ENCYCLOPEDIA	- Enciklopedija	1 CD
MS ENCARTA'96 WORLD ATLAS	- Atlas sveta	1 CD
NBA LIVE'96	- Košarka	1 CD
NHL HOCKEY'96	- Hokej	1 CD
POLICE QUEST: SWAT	- Strategija	4 CD
REBEL ASSAULT I	- Pucačke	1 CD
REBEL ASSAULT II	- Pucačka	2 CD
SCREAMER	- Vožnja	1 CD
SHANNARA	- FRP avantura	1 CD
SHIVERS	- Avantura	1 CD
STAR TREK - NEXT GENERATION	- Avantura	1 CD
STONEKEEP	- FRP avantura	1 CD
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	- Pucačka	1 CD
THE 11-th HOUR	- Avantura	4 CD
THE DIG	- Avantura	1 CD
THE NEED FOR SPEED	- Vožnja	1 CD
TILT!	- Simulacija	2 CD
TOP GUN	- Filip letenja	1 CD
TORIN'S PASSAGE	- Avantura	1 CD
UNDER A KILLING MOON	- Avantura	4 CD
WARCRAFT II	- Strategija	1 CD
WING COMMANDER III	- Simulacija	4 CD
WING COMMANDER IV	- Simulacija	6 CD
WORMS	- Logička	1 CD
ZORK NEMESIS	- Avantura	3 CD

NOVI NASLOVI STALNO PRISTIŽU!

**CD NASLOVE SMIMAMO SAMO NA
VRHUNSKOJ OPREMI I NA NAJKVALITETNIJIM
DISKOVIMA: TDK, PHILIPS, KODAK**

PRODUCTION 011/463-741

ICM computers

SUBOTICA

Čara Jovana Nenada 15/4

tel. 024 27-430, 53-525

fax. 024 27-430

KONFIGURACIJE

ICM-CLASSIC

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

ICM-SPEEDY

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

ICM-MEDIA

486 DX2 80MHz PCI, 3,5" FDD, 4Mb RAM, OPTI V264 1Mb PCI, CD4x, SB16MCD, 14" SVGA LR NI Color

ICM-POWER

AMD 5x86 133MHz PCI, 3,5" FDD, 8Mb RAM, OPTI V264 1Mb PCI, CD4x, SB16MCD, 14" SVGA LR NI Color

ICM-GOLD

PENTIUM 100MHz PCI, 3,5" FDD, 16Mb RAM, OPTI V264 1Mb PCI, CD4x, SB16MCD, 14" SVGA LR NI Color

ICM-DIAMOND

PENTIUM 133MHz PCI, 3,5" FDD, 32Mb RAM, 53 TRIO 64V+ 2Mb, CD6x, SB32AWB, 15" SVGA LR NI Color

GARANCIJA 2 GODINE

KOMPONENTE OPREMA

KONTAKT TELEFONI:

SOMBOR 025/36-485

CACAK 032/24-240

ZRENJANIN 023/38-335

BEOGRAD 011/687-530

distrib. INTERPLAN Co.

KONFIGURACIJE

Pentium/133 2.365

16Mb, HDD 1,7Gb, FDD 3,5", SVGA 1Mb PCI, Color

Pentium/120 2.185

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

PC-486/133 1.590

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

PC-486/100 1.450

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

PC-486/80 1.080

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

PC-386/40 655

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

PC-286/16 395

1Mb, HDD 40Mb, FDD 3,5", Hercules

POSEBNE USLUGE

UPGRADE!!!

(zamena STARO za NOVO uz doplatu)

Postavljanje mreža!!!

SERVIS PC-komputera 24h dnevno!

Instalacija kompjuterskih sistema za
RADIO-STANICE sa kompletnim softverom!



KUĆIŠTA
u bojama prirode
Novitet sa Sajma Tehnike!

Radno vreme
15-20

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

PC FORT

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

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

- KOMPLETA - ORIGINALA - MUZIKE - BACKUP VAŠEG HARD DISKA -
- PROGRAMA I IGARA PO VAŠEM IZBORU - CD KLUB - SNIMANJE NA HD -

SOFT IMAGE 3D 3.01 100% CRACKED

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

.... DUKE NUKEM 3D FINAL, MANIAC KARTS /VIRGINE/, TRACK ATTACK /MICROPROSE/, RISE OF THE ROBOTS 2 /ACCLAIM/, NBA LIVE '96 CD-RIP /EA SPORTS/, VIKINGS: THE STRATEGY OF UNLIMITED CONQUEST, ZONE OF DEATH /GAMETEK/, POOL CHAMPION /MINDSCAPE/, AMAGEDDON PLAYABLE /MARINAE/, QUAKE, BIDGE DELUXE 2 /WITH OMAR SHARIF/, CYLINDRIX /GOLDEN ENT./, BEAVIS & BUTTHEAD ADD-ON, NEMESIS 2 SHORT CD-RIP, DECATHLON /WIN95/, UEFA CHAMPIONSHIP LEAGUE /SIERRA/, DESING STUDIO FOR DESCENT, GEAR HEADS /PHILIPS/, HAVOC /REALITY BYTES/, HERETIC: SHADOWS OF THE SERPENT RIDERS, HEXEN: DEATH KINGS OF THE DARK CITADEL, STORM /EA/, HUMANS 3: EVOLUTION /GAMETEK/, ISLAND PERIL /SYMANTEC/, KILL FOR JOY /GAMETEK/, FULL METAL JACKET /MARINAE SOFTWARE/, FIST FIGHT, VIRTUAL SNOOKER /INTERPLAY/, REBEL RUNNER /MICROFORUM/, CHAMPIONSHIP MANAGER 2 - ITALY, CIVILIZATION 2: MODERN WONDERS ADD-ON, CIVILIZATION 2: KING'S ADD-ON, BATTLEGROUND ARDENNA UPDATE, FERMION, PGA EUROPEAN TOUR COURSE CD-RIP /EA/, TOON JAM /TURNER/.

PROGRAMI ... PROGRAMI ... PROGRAMI

.... DELPHI 2.0 CLIENT/SERVER /BORLAND/, VISUAL C++ 4.1 /MICROSOFT/, STATISTICA 5.0 /STATSOFT/, 3D STUDIO MAX, WOW PHOTOSHOP COMPANION, NORTON COMMANDER FOR WINDOWS 95, ADOBE GALLERY EFFECTS 1.52, PGP 2.63, PIXAR TYPESTY 2.03, NETSCAPE NAVIGATOR GOLD 2.01, PAGE MASTER 1.7 /WIN95/, REAL AUDIO PLAYER, DOS NAVIGATOR 1.4x KEY FILE, XHS 1.1, SILVERSCREEN 3D CAD 4.16 /SILVER/, VISUAL ARRANGER /YAMAHA/, DESING CAD 3D 8.0 /WIN95/, SAGE STERLING 3.11, PKZIP 2.01 /WIN/, FIVE 2.0, OPTICAL JAMMER, IOMEGA ZIP DRIVE /NTI/, T-SHIRT MAKER, MICROSTATION 95 MODELER, EZDESK /WIN95/, EURORA LIGHT 1.54 /WIN95/, INTELLECT,

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

.... ALIEN ODYSSEY /ARGONAUT/-1CD, BAD MOJO-1CD, CIVILIZATION 2-1CD, ARCADE AMERICA-1CD, TIME GATE - 1CD, BEAVIS & BUTTHEAD - 1CD, CONQUEDOR A.D. 1086 /SIERRA/ - 1CD, SHANNARA - 1CD,

POZOVITE NAS ZA NAJNOVIJI KATALOG PROGRAMA I IGARA ...

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

PENTIUM 100 mhz	DTK 14"/15"/17"	MODEM/FAX/VOICE	MEMORIJA
PENTIUM 120 mhz	PHILIPS 14"C/14"B	USR 14.400/28.800	SIMM 4mb
PENTIUM 133 mhz	PHILIPS 15"B/15"A	GVC 14.400/28.800	SIMM 8mb
PENTIUM 150 mhz	PHILIPS 17"B/17"A	CL 14.400	SIMM 16mb
PENTIUM 166 mhz	DAEWOO 14"/15"		SIMM 32mb
	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 IGARA PO VAŠEM IZBORU – SNIMANJE NA HARD DISK –

3D STUDIO MAX FINAL 100% CRACKED

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

ALIEN ODYSSEY /ARGONAUT/, CHRONICLES OF THE SWORD /PSYGNOSIS/, ADVANCED TACTICAL FIGHTERS /SIERRA/, EARTHWORM JIM 2 /RAINBOW/, ASSAULT RIGS /SCE/, RISE AND FALL OF ANCIENT EMPIRES /SIERRA/, BATTLE ISLE 2220, KINGDOM THE FAR REACHES /INTERPLAY/, BACKLASH /SANCTUARY SOFTWARE/, CORRIDOR /CAPSTONE/, ZOOPTWINBLOCK /WEBFOOT/, SCARY FISH 2.3, DOOM FOR WINDOWS 95, COMPLETE CARRIERS OF WAR, C64 GAME PACK, ENTOMORPH /SSI/, ABSOLUTE ZERO /DOMARK/, MAKE 3D FOR DUKE 3D, ARCADE FRUIT MASCHINE, PINBALL 3D VCR /21ST CENTURY/, BATTLE STATION, PANZER DRAGON, OPERATION VULTURE III, FIELDS OF BATTLE /BEVELSTONE/, CHAMPIONSHIP MANAGER 2-BELGIUM, CHAMPIONSHIP MANAGER 2-HOLLAND, EARTHSIEGE 2 /SIERRA/, FANTASY GENERAL /SSI/, IRON BLOOD, FLIGHT, POWER SLAVE /LABATOMY SOFTWARE/, REVOLUTION X /ACCLAIM/, THUNDERSTRIKE: AIR ASSAULT /CORE-JVC/, WARBIRDS, 4GEN /D/INDIA/, MEENA, NEW ORDER /EA/, WHEEL OF FORTUNE /SONY/, PACIFIC WIND /GOLDEN/, SIM CITY 2000 SPECIAL EDITION /DOS & WIN, SIM PRESIDENT, SOLUTION '96...

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

SOFTIMAGE 3D 3.01 FINAL, SOFTWARE AUDIO WORKSHOP PLUS /WIN95/, FRACTAL POSER 95, WIN NT SERVICE PACK 4, INTERNET STUDIO /MICROSOFT/, NORTON ADMINISTRATOR FOR NETWORKS, SILVERSCREEN 3D CAD 4.16, REAL TEXTURE, JBL SPEAKER SHOP, IMPULSE TRACKER 1.03, DIRECTORY SORT /WIN95/, SUPER SCAPE VISUALIZER, ELECTRONIC WORKBENCH 4.0, IVEK WINBOARD 2.03, IVEK WINDRAFT 1.23, THE JAMMER 2.08, LABELS UTILITY /WIN95/, MUSICTIME DELUXE 1.1, THE PRINT SHOP DELUXE II 3.03, PC-NFS PRO 2.0 /SUN/, WORLD WIDE WEB DIRECTORY, WINDOWS NT 4.0 WORKSTATION /BETA 2/, AGENT 1.0 /WIN95/, EARTH TIME 2.0 /WIN95/, MAGIC SCREEN MACHINE, ...

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

RISE OF THE ROBOTS 2-1CD, DUKE NUKEM 3D-1CD, TORIN'S PASSAGE /SIERRA/ - 1CD, DESCENT 2 /INTERPLAY/-1CD, TROPHY BASS /SIERRA/-1CD, ZORK NEMESIS - 3CD, FPS FOOTBALL '96 - 1CD, THE BEAST WITHIN /SIERRA/ - 6CD, ...

... POZOVITE NAS ZA NAJNOVIJI KATALOG PROGRAMA I IGARA ...

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

486DX4 ... 100 mhz	SOUND BLASTER PRO	HARD DISK 850 mb
486DX4 ... 120 mhz	SOUND BLASTER 16 PNP	HARD DISK 1.1 gb
486DX5 ... 133 mhz	SOUND BLASTER AWE32 PNP	HARD DISK 1.3 gb
CD-ROM ... 2x/4x/6x/8x		HARD DISK 1.7 gb
ŠTAMPAČI ... EPSON, HEWLETT PACKARD		HARD DISK 2.0 gb
..., DŽOJSTICI, MIŠEVI, TASTATURE, FLOPI DISKOVI, KUĆIŠTA, OSTALO ...		

ŠPANSKIH BORACA 4/1, BLOK 30, 11070 N.BEOGRAD

011/ 143 280 ... 011/ 143 280



NEOSYSTEM

CD Produkcija - audio & software

PROFESIONALNA OPREMA
PHILIPS
CDD 522

CD KLUB

- **VELIKI IZBOR NASLOVA**
SNIMANJE NA CD ROM

-preko 1300 naslova, uz garanciju
od 6 meseci za svaki disk
SVU ROBU SALJEMO POUZECEM

IGRE I PROGRAMI ZA PC
* ORIGINALI:
RIPPER (7 CD), DESCENT 2, BAD MOJO, WING NUTS, RAYMAN, LION,
SPACE BUCKS, ZORK NEMESIS (3 CD)...
DOK CITATE OVAJ OGLAS VEROVATNO SU VEC STIGLI:
FORMULA ONE 6, PRIX 2 FINAL, TERRANOVA, CYBERIA2...
* ENCIKLOPEDIJE:
MUSIC CENTRAL, DOGS, 500 NATIONS, CINEMANIA 96, OCEANS, ALL
MOVIE GUIDE, EXOTIC PETS, PREHISTORIA, DK CARTOPIEDIA ATLAS...
* IGRE:
ABSOLUTE ZERO, AIRLINES CD, ATF, C&C LEVEL EDITOR, HUMANS 3, PO
LICE QUEST 3, STAR WARS, TWIN PACK, WITHHAVEN 2...
* PROGRAMI:
3D SOFTWARE CREATOR, COREL CDG, ELECTRONICS, EXCHANGE 4, MATH
GAD 6, SCO UNIX ADVANCED HARDWARE SUPLEMENT, QUARK XPRESS 3.32

NA PRODAJU AMIGA 1200 + HD 420 MB + MONITOR
ZA CENU POZVATI !!!

Neosystem - Podgoricka 8/1, 21000 Novi Sad

Tel: 021/369 - 861

PC HOME

... SNIMANJE NA CD ... SNIMANJE CD ... SNIMANJE CD ...
... / KOMPLETI / ... / ORIGINALI / ... / BACKUP / ... / MUZIKA / ...

25 ... IGRE ... IGRE ... IGRE ... IGRE ... **25**
... DUKE NUKEM 3D, CIVILIZATION 2, DESCENT 2,
THANK KILLER 2, DOOM FOR WINDOWS 95, ROBOTS 2,
FORMULA 1 MANAGER, CHAMPIONSHIP MANAGER 2, ...
... PROGRAMI ... PROGRAMI ...
... MICROSTATION FOR WIN95, PROCOMM PLUS 3.0,
STATISTICA 5.0, ADOBE GALERY EFFECTS, DELPHI 2.0,
NORTON COMMANDER FOR WIN95, MUSIC TIME 1.1, ...

... / PROGRAMI I IGRE PO VAŠEM IZBORU / ... 30

HARDVER

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 ... 850/1.1/1.3/1.7/2.0
MODEMI ... 14.400/28.800
ŠTAMPAČI, MONITORI, KUĆIŠTA ...

BULEVAR LENJINA 119/22
BLOK 30 - 11070 NOVI BEOGRAD

TEL/FAX: 011/ 122-399

Svet IGARA

68 ŠTA DALJE?

Ljubitelji igre Navy Strike očekuju sve komande sa tastature

72 TOP LISTE

FIFA 96 na prvom mestu, Dark Forces i NBA Jam konačno na Game Top 25, a Pirates! i Goal! Ispod crte

86 TEST JOY

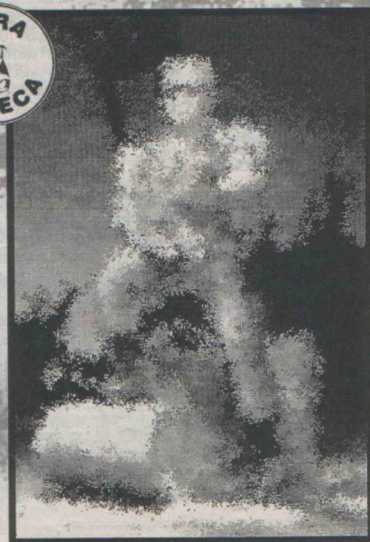
Još jedna konzola počinje da krči svoj put na domaćem tržištu - Super Nintendo Entertainment System

88 BONUS LEVEL

Pročitajte novosti o Amiginoj sudbini, o šahovskom kompjuterskom velemajstoru, „Sonyjeve“ najave igara za konkurentske konzole...



Duke
Nukem
3D



OPISI

ATP Tour	82.
Battleground: Ardennes	74.
Breed 96	79.
Civilization 2	73.
Congo	81.
Duke Nukem 3D	71.
Evolution: Lost In Time	79.
Forest Dumb	78.
Justice League: Task Force	83.
McKenzie & Co.	80.
Mickeymania	84.
MiG-29 Fulcrum	82.
Mission Critical	77.
Pinball Prelude	78.
Ridge Racer	84.
Road Warrior	76.
Street Fighter Alpha	83.
Zork Nemesis	75.

NAJAVE

Bugs Bunny Double Trouble	88.
Deadlock	90.
Leisure Suit Larry 7	88.
Star Trek: Klingon	90.
Syndicate Wars	89.
The Gene Machine	89.
The Mindwarp	89.
The Pandora Directive	89.
Total Mayhem	90.
Wooden Ships & Iron Man	90.

REŠENJA

Little Big Adventure (2)	70.
Shannara (3)	70.
The Dig (3)	70.

ŠTA DALJE?

Priprema SLOBODAN MACEDONIC



- ☒ Navy Strike * PC * Kompletne komande za igru:
- 'Esc' - cockpit view
- 'F1' - zoom in
- 'Alt-F1' - zoom out
- 'Ctrl-F1' - reset zoom position
- 'Shift-F1' - view homebase
- 'F2' - rotate camera up
- 'Alt-F2' - rotate camera down
- 'Ctrl-F2' - reset vertical rotate position
- 'Shift-F2' - view last missile
- 'F3' - rotate camera clockwise
- 'Alt-F3' - rotate camera anticlockwise
- 'Ctrl-F3' - reset horizontal rotate position
- 'Shift-F3' - view nearest friendly
- 'F4' - chase camera
- 'Shift-F4' - view nearest unfriendly
- 'F5' - outside camera
- 'Alt-F5' - outside look away camera
- 'Shift-F5' - view all assigned unfriendly
- 'F6' - tracking camera
- 'Alt-F6' - tracking look away camera
- 'Shift-F6' - view message sender
- 'F7' - satellite camera
- 'Alt-F7' - satellite look below camera
- 'Shift-F7' - view message subject
- 'F8' - outside padlock camera
- 'Alt-F8' - outside padlock look away

- 'Ctrl-F8' - outside padlock from them
- 'Shift-F8' - view waypoint/locked ground target
- 'F9' - inside padlock camera
- 'Ctrl-F9' - outside padlock look away
- 'Shift-F9' - view nearest ground target
- 'F10' - exit to configuration screen
- 'Alt-F10' - increase rate of acceleration
- 'Ctrl-F10' - decrease rate of acceleration
- 'A' - auto pilot toggle
- 'Ctrl-A' - jump into viewed aircraft cockpit
- 'B' - air brakes toggle
- 'Ctrl-B' - pilot buddy aircraft
- 'Shift-B' - view buddy aircraft
- 'C' - check event view
- 'D' - head up display
- 'Alt-D' - auto detail toggle
- 'Ctrl-D' - manual detail level
- 'Shift-D' - outside display
- 'E' - toggle ext. fuel tanks
- 'Ctrl-E' - dump ext. fuel tanks
- 'F' - flaps toggle
- 'Alt-F' - next fixed viewed
- 'Ctrl-F' - reset fix to nearest
- 'Shift-F' - fixed/free toggle
- 'G' - gear toggle
- 'H' - landing hook toggle ILS HUD mode
- 'I' - maverick crosshair forward
- 'Shift-I' - large increment maverick crosshair forward
- 'J' - maverick crosshair left
- 'Shift-J' - large increment maverick crosshair left
- 'K' - maverick crosshair right
- 'Shift-K' - large increment maverick crosshair right
- 'L' - targets reload
- 'Alt-L' - target next lock
- 'Ctrl-L' - target reload
- 'Shift-L' - target single lock
- 'M' - maverick crosshair backwards
- 'Shift-M' - large increment maverick crosshair backwards
- 'N' - bomb bay doors
- 'P' - pause toggle
- 'Q' - fixed/free toggle
- 'Ctrl-Q' - eject
- 'R' - increase rotate rate

- 'Alt-R' - decrease rotate rate
- 'Ctrl-R' - reset rotate rates
- 'S' - sound off/engine/on
- 'T' - auto fire
- 'Ctrl-T' - target premission request
- 'U' - MFD mode switch
- 'Alt-U' - update rate for MFD
- 'W' - wheel brakes toggle
- 'X' - impact event view
- 'Ctrl-X' - exit flight to tactical display
- 'Y' - radar mode switch
- 'Alt-Y' - radar increase scan width/MFD camera tilt
- 'Ctrl-Y' - MFD camera zoom/radar range
- 'Shift-Y' - radar azimuth height increase
- 'Z' - missile launch view
- '1/2' - keyboard flight sensitivity increase/decrease
- '3' - cheat
- '4' - flare
- '5/6/7/8' - inside view rear/left/front/right
- '9/0' - inside view rear/outside
- 'Shift-1/2...9/0' - view flight 1, 2, ..., 9, 10
- 'Alt-1/2...9/0' - view flight 11, 12, ..., 19, 20
- [1] - inside view up/down
- [] - small RPM decrease
- 'Shift-I' - large RPM decrease
- '=' - small RPM increase
- 'Shift=' - large RPM increase
- 'Backspace' - inside padlock view
- 'Space' - fire
- 'Insert/Home/Delete' - rudder left/center/right
- 'Page Up/Page Down' - air to air/ground weapon select
- 'Cursor Up/Down' - nose down/up
- 'Cursor Left/Right' - bank left/right
- 'Shift-Cursor Up/Down/Left/Right' - cockpit front/back/left/right
- 'Enter' - outside padlock view
- 'Tab' - accelerate time toggle
- 'Shift+Tab' - force accelerate
- < > - minimum/maximum engine RPM
- '/' - increase afterburner
- '.' - previous waypoint
- 'Shift.' - outside information line

MaRKO The BaD

- ☒ Firestorm: Thunderhawk 2 * PC * Šifre za nivoe: South America (1. TNH3GUG7EBDUSBI, 2. K3HB0V5FEFDQ402, 3. NVHBOV83EFD649A, 4. O3HN0V4BEID249A); Stealth Down (1. 6JHP-0V7A0QDESEQ, 2. 9FHP0V7TRAUDA4BA, 3. RRHP0V7FAUDM5J); Panama Canal (1. TFHLOFU-FMUCESM2), 2. UJHH0EKFNI2CA5TI, 3. J7GTOE-MRM2CM472); Central America (1. JGTOUNNI-2AE5IQ, 2. NFGTU0I3I6AA49A, 3. OJG0UMV16A-M542); Eastern Europe (1. A7G90APRVAAE5TI, 2. CBGTOE9VEEA4UI, 3. 4UG85UEJVIEA5M5RA); Canyon (1. F3GGS99RRSME5P1, 2. HNGOS94JRO-MA5UI, 3. 2RGG0GRU0MM4EQ); Gulf 2 (1. AHJ0V4B6JDE4SI, 2. F7HB0VNV6JDA4SI, 3. HBHNOVVB6NDM4U2, 4. 77HP0VRF6RDI432); South China (1. I7GGS1NJ3IME44A, 2. PBGOSIP-U3MMASSQ, 3. AUGK11BB3QMM553).

- ☒ Terminator: Future Shock * Aktiviraj Cheat Mode sa 'Alt-#' i ukucaj sledeće šifre: FIREPOWER (sva oružja), TURBO (brža igra), SUPERUZI (superpunjenje Uzija), BANDAID (energija), NEXTMISSION (trenutni završetak nivoa), ICANTSEE (vidiš u mraku), COUNTERS (položaj na mapi i broj preostalih zadatka na tekućem nivou) i GARBLE (dozvoljava da vidiš šifru koju upisuješ umesto zvezdica koje se pojavljuju na ekranu).

Ronald Duck

- ☒ Sensible World of Soccer * A * Kada se igra u opciji Career, cena tima pada iako je igrač u vodstvu ceo šampionat, osvaja kupove itd. Za-



što? Kako smanjiti odziv velikog novčanog kapitala na opciju General Running?

- ☒ Formula One Grand Prix * Šta znači kada se na ikoni u donjem desnom uglu kokpita pojave dve ukršene crvene crtice i čemu služi ikona u krajnjem levom uglu kokpita?

- ☒ Xprojek * Pостоји li šifra za besmrtnost ili energiju?

Kargobegas

- ☒ Rise Of The Robots * PC * Specijalni udarci za robote:

- Cyborg: Shoulder Barge: levo, desno, pucaje Turbo Head-Butt: dole, gore, pucaje Loader: Double Fork: 2 x desno, pucaje Builder: File Driver: dole, levo, gore Bomber Jump: dole, desno, gore

- Crusher: Pincer Mincer: dole, desno, pucaje Military: Cyber Slash: levo, desno, pucaje Catapult Spin: dole, gore, pucaje

- Sentry: Flying Jet Kick: 2 x dole, pucaje
- ☒ Destruction Derby * Startuj Championship Race i kao svoje ime upiši: 'DAMAGIE'. Posle toga započni Practice Race i vozićeš otporna kola. Skrivenu stazu Ruined Monetary ćeš dobiti ako postuپی na isti način kao i u prethodnom slučaju pri čemu moraš upisati reč: REFLECTI!. Konačno, ako ukucáš NPPLAYERS moći ćeš pre svake trke da biraš broj protivnika sa kojima ćeš se trkati.

007

- ☒ Colonization * A * Odgovori na pitanja iz prošlog broja: 1. Stockyard nikako ne može primiti više od 300 tona robe. 2. Kolonije ti primaaju samo 10 kolonista zato što je preveliki broj stanovnika rojalistički orijentisan. Da bi to popravio, angažuj nekog da radi u Town Hallu (najbolje Elder Statesmana). Kako on bude proizvodio Liberty Bells, tako će opadati lojalnost kralju. Kolonija u kojoj je više od 50% stanovništva revolucionarno raspoloženo ima zeleni broj i u njoj možeš imati više od 20 stanovnika. 3. Disketu na kojoj snimaš pozicije moraš nazvati „COLONIZATIONSAVES“.

Nikola Smolenski

- ☒ Mortal Kombat 3 * PC * Šifra za dva igrača kojom pobednik runde dobija mogućnost da se

ŠTA DALJE?

bori protiv Johnny Cagea glasi: 327 - 485. Ovo se može izvesti samo u sceni The Subway i važi samo za verziju 2.0. Kabal protivniku oduzima 66% energije na sledeći način: skok udarac, Tornado Spin, Ground Razor, 2 x noga dole, 2 x ruka dole, dole + ruka gore, skok udarac i Purple Fireball.

☒ **One Must Fall 2097** * Kako glase udarci? (Objavićemo ih u nekom od sledećih brojeva. *odg. ur.*) Da li postoji Cheat Menu?

Vladan Randelčević

☒ **King's Quest 3** * PC * Kako se ulazi u pećinu i šta raditi sa predmetima koji su označeni zvezdicom?

Bran



☒ **FIFA International Soccer** * PC * Kada tvog golman degažira loptu dobaci je igraču na desnoj ili levoj strani sredine terena. Čim igrač dobije loptu šutni je ka голу. U većini slučajeva ovakva akcija se završava pogotkom.

☒ **Spear of Destiny** * U toku igre istovremeno pritisni tastere 'M', 'L', 'I'. Dobićeš sva oružja i ključeve, municiju i popunićeš energiju. Ista fora važi i za *Wolfenstein 3D*.

☒ **Pitfall 95** * Šifre: IDBUYTHATFORADOLLAR (prelazak na bilo koji nivo), LETSDOTHETIMEWARP (prelazak na nivo „Pitfall 2600“), EATMOREBRAN (devet kredita), FIVEASYPIECES (prelazak na neki od prvih pet nivoa), PUMPY-OUUP (punjenje oružja), MEOWMEOWLIKEME-OWMAN (devet života).

Pera Katastrofa

☒ **Adventures Of Willy Beamish** * PC * Kako se vratiti kući pošto se uzme prijava za „Frog Jump Contest“? Kako pobediti Turbofroga?

Glória

Kući treba da te doveze japanska porodica uz čiju pomoć ćeš se otarasiti bande koja će te napasti ispred bara „Golden Bowl“. Pre nego što počne takmičenje, Hornju pokaži teglu sa mrvama. Stavi teglu na sto i labomni Turbofrog će pojesti sav njen sadržaj. Poisle toga ćeš labo moći da pobediš na takmičenju.

☒ **Kolonizacija** * A * Napravi koloniju na dobrom mestu i nazovi je imenom CHARLOTTE. Dobićeš poruku „Cheat Mode Activated“. Na ovaj način će se otvoriti čitava mapa i dobićeš dodatnih 50000 zlatnika. Međutim, vodi računa da ovo znatno usporava igranje, što se posebno odnosi na vlasnike Amiga bez hard diska.

Brša

☒ **Full Throttle** * PC * Evo jedne interesantne cake vezane za ovu popularnu avanturu. Da bi u arkanidnim scenama borbe odmah pobedio bilo kog motociklistu dovoljno je da istovremeno pritisneš levi 'Shift' i 'V'. Protivnik će trenutno izgubiti kontrolu i pasti sa motora.

Freedom

☒ **Aladdin** * MD2 * Na drugom nivou potraži stub na kome se nalazi nacrtan Šilja. Dođi do njega, pritisni taster za gore i dobićeš puno dijamanta i jabuka.

Milčo Taffarel

☒ **Slam Tilt** * AGA * Šife: RADIOACTIVE („ozračeni ekran“), LONGPLAY (pet loptica), ARCADE ACTION (igranje arkanoid dela filipera, postoji razmak između reči), WIPEOUT (briše rekorde), STONED („neposlušna“ loptica), SMILE (loptica se osmehuje). Ulucavanjem sledećih šifi dobijaju se različite poruke: DANIEL, KLAUS, KOTTEN, WHIPLASH, BARRY, IAIN, STEWART, LIQUID, COW i CHEAT.

Nenad Pavlović

☒ **Syndicate** * PC * Da li je objavljen opis igre? (Da, u SK 9/93. *odg. ur.*) Čemu služi skener i kako se koristi? Da li je moguće regrutovati nove agente i kako? Ako postoje dodatna

oružja koja se mogu sakupiti u toku misija, gde se ona nalaze? Šta je potrebno uraditi da bi se prešao Ural?

☒ **Loom** * Kako se zaustavlja morska pijavica i da li je moguće ukloniti žbunje pored groblja?

Punisher

☒ **Wing Commander** * PC * Da bi na kraju misije sleteo na brod prvo moraš tražiti dozvolu za sletanje (taster 'C'), a onda se polako približi bazi. ☒ **UFO** * Dogurao sam do avgusta 2000. godine, a još uvek nisam otišao na Mars. Šta treba uraditi? Kako otkriti bazu? Wave Decoder šalje poruku da vanzemaljski brodovi grade bazu, ali nje nigde nema.

☒ **Vectorman** * MD2 * Puziraj igru i otkuj sledeću šifru: 'C', 'A', 'levo, levo', 'A', 'C', 'A' i 'B'. ☒ **Top Gear 2** * Šifre zemalja: Kanada: KYH82HZGCHL214DT i Egipat: QYK42HZLJL2Y4CT.

Neša The Trooper

☒ **Beavis & Butt-head** * PC * Kako uzeti veveeriku koju su zgazila kola? Šta treba dati psu na ulazu u zatvor?

Venom

U prodavnici punjenih životinja uzmi olovku i idi u park. Pokušaj da uzmeš veveeriku, pogledaj kola, a zatim pročitaj natpis na tabli. Upotrebi olovku na natpisu i vidićeš šta će se dogoditi. Vevericu ćeš pokupiti sa zemlje pomoću čekića i kašike. Psu prvo treba da daš parče mesa (iz restorana brze hrane), a onda ispred njega baci „figuricu“ kuveta koju će ti napraviti domar škole ako mu odneseš naduvani kondom.

☒ **Mortal Kombat 3** * MD2 i PC * Sexality se izvodi na sledeći način: moraš igrati sa Sonyom, protivnika pobediti samo korišćenjem noge dole ('C'), u trećoj rundi uraditi Mercy, a zatim izvesti sledeću kombinaciju: 2 x ruka gore, 2 x ruka dole, blok i napred. (Napomena: „Udarac“ nismo isprobali, te prepuštamo čitaocima da proveru da li on funkcioniše.)

Mika

☒ **WWF Wrestlingmania** * PC i MD2 * Da li postoje šifre za varanja? Kako glase udarci za sve likove?

Andreja & PC Pirate Boy

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 svoju bilo kome. Na pitanja koja BBS postavi, odgovaraš po sledećoj šemi:

Od: Ime Prezime

Za: Slobodan Macedonic

Tema: Pomoc oko igre

(obratiti pažnju na nema naših slova)

Pristupanjem ovoj konferenciji automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera“. Poruke ne treba slati kao komentare SysOpu. Konferenciju, naravno, možeš pratiti pomoću off-line readera.



Svet kompjutera (Šta dalje?)
Makedonska 31, 11000 Beograd

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe neka provere komplikacije u „Svetu igara“ 7, 8, 10 i 13 kako se ne bi ponavljala ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poleđini koverta napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala.

Little Big Adventure (2)

Proxima Island

d čoveka u svom ogradu (trgovci pažljivo kreni ka levoj strani, odmah se isključite iz komunikacije) (Zapravo od pristaništa) i dobićete prototip mizanscena (Proto-peak). Severoistočno od pronalazačke kuće živi ženi čiji se brat nalazi u zatvoru na Principal Islandu. Eminentni stručnjaci koji štite ispredu, pokupiti ih ući u zatvor. Zecu recite lozinke i dobićete crvenu karticu. U kući se ogradom severozapadno od pristaništa zapadno sa slonom i kati će ti dati digitalnu ploču (Digital Keypad). Koristićete crvenu karticu ući u muzejski kompleks, stajati na rešetki i upasti se u komunikaciju (pristati na Spave u Normal modu). Nastavi da ideš kroz kenzilizažu sve dok ne dođeš do sledeće rešetke. Pomoć ti izdaci na površini, uđi strazaru u belom, a zatim poprizaž sa zelenim slonom. Uključi alarm (povuci polugu) i vrati se u muzej.

U muzeju više neće biti nikoga i vladare svoje potpuni mekog. Aktiviraj mizani naraci i kreni u obilazak, ali pazi da nagonem ne dodirneš podižati zatu se tako uključiti alarm. U prvom dvorcu pokupiti gusnaku zetsatu, a u sledećoj iz kovegzu zamu zlatni ključ (pazi na robote koji stalno patroliraju). Izdaci iz muzeja ispitiv putem kojim si došao. Idi do pristaništa, ući u svoj brod i vrati se na Ctadel Island. Na plaži se nalazi uđ u pećinu koja je povezana njihovim prolazom sa tvomju lokacijom. Zlatnim ključem otvaraš velika vrata i u sledećoj sobi pokupuj rog (Gawley's Horn) i medaljon (Senele's Medalion). Pored misli za tvoju sobi iskoristi rog i dobićete detelne životi. Pročitaj sve natpise, a zatim se vrati u svoj brod i ponovo idi na Proxima Island.

U severoistočnom delu ostri uđ u zeleno vozilo i dođi čes do prvog velikog kamena (Mastred Stone). Pogledaj ga, uđi u rog i otvoriće se prolaz. Sadržaj štrušnu koja se odnosi na drugi veliki kamen. Vrati se u grad, a zatim motokocim idi do drugog kamena (Edipse Stone). Ponovi isti postupak i saznaeš štrušnu koja se odnosi na prvi kamen. Uđ u postupak i korupi u fabricu (Magic Rite). Ponovo idi do prvog kamena i recni mu ono što ti je rekao drugi. Koristići brod, prevezi se do vodioje pustine sa hramom i White Lake jezera. U pustini pronadji svoj jedan znak i hram i njegva duni u rogu. U zatvoru, uhvati Eila i pokupaj plavu karticu. Vrati se na brod i istakni gusnaku zetsatu. Sledeće ostvo koje treba da posežš je Rebelion Island.

Rebelion Island

Razgovaraj sa usamljenim vojnikom i on će ti reći ko mu je nadređeni. Svoći u rov koji se nalazi u blizini i jedan od vojnika će ti ponuditi vozilo. Uđ u ožilje i kovegzu se do pobunjeničkog kempja. Razgovaraj sa zapovednikom, a zatim se vrati nazad u pristanište. Tamo će te sačekati vojnik koji će ti izložiti plan napada na tvrđavu u Hamalejskim planinama. U transporter.

Hamalays Mountains

Kada se iskluču u području planine kreni na jugozapad, popni se preko sanduka i burači na smeđu reku i uđi u nacio-anotera. Ne treba posebno naglašavati da moraš eliminirati sve napadačke koji ti smetaju. Idi ove lokacije koje ti predstavi u terku. Ispred ulaza u tvrđavu uđi žutoj kloknorac zeca. Zamenji ključ i uđi unutra. U tvrđavi pronadji ožilju u kojoj je zarobljen vuk pokreta otpora i porazgovaraj sa njim. Nastavi gore, uđi u crvenog kloknorinog slona i prođi kroz prolaz na kraju prostoroje. Končno si došao na drugu stranu Hamalejskih planina, odmah na predoči si severni pristanište i planiraj.

Pomoć u snovačarstvu se spusti niz planinu. Iliculio želeži, spajanje možda ponovo više puta koristići skali. Pored na isleći i dođi čes do sela u kome žive zecovi. Pokupaj ih kad je jedan spoznao i zecovi će izaci iz šatora. Razgovaraj sa njima i jedan će obaviti prolaz kroz pristanište i vojne baze. Popričaj sa momarem na doklu, a onda se prođaj do ulaza u skladište i uđi unutra. Iz ožlje spasi još jednog Eila (dobićeš još tri detelne), a zatim zamenji zeleni silončić za aktivira neku vrstu počutame železnice. Uđi u vozilo i posle vožnje čes se nađ u vojnoj fabrici. Ovde je cilj da uništiš sve jaja i larve vrganjskih bogomoljki koje ugrožavaju selo zecova. S obzirom da ovaj deo igre ima široko mišljivo afektni karakter (borba sa protivnicima), nećemo ga posebno opisivati. Kada završiš posao u fabrici pronadji lokaciju na kojoj je pariran zeleni automobili. U njemu i prevezi se do sela u kome žive zecovi.

Ali si uništio sve bogomoljke, zec će obaviti novi prolaz (Cave's Door). Idi levo, uđi strazaru, pokupiti ključ i otvorići katu u tvrđavi. Eliminiraj sve što se miče. Pređi preko mosta i koristići plavu karticu, otvori vrata. Nastavi dalje, uđi u crvenog kloknorinog slona i dođi do mesta gde je ukloćen čamac. Nemoj ulaziti u njega, već sredi levo i ispred zelenog jezera završi na magnojnoj fabrici. Dobićeš boku čiste vode (Clear Water). Vrati se do svog katamarana (roz tvrđavu, preko sela i kroz pristanište pored skladišta) i prevezi se do pustine. Tamo idi magnojnoj fabrici mudraca i dobićeš štrušnu. Idi na Principal Island.

Na ulazu u zatvor se nalazi crveni kenzilizaž koji menja uđ u kompleks. To je najlakše izvesti tako što čes pretuži strazaru u

rovu sa leve strane i popeti se merdevinama. Na kapiji iskoristi crvenu karticu. Posle borbe sa nekoliko kloknoraca dođi čes do sledeće kapije gde čes koristiti plavu karticu. Uđi žutoj kloknorac i dobićeš ključ i belog slona i dobićeš ključ pomoću kojeg čes ući u zgradu. Na ulazu odmah sredi strazaru pre nego što on aktivira alarm. Pomoć kancelarij doktoru Fanfroku. Razgovaraj sa tipom u ožlje i dobićeš ključ sledi. U selu čes naći mač i pismo iz kojeg čes shvatiti da je potrebno da ponovo ideš na Ctadel Island. Vrati se stepenicama gore i pronadji ožilju u kojoj je zarobljen zec. On će ti odati tajnu kako da napraviš izdaci iz zgrede. Vrati se do katamarana i završi.

Na Ctadel Islandu idi do ulaza u svoju kuću i razgovaraj sa kloknorim zecom koji je po struci arhitekta. On će te vesti u kuću, a ti mu is tozla ulaziti. Idi karticu. Tada se vrati na Hamalejske planine i već poznatim putem dođi do čamca koji je ukloćen u blizini jezera. Uđ u njega i dobićeš pristup ostrvima severne hemisfere. Za početak, izaberi Brink Island.

(nastaviće se)

The Dig (3)

Idi do muzej i do brojevi, idi desno kroz nekoliko Brink. Zamoli ga da ti pomogne. On neće hteti da te sačekati i zato se vrati u pećinu i baterijom lampom ostavi tavanicu. Brink će se upaliti od najezde slepih miševa i pobeći će. Na lokaciji gde si sa zatekao povući se zelene kristale. Kada se Brink bude vratio ućni ga krivolom da podes sa tobom.

Da bi ostobio i Meji moći pronadji nauku Jazbinu. Uđ u vrta i smesthen u letalu uđi pećine koje se nalazi ove lokacije levo od vrta sa hologramskom mapom. U jezbinu ređi Brinku da baterijom lampom odvuče pažnju pauku. Za to vreme idi do stena, popni se na vrh vodopada i gumi kamen tako da voda potече kroz rešetku. Vrati se u Jazbinu i ređi Brinku da pauka nemarni ispređ vodnog toka. Meji će zatim uključiti rešetku i bujica će odneti pauku. Ubrzo će, međutim, izbiti snova, Brink će uzeti sve zelene kristale, a zatim će otići. Posle toga će ti se Meji pridružiti.

Idi do muzej i uzmi nekoliko zelenih kristala iz skladišta. S obzirom da je Meji u međuvremenu posebnim načinom kako da komunicira sa vanzemaljima, ponovo poseti bazu u piramid. Iz razgovora će izmesti ostalag saznanja da biće sebe naziva Stvaracem. Idi na plažu na kojoj si ranije videlo zeleno energetsko polje i Meji pokupi tablu iz muzeja. Oni će odjednom uključiti značenje simbola i ubrzo će iz vode "nići" zatim u usamljenosti ostrva se nalazi soba u kojoj čes pokupiti četvrtu poslednju metalnu plou.

Kada uđeš u pećinu koja vodi u paukuoj Jazbinu, pozoviće video-komunikator i Brink će pozvati u pomoć. Pronadji čes na lokaciji na kojoj si pokupio plavu kristalnu palicu (kula-planerajznu). Razgovaraj sa njim i on će tražiti da mu očešćeš ručnu koja je ostala zaglavljena ispod stene. Poslušaj ga pošto je to jedino spasiono rešenje i kreni u četvrti deo koji izvedu "operaciju". Zahvaljujući zednom kristalu Brink će odmah zauzstaviti invenciju. Vrati se u Neous i očetri metalne ploče pravilno rasporedi u trougouzni rov. Otvoriće se poslednja vrata. Pozovi vodio i ono će te odvesti do katedrale.

Pogledaj kontrolnu ploču koje sveti zeleno i uđ u upražnjenu na mesta stazi zelene kristale. Ostaci prazni još jedno mesto. Popni se do vrha katedrale, razgovaraj sa Meji i ukloni plitke gredice so uređaje za previjanje svetlosnog mosta. Aktiviraj i poslednji most, vrati se do Stvaraca i završi da ti je čes odgovoriti dno da bi ti pomogao ući u katedralu. Umesto traženog dela dobićeš još jedan štap sa simbolima. Štrušna štapa usloju u hologramsku sobu (vrta) i videćš lokaciju na kojoj je siliven dno koji tražiti. Idi do paukove Jazbine, nastavi desno i dođi na plažu. Ispod jednog kamena se nalazi dno koji ti neostaje.

Poslo imade sve što ti je potrebno vrati se do mašine u katedrali. Tamo će te dobićti Brink. Okučiće ti sve kristale i otići. Preko svetlosnih mostova dođi do kule-grobnice, prođi kroz pećinu i katedralu i vrati se na mesto gde si dobio zeleni ključ. Kada pokućavaš da se osposobi neki uređaj, u njemu dno čloj si nalaz na plaži. Posle razgovora stavi dno i položaj mu mašinu koju će napraviti dva zelena kristala. Uzmi kristale i izvadi čloj iz mašine. Brink će te zapitati, ali će pasti u provalju. Ponovo stavi čloj u mašinu i napravi još dva nova kristala. Vrati se do katedrale i u upražnjena mesta na stolozu stavi dva kristala i ključni dno. Razgovaraj sa Meji, ona će masinirati stavi u pogon, ali će pri tome poginuti (Smrc).

Na ovom mestu je preproučivo simitni pozivaju zato što postojie dva različita završetka igre u zavisnosti od toga da li čes očišćiti da oživš Meji ili ne. Razlike između dve varijante nisu velike, ali ipak je interesantno bde pogledati. U prvom varijanti nemoj oživš Meji već se odmah popni na vrh katedrale i zakorači na svetlosni most. Pojavice se neđi monarum. Isključikratiro most i životinja će pasti u vodu. Ponovo osposobi most i dođi do centralnog kristalnog ožlje. Uđi unutra i dođi pri potopu. U drugoj varijanti oživš Meji, ponovo iste postupake za kraj i finale će biti malo drugačije.

(tra)

Shannara (3)

uhaven (Culhaven) - prestonica patuljaka: Traži od kralja da ti da magični čekić (Hammer of Power), Bićeš optužen da si ga upravo ti ukrao. Čela grupa, sem tebe, će biti bačena u tamnicu. Kroz rešetku razgovaraj sa Davom i recni mu da čes pokušati da pronadješ čekić. Idi levo, a zatim uđ u sobu na severnoj strani.

Pogledaj šta će se dogoditi, vrati se u prethodnu prostoriju i pregledaj omenčić (cupboard). Ponovo pričaj sa Davom i kaži mu da ti pokazuje ključ koji se nalazi u tamnici. Otvori krlju i nađi čes opećas. Daš opećas ključ (petaluk koji te prati) i optuži ga za krivicu. Brinon agent će pokazati svoje pravo lice. Nakon borbe razgovaraj sa kraljem. Otvori ključevu torbicu i nađi čes nućnu. U sobi na severu stavi nućnu u ruku u zidu i gumi je. Nađi čes magični čekić. Odmah nastavi u ćeliju vata da je Brinona armija namokne Kuluhaven.

Razgovor koji će uslediti predloži da se snuži most. Idi na severoistoč i plaži Davia da bi ti mogao da snuži barunu pomoću magičnog kamena. U jezero spasi čarobni praci, a potom Davio treba da snuži barunu. Usledice barba posle koje čes krenuti na sever. Kada stigneš do višestos mosta pojavice se Alanon. Pređi most prvi i Davu recni da konopac veže oko struka. Medutim, u sledećem trenutku će te Alanon napasti (u pitanju je Brinonova armija). Posle sveopšte gube razgovaraj sa Šetom i reci j da je čes izvesti ritual Oslobođanja (Ritual of Release). Uzmi mač u ruku i krlju njemu na Šetu.

Kamp Pomogao: Gumi petu čizme i ukazaće se elseri. Njima će prešeci konopac kojim se vratiš. Pokupi konopac i odvajalnom petom naseci šatornu krlju sa svoje leve strane. Izdaci iz šatora kroz izlaz koji si napravio. Stavi se petom ponovi još jednom na susjednom šatoru i uđi unutra. Svešteniku koji čuva stazi pover na oči, iz ruka mu uzmi Magic Torch i veži ga konopcom. Pokupi svetiljku ključevu i vrati se u šator u kome si bio uvek. Otvorići ožlje oboje zelenih kovegzu. Idi do šatorna gde si završio sveštenika i srećeš gome kula. Razgovaraj sa njim i ubeđi ga da ti otvori vrata jerne koja se nalazi između dve šatora. Za uzvrat mu obećaj da čes mu pokazati gde se nalazi njegva ožlje.



Heim of Command. Vrati se u šator u kome su dva kovegza i naredi Gila da ponese onaj u kome su stvari tvojih zarobljenih drugova. Ispred ulaza u jamu od Glike uzmi nućnu i pomoću nje otvori vrata. Veži konopac za metalni kovegzu i gumi ga u jamu. Ređi Gila da on prvi silazi dolje, a zatim kreni ti. Doke čes sreći svoje drugove.

Brinći treba da čekičem završite rešetku i da pokućava da prođe kroz otvor. Vrati se posle toga do merdevina koje vode napole i pomoću ručice koju ima Gila zaključaj vrata. Idi dva puta na istok, siloni metalnu plou i popravi hemerčice. Na rešetku da iskoristi Black traci, a potom nek otkrene točak na metalnim vratima i nek ih otvori. Nastavi na sever, srećeš Alanonu i dođi čes do jezera gde će te mač i Šanare biti ponovo isklučeni. Posle borbe Alanon će napustiti grupu.

Dvorana krljeva (Hall of Sings): Najpre Tešeti treba da gume vežu stazi. Kreni na sever i grupu će presteti ogromno čuđenje. Kada započne borba, ređ Davu da koristi magično kovegzu. U kritičnom trenutku naredi Davu da ponovo koristi kamenje bez obzira na posledice. Pokupi magičnu dijamdu. Nastavi dalje na sever, ali nećeš moći da pređeš provalju. Vrati se jednu lokaciju nazad i nek Tešeti pokupi završena vrata. Posle duže animacije grupa će se mač u kavezu. Zajedno sa Brendelom pogledaj rešetku kaveza i Gila će se provaliti napole. Zamoli ga da ti pomogne. Gumi zatim kavez, veži konopac za štrušni i spusti se kroz rupu. U velikoj dvorani pogledaj vrh staze. Nekla Brendel svojim čekićem gada kristalno oče. Posle bitke popni se u stazi ući ući čes i prostoriju u kojoj se nalazi Brinona. Uzmi zapravo predloživši vrati u kome moraš ispravno odgovoriti na postavljena pitanja. Odgovori su sledeći: 1. "Because it was dark"; 2. "You told me to leave you"; 3. "We saved more lives than we lost"; 4. "You chose to die to save our lives. Davo. You saved us all"; 5. "Used the Ritual of Release to save myself"; 6. "It doesn't matter whether or not I am a hero, it only matters what I do". Kada se produži, snuži mač u ruku i prešeci krlju koja se nalazi na stolu ispred Brone.

(tra)

IGRA
MESECA

Duke Nukem 3D



Kada neka igra doživljava veliku popularnost, od njenih programera se obično ubrzo očekuje nastavak koji će, ako ništa drugo, doneti bar dodatne nivoe i – najbitnije od svega – profit od prodatih kopija. Međutim, kada od posljednjeg nastavka prođe par godina, postavlja se pitanje šta je ostalo od starog „šmeke“ i šta posle toliko godina (i generacija igrača) jedna stara igra ima da ponudi? U slučaju *Duke Nukema* odgovor bi glasilo: nije ostalo ništa, a dobili smo sve!

Duke Nukem 3D dolazi u vreme trodimenzionalnih suludih pucačina, prepunih kojekakvih životiljki, nasilja, lavirinata i teža sve ne, pa shodno tome preuzima i način izvođenja od njih. Međutim, ono „više“ što pruža u odnosu na ostale takmaca i uzore (*Doom*, *Heretic*, *Hexen*) jeste neverovatna atmosfera i supermovi efekti, do sada neviđeni. Priča je, kao što je to uobičajeno kod ovakvih igara, manje-više standardna: kojekakva bića iz svemira su zauzela rodnu nam planetu i zavela neviđen teror nad neudžnim i jadnim stanovništvom. Djuk Nukem, naš strašni heroj, lično je zapretio vodi neprijatelja da će ga naći i poslati u... dobro, ne baš tako gde mislite, ali sigurno tamo odakle dolazi. Time je obezbeđena kakva-takva podloga za dešavanja u igri.

Pogled tokom igranja (čitaj: jurcanja) je klasičan za ovaj tip igara, odnosno „u prvom licu“. No, ne mora biti samo takav, jer su mudri autori ostavili još

neke opcije na čemu im od sveg srea zahvaljujemo. Naime, moguće je uključiti kameru koja će celu akciju posmatrati iz Djukovih leđa, kao kada igrate *Screamers* ili neku sličnu trkačku igru. Ovo predstavlja prijatno osveženje. Preko tastera 'Tab', koji se u ovom žanru uobičajeno koristi za uključivanje mape, možete podesiti pogled iz pričje perspektive, kao u *Alien Breed* ili *The Chaos Engine*. Ovaj pogled možete koristiti u sprezi sa glavnim pogledom, no nažalost ne može se uključiti samo ta perspektiva, jer su tada vidljive samo ta građevine, a ne i neprijatelji.

Sledeća novina koja deluje korisno i podiže atmosferu jeste mogućnost korišćenja ili uništavanja gotovo svega što vidite i nađete na proputovanju nivoima. Tako možete koristiti WC (!) uz Djukove simpatične komentare, igrati bilijar, pucati u flaše u baru, gledati film u bioskopu, koristiti telefon ili čak prisustvovati striptizu u lokalnom noćnom klubu.

NI pokretanje u igri nije ostalo bez promena. Možete skakati (ali mnogo bolje nego u drugim igrama), zavlaciti se u rupe puzeci po podu, okretati se naglo za 180°. Tako varijante usputnih zadataka nisu više samo kretanje gore-dole po stepenicama i pronalaženje izlaza, već i traženje tajnih prolaza, provlačenje kroz ventilacione cevi... Dodaše, u *Quakeu* čiji smo demoo već imali prilike da vidimo ima još boljih stvari – kretanje po pokretnim platformama, ronjenje, upotreba minobacača... Koliki će napredak biti *Quake* u odnosu na *Duke Nukem 3D* saznaćemo za koji mesec.

Za sada, *Duke Nukem 3D* predstavlja zaista jednu od najboljih *Doom*očina do sada. S obzirom da igra dolazi iz firme „Apogee“, za koju su svojevremeno moćni iz „Id Softwarea“ napravili *Wolfenstein 3D*, nije ni čudno da je *Duke Nukem 3D* tako blizak *Doomu*. Očigledno je iza „Id Softwarea“ ostalo dosta ideja i talentovanih ljudi u „Apogeeu“, koji su u okviru



ogranka „3D Realms“ napravili vrlo uspešno ostvarenje koje zaista prevazilazi dosadašnje standarde.

Zbog sveopšte frke oko ove igre (čitaj: non-stop igranja) autor teksta je uspeo da je proba samo na 486 DX4/100 MHz računaru sa 8 MB RAM memoriji. Zato se izvinjavamo čitaocima sa slabijim mašinama koji će ostati uskraćeni za informaciju kako „stvar hoda“ na skromnijim konfiguracijama. *Let's Nuk'em!*

Vladimir PISODOROV

ZANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Neverovatna atmosfera, supergrafika, odlični efekti.

Da li vam je ikad kompjuter radio 24 sata dnevno?

TOP LISTE

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

Do 18. maja primili smo 197 kupona. Među njima bilo je 82% vlasnika PC kompatibilaca, 12% vlasnika Amiga i 6% vlasnika ostalih kompjutera

Dobitnici nagrada u ovom broju:

KONTIKI vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog CD-a dobitnicima:

- Milan Šašić, Kajmakalanska 6, 26300 Vršac,
- Velibor Pekeć, Vojvodanska 16, 26000 Pančevo,
- Marko Vujošević, Bulevar Revolucije 4, 85000 Bar,
- Bojan Čučak, Karadordeva 20, 11080 Zemun
- Aleksandar Šišmanović, Braće Sekulića 10, 34000 Kragujevac

Diler Soft vrši uslugu besplatnog snimanja po pet disketa ili jednog CD-a dobitnicima:

- Dragana Trifković, Žikice Jovanovića A/24, 15300 Loznica,
- Dragan Stanojević, Rasadnik 2 C1/16, 26340 Bela Crkva,
- Bojan Trifunović, Drinska 17/9, 26000 Pančevo,
- Igor Krstić, Miloša Velikog 1/16, 11300 Smederevo
- Vuk Janošević, Požeška 97/5, 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.	EVOLUTION: LOST IN TIME
2.	BREED 96
3.	PINBALL PRELUDE
4.	BLACK VIPER
5.	HILT 2
6.	FOREST DUMB
7.	CHARLIE J. COOL
8.	SUPER SKIDMARKS 2
9.	SLAM TILT
10.	SPERIS LEGACY

TOP 10 PC

1.	DUKE NUKEM 3D
2.	CIVILIZATION 2
3.	McKENZIE & CO.
4.	ALIEN ODYSSEY
5.	DESCENT 2
6.	CONGO
7.	CONQUEST OF THE NEW WORLD
8.	TERRA NOVA
9.	ADVANCED TACTICAL FIGHTER
10.	MISSION CRITICAL

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

GAME TOP 25

TP	PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	platforme
1.	▲	2.	1. FIFA 96 - EA Sports	268	80	PC
2.	▼	1.	1. MORTAL KOMBAT 2 - Acclaim	236	42	Amiga PC
3.	○	3.	3. NBA LIVE 95 - EA Sports	226	66	PC
4.	○	4.	4. MORTAL KOMBAT 3 - GT Interactive	180	40	PC
5.	○	8.	5. WARCRAFT 2 - Blizzard Entertainment	179	49	PC
6.	○	7.	4. DOOM 2 - Id Software	160	30	PC
7.	▲	12.	7. COMMAND & CONQUER - Virgin	155	63	PC
8.	○	4.	3. ALADDIN - Disney Software	150	22	Amiga PC
9.	▼	7.	2. CIVILIZATION - MicroProse	149	20	Amiga PC
10.	▼	9.	7. COLONIZATION - MicroProse	129	21	Amiga PC
11.	▼	10.	10. MORTAL KOMBAT - Acclaim	126	19	Amiga PC
12.	▼	11.	10. THE LION KING - Disney Software	124	21	Amiga PC
13.	○	13.	13. WING COMMANDER 3 - Origin	121	20	PC
14.	○	14.	14. REBEL ASSAULT 2 - Lucas Arts	110	28	PC
15.	○	15.	15. COMANCHE - Nova Logic	98	21	PC
16.	○	16.	15. TIE FIGHTER - Lucas Arts	93	17	PC
17.	○	17.	12. X-WING - Lucas Arts	88	13	PC
18.	○	18.	11. STREET FIGHTER 2 - U.S. Gold	84	10	Amiga PC
19.	○	19.	13. WORMS - Team 17	83	10	Amiga PC
20.	▲	-	20. DARK FORCES - Lucas Arts	82	29	PC
21.	▲	-	21. NBA JAM - Iguana Entertainment	77	26	Amiga PC
22.	○	20.	12. DUNE 2 - Westwood Studios	76	13	Amiga PC
23.	▼	20.	5. GOLDEN AXE - Sega	75	3	Amiga PC
24.	▼	24.	24. THE SETTLERS - Blue Byte	74	3	Amiga PC
25.	▼	21.	17. CANNON FODDER - Sensible Software	67	10	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 čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. Game Top 25 predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.

ISPOD CRTE

26.	PIRATES!	64	36.	FORMULA ONE GRAND PRIX	49
27.	GOAL!	62	37.	X-COM	48
28.	HISTORY LINE 1914-1918	61	38.	DOOM	47
29.	LFO	60	39.	LITTLE BIG ADVENTURE	46
30.	FRONTIER	55	40.	THE JUNGLE BOOK	44
31.	LEMMINGS	54	41.	FLASHBACK	42
32.	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	53	42.	ECSTATIC	39
33.	FULL THROTTLE	52	43.	HIGH SEAS TRADER	38
34.	SENSIBLE SOCCER	51	44.	UNIVERSE	37
35.	ELITE	50	45.	BATTLE ISLE	34

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

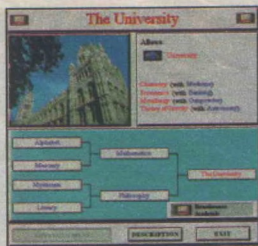
Civilization 2

U poslednjih godinu dana pojavilo se mnogo igara koje podsećaju na originalni, prvi *Civilization*. Uglavnom je reč o vojnim strategijama. Mnoge od njih su dostigle popriličnu popularnost. Ali, između dobre i genijalne igre, a *Civilization* je ovo drugo, razlika je u suštini. Nema upravljačke simulacije u kojoj vam se pruža veći izbor različitih pristupa osnovnom zadatku. U tome je tajna nemogućnosti da ova igra dosadi. Dok je suština ostalih vojnih strategija u destrukciji protivnika, *Civilization* je igra kreacije – u njoj možete ratovati, biti nasilni i krvoločni, ali i ne morate. Pošto je vaš jedini pravi cilj da stvorite veliku, naprednu civilizaciju srećnih ljudi, susedne narode ne morate gaziti č-

znom. Možete saradivati, razmenjivati naučna dostignuća, trgovačkim vezama uvećavati svoje bogatstvo, pa ga ulagati u čuda tehnike prošlih i budućih vekova. Svestranost stvaralačkih mogućnosti kroz suptilno balansiranje resursa i lucidno osmišljene alate čini drugi faktor genijalnosti, koji predstavlja razliku između igre za jednu noć i igre za sva vremena.

O dosadašnjim verzijama *Civilizationa* ste u više navrata čitali u našem časopisu, tako da će ovo biti opis novina koje donosi dugo iščekivana dvojka. U najkraćem, novine se mogu opisati kao *grafička doteranosť i obilje odmerenih širnica tako da ne remete suštinu*. Stari poznavaoči *Civilizationa* će bez ikakvih nepoznanica zaroniti iz prve, a oči će im se začakliti kad nalete na novotarje. Nekada je ova igra stajala na disketu i četvrti; sada staje na trista puta toliko. Dimenziji pravog multimedijalnog hepeninga ovoj nekadašnjoj genijalnoj igrici daju devet pravih audio trekova i preko 350 megabajta grafike i AVI-ja. Kako je otpočetne, šminka kulja na sve strane. Počev od uvodne animacije, koja više nije propraćena poboljšanim varijantom bipera u vidu osmobi-tonog midl zvuka, već pravim 16 bitnim audio zapisom koji se provlači kroz celu igru (ne ukoliko igrate CD „Rip“). Sem što možete podeti svet u opštim crtama kao nekad, sada imate i editor mape, koji vam daje apsolutnu kontrolu nad kreiranjem sveta na kome ćete igrati – kockicu po kockicu. Već u startu pruža vam se veća mogućnost izbora: stepen napadnosti varvara, pol (kao u *Civ Netu*), novi poodek na skali težine igre, a tu je i 17 novih civilizacija – Kelti, Japanci, Vikinzi, Španci, Persijanci, Kartaginjani i Sijuksi.

Sa grafičke strane, ključna novina je 3D izometrijska projekcija glavnog prozora sa mnogo jasnije predstavljanim elementima terena nego ranije. Raspon zuma je popriličan, tako da se detalji mogu uvećati ili umanjiti po ukusu. Za razliku od mnogih Windows igara, koje se ne snalaze oko iskorišćavanja prostora i dimenzija ikona i teksta u većim rezolucijama, ova igra u 1024 x 768 stoji na ekranu kao salivena, a pri pokušaju čitanja poruka nećete izgubiti oči. Glavna multimedijalna novina jesu AVI ani-



macije koje prate završetak izgradnje svakog od svetskih čuda. Neke od njih su zaista Impresivne, kao na primer, ona o piramidama. Što se vaših petoro saveznika tiče i oni su „oživilj“: potpuno digitalizovani i animirani likovi daveći vam savete na razgovornom engleskom jeziku, sa gestikulacijom i dramskom intonacijom profesionalnih glumaca. Čak će i međusobno komentarisati mišljenja, naravno, u granicama parlamentarnih pravila.

To je bila šminka koja su škidamo kapu. No, gomila novina krije se i u samom izvođenju igre. Pre svega tu je obilje novih vojnih jedinica (strelci, slonovi, krstaši, padobranici...) i mnogi novi sadržaji gra-

dova (luka, kanalizacija...), kao i nova svetska čuda (krstaški pohod kralja Ričarda, ambasada Marka Pola, trgovačka kompanija Adama Smita...). Novietri se kriju i u borbi vojnih jedinica. Posle bitke, ukoliko je preživela, jedinica nije kao nova: zavisi od težine protivnika, njena snaga se manje ili više osula. Delimično je možete oporaviti odmaranjem na mestu na kome se zatekla. Ali, da bi se potpuno obnovila, mora stići od nekog svog ili savezničkog grada. To igru u domenu vojne strategije čini težom, ali i realističnijom.

Svetska diplomatija je postala mnogo suptilnija, time što je uveden nov stupanj odnosa sa rivalskim civilizacijama – savezništvo. Nekada ste mogli biti u ratu ili u miru, reketirati protivničke vladare kako biste ih ostavljali na miru (ili bili reketirani iz istih razloga). Sada, sem mirovnih ugovora možete sklapati i sporazum o vojnoj saradnji, koji vas obavezuje da savezniku priskaćete u pomoć u slučaju ugroženosti i obratno, omogućuje vašim trupama da slobodno šetaju okolinom njegovih gradova (što nije slučaj ako imate običan mirovni ugovor), a omogućuje i obnovu snage vaših trupa i u gradovima saveznika.

Poslednja novina koju ćemo pomenuti jeste mogućnost varanja. Meni naslovljen sa *Cheat* sadrži more opcija koje će od vas napraviti čudo čak i ukoliko ste apsolutno nesposobni. Kroz njega možete višim silama naložiti da unište čitave civilizacije, da seoce preko noći pretvorite u megalopolis, ukradete bilo koju tehnologiju u bilo kom trenutku, skočite u bilo koju godinu i slično. Naravno, ukoliko pribegavate varanju, to će se drastično odraziti na vaš krajnji rezultat i ništa od snova da budete jedan od najvećih duva svih vremena.

Oni koji (iz nepoznatih razloga) još uvek rade na antičkim verzijama Windowsa, ne moraju više da strepe: *Civilization 2* je prijateljski raspoložen softver i prema njima. Samo će morati dobro da se nauzoruja memoriji – minimum je 8 MB, a pojedine opcije rade samo na 16 MB.

Aleksandar VELJKOVIĆ

CD-ROM ustupio „Logic“

ŽANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Estetsko doterivanje nije premetilo osnovni koncept.

Protiv? Huh! Ovdje se traži neko kritičnjik.



BATTLEGROUND

ARDENNES

Adolf Hitler je iznenađeno prekinuo sastanak svog osoblja 16. septembra 1944. godine, odlučivši da se tehnikom bliz-krig izvrši napad na Saveznike u liniji Ardena. Dalje razmatranje istorijskih činjenica koje su se dogodile narednih dana zauzelo bi mnogo više prostora u „Svetu kompjutera” nego što je to moguće, a ova rečenica je sasvim dovoljna da biste shvatili o čemu je reč u novoj strategiji firme „Empire Interactive”. Pred nama se našao originalni paket ove firme koji obuhvata CD sa igrom, uputstvo za korišćenje igre i posebno zanimljivu knjižicu na stotinjak stranica sa svim istorijskim činjenicama vezanim za ovu bitku, kao i stratešku mapu svih događanja. Ako nekim čudom nabavite igru direktno od proizvođača, imaćete isti događaj.

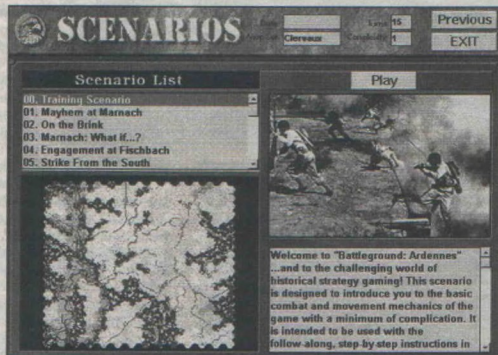
Instalacija *Ardennessa* na hard disku može zauzeti od 172 do 5 MB, zavisi od želje za brzinom izvođenja. Minimalna platforma je 386SX mašina sa 2xCD-ROM uređajem i 4 MB RAM memorije sa Windows 3.11 ili Winodws 95 operativnim sistemom, premda je igra u našem slučaju „zaživela” tek na 486DX4 sa 8 MB.

Po startovanju vam se pruža mogućnost za izbor novog scenarija, učitavanja i snimljenja pozicije ili otpočinjanja modemske igre (bilo da vi zovete, bilo da vas zove sulgrac). Kada se odlučite za izbor novog scenarija, u priliči ste da izaberete jedan od desetak navedenih, pri čemu uz svaki dobijate kratke istorijske činjenice.

Ekran u toku igre je podeljen u nekoliko celina. „Krov” čine padajuća meniji, centralni deo zauzima mapa ispod koje sledi lista jedinica i, konačno, statusna linija. Tu je naravno i tool-bar.

U menijima se, pored standardnih opcija za snimanje, učitavanje, podešavanje prikaza na ekranu ili statusa, nalaze i opcije ključne za igru. **Phase Menu** se koristi za prelazak na sledeću fazu (korak) igre. **Units Menu** se koristi za promenu statusa prijateljskih jedinica, kao iz za izvršenje vazdušnog i/ili artiljerijskog napada. **Assault Menu** se koristi za izvršavanje napada. **Reinforce Menu** za regulisanje pojačanja.

Mapa se može posmatrati u četiri različita uveličanja, od kojih je svako pogodno za određenu akciju. Tako, naprimer, srednje uveličanje je najpogodnije za pregled velikog dela terena, a za posmatranje talja tu je najveće uveličanje sa izometrijskom 3D



grafikom. Polja na mapi su izdvojena na kvadrante (hex koordinate), a simboli koji se koriste su ekvivalentni onima koje koristi NATO za obeležavanje jedinica. *Ardenness* koriste 33 tipa jedinica, što je možda na prvi pogled pomalo i komplikovano, ali su rođivi sortirani i po bojama. Tako su, naprimer, tenkovske jedinice ljubičaste, braon su antienkovske, crveno je obeležena inženjerija, a narandžasto pešadija.

U listi jedinica, koja se nalazi odmah ispod mape, prikazan je status onih jedinica koje se označe na mapi. Ukoliko označite mesto na mapi na kome nema jedinica, prikazuju se vremenski podaci.

Postoji pet osnovnih tipova borbe. To su direktna i indirektna paljba, direktni napad, vazdušna podrška i minski napad. Uz to, potrebno je naglasiti postojanje i specijalizovanih tipova vođenja bitki kao što je protivvazdušni napad.

Za pobjedu je potrebno da se ispunе uslovi koji su posebno definisani za svaki scenario, a sama pobjeda ima više modaliteta – od potpunog poraza (što možda zvuči paradoksalno) do potpune pobjede. Uslovi se mogu naći u statusnom meniju.

Za početnike savetujemo korišćenje AI Option Dialoga koji, ukoliko se uključi na početku igre, pomaže tako što tačno ispiše „šta namerava da uradi” a na vama je to prihvatiti ili odbijete „ponudu”. Na taj način učite se strategiji ratovanja.

Battleground: Ardennes je sjajna strateška igra koja će vas danima držati priljepljene uz računar. Ukoliko imate fanatičnog prijatelja koji ludi za strategijama (podrazumeva se vaše i njegovo posedovanje računara i modema) poštaru će trljati ruke, a vi ili vaš prijatelj ćete na ime telefonskog računa prilično isprazniti džep na kraju meseca.

Relja JOVIĆ

empire
INTERACTIVE

Originalni CD-ROM dobili smo od proizvođača „Empire Interactive”

ZANR: strateška igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk



Kompleksnost i izvođenost modemske igre.

Jaka platforma je neophodna, rad pod Windows okruženjem.

Zork Nemesis

Niko se ne seća tačno kada je počelo. Ali, ja nikada neću zaboraviti...

Počelo je na dan Velikog Pomračenja. Na dan kada sam ubijena... Izgubila sam svoju jedinu ljubav, izgubila sam svoj život. Sada smo svi prokleti... Ponekad jedan jedini čin uma da bude toliko zao da može da baci prokletstvo na čitavu Zemlju menjajući tako budućnost... Samo će četiri izgubljena elementa povratiti svet u ravnotežu. Tada ću ponovo živeti... Imam još samo jednu nadu. Ta nada si ti. Ni ko drugi se ne usuduje da dođe ovamo.

Verujete li u astrologiju i horoskope? Relativno mali broj ljudi će, k'o iz topa" dati pozitivan odgovor na ovo pitanje, ali je sigurno da svako od nas ponekad voli da baci pogled na ono što mu zvezde kazuju, ma koliko to u nekim slučajevima zvučalo besmisleno (npr. bićete zdravi ukoliko se ne razbolite). Interesantno je da pripadnice lepšeg pola u principu pridaju veći značaj horoskopima od muškaraca, a zbog čega je to tako možda samo zvezde mogu da objasne.

No, verujete li u alhemiju? Naravno da ne. Najverovatnije ste u pravu, ali treba da znate da su ljudi nekada alhemiju smatrali ozbiljnom naukom. Njeni počeci se vezuju za drevni Egipat kada su sveštenici, koji su sebe nazivali alhemičarima, uporno nastojali da iz običnih metala određenim hemijskim postupcima dobiju zlato. Kako su vekovi prolazili alhemija je postepeno prihvaćana i u Evropi, ali sa nešto drugačijim osnovnim ciljem. Evropski alhemičari su u principu tražili za „eliksirom života“ koji bi im omogućio besmrtnost. Po prirodni stvari, u sve to je bila umešana i astrologija, tako da se danas alhemija smatra okultnom „naukom“ koju niko više ne uzima za ozbiljno, bez obzira na to što je ona ipak u velikoj meri uticala na razvoj prave naučne hemije.

Zork Nemesis je novi nastavak „Activisionove“ serije Zork avantura koja je nastala u doba kada su XT računari smatrani čuđom tehnike. Posle nekoliko čisto tekstualnih nastava firma „Activision“ je napravila omedijom korak napred i, u vreme kada se CD kao osvojeno teritoriju na svetskom tržištu, objavila za tadašnja merila fenomenalnu igru Return to Zork. Potpisnik ovih redova se dobro seća kako je pre tri godine na Beogradskom sajmu tehnike netremice blesnuo u demo ove igre koji se tada „vrteo“ na štandju jedne od firmi. Sada je, srećom, novi nastavak imao priliku da testira na sopstvenoj mašini i ponovo se oduševio.

Jedan od najbitnijih elemenata koji određuju kvalitet neke avanture je svakako njen scenario. Priča na kojoj se bazira Zork Nemesis je prsto fantastična, ali je istovremeno toliko složena da ju je nemoguće prečitati u nekoliko rečenica. Ipak, u „kompresovanoj“ formi ona se svodi na sledeće:

U hramu Sunca i Meseca na planeti Zork (Zemlja) zli Nemesis je zatvorio četiri alhemičara (otac Malveaux, general Kaine, dr. Sartorius i prof. Sophia Hamilton) koji su na svojim planetama (Saturnax, Murz, Juperon i Venusyn) izvodili eksperimente u tražanju za večnim životom. Alhemičari su, pored to-

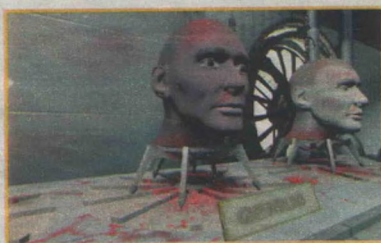
ga, bili zaštitnici četiri osnovna elementala (vatre, zemlje, vazduha i vode) i tako održavali ravnotežu u svemiru. Međutim, kada im je Nemesis oduzeo moći, alhemičari mor se nisu mogli suprotstaviti. Tada se, na sreću, pojavio glavni junak koji je preuzeo na sebe zadatak da povrat četiri elementala i tako omogući alhemičarima da udruže svoje snage protiv Nemesisa.

Zork Nemesis se po koncepciji nalazi negde između avanturističko-logičkih igara kao što su Myst, 7th Guest ili 11th Hour i klasičnih avantura u „prvom licu“ (Lost In Time, Mission Critical, Buried In Time itd.). To znači da nimalo lake probleme u ovoj igri podjednako čine i logičke i avanturističke zagonetke, pri čemu logičke, po procedni, imaju veću „specifičnu težinu“.

Kretanje glavnog lika je rešeno na jednostven način. Do sada su sve naprednije avanture u „prvom licu“ bile karakteristične po kontinualnim animacijama u pravcu kretanja, s tim što je orijentacija lika u određenoj tački isključivo bila vezana za neku od strana sveta. Ovdje je primenjena upravo obrnuta logika: lik se kroz prostorije kreće po sistemu „korak po korak“, ali istovremeno može zauzeti potpuno proizvoljan položaj u odnosu na svoju vertikalnu osu. Na taj način igra je u velikoj meri dobila Doomoliki izgled.

Kvalitet grafike Zork Nemesisa perfektno opisuju reči kolege Krsmanovića koji je u najavi za ovu igru (SK 4/96) napisao da slike iz igre... predstavljaju nešto najlepše videno u poslednje vreme. Nikada do sada u jednoj igri nije viđena fotorealistična grafika u kombinaciji sa poluDoomolikim izvođenjem. Svako ko je barem jednom u životu igrao neku od 3D pacifikih igara cenilo ono što su uradili programeri ove igre. Jer, napraviti Doomoliku avanturu, a pri tome ne koristiti klasično mapiranje teksturama, prava je umetnost. Muzika u igri je takođe izuzetna i najviše podseća na ento-ambijentalni zvuk koji u poslednje vreme gaji sastav „Enigma“.

Ova avantura, međutim, ima jednu veliku „manu“. Jednostavno rečeno, to nije igra za svakoga. Ona će biti interesantna relativno uskom krugu ljudi koji imaju vremena, volje i strpljenja da se posvete nečemu toliko kompleksnom. Oni koji pak više vole da tamane protivnike u neograničenim količinama, ili da ih biju od iznemoglosti, treba da zaobiđu ovu igru u širokom luku. Njima će čitava stvar delovati krajnje besmisleno i dosadno. Takođe, moramo upozoriti da pojedini problemi u igri zahtevaju delično poznavanje oblasti koje ne spadaju u opšte



znanje prosečnog čoveka – astronomija, muzika (note i akordi), hemija itd.

Ukoliko se na vašem stolu nalazi dovoljno mašina koja će stočki podneti „teret“ ove avanture (Pentium ili neka brza 486-ica sa CD-ROM-om četivostrukre brzine), onda nema razloga da puno razmišljate – nabavite Zork Nemesis i uživajte.

Slobodan MACEDONIĆ
CD-ROM ustupio „Espro“

ZANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 3 kompaktna diska

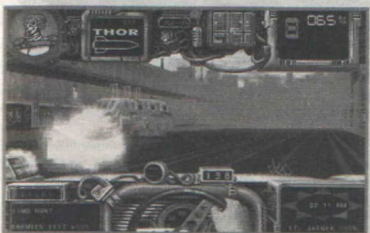
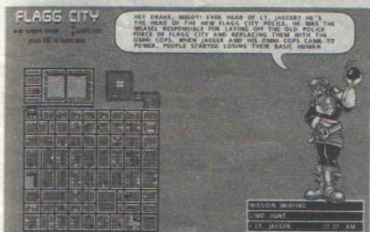
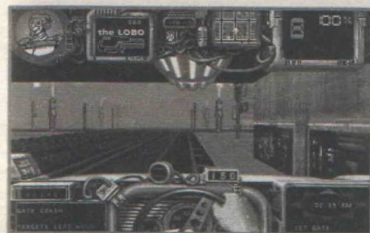


Tehnički
dometi.
Originalni scena-
rio i originalne zagonetke.

Još jedan
razlog
za kupovinu
Pentiuma.



Road Warrior



Neki čitaoci će se možda setiti jedne starije, relativno nepoznate igre, koja kod nas nikada nije postigla nekoj popularnosti. Ova igra, poznata i pod imenom *Doom*, uspjela je da izazove strahoviti talas od nekih stotina kopija (što boljih, što lošijih), tako da verovatno nema softverske kuće koja drži do sebe, a da nije izdala bar jedno ostvarenje na tu temu. No, glavna boljka *Doom*-mašina je bio i ostao nedostatak originalnosti. Ili je u pitanju konanovsko „vreme pre vremena“, u kome besomučno jurcaše po mračnim tamicama naoružani samo mačem i magijom ili, pak, daleka budućnost u kojoj Zemljom vladaju roboti, pa je vaš zadatak da ih potamanite. Samo je nekolicina igara ovog tipa donela nešto zaista novo. To su *Witchaven*, *Descent* i, konačno, *Quarantine*.

Ono što *Quarantine* izdvaja iz gomile sličnih je činjenica da je glavni fik futuristički taksista-manijak, koji jurca ulicama Los Angelesa u potrazi za mušte-

rijom i usput gazi sve pred sobom. „Pa ovo ima i kod nas“ razočarano ćete pomisliti i biti donekle u pravu. Jedina razlika je u tome što kod nas prosiptanje krvi slučajnih prolaznika ponekad može biti i kažnjivo. Takođe, arsenal naših taksista se uglavnom svodi na stitnje vrste vatrenog oružja (mada se tu i tamo provuče neka haubica ili protivtenkovska mina), dok je u igri *Quarantine* vaš taksil opremljen mitraljezima, topovima, siljicama itd. Kada se pojavio, i *Quarantine* je imao dosta mana, od kojih je najizraženija bila nepostojanje određenog zadatka koji bi trebalo ispuniti, već je jedini cilj bio prevesti što više putnika (uz nezaobilazno dezintegrisanje zateknutog življa), što je vremenom postajalo prilično dosadno.

Programeri „Gametek“ su, svesni ovoga, napravili novu, poboljšanu verziju *Quarantine* – *Road Warrior*. Da li je u pitanju zvanični nastavak ili ne, nismo u stanju da kažemo (mada u nekim reklamama po strani časopisima figurira cifra „2“), tako da ćete za informaciju morati da pozovete „Gametek“, ili kontaktirate lokalnu vračaru (što se može pokazati jeftinijim).

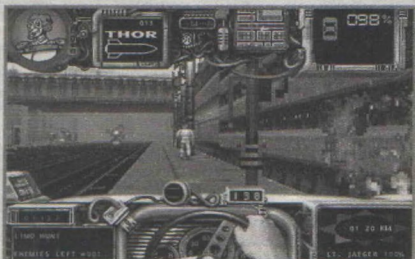
Najveći napredak postignut je na polju same koncepcije nivoa. Igra se sastoji iz niza misija (nivoa) od kojih svaku morate u potpunosti izvršiti da biste prešli na sledeću. Zadaci su vrlo jasno predočeni i u početku manjeviše jednostavni. Logično, kako vreme bude odmicalo biste sve teži i teži, ali ćete zaista mnogo proći pre nego što se stvarno pomučite.

Road Warrior se odlikuje velikim brojem i raznolikošću misija. U prvoj, naprimer, kružite po nekakvoj mračnoj areni naoružani samo siljicama na braniku i pokušavate da demolirate ostali pet automobila. Druga misija je, u stvari, trka u kojoj morate pobediti ne birajući sredstva, dok treća predstavlja put do prvog grada, gde vas očekuje vrlo gust saobraćaj i gomila irazitno nervoznih vozača. Kasnije će biti misija u kojima će u potpunosti doći do izražaja morbidni humor autora. Recimo, da pogazite kolonu maratonca(!), ili da uništite nekoliko robota koji haraju gradom, ubijaju kućne ljubimce i njihovo meso podmeću u hot-dog! Misiju vam zadaje muštenja, a po njenom završetku dobijate informaciju o lokaciji sledećeg klijenta.

Še tehničke strane, *Road Warrior* je unazadno *Domaćine* kojih 200 godina. Ovo se ne odnosi toliko na simpatičnu rock'n'roll muzičku podlogu koja će vas pratiti tokom igranja, koliko na zalista ružnu „kvadratastu“ grafiku, koja podseća na prve dane 3D pucačina (čitaj: *Wolfenstein 3D*). Srećom, grafiku „vadi“ hrpa sjajnih efekata – naprimer, kada vam se par litara krvi nevinog pešaka prospe po šoferšajbni, ili nabodete policajca na siljke a onda se istim zabi-

jete u prvi zid, ili prepolovite slučajnog prolaznika najjačom raketom koju trenutno imate. Od mana bi trebalo istaći i lošu kontrolu vozila koje se kreće kao po ulju. Tako će vam, ukoliko ste u nekoj poteri, uletanje u krivinu pod pravim uglom verovatno predstavljati nepremostiv problem. Naravno, nije ni trebalo očekivati da vožnja bude na nivou *Screamera* ili *Fatal Racinga*, ali je ipak trebalo malo više poraditi na povećanju stepena realističnosti.

Road Warrior je ispunilo naša očekivanja i uprkos nevesto rešenom pitanju grafike predstavlja jednu odličnu pucačinu, punu interesantnih ideja. Doduše, verovatnoća da će ova igra postati „klasika“ o kojoj



će se pričati u narednim godinama je mala, ali *Road Warrior* u svakom slučaju obećava dobru zabavu. Iako je CD „Rip“ verzija ove igre došla još pre par meseci, sačekali smo originalni disk. Pokušaćemo da se i ubuduće držimo takve prakse, u okviru kampanje „Dole CD Ripovi“.

Iliir GAŠI

CD-ROM ustupio „DIV Soft“

ZANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompaktni disk



Dinamično, duhovito, krvavo...

Loša grafika, povremeno isuviše morbidno.

Mission Critical



Sredinom XXII veka nauka i tehnologija su dostigle takav nivo da se čoveku po prvi put u istoriji civilizacije ukazala prilika da stvori istinsku veštačku inteligenciju u obliku bića koja bi imala razum, čula i osećanja. Ova ideja je, međutim, (ne)očekivano podelila narode na planeti Zemlji. Jedni su smatrali da se tehnički napredak ne može zaustaviti i da naučnici moraju nastaviti sa istraživanjima bez obzira na eventualne neželjene posledice, dok su drugi tvrdili da jedino trenutni status quo može obezbediti sigurnu budućnost čovečanstvu. Svađe su potrajale sve dok se neko nije setio čudnovatog rata koji je nekoliko godina besneo u Evropi pred kraj dvadesetog veka. Po identičnom scenariju četiri velike svetske sile (Japan, SAD, Kanada i Australija) su ustupile iz Organizacije Ujedinjenih Nacija i osnovale samostalni Savez (Alijance) protiv volje ostalih članica. Ubrzo posle toga izbio je rat.

Rat između UN-a i Saveza je trajao već petnaest godina kada je jedna saveznička istraživačka sonda na udaljenosti od 68 svetlosnih godina od Zemlje otkrila planetu Persefonu (Persephone) u sistemu Beta Ceti i tom prilikom registrovala znake vanzemaljske civilizacije. Ubrzo su u strogoj tajnosti ka Persefoni upućena dva svemirska broda: naučnoistraživački „USS Jericho“ i, kao pratnja, ratna kstarica „USS Lexington“ na čelu sa kapetanom Stivenom Dejnom (Steven R. Dayna). Uprkos trudu da misija ostane prekrivena velom tajne, Ujedinjene Nacije su preko svog agenta saznale za ovu operaciju i postavile zasedu u blizini Persefone.

Bitka u orbiti planete je trajala vrlo kratko. Kapetan Dejna je shvatio da ne može odneti pobedu i zato je doneo strašnu odluku: celokupnu posadu oba broda (sem jednog člana) ukraće u šati sa namerom da je preda neprijatelju, a kada šati konačno bude pristao na protivnički brod sam će aktivirati termonuklearnu bombu. Na taj način će pružiti poslednju šansu da jedini preživeli čovek na „Lexingtonu“ ipak okonča misiju na Persefoni.

Ovaj opširni uvod predstavlja osnovni zaplet najambicioznije „Legendove“ igre do sada. *Mission Critical* je avantura koja, iako poseduje određene sličnosti sa prethodnim „Legendovim“ ostvarenjima, konačno unosi malo živosti u pomalo monotonu ponudu ove firme. Koncept „statične avanture“ koji je oduvek bio predmet kritika ovde je napušten (videćemo samo na koji vremenski period) i zamenjen mnogo savremenijim načinom izvođenja koji, između ostalog, podrazumeva i kontinualnu animaciju kretanja kroz prostor. Naravno, podrazumeva se da avantura spada u grupu onih koje odvijaju „u prvom licu“.

Glavni protagonisti igre *Mission Critical* (pored glavnog junaka) su kapetan Dejna koga tumači tannopnuti Majkl (Michael) Dorn, TV publici poznat po ulozu Wolfra u seriji „Star Trek: The Next Generation“ (sasvim sigurno ga nećete prepoznati bez klingonske maske); i Patrisa Šarbone (Patricia Charbonneau), nama manje poznata glumica koja je zabeležila uloge u filmovima „RoboCop 2“ i „K2“. Pojavljivanje ovih glumaca se, međutim, vezuje skoro isključivo

za fenomenalno napravljenu desetominutni intro iz prostog razloga što po scenariju igre oba lika (kapetan Dejna i zapovednica Tran) na samom početku ginu u strašnoj eksploziji.

Celokupna priča veoma podseća na zaplet čuvene „Odiseje u svemiru 2001“ koju je Stenli Kjubrik režirao po istoimenom romanu Artura Klarka. Poput junaka „Odiseje“ Dejvida Boumena, koji se sticajem tragičnih okolnosti našao sam na svemirskom brodu „Otkriće“, igrač će se na početku ove igre naći u ulozu jedinog preživelog člana posade kstarice „USS Lexington“. Scenaristi su, svesno ili ne, iskoristili veliki broj antologjskih scena iz pomenutog filma, dodali i izmislili neke situacije i sve to prilagodili vremenu i mestu na kome se igra odvija. Igrač će, naprimera, morati da izađe iz broda kako bi popravio komunikacionu antenu, moraću da osposobi oštećeni superkomputer (suprotno od onoga



ji ima tipično strateški karakter. U prvih osam trening misija igrač kontroliše svoje dronove na sličan način kao u *Warcraftu*. Cilj svake od ovih misija je upoznavanje sa osnovnim taktikama koje se upotrebljavaju u odbrani matičnog broda ili u napadu na protivnički. Ubrzo po završetku ovih treninga „Lexington“ će biti napadnut od strane brodova Ujedinjenih Nacija i tada će igrač moći da pokaže u kojoj meri je savladao principe upravljanja sistemom dronova.

Mission Critical je ne samo najambicioznija već i najbolja „Legendova“ igra. Preporučujemo je svim fanovima naučne fantastike, a posebno onima koji čine delo Artura Klarka. Iako je njena težina u pojedinim momentima toliko da može oshabriti i najupornije avanturiste, uloženi trud u njeno rešavanje se zaista isplati.

Slobodan MACEDONIĆ

Originalni CD-ROM ustupio proizvođača „Legend Entertainment“

ŽANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 3 kompaktna diska

u „Odiseji“, napustiće veliki brod u malom šatlu da bi se otisnuo ka vanzemaljskom objektu na Persefoni i, konačno, doživi susret sa specifičnom formom inteligencije u drugoj dimenziji iz koje povratka nema. Na sreću, ovakvom „kradom“ *Mission Critical* nije ništa izgubio na kvalitetu.

Savremene avanturističke igre se sve više prave tako da u sebi sadrže i elemente drugih žanrova. U ovom slučaju izbor je pao na strategije tipa *Warcraft*. Naime, u podmakloj fazi igre glavni junak saznaje da je „Lexington“ opremljen prototipom odbrambenog sistema koji se sastoji od devet borbenih dronova (bespilotne letelice) koje može kontrolisati čovek kome je ubrizgana specijalna droga po imenu „hajp“ (hype). Aktiviranjem ovog sistema pomoću VR uređaja koji se nalazi na brodu ulazi se u deo avanture ko-

Jedna od najboljih SF avantura. Fenomenalne video sekvence.

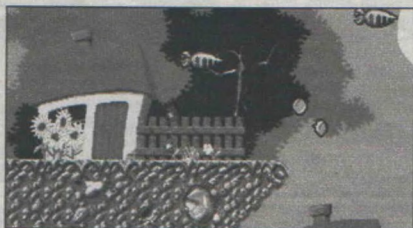
U određenim trenucima preterano teška igra.

Forest Dumb

Očigledno namerna sličnost između imena ove igre i filma „Forest Gump“ ne prejudicira ama baš ništa. Vešto sklopljen naziv ima za cilj samo da privuče pažnju na ovu sasvim običnu platformu, nama već dobro poznate poljske firme „Avalon“.

Ako su se programeri uopšte rukovodili nekim motivom iz filma, onda je to definitivno inteligencija glavnog junaka. Mada nema uvodne priče, iako se da zaključiti da je lik koga vodimo (ne bi se usudivali da odgonetnemo šta je) prigrupno stvorenje koje treba da izvodi jump & Run po ekranu, uz gaženje svega živog i izbegavanje (ne)vešto postavljenih zamki. Toliko o originalnosti igre.

Primarna osobina glavnog junaka je da može ekstremno visoko da skoči, dok visina skoka zavisi od dužine pomeranja palice nagore. To je od važnosti kada se uzme u obzir sastav neprijateljske populacije, koji obuhvata sve oblike letućih, trčućih, gmizućih i plivajućih karakondžula koje, bez ustezanja, atakuju na njegov mladi život. Bitna je i činjenica da se naš pulen može kretati ekstremno brzo, pod uslovom da uhvati dovoljno dugačak zalet. Brzina animacije je tada ravna najbržim platformama, samo je nezgodno to što je nemoguće uhvatiti pošten zalet, a da ne „poljubite“ neki neprijateljski spraj.



Preduslov za prelazak nivoa je sakupljanje određenog broja novčića, a pored njih nije zgoreg pokupiti i neki neobavezni dodatak (naravno, u pitanju su voćke). Posle sakupljenog i poslednjeg novčića treba još samo naći izlazna vrata i eto vas na sledećem nivou.

Statusni deo ekrana zuzima donje delove i sadrži podatke o broju života, energetskim jedinicama, broju novčića koje treba sakupiti, preostalom vremenu i bodovnom saldu.

Sledi spisak zamarki: Preterana osetljivost džošitika, neprirodne kretanje (loše izveden efekat „inercije“), skromna grafika, monoravanski skrol, nedostatak zvučne podloge, a naročito imbecilan zvuk



(posebno pri gubitku života, kada se glavni lik jezivo prodere, u najmanju ruku kao da mu zabijaju klinove pod nokte).

Za kraj, šifre za nivoe: Level 1 = 0123, Level 2 = 4791, Level 3 = 5628, Level 4 = 9111, Level 5 = 0997.

G. JOKSIMOVIĆ

ZANR: platformska igra

PLATFORMA: Amiga 500

MEDIJUM: 2 flopi diska

74



Zavidna dinamičnost kretanja i animacije.

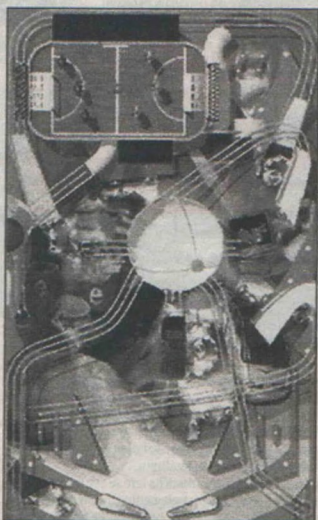
Mnogo neprirodnosti, slab audio-vizuelni utisak.



Pinball Prelude

Karakteristike simulacija filpera koje se pojavljuju u poslednje vreme na globalnom i našem tržištu su sve zanimljivije. Za razliku od nedavno opisanog *Slam Tilt*, *Pinball Prelude* odlikuju originalne dizajnerske ideje programera iz firme „Effigy Software“, ne tako poznate u softverskoj industriji. Poštajući standarde brojne tabli u novijim produktima ovog žanra, pomenuta kuća nam predstavlja tri, sa tematskim zbivanjima vezanim za svaku: Past, Present i Future. Iako su dosta šareno urađeni, na svakom dominira karakteristična boja, varirajući u nijansama.

● **Past** (prošlost) je sa akcentom na prirodu i praživotinjama, pa su kao filperi data dva manja stabla u gornjem i dva veća (glavne palice) u donjem delu table. Sa leve strane je detaljno urađena rećica koja zamenjuje kanal na pravim filperima. Kada kugla „upadne“ u ovaj deo delimično će potonuti, što je izvedeno vrlo kvalitetnom animacijom. Tu se mogu videti i živi elementi kao što su žabica koja uz karakteristične zvuke skače u vodu ili ribe koje se praćakuju iznad iste. Sredinom filpera dominira dinosaurus koji povremeno otvara čeljust. Ubacivanjem kuglice tamno dobijate mogućnost Multiballa (igra sa pet-šest kugli preko celog stola). Ceo sto je prepun sitnih detalja kao što su stopice praživotinja, mahovi-



na, talasi i reci itd. Sve to zamenjuje kartice, pečurke i žive nosioce bodova u normalnim filperima.

● **Present** (sadašnjost) je tabla koja prati svakodnevicu kao što je parkiranje kola, gledanje televizije i fudbalske utakmice. Po izgledu, za ovu tablu se može reći da najviše podseća na klon neke od tabli iz *Pinball Illusionsa*. Podigra je fudbalska utakmica

koja se odigrava u levom uglu table. Postizanjem golova na utakmicama dobija se ekstra loptica. Ubacivanjem kugle u kanal sa zvezdom pokrećete neku vrstu „točka sreće“ sa slučajnom selekcijom bonusa.

● **Future** (budućnost) je urađen tamnije od prethodna dva, koji su u veselim bojama (sma budućnost). Cela tabla izgleda kao pogled iz svemirskog broda na futuristički grad čije solitere obavlja magla. Filperi su u obliku neonskih lampi, a kugla nije standardno „metalna“, već je plavkasta sa simbolom zvezde na površini. Njeno lansiranje je iz sredine stola, tako da pada direktno na glavne filpere.

Negativna osobina igre je vrlo lako tilovanje („Alt“ tasterima) i broj igrača koji je sveden na jednog. Polivalno je što skrolovanje stola može biti horizontalno i vertikalno. Brzina kugle povećava težinu koja je nedostajala prethodnicima (*Pinball Dreams*, *Pinball Illusions* itd.) i svako novo igranje je izazov. Semplovi su malo „mutni“, dok je muzika u Tehno stilu karakteristična za svaku od tabli.

B. BABOVIĆ

ZANR: simulacija filpera

PLATFORMA: Amiga 1200

MEDIJUM: 4 flopi diska

85



Grafički detalji i animacija kugle.

Jedan igrač i resetovanje računara po učitanju novih tabli.



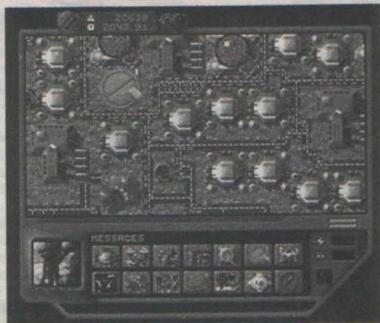
Breed 96

Plagijati igre *SimCity* su uvek rado viđen gost na našim monitorima. Praktično nescrpan izvor mogućnosti za različite kombinacije čini ovaj žanr igara izuzetno zahvalnim za programiranje. Do sličnog zaključka došao je i izvesni Damjan Tarnavski (Damian Tarnawsky), nezavisni programer iz Australije. Seo je za AMOS editor i tako je nastala ova lepa i interesantna igra.

Breed 96 i pored skromnijih tehničkih karakteristika (naročito siromašnog zvuka), svojom neodoljivom jednostavnošću i prilično velikim brojem opcija prosto lepi za ekran. Lakoća upravljanja je naročito značajna kada se izgradi veliko naselje, sa puno zgrada i drugih elemenata.

Radnja igre je smeštena u imaginarnom svetu budućnosti, gde se igrač na početku može odlučiti za jednu od četiri rase vanzemaljaca čijom će se sudbinom baviti. Cilj se sastoji najpre u gradnji dobro utvrđenog i energetski nezavisnog grada, zatim razvoju infrastrukture koja obuhvata sve najvažnije socioekonomske kategorije kakve su obraćaj, energika, sudstvo, vojna industrija i dr.

Nakon obezbeđivanja svih vitalnih potreba grada, treba sagraditi letelice i stupiti u kontakt sa drugim kolonijama sopsstvene vrste, koje su rasute širom univerzuma. Na kraju ostaje uspostavljanje trgovačkih veza sa drugim civilizacijama, zatim razna pregovaranja, planiranje ratnih osvajanja drugih planeta i mirodopskih ugovora o savezništvu (naročito ako je druga strana vojno nadmoćnija), kao i niz drugih operacija. Za sve te radnje treba strpljivo i pažljivo



planirati svaki potez, što igri daje i stratejski aspekt. Kada tome pridodamo i stalne oružane čarke koje izazivaju suparničke rase, čitava stvar postaje prilično „čupava“.

Počinjete od nule, a jedino što ćete videti je pusta, nenaselelana ravnicu. U početku raspoložete sa dovoljno novca za gradnju stambenih zgrada za svoje stanovnike, ali pre toga treba sniziti stopu poreza na nekih 5%, jer je veličina poreza direktno proporcionalna (u početku niskom) nacionalnom standardu. Kada ne znate šta vam je činiti, konsultujte savetnika

(Advisor), koji će vam pomoći oko nekih jednostavnijih problema.

Ekran je jednostavno podeljen na aktivni deo i deo za poruke. Ekran sa opcijama, kao i neke strategije igranja vrlo lepo i sažeto su objašnjene u tekstualnom fajlu („docs“) koji se dobija na disketi sa igrom. Zato ćemo ovde preskočiti detaljno opisivanje svake opcije, jer bi to nepotrebno zauzelo inače vrlo ograničen prostor.

Još jednom ističemo u pohvalnom kontekstu jednostavnost i lakoću igranja, uz prilično kompleksnu radnju i dosta veliki broj opcija. Ijubitelji ovog žanra ne treba da se premišljaju ni trenutka.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

ŽANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: Amiga 500

MEDIJUM: 1 flopi disk

79

➔ Lepa atmosfera, lakoća igranja i kompaktnost izrade.

Jednolična grafika i slabo zastupljeni zvučni efekti.



Evolution

Lost In Time

Pre par godina u izdanju softverske firme „Mirage“ pojavila se igra *The Humans*, prva mozgalica koja je mogla da parira visokokomercijalnoj igri *Leimmings*. Radnja je bila posvećena pećinskim ljudima koje kroz mnoštvo prepreka i logičkih problema treba dovesti do izlaza. Posle ogromnog uspeha usledili su data diskovi (*jurasic levels*) i ne tako zapuzen nastavak. Renomirana firma „Gametek“ kupovinom firme „Mirage“ dobila je i prava na objavljivanje nezvaničnog nastavka sa podnaslovom *Izgubljeni u vremenu* (inače, najavili smo ovu igru još u SK 12/93).

Kroz pregršt nivoa sa raznoraznim smetalicama nekoliko čovečuljaka potrebno je do izlaza i završiti nivo. Razlike su upravo u likovima kojima se upravlja, sa karakterističnim sposobnostima vezanim za svakog od njih. Naprim, pećinskog čoveka odlikuje snaga, vikinga sposobnost da gura predmete i postavlja štit kao odbranu, čarobnjaka da pretvara druge likove u neophodne predmete za prelazak nivoa, nindža skače sa platforme na platformu itd. Pošto se na našem tržištu nalazi CD „Rip“ verzija igre, omogućujući ste da vidite animacije posle svakog nivoa. Broj nastavljanja igre posle isteka deset minuta je neograničen, tako da se isti nivo može proučiti do najsitnijih detalja (što je obično i potrebno za prelazak istog!).

Ono što *Evolution* odvajao od drugih igara sličnog karaktera jeste zanimljiv i bizaran humor kojim je igra nakrcana. Sem standardnih štoseva koje likovi izvode kada su ostavljeni bez funkcija (pećinski čovek zve, čarobnjak vam nudi cveće, viking gleda u nebo itd.), oni izvode i druge fazonne kao što su grčenje lica i plaženje jezika usled težine

svojih drugara kada se penju na visoke platforme, pretvaranje u žabu koja zbnjeno skakuće gore-dole pitajući šta joj se dogodilo (karakteristično za čarobnjaka), glasni uzvici kada padaju ili sablažnjivi pogledi prilikom saplitanja itd.

Grafika je urađena u 256 AGA boja, što doprinosi užitku igranja u izuzetno šarenom okruženju. Muzika u igri je previše sladak i kvartni opšti utisak o kvalitetu, jedna vesela tema provlači se kroz uvod i samu igru uz stalna ponavljanja. Semplovi (ili skičanjan) mališana su lepo uklopljeni, ali možda previše „lemingoidno“.

Kontrola se vrši putem miša/ džojstika. Upravljače nekim likom tako što selektujete ikonu sa njegovim licem i izaberete operaciju iz ponuđene palete (skakanje, hodanje, udaranje, penjanje, lebđenje, specijalna funkcija itd.). Igranje na ovaj način može biti malo konfuzno, ali posle nekog vremena uvežbaće brzinu. Kao i svaka slična logička igra, *Evolution* donosi velik stepen zaraznosti i ogromne počnjacke.

Branislav BABOVIĆ

ŽANR: logička igra

PLATFORMA: Amiga 1200; PC

MEDIJUM: 4 flopi diska

84

➔ Lepo dizajnirana grafika i atmosfera igre.

➔ Bolje je igrati bez muzike.



McKenzie & Co.

Možda će vam se priča koja sledi učiniti nedovoljno dinamičnom. Pisana je neobičajenim stilom u odnosu na očekivani. Veruje, to je samo iz razloga (za neke, doduše, komplikovanog do neresivosti) što ste – muško (čast izuzecima!).

Dakle, u ovoj priči se nećete susresti sa rečenicom tipa „Psihološki plaćenik ljut, jer mu je pokopelo mleko, latio se puce i nekoliko tona municije i krenuo u redukciranje svetske populacije na razumniju meru“ (*Watchtower*) ili „Od naružavanja čete koristiti mačeve, sekire i buzdovane, vatreno oružje...“ (*CyberMage*). Iako volite navedenu vrstu igara, napravite bar kratak predah između dve ofanzive i pogledajte nešto suptilnije. Možda vam se i dopadne.

Firma „American Laser Games“ (iz Berkeleyja, Novi Meksiko) napravila je, ustavno rečeno, prvi čin serijala društvenih avantura u sklopu ambicioznog projekta nazvanog „Her Interactive“ – McKenzie & Co. Jasno je zašto se nećete svideti „širokim narodnim masama“, jer dečaka u ovom svetu igara ima, čini mi se, i previše. Za takvu situaciju su mahom „krive“ programerske kuće koje naprosto bombarduju tržište raznim više-manje atraktivnim pucačkim i borilačkim igrama. Kao „proizvod“ namenjen isključivo devojčicama, igra McKenzie & Co. je pravo osveženje u sadržajnom smislu i u odnosu na igre-pripadnice istog žanra. Autori su mišljenja da je priča namenjena devojčicama uzrasta od 8-15 godina mada, ruku na srce, ni one malo starije neće biti nezadovoljne.

Svako ko je gledao popularnu američku tinejž-seriju „Beverly Hills 90210“ (a malo je onih koji to nisu) može da pronađe sličnost sa Medison školom (Medison High School). Zaboravite me Brendu i Dilana, Keli i Stiva, Donu i Dejvida a upoznaćete jedno novo društvo: Elizabet, Samantu, Meki, Nadin, Bradana i njihov simpatični crveni džip Mekenzi. Osvojite nas već na prvi pogled. Ponovo će se oduševiti američkim sistemom školstva, ova puta kroz igru smešteni na pet CD-ova koji nam pružaju mogućnost da budemo ni manje ni više nego glavni lik svih događanja. (To vam u „Beverly Hillsu“ nikako ne bi pošlo za rukom – sem da ste kojim slučajem zabludeli kćerka gospodina Speljinga.)

Pohadajući Medison školu imate mogućnost izbora u pogledu glavnog lika – hoćete li da budete Kim Li (Kim Lee) ili Karli Adams (Carly Adams). Moje kolege bi, ne sumnjajući, napravile dobar izbor u kategoriji „atraktivnosti“ (vidi sliket), ali ovoga puta se ne



ti kako znate i umete, jer u protivnom ne možete dalje ka cilju koji ste zacrtali prema datim mogućnostima. Ako kraja uopšte ima, verujte da do NJEGA (a ovo se ne odnosi samo na kraj) nije baš jednostavno stići. U zavisnosti od izbora ponudjenih odgovora na pitanja, igra vas može poneti različitim putevima. Samim tim je i zanimljivije.

U jednom od prijatnih časkanja sa drugaricama Karli (ili Kim) će neoprezno reći da je svidica Derik, simpatični dečko iz susjednog razreda. Saveti počnu da pljušte kao kiša: kako mu prići, šta pitati, da li se osmehnuti ili pući od smeha na njegove fazonne, kako ga namamiti na prvi sastanak. Veruje da nije ni malo lako, ali uspećete! (Yes, yes, yes!)

A dalje?... Pa, znate već: shopping! Bez para? Nemoguće! Znači, na posao! Ali gde?! Pored toliko prijatelja, nama razloga za brigu. Smislite one već nešto – Downtown je uvek dostupan. Ali i posao nije baš mnogo naporan. Složite par puta neku slagalicu, sberite koliko para imate na računu pa pravac Mall – shopping centar. A tamo... raj za oči. Možete da probate što god vam dođe pod ruku a da nemate obavezu da sve to i kupite (mada biste silno želeli!). No, „teškotom“ ćete već nešto izabrati. A onda žurno kući.

Puno proverite da li je na telefonskoj sekretarici ostavljena nova poruka (npr. od Derika) i ludački krećete na oblačenje i šminkanje. Sve je na svom mestu: haljina, cipele i vaša glava, naravno (zaljubljeni ste, ali glavni još niste izgubili!). Verne drugarice i Mekenzi su spremni da Pepeljugu odvedu na bal (Derikovo dvorište) gde je, primam prizati, toliko ljudi da ni igla nema gde da padne. I domaćin je tu, ali... nije sve onako kako ste zamislili. Događaji se odvijaju tokom koji niste mogli da pretpostavite ni u najcrnjim mislima...

Necemo otkriti tajnu u završnici jer ova igra nije od onih kakve ste navikli da igrate po ceo dan, gde treba posto-poto stići do kraja igre koristeći zacrtana pravila. Ovo je nešto drugo. McKenzie & Co. je igra za koju vam savetujemo da se trudite da je što duže igrate u što više varijanti. U protivnom, nestaje tinejžerske čarolije. Potrudite se da ne izgubite tu čaroliju bar do pojavljivanja sedeće igre ovog tipa koju, prema najnovijim informacijama iz „American Laser Gamesa“ samo što nije stigla (Reč je u *Vampirskim dnevnicima* najavljenim u SK 5/96.)

Nije na odmet reći i to da muzičku podlogu ove opsežne igre čini desetak pesama (songova) koje je komponovao pet autora (nama, doduše, nepoznatih) što doprinosi kompletno doživljaju tokom avantura po Medison školi i okolini.

Blankica RAKIĆ



Originalni CD-ROM
ustupio proizvođač
„American Laser
Games Inc.“

ZANR: avantura/interaktivni film

PLATFORMA: PC; PlayStation

MEDIJUM: 5 kompaktnih diskova



Nelinearna igra
opušteno atmo-
sfero, eduka-
tivno na popularan način.

Povremene balovi u desnoj
(levoj) ruci od
bezbroj izmena
diskova.

Congo

Descent

Into Zinj

Holivudska filmska industrija je oduvek znala da iskoristi potencijalne „zlatne koke“ - ljude na kojima se moglo dobro zaraditi. Jedan od takvih primera je Majkl Krajton (Michael Crichton), savremeni američki bestseler pisac po čijim romanima je u poslednjih par godina snimljeno nekoliko velikih bioskopskih hitova. Pomenimo samo Spilbergov „Park iz doba jure“ („Jurassic Park“), ili naprimer „Razotkrivanje“ („Disclosure“) sa Demi Mur (Demi Moore) i Majklom Dagslom (Michael Douglas) u glavnim ulogama. Slična sudbina je zadesila i Krajtonovu knjigu „Kongo“ po kojoj je nastao istoimljeni film koji je potpisao Frenk Maršal (Frank Marshall), jedan od „većih“ Spilbergovih producenata. Film, istini za volju, nije postigao neki naročit uspeh kod publike (i sam Krajton je izjavio da nije zadovoljan kako je njegovo delo ekranizovano), ali je to ipak bio dovoljan razlog da ljudi u firmi „Viacom Newmedia“ započnu rad na stvaranju igre *Congo: Descent Into Zinj*.

Oni koji nisu gledali film „Kongo“, a imaju nameđu da igraju ovu avanturu, zaista nisu u mnogo gornjem položaju od onih koji su film svojevremeno odgledali zahvaljujući efikasnosti domaćih video pira-

ta. Iako u određenoj meri prati tok filma, „Viacomova“ avantura u suštini predstavlja potpuno nezavisno ostvarenje. To se ustaloj i moglo očekivati zbog potrebe da se filmska priča u kojoj učestvuju veliki broj aktera „profilira“ i prilagodi kompjuterskoj igri u kojoj postoji samo jedan glavni junak.

Suštninska izmena u odnosu na film se ogleda u tome što je u ovoj avanturi igrač stavljen u ulogu avanturiste i istraživača Džeka Kisumua koji kreće u potragu za ekspedicijom nestalom negde u prašumama Konga, a na čijem čelu se nalazila njegova devojka Karen Ros. Priča je, dakle, doživela zaokret bukvalno za 180°. Naravno, pozadina svega je i dalje trka za specijalnim dijamantima tipa „3-b“ koji bi mogli da izazovu revoluciju na polju satelitskih komunikacija i laserske tehnike.

Najbolja karakteristika avanture *Congo* je njena grafika. Dizajneri su se zaista potrudili da oko bolje dočaraju mračne i nepregledne džungle oko reke Kongo, napuštene uspešne drevnog hrama, rudnik dijamanta koga čuvaju gorile-ubice itd. Izrazito pozitivan utisak koji ostavlja lepota renderovana grafika pojačan je time što je svaki korak igrača praćen kontinualnom animacijom kretanja. Sve gorile koje se pojavljuju u igri, počevši od miroljubive Ejmi (Amy) pa do gigantskih krvožednih ubica u srcu hrama, animirane su perfektno. Sigurno je bilo potrebno uložiti puno vremena i truda da bi se kroz animaciju tako realistično dočarali karakteristične kretanje. Ljudi koji su radili taj deo posla su svoj zadatak ozbiljno shvatili i uradili ga tako da im zaista moramo „skinuti kapu“.

Jedno od zanimljivijih obeležja ove avanture jesu neobični „hi-tech“ uređaji koje koristi glavni junak da bi razrešio pojedine probleme. Tu su, pre svega, infracrvene naočare koje omogućavaju gledanje u mraku, specijalni fotoaparati koji izrađuju polaroid fotografije pogodne za kasniju kompjutersku analizu, detektor radioaktivnog zračenja, analizador zvuka, minijaturni odašiljač i konzola za praćenje signala itd. Svi podaci koje se dobijaju iz ovih uređaja smeštaju se i analiziraju u posebnom kompjuteru koji na osnovu njih pruža nove korisne informacije igraču (crta mape, prevodi šifrovane natpise i sl.). Takođe, pomoću ovog kompjutera moguće je uspostaviti satelitski link sa „centralom“ i porazgovarati sa šefom koji, i pored hronično nadmenog stava prema Džeku (odnosno igraču), time da pomogne kada je to zaista neophodno.

Sada moramo izneti i neke manje lepe stvari o ovoj igri. Kada bi neko zatražio da grafički dočaramo dinamiku *Conga* bilo bi najpogodnije iskoristiti ravnu horizontalnu liniju. Posle početnog oduševljenja audio-vizuelnom stranom programa, prosečni igrač će verovatno provesti dva-tri sata u intenzivnom igranju, a onda će početi da zeva i oseća dosadu, jer upravo toliko vre-



mena je potrebno da bi se shvatilo kako se iza atraktivne ambalaže zapravo krije ofucana roba. Problem je u tome što avantura od samog početka deluje nekako nategnuto i ne „zrači“ magnetizmom potrebnim da bi igrač ostao vezan za stolicu nekoliko dana ili nedelja. Za veliku dozu monotone na krivi scenariji koji su, iz nama nepoznatih razloga, smislili relativno nezanimljivu radnju. To je u principu velika šteta, jer je kvalitetna priča u kombinaciji sa odličnim tehničkim karakteristikama mogla da do vrhunsku igru. Ovakvo, konačni rezultati su ostali samo na nivou proseka.

Minimalni hardverski zahtevi po preporuci proizvođača podrazumevaju 486-icu na 66MHz, 8 MB RAM-a i operativni sistem *Windows 3.1x*. Međutim, na osnovu našeg iskustva, na ovakvoj konfiguraciji *Congo* će raditi više nego jadno. Tek na računaru 486DX5/133 sa 16 MB RAM-a možete očekivati pristojne rezultate, mada ni u tom slučaju „kontinualne“ animacije neće u potpunosti opravdati svoj naziv.

Congo: Descent Into Zinj je konfekcijska avantura koja igraču može obezbediti korektnu zabavu u nedostatku nečega pametnijeg. Kada se sve uzme u obzir može se zaključiti da igra i nije tako loša, ali u poređenju sa naslovima koje smo imali prilike da vidimo u poslednje vreme ona ipak ne zadovoljava bitne kriterijume koji bi je svrstali među hitove. Očito da se, kao i u slučaju filma, ostvarila ana narodna: „Tresla se gora...“.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Espro“

ZANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIUM: 1 kompakt disk

73

Kvalitetna grafika i animacije.

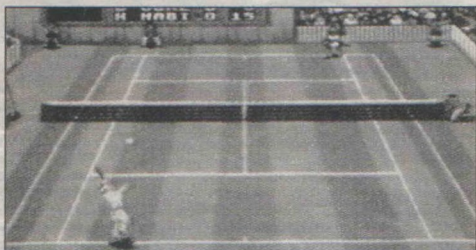
Globalno gledano, prilično dosadna igra.

Konzole firme „Sega“, počev od legendarnog Game Geara, najveći deo svoje popularnosti stekle su zahvaljujući sjajnim sportskim igrama (po mišljenju mnogih stručnjaka, upravo su sportske simulacije „kec u rukavu“ ovih konzola). Popisnik velikog broja sjajnih sportova na Mega Drive mašinama bila je upravo „Sega“, a jedno od njihovih novijih ostvarenja jeste i fenomenalni tenis, kratko i jasno nazvan *ATP Tour*.

Već na prvi pogled postaje jasno da je ova simulacija „belog sporta“ jedan vrlo ambiciozan projekat, urađen u maniru igara kao što su *NBA Live* i *FIFA Soccer*. O tome svedoči obilje sjajne muzike, šarene grafike i brze animacije. No, posebno ćemo pohvaliti zaista ogroman broj različitih opcija za konfigurisanje igre i niz sitnica koje dižu ukupni utisak nebu pod oblake.

U glavnom meniju treba se opredeliti za jedno od tri tipa takmičenja. Najpre, tu je egzibicioni meč, u kome prvo treba odabrati tip igre (singl/dubl), pri čemu je podržana opcija za tri ili četiri igrača simultano (uslov je da imate odgovarajući adapter za dodatne džojpede). Zatim sledi izbor igrača iz ponuđene dokumentacije, koja obuhvata sva najpoznatija mlada i starija imena tenisa (uključujući portret i osnovne podatke sa ocenama sposobnosti). Treba još odrediti brzinu igre i vrstu terena (trava, šljaka, tvrdi, tepih). Pri izboru terena, animacija u gornjem delu ekrana predstavlja ponašanje loptice na određenoj podlozi.

Naročito interesantnom nam se učinila opcija za kreiranje vlastitog igrača, koja postoji u okviru *ATP Tour* takmičenja, a gde je moguće definisati bukvalno sve relevantne faktore, počev od re-



ATP



ur

žanja reketa sa jednom ili dve ruke, pa sve do boje kože i tipa frizure (sajno!).

Funkcija tastera u toku igre zavisi od položaja igrača u odnosu na loptu, s tim što postoje normalan, skraćeni i lob udarac koji se dalje mogu kombinovati sa pokretima strelce. Zbirka pokreta je raznovrsna i uključuje kriljanje za loptom, lobovanja, efektna zakucavanja, pa čak i negodovanje nakon izgubljenog poena (tzv. upset factor), kada će teniser gubitnik uputiti par „toplih“ reči glavnom sudiji (setimo se sa kakvim je stilom to svojevremeno radio Džon Mekinro). Ako vam se neki potez učini naročito dobrim, možete ga ponovo pogledati pritiskom na „Start“ (replay opcija).

Dati neki koristan savet zaista je teško, s obzirom na kompleksnost izrade i različito ponašanje protivničkih igrača. Jedino zlatno pravilo koje se može primeniti na sve jeste da treba divljački servirati i to najbolje brzim dvostrukim pritiskom na taster, uz pomeranje strelce u suprotnom smeru. Ako protivnik ovu loptu i stigne, vratit će vrlo sporo, što vama ostavlja dovoljno prostora da je elegantno plasirate u neki od uglava terena.

G. J.

ŽANR: sportska simulacija

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž



Sjajne tehničke i realistična pratnja komentatora.

Opcije sa snimanjem pozicije ne rade kako bi trebalo.



Mi

anrovni profil igara koje dominiraju Mega Drive scenom u 99% slučajeva se svodi na arkadne i sportske igre. Stoga, svaka igra koja prelazi van tih okvira predstavlja svojevrsan unikat i pravo osveženje. Upravo takav slučaj je i sa „Domarkovom“ borbenom simulacijom letenja *MIG-29 Fulcrum*.

I pored „bajatog“ datuma izlaska ove igre na tržište, možemo reći da njena aktuelnost ni danas nije zanemarljiva, najviše zbog činjenice da sadrži sve predušlove da prođe test sa prolaznom ocenom. To znači da je radnja, koliko to hardverske mogućnosti konzole dozvoljavaju, izrazito dinamična, vektorska grafika dosta precizna, a utisak 3D prostora sasvim korektno izveden. Tome treba pridodati sjajno dizaj-

nirane protivničke avione i objekte, realistične eksplozije, više različitih pogleda (iz kopta, sa strane i drugo) i odličnu preglednost neba. S druge strane, pak, stoje i neki ozbiljniji nedostaci poput malog broja boja kojima je nevesto pokušano dočaravanje različitih pejzaža. Spor skrol ekrana će nekoga ko je navikao na brže računare vrlo brzo ostaviti bez živaca.

Kako to običaj nalaže u igrama ovog tipa, radnja je podeljena u više različitih misija (poput nivoa u arkadnim igrama). Svaka sledeća misija je po obimu zadataka, broju neprijatelja i manevarskim zahtevima, sve složenija. Na početku je, zato, na raspolaganju samo jedna misija i trening opcija koju radi uvežbanjanja toplo preporučujemo. Za napredovanje je neophodno uspešno okončanje zadatka, što donosi ekstra poene. Nadalje, princip je jednostavan: što više poena, više misija na tanjiru.

Pre silaska u kokpit treba svoju zver propisno noružati na, za tu svrhu, specijalno namenjenom ekranu (taster 'A' za stavljanje a 'B' za uklanjanje oružja). Struktura naoružanja zavisi prevashodno od ciljeva misije.

U toku igre tri tastera sa desne strane džojpeda imaju važne funkcije. Držanjem tastera 'B', uz pomeranje strelca, vrši se izbor oružja, tj. stavljanje u stanje pripravnosti. Pritisak na taster 'C' poziva koristan menü preko koga se obavlja uvlačenje stajnog trapa nakon uzletanja (nemojte zaboraviti na

tu sitnicu, ili ćete kasnije sletati na „stomak“), aktiviraju ili isključuju kličce, izbacuju ometajući projektili, bira domet radara, gleda mapa, uključuje autopilot, kao i još nekoliko značajnih funkcija (naročito hvalimno skrolovanje i preglednost mape).

Poletanje (posle sletanja najvažnija radnja) se ostvaruje povećanjem potiska do maksimuma (kombinacija 'A' + strelca gore) i pomeranjem strelca nadole, kada letelica postigne dovoljno veliku brzinu. Ovo je bio lakši deo posla, a teži se zove sletanje. Sletanje je moguće izvesti na više načina (treba vežbati), a jedino valja zapamtiti da je uspešno svako sletanje posle kojeg možete da hodate.

G. JOKSIMOVIĆ

Kertridže ustupio „DigiTech“

ŽANR: simulacija vožnje

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž



Sjajna koordinacija mnogobrojnih opcija u toku borbe.

Spora rotacija pogleda i imbecilan zvuk koštaće dosta živaca.

Street Fighter

α

U davna vremena kada je Amiga tek počela da se pojavljivati, a PC još uvek obavljao profesionalne zahteve svojih korisnika ne ostavljajući mladim naraštajima (željnim kompjuterske zabave) drugo rešenje sem igranja na arhaidnim konzolama u kolektivnim luna parkovima, *Street Fighter* je bila igra koja je nije izazvala veliku pažnju, donoseći ipak revolucionarno nove elemente vezane za borilačke igre (krupni likovi, istoriji boraca, karakteristični udarci itd.). Nekoliko godina kasnije se pojavljuje nastavak sa oznakom 2 i... ostalo je legenda. Drugi deo je napravio pustoš i pobio sve tadašnje konkurente sličnog žanra sa dinamičnim, crtanim likovima i celokupnom industrijom pokrenutom od strane firme „Capcom“ (film, crtači, stripovi, lutke i sve ostalo što se može zamisliti). *Street Fighter* je vremenom doživio *Super, Turbo* i slična reizdanja.

Pokušaj da se pridobije poljuljana popularnost od strane suparničke firme „Acclaim“ (edicija *Mortal*



Kombat izdavanjem *Street Fighter Movie* igre sa digitalizovanim likovima iz filma, nije urodio plodom. Dok se scenario za treći deo priprema, za potkrepljivanje troškova „Capcom“ je izdao *Street Fighter Alpha* verziju čiji je cilj objedinjavanje događaja prvog i drugog dela, predstavljajući igraču neke od likova koji se mogu očekivati u trećem delu. Potpuno nova igra ima grafiku koja je dovedena do nivoa kontinualnog crtanog filma (u nekim trenucima ćete ispuštati džojstik samo da biste gledali reakciju i pokrete publike).

U igri se nalaze sledeći likovi: Ryu, (neizbežni) Ken, Chun Li, Sagat, Birdie, Charlie, Rose, Adon, Guy i Sodom. Iz prvog *Street Fightera* su preuzeti Birdie (odgovor na Zangief) i Adon. Oni su poboljšani sposobnosti, a urađeni su za znatno detaljnijim grafičkim dizajnom koji ih prikazuje u potpuno novom svetlu. Pored njih, novi likovi (bar u ovoj igri) su Guy

i Sodom (kao i jedan od Glavonia, Dan) „poznaj-mijeni“ iz srodne „Capcommove“ igre *Final Fight*. Akuma je treći Glavonia, a ujedno je i najnezgodniji protivnik (posuđuje motku preko koje razgovara sa svim „slučajnim prolaznicima“).

Sve Glavonje se dobijaju slučajnim izborom. Dimenzije Sagata su dosta povećane tako da više ne liči na suvonjavog tajlandskog kik-boksera. Sa veličinom su došli i poboljšani udarci (npr. tri istovremena „Tiger“ poteza). Muzika je CD kvaliteta, dok su semplovi nešto lošiji (prilicno je neprijatno kada udarate protivnika, a zvuči kao da udarate u drvo, ispuštajući pritom neko krkljanje sebi u bradu), Novina koju *Street Fighter Alpha* donosi je Multiplayer mod gde dva igrača mogu da tabaju sirotog protivnika (npr. Ken/Ryu Vs. M. Bison). Za lakši prelazak težih nivoa vrlo preporučljivo je metod...

Branislav BAVOVIĆ
CD-ROM ustupio „Exit Production“

ZANR: borilačka igra

PLATFORMA: Playstation

MEDIJUM: 1 kompakt disk

78

Lep crtani film o borilačkim veštinama.

Gde su ostali likovi?

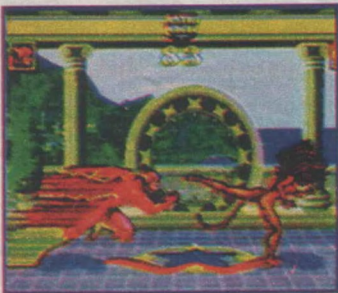


Justice League Task Force

Moćni iz „Acclaima“ su, sem po kvalitetnim igrama, poznati i po sjajnom umeću da trista hiljada puta prežvakano ideju malo osveže, zamotaju u šareni papir i prodaju pod parolom „čudo nevideno“. Ovoga puta radi se o čistokrvnoj *Street Fighter* tabačini u kojoj jedino likovi donekle odudaraju od proseka, što se nikako ne može reći i za ostatak igre.

Okupljanje najvećih stripkih superheroja na jednom mestu moglo je rezultovati jedino velikom frkom. Glavni i odgovorni krivnik, izvesni „dvometraš višetonač“ Darkseid, razjaren zbog pomeraanja serije „Laku noć, deco“ u termin posle Dnevni-ka 2, okupio je nekoliko svojih pristalica i krenuo da osvoji Zemlju (uključujući i TV Beograd). Da mu posao ne bi bio previše lak pobrinuće se Udarna brigada koju čini mala, ali odabrana grupa iz Sindikalnog udruženja superheroja, koja za cilj ima tranžiranje i pakovanje u najlon kes svih potencijalnih agresora na mačičku Zemlju.

Na strani dobra bore se glavom i bradom (a i laktovima, kolenima, zubima...): Superman, jedini preživeli Kryptonac sa izrazito „toplim“ pogledom (He-Ne laser od par megavata), zatim Batman, Flash, Wonder Woman i Green Arrow. Svaki od njih ima, pored standardnih i nekoliko specijalnih poeza i tehnika. Na primer, Superman često koristi svoj laser, letenje, zamrzavanje i slične romantične



izlive ljubavi, Flash svoju monstruoznu brzinu, a Green Arrow svoje strele. Sem po specijalnim potezima, likovi se razlikuju i po brzini i snazi.

U drugom uglu stoje mračni momci, mahom mutanti i druga genetski poremećena stvarenja (zv. greške prirode). To su Aquaman, Cheetah, Desero i sam Darkseid. Priča o „specijalkama“ važi i za njih, s tim što radevu sa Darkseidom u 99% slučajeva ima tužan kraj.

Borbe se odvijaju u tri dobijene runde, na devet različitih lokacija. Težina borbe se određuje odno-

som snage igrača, tj. stepenom oštećenja koje nanosi svom suparniku – što manja snaga, manje energije se oduzima i obrnuto (u igri za dva igrača i borbi protiv kompjutera to se određuje pre početka meča).

Borbe su sjajno tehnički izvedene, a naročito dominiraju krupni i lepo nasrtni likovi i paralaksni (višeravanski) skrol pozadine. Raznovrsnost pokreta i sjajan prateći zvuk dodatno obogaćuju igranje, čineći ovu igru sledećom u nizu „Acclaimovih“ zapazjenih ostvarenja.

Gradimir JOKSIMOVIĆ
Kertridž ustupio „DigTech“

ZANR: borilačka igra

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž

87

Interesantna ideja i dobra tehnička doteranost.

Komplicovano izvođenje specijalnih udaraca, premlao zvuka.

RIDGE RACER

Glavni distributer softvera za Playstation, japanska firma „Namco Hometek“, izdala je krajem prošle godine sjajnu 3D vožnju sa animacijom koja je postavila standarde za buduće igre ovog tipa. Kao igra koja otvara novo tržište, *Ridge Racer* je prethodio danas već izvikanom „Seginom“ *Daytona U.S.A.* programu sa poboljšanim kvalitetom tekstura. U međuvremenu, na PC-u su se pojavili klonovi u obliku *The Need For Speed* i *Screamer*.

U izbornom meniju nalaze se četiri vozila formule 2. Nisu vezani ni za jednu poznatu firmu i modernih su linija. Svako vozilo ima svoje mane i prednosti koje su grafički predstavljene u donjem desnom uglu. Prva dva vozila se preporučuju početnicima, zbog jakih kočnica i sporijeg ubrzanja. Druga dva

vozila su trkačkih linija („Lamborghini“, „Jaguar“) sa izuzetnom akceleracijom i težom kontrolom na krivinama. Brzinomer radi u milijama po času (Mph), što govori da igra nije namenjena evropskom tržištu koje ima metrički sistem.

Iz glavnog menija se vrši selekcija staze (Beginner, Mid-level i High-level). Staza je predstavljena trodimenzionalnim rotirajućim modelom u prostoru, tako da se mogu iz svakog ugla pažljivo pogledati oštrije krivine. Staze (kao i vozila) su izlepljene šarenim reklamama što doprinosi realističnosti prave trke. Čelu vožnju (od najave do ciljne linije) prati digitalizovani muški vokal koji komentariše i „hrabri“ vozača u neugodnim situacijama. U animaciji nema zastajkivanja, ali se zamerka mora uputiti na račun brzine iscrtavanja predela tj. delova staze koje se prilazi.

Tokom cele serije škrpanja guma i vratolomnih okreta prati vas helikopter koji trku snima kamerom. Tako po završetku trke možete pogledati svoje greške iz drugog ugla. Pogled u igri je iz kabine kola (ili van vozila), a tu je i standardan pogled „otpozadi“. Selekcija se vrši „Start“ tasterom i napred/nazad na kontroleru džojpeda. U zavisnosti od težine staze, postoje dva ili više krugova koje treba obići za određeno vreme. Po završetku svakog kruga (lap) dobijate dodatno vreme (extra time) za ostatak trke. Sem pomenutih semplova komentatora, zvuk u igri je sjajno ukomponovan. Posebnu poslasticu predstavlja mogućnost ubacivanja audio CD-a sa omiljenom muzikom i vožnja uz istu (naravno, uz sve propratne semplove).



Vizuelni doživljaj omogućuje igračkoj populaciji itekako dobru atmosferu realne vožnje kolima kroz nekoliko staza prepunih iznenađenja.

Branislav BAVOVIĆ

CD-ROM ustupio „Exit Production“

ZANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: Playstation

MEDIJUM: 1 kompakt disk

78

Privačna simulacija sa dobrim grafičkim elementima.

Mali broj staza i kratko trajanje trke.



MICKEYMANIA

Verovatno najpopularniji crtni junak svih vremena, Diznijev Miki Maus, najzad je svoje gomile prosečnih ostenjarenja dobio igru vrednu svog renomea.

Mada u narodu važi ona izreka „vi-še babica - kilavo dete“, u slučaju ove igre to, srećom, nije slučaj. Naime, na izradi *MickeyMania* radile su čak četiri firme i to „Disney Software“, „Psygnosis“, „Sega“ i „Travellers Tales“ (poslednja je poznata Amigistima po igri *Leander*). Kao rezultat te saradnje nastala je jedna predivna platforma, po izradi vrlo slična igrama *Aladdin* i *The Lion King*.

Mada zaplet nije naročito originalan (Mikijev džukac Pluton se izgubio, a ovaj sada treba da ga pronađe), sam tok radnje je vrlo interesantan. Nivou su osmišljali tako da predstavljaju neke od Mikijevih crtača, počev od onih najstarijih, kakav je „Parobrod Vili“ (sa neizbežnim

crno-belim ambijentom), preko „Čarobnog pasulja“, pa sve do crtača iz devedesetih, kao što je „Kraljević i prosjak“.

Nivou se, sem prema ambijentu i postavli likova, često razlikuju i po načinu izvođenja. Pored klasičnog skrola nadesno, kakav se vidi u platformama, mnogi nivou su urađeni na do sada naveden način. Mahom je u pitanju 3D izvođenje, bilo kada Miki trči oko tornja, dok kotrljajuća buvad prete da ga premažu po podlozi, bilo da se radi o bežanju od pobsnelog losa. U svakom slučaju, korišćene su specijalne programerske tehnike i vizuelni trikovi koji ostavljaju izrazito snažan uticaj na igrača. Tome možda najviše doprinose retko viđen broj boja i savršena glatkoća animacije, uz sjajne teksture i mnoge druge specijalne efekte.

Igranje se odvija po već ustaljenom fazonu, što će reći da protivnike treba ili nagaziti ili gadati kikerima (koje

prethodno valja sakupiti), ili jednostavno zaobići. Na kraju nivou treba podeliti megdan sa Glavnjom, čije pokrete treba pažljivo proučiti, a zatim osmisлити taktiku (sreća je da se stalno kreću na isti način).

Pomenućemo još 23 različite melodije koje prate nivou, 16 digitalizovanih partitica (Mikijev komentari, lavež i slično) i još 36 vrlo kvalitetnih zvučnih efekata. Zahvaljujući svemu tome, dobili smo pravi mali crtni film na našim Mega Drive konzolama.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridž ustupio „DigiTech“

ZANR: platformska igra

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž

86

Galerija različitih likova, naravnost nivou i sjajni efekti.

Loše izvedena gradacija težine nivou i kratki nivou.



Kon Tiki

tel. 011/154-836



Ovo nisu snovi ! Ovo je stvarnost !
Dodajte i uverite se sami.
D.Vukasovica 82/29 N.Beograd

PlayStation



tel.021/27-683

Super Nintendo Entertainment System

Od porodične radnjice do svetskog giganta

Veliki japanski koncern „Nintendo“ (uz nezbežnu „Sega“ korporaciju) predstavlja najznačajniju firmu na svetskom tržištu igračkog hardvera i zabavnog softvera. Zahvaljujući velikom iskustvu i dugogodišnjoj tradiciji, proizvodi ove firme drže najveći deo tržišta u mnogim zapadnoevropskim i prekookeanskim zemljama, a najviše u Velikoj Britaniji (dok pratite neki snimak fudbalske utakmice sa Ostrva obratite pažnju na brojeve „Nintendove“ reklame oko terena).

S obzirom da je na naše prostore „Nintendo“ još podavno zakoračio svojim mini-sistemom za igranje, popularnim *GameBojem*, a domaći časopisi su malo pisali o „Nintendo“, izložimo kratak istorijat ove legendarne kuće.

Nekad...

Verovali ili ne, sadašnji „Nintendo“ vuče korene još od jedne stare, istoimene radnjice za proizvodnju igračaka koja je postojala daleke 1889. godine. Skoro vek kasnije, 1970. godine, mala porodična firma zakoračila je u svet elektronike sa proizvodnjom „džepnih“ napravnica za igranje, na kojima je odrastao veći deo današnjih univerzitetske omladine. Negde u to vreme nastao je i budući zaštitni znak „Nintenda“, simpatični čovečuljak Mario, verovatno najstariji junak video igara. Njemu se uskoro pridružio brat Luigi i tako je nastao najpoznatiji tandem sprajtova - braća Mario (Mario Bros.).

Prva prava (doduše, osobitna) konzola koja je napravila veliki bum, najpre u Japanu, bio je *Famicom* (FAMILY Computer), lansiran 1983. godine. Dve godine kasnije, posle 7 miliona prodatih primeraka, aparat stuje u Sjedinjene Države pod imenom *Nintendo Entertainment System* (NES), direktni prethodnik konzole o kojoj mi na ovom mestu govorimo.

...i sad

Dalji razvoj bio je samo logičan sled događaja. Krajem 1991. godine objavljen je podatak da „Nintendo“ drži neverovatnih 92% igračkog tržišta Amerike. Bezbroj zadovoljnih kupaca se rapidno uvećavao, a „Nintendo“ se samo širio i, što je naročito bitno, vodio računa o svojim kupcima obezbeđujući konstantno velik priliv novih igara. Najnovije izdanje „Nintenda“ je jedna monstrozno jaka 64-bitna konzola zvana *N64*, o kojoj ćemo pisati nekom drugom prilikom.

Pojava *Super Nintendo* (SNES) izazvala je veliki bum u svetu 16-bitnih konzola. Sa do tada neviđenom grafikom i zvukom, ovaj aparat ubrzo je proglašen za najbolji proizvod svih vremena u svojoj kategoriji (baš u vreme kada je Amiga u svetu kućnih računara imala sličan dominatorski položaj). Dok se „Sega“ batrgala sa mnogobrojnim različitim maši-



nama, zapetjavajući se pri tome u sopstvenu mrežu, „Nintendo“ je marljivo gradio strategiju za efikasan probaj svog novog „čuda“, i u tome uglavnom uspeo.

Izgled i ostalo

Zbog velike popularnosti „Segine“ *Mega Drive* konzole u nas, ovaj prikaz SNES-a bazićemo pretežno na uporednom „testu“ ova dva aparata.

Spolja posmatrano, *SNES* dolazi u nešto većem sivom kućištu savremenijeg izgleda (može se naći i nove verzije kućišta koje više liče na ono kod *Mega Drive*). Sa zadnje strane nalaze se ulaz za napajanje, izlaz za televizor i još jedan ulaz za druge uređaje. Sa donje strane, ispod poklopa, nalazi se mali slot za dogradnju memorijskih kertridža i sličnih dodacima. Prednji deo kućišta sadrži dva široka, nestandardna porta za džepne, ili neki drugi slični uređaj (džojstik, miš, pištolj). Konačno, na gornjoj strani locirani su tasteri za uključivanje, resetovanje i, što je vrlo interesantno, isključivanje (eject) kertridža. Ovo poslednje zaslužuje posebnu pohvalu, jer nema potrebe za „čupanjem“ kertridža iz ležišta, čime se produžava vek trajanja kertridža. Priključivanje je izuzetno jednostavno i ne zahteva nikakvo uputstvo.

Unutrašnja arhitektura, kao i dizajn samih kertridža dovoljno govori o visokoj tehnologiji i pe-

dantnosti sa kojom je sve izvedeno. Tehničke karakteristike su, manje-više uobičajene za ovu klasu konzola. Prilično jak 16-bitni procesor, kao i ostatak kvalitetnog čipseta, omogućuju *SNES-u* da izvuče apsolutni maksimum iz svoje kategorije. Najznačajnije osobine jesu veoma veliki broj boja (do 32K, tj. preko 32000 nijansi) i kvalitetan zvuk podržan sa osam stereo kanala. To, pretvoreno u jezik igrača, podrazumeva stvarno atraktivne igre, kakve se mogu videti samo na znatno skupljim 32-bitnim aparatima.

Zato nije za čuđenje činjenica da se i danas prave igre koje prate savremene trendove u izradi, kakvi su, naprimer, trodimenzionalno renderovani sprajtovi (pogledajte igre poput *Killer Instinct* i *Donkey Kong Country* i odmah će vam biti jasno o čemu pričamo). Inostrani časopisi su puni najava za buduće igre (mada je globalno tržište 16-bitnih mašina odavno na umoru).

Konkurencija

Svog glavnog konkurenta *SNES* ima u nama vrlo dobro poznatoj *Mega Drive II* mašini. Reći jasno i otvoreno koji je od ova dva sistema bolji niti je moguće, niti tako nešto treba raditi, s obzirom na principijelno različitu podetu žanrovskog „kolača“.

Opšte je prihvaćeno da *SNES* karakteriše znatno kvalitetnije borilačke, arkadne, FRP (Fantasy Role Playing) i slične igre, dakle one koje se pretežno oslanjaju na grafiku i zvuk (a koje *SNES*, objektivno, ima bolje). S druge strane, *Mega Drive* korisnici mogu uživati u vrhunskim sportskim, akcionim i pucačkim igrama, što ne znači da igre iz prethodno nabrojane kategorija nisu dobre, već samo da su slabijeg kvaliteta u odnosu na *SNES*.

No ipak, ono što treba da prevlada jeste uživanje u igranju na bilo kom od ova dva sistema, jer je to jedino i bitno. Dobar primer za to je jedan naš kolega koga su dugo godina ubeđivali da kupi jači računar, ali njemu to nije bilo ni na kraj pameti, jer se na svom računaru sjajno zabavljao i „ne bi ga menjao ni za ganc novu superkomputer“. Snobizam treba ostaviti za neka srećnija vremena.

Budućnost

Predviđati budućnost nije lako ni profesionalnim gataarama i vidovnjacima, pa se ni mi time ne bismo zamarali. Jedino možemo reći da *Super Nintendo Entertainment System* ima sve preduslove da ponovi uspeh svog slavnog prethodnika, *GameBoya*. Koliko će u tome uspeti, najviše će zavistiti od azurnosti domaćih dobavljača. Popularnost duboko ukorenjene „Sege“ biće malo teže ugroziti, ali ne i nemoguće.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

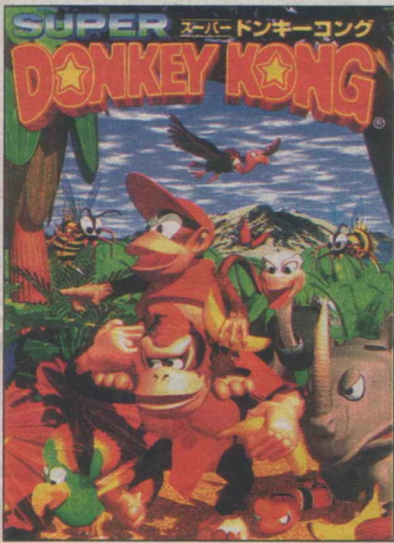
Hardver i softver ustupio „Beosoft“

Super V.G.

Još jedan klon legendarnog *Street Fightera*, samo što se ovoga puta u ulozi boraca pojavljuju isključivo devojke (!). Mlade, lepe, spretnne i mišićave, ove „devojke“ poseduju sposobnosti na kojima bi im pozavidio i Shang Tsung iz *Mortal Kombat*. O „nežnijem polu“ ovde nema ni govora s obzirom na surovost tehnika kojima se pojedine takmičarke koriste (ne prezaju ni od upotrebe plamena za roštiljanje protivnice). Svaka „dama“ ima sopstveni arsenal ubitačnih poteza i specijalnih tehnika, tako da će neiskusnom igraču biti prilično problematično da pobeđi čak i u prvoj borbi, a kamoli kasnije. Ambijenti u kojima se odvijaju borbe, kao i samo izvođenje neodoljivo poseđaju na iste iz *Street Fightera*. To podrazumeva vrlo lepu višebojnu grafiku uz dosta kvalitetnu animaciju i pristojan zvuk.



Donkey Kong Country



Majmun Donki je jedan od najstarijih likova u kompjuterskim igrima. S početka ranih osamdesetih, u doba vladavine osmootnih računara (Spectrum i Commodore) postojala je sijaset igara sa ovim majmunčetom u glavnoj ulozi. Od tada do danas, sa napretkom tehnike i prelaskom na šesnaestobitne mašine, Donki je vizuelno znatno evoluirao u jednoj od najboljih igara za SNES i 16-bitne konzole upšte. *Donkey Kong Country* (uz drugi deo koji se već može naći kod nas) predstavlja pravu demonstraciju mogućnosti „Nintendove“ konzole. Fenomenalna grafika urađena je sa posebnim akcentom na trodimenzionalni karakter

sprajtova, što je postignuto specijalnom programerskom tehnikom koja se zasniva na mogućnosti SNES-a da prikazuje zaista ogroman broj boja. Pedantno i vrlo detaljno iscrtna pozadina, kao i njen paralaksni skrol stvaraju efekat za divljenje. Zvučni efekti i muzika su, opet, posebna priča i zaslužuju samo superlative.

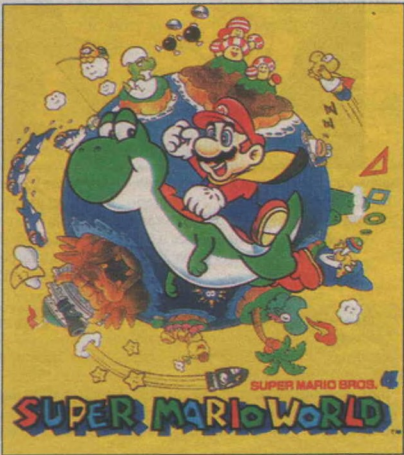
Način igranja je karakterističan, s obzirom da jedan igrač vodi istovremeno dva majmunčeta, Donkija i njegovog naslednika Juniura. U svakom trenutku je samo jedan od njih pod kontrolom igrača, dok drugi verno prati njegove pokrete. Različite karakteristike majmuna određuju koga treba voditi. Na primer, ako treba prokčiti put kroz gomilu neprijateljski raspoloženi sprajtova, veliki i snažni Donki će to obaviti sa lakoćom. Ako treba preskočiti neku veću rupu ili se brzo probiti do izlaza, bolje će poslužiti mali agilni Junior. Svaki kontakt sa neprijateljem izbacuje majmunčete iz igre, pa igrač ostaje samo sa jednim svom dok ne pronađe bure sa crvenom šarom, koje treba da razbije i tako oslobodi svog saigrača. Prebavljanje sa jednog na drugi lik ostvaruje se tasterom 'A', skok tasterom 'B', a kotrljanje i uzimanje buradi pomoću 'Y' tastera.

Tokom igranja treba skupljati banane (oko njih je i izblila cela frka), jer se time uvećavaju šanse za dobijanje dodatnog života. Na početnim nivoima treba sakupiti što više dodatnih života, jer su idući nivoi sve teži, ali srećom ne suviše, tako da se, uz malo vežbanja, može doći do kraja.

Super Mario World

Zaštiti „znak“ svih Nintendo mašina nesumnjivo su braća Mario i Luidi. Njihova ogromna popularnost ogleda se u nebrojeno velikom broju igara u kojima se pojavljuju, a čak postoji i igrani film (prvi film napravljen po jednoj video igri, posle koga su usledili „Street Fighter“ i „Mortal Kombat“). Igra *Super Mario World* je zvanično četvrti nastavak sagne o Mariu, što znači da je stara oko šest godina. No, sa probojem SNES konzole na naše tržište mnogi stari programi mogu biti sasvim prihvatljivi, pa tako i ova igra može biti dobar način da se upoznate sa jednim od legendarnih hitova.

Za one koji ama baš ništa ne znaju o Mariu i kompaniji, reći ćemo da se radi o tipičnoj platformskoj arkadi, gde Mario treba da se probije kroz ogroman broj nivoa, izbegavajući pri tome neprijatelje i sakupljajući mnoge korisne dodatke. Najvažnija osobina svih igara sa Mariom jeste potpuno odsustvo svakog vida grube agresije, krvi i nakaznih akrepa. To je, dakle, igra namanjena najmlađoj kategoriji dece-igrača, pomoću koje će se na najbolji mogući način upoznati sa svetom računarskih igara.



Bugs Bunny Double Trouble

SEGA

Sigurno najpopularniji junak svih „Warner Brothers“ crtača, Duško Dugouško, konačno bi trebalo da dobio igru vrednu svog renomea. Posle velikog broja tematski vrlo sličnih programa iz



„Looney Tunes“ serije, ova igra će uneti malo preko potrebne svežine. Igrač u ulogu Duška ima za cilj da nadmudri ostatak „čimpanje“, koju čine Dača, Elmer Tupavi, Sima, Pera Kojot i Marsovac Marvin, dakle ekipa koju smo mahom već videli na svojim mašinama. Svaki nivo je baziran na nekom poznatom crtaču sa Duletom (nešto slično postoji u igri *Mickeymania* - vidi opis u ovom broju). Pažnja programera bila je usredsređena na kvalitet grafike, tako da nas čeka obilje 3D renderovanih likova uz bogato nacrtanu i obojenu pozadinu. (g)

Amiga - od nade do očaja i nazad

Stanje na Amiginom tržištu softvera u poslednje vreme je više nego jadno. Jedan od primera za ovakvu konstataciju je i britanska firma „Leisuresoft“, koja je u toku 1995. godine zabeležila gu-



bitak od astronomskih 7 miliona funti sterlinga. Problem ne leži samo u troškovima proizvodnje softvera i šteti koju nanosi piraterija, već i u sve manjem broju dobrih distributerskih kuća koje bi se potrudile da plasiraju igru. Nažalost, gornja priča se može primeniti i na mnoge druge firme. U kom pravcu će se stvari dalje odvijati takode je neizvesno, dok izvesnu nadu daje „Mindscape“ sa igrom *Tiny Troops*, „Team 17“ sa *Alien Breed 3D 2* i „Bitmap Brothers“ sa *The Chaos Engine 2*. O poslednjoj igri smo pisali pre mnogo brojeva, a sada smo došli do konkretnijih informacija da će se igra na tržištu naći sigurno početkom jeseni, znatno pre Božića. Predviđeno je veliko interesovanje igrača, što bi, kada se to pretvori u zelene novčanice, trebalo da ohrabri „Time Warner“ (bivši „Renegade“), ali i mnoga druga velika imena na oživljavanje proizvodnje za Amigu. (g)

Leisure Suit Larry 7

PC

Jedan od najvećih ozbiljnijih serijala (tu ne ubrajamo *Commander Keen* i slične) svakako je saga o simpatičnom Larryju Laiferu. Posle gotovo dvogodišnje pauze od prethodnog nastavka, iz „Sierre“ stižu



navjave za nove ljubavne avanture. Prvih 4 nastavka iz kamenog doba PC igara nisu čak bili ni u VGA grafici. Tek nakon pojave petog i šestog nastavka i prvi je prerađen za višu rezoluciju (i tu se stalo).

Leisure Suit Larry 7 biće u SVGA rezoluciji što će svakako doprineti i lepom vizuelnom utisku igre, pored već dokazane zanimljivosti priča. (gk)

Ajkula u konzoli

Varanje na 32-bitnim konzolama počelo je da se razvija sa izvesnim za-
kajanjem. Tako se prvi hardverski dodatak namenjen varanju na
Playstation konzoli pojavio tek nedavno u izdanju
firme „InterAct“. Stvariča liči na



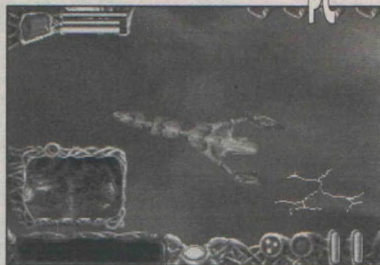
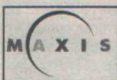
običan kertridž koji se „ušteka“ direktno u konzulu. Njegov zadatak je da, pre nego što počne učitavanje igre, sa CD-a povadi eventualne šifre za besmrtnost ili neku sličnu caku. Sem toga, kertridž ima u svojoj memoriji oko 10 000 kodova za različite igre koje korisnik može birati sa menija na ekranu. Upotrebom PC računara stari kodovi se mogu reprogramirati i zameniti novim. Mnogi kodovi se već sada mogu naći na nekim Wb stranicama Interneta, a to će biti trend sa kojim će se nastaviti i u budućnosti. (g)

Iako su stručnjaci pre dosta godina predviđali da će šahovski programi do današnjeg dana moći da pobeđe svakog živog šahistu, nedavni meč održan između Garija Kasparova i „IBM“-ovog superkomputera zvanog *Deep Blue* nije išao u prilog takvoj ideji. „Sirota“ mašina na čijem se projektovanju radilo punih šest godina i koja je u stanju da obradi preko 50 miliona poteza za tri minute, morala je da kapitulira posle 43. poteza u

Ima šaha za megdana

finalnoj borbi. I pored toga što je *Deep Blue* prilično namučio sveitskog šampiona (što je ovaj otvoreno priznao), meč je doprineo da se uvide neki nedostaci trenutne veštačke inteligencije. Najvažniji razlog poraza, ipak, leži u činjenici da stručni tim „IBM“ kompanije nema u svojim re-
dovima čoveka sa iskustvom kakvo ima Kasparov, a upravo je iskustvo presudan faktor u donošenju ključnih odluka. (g)

The Mindwarp



Softverska kuća „Maxis“ priredila nam je iznenađenje najavom nove igre koja (da ne poverujemo) neće biti iz *Sim* serije. *The Mindwarp* predstavlja akcionu

strategiju gledanu iz prvog lica. Kretanje kroz um, ili fizički, kroz mozak neprijatelja ostvarićete pomoću specijalne tehnologije i vozila koje se zove Synaptic Probe. Vaši protivnici će biti kompjuterski vođeni ukoliko ste odabrali opciju za solo-igranje, a mogu vam se pridružiti i suigrači u mrežnoj opciji igre. Da li je ovim potezom „Maxis“ povukao pravi potez, ili im je bilo bolje da se drže oprobano recepta, saznaćemo krajem leta kada bi igra trebalo da ugleda svetlo dana. (gk)

Ljubi neprijatelja svog

Da trka između konkurentskih softverskih kuća ne mora uvek da liči na sicilijanske „porodične carke“, svedoči vest koja stiže iz „Psysynosisa“ („Sony Interactive“). Naime, od sada pa nadalje će ovaj, nekada najveći evropski proizvođač zabavnog softvera, razvijati igre i u verzijama za Saturn konzolu. Mada ljudima u „Segi“ nije ni na kraj pameti ideja da izbacе Playstation verzije igara kakve su *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop* i *Ultimate Mortal Kombat*, „Sonyjevci“ tvrde da bi bilo glupo isпустiti (sve razvijeni) Saturnovo tržište zarad neke lažne sujete. Naravno, i dalje će se prvo raditi verzije za Playstation i PC CD-ROM platforme, a tek na kraju za Saturna i ostatak tržišta, kako bi se, barem donekle, zaštitilo sopstveno tržište. Za početak su u planu konverzije „Psysynosisovih“ hit igara *Wipe-Out*, *Destruction Derby*, *3D Lemmings* i *Discworld*, a treba da se pojave do kraja jula. (gj)

The Gene Machine



Firma koja je za svoje ime uzela jednu od čestih poruka na kompjuterskom ekranu, „Divide

By Zero“, zaslužna je za avanture *The Orion Conspiracy* i *Innocent Until Caught*. Sada nam od njih stiže (pod pokroviteljstvom izdavača „Vic Tokai Europe Ltd.“) nova P & C avantura – *The Gene Machine*. Igra je radena u maniru crtanog filma, puna je duhovitih trenutaka, a povoljna okolnost je što radi u SVGA modu. Smeštena u Viktorijansko doba, igra prati doživljaje junaka



Pirsa i njegovog sluge Mosopa, koji se bore protiv zlog doktora Din-sija – pronalazača genetske mašine koja kombinuje dve životinjske vrste i stvara užasavajuće mutante. Kroz igru promiču mnogi motivi iz literature Žilja Verna. (nv)

The Pandora Directive



Za početak leta softverska kuća „Access“ spremna nastavak odlične avanture *Under A Killing Moon*. Nakon *Wing Commander 3* i 4, *Phantasmagorie*, *Ripper* i još par sličnih igara, interaktivni filmovi postaju redovna pojava. *The Pandora Directive* nas vodi u 2043. godinu, gde glavni junak detektiv Tex Myrphy (primetna je vizuelna sličnost lika sa Dik Trejsijem ili Hemfri Bogartom) treba da reši slučaj nalik onima viđenim u seriji „Dosi-je X“. Za sada nemamo informaciju o broju CD-ova na kojima će se igra pojaviti. (gk)



Syndicate Wars



Sjajna igra *Syndicate* je proslavila softversku kuću „Bullfrog“. Sindikat je ovladao svim teritorijama i jedno vreme se činilo da je sve u redu. Međutim, tri nove organizacije počele su da rovare po izgrađenom skladu i to je tema nas-



tavka pod nazivom *Syndicate Wars*. Naravno sadržaj nije jedina novost u igri, pa čak možemo reći da jedna od retkih sličnosti sa prvim nastavkom jeste vođenje četiri agenta kroz postavljene misije. Nova oružja, novi tereni i novi protivnici obradovao veliku armiju ljubitelja igre *Syndicate*. (gk)



predstavlja



Battleground je najnovija serija strateških igara koje izdaje softverska firma „Empire“. *Battleground Ardennes* se u obliku opisa nalazi u ovom broju „Sveta kompjutera“, a uskoro bi trebalo da se pojave *Battleground Gettysburg*, *Battleground Waterloo* i *Battleground Shiloh*. *Flying Corps* je najnovije ostvarenje softverskog tima „Rowan Software“, dokazanog na polju simulacija letenja (*Overlord* i *Dawn Patrol*). Uskoro će se pred nama pojaviti simulacija letenja nove generacije u rezoluciji 640 x 480 tačaka, što predstavlja poboljšanje od 20% u odnosu na prethodna igra. Radnja je smeštena u vreme Velikog ili, kako se danas naziva, Prvog svetskog rata i to na Zapadnom frontu. Realnosti terena posvećena je velika pažnja (*Flying Corps* najviše zbog toga zauzima dva CD-a), a unapređeni su i svi ostali elementi igre. (gk)



predstavljaja



U prošlom broju „Sveta komputera“ najavili smo *Afterlife*, prvu stratešku simulaciju „Lucas Artsa“, a sada imamo priliku da vas upoznamo sa još par naslova:

● **X-Wing VS TIE Fighter** je kombinacija proslavljenih igara *X-Wing* i *TIE Fighter* (ko bi rekao?) koja, slično paketu *Werewolf VS Comanche*, omogućava više živih učesnika u fantastičnim kosmičkim bitkama. Voleli bismo kada bi i grafička bila malo unapređena (čitaj: SVGA).

● **Outlaws** je akciona avantura inspirisana „špageti vesternima“ Serda Leonea snimanim šezdesetih



godina. Kao usamljeni jahač željan dobre kupke i mnogo viskija stižete u grad. Silom prilika bivate uvučeni u nevolju, a protivnici su vam lokalni gazda i njegova horda revolveraša.

● **Mortimer And The Riddles Of The Medallion** je akciona avantura namenjena mlađem uzrastu. Igra je rađena u 3D, a zadatak je da se spase životinjski svet širom Zemljine kugle.



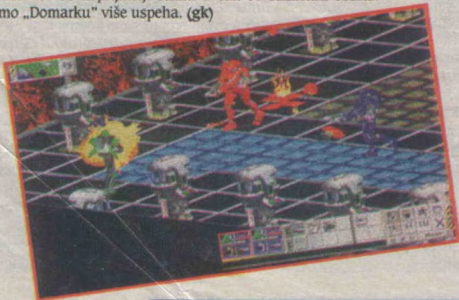
● Za kraj smo ostavili pravu poslasticu. **Jedi Knight: Dark Forces 2** nastavlja priču videnu u prvom delu. Mladi Kyle Katarn treba da postane Džedaj i svojim znanjem i veštinom zauzima sedam crnih Džedaja. (gk)



Total Mayhem



Jedna od firmi koja se ne može pohvaliti uspešnošću na našim prostorima je „Domark“. *Tank Commander*, *Orion Conspiracy*, *Lords Of Midnight...* poznati su naslovi, ali bez posebnog odziva među igračima. *Total Mayhem* bi mogao da privuče pažnju zbog dve činjenice. Prva je da je igra rađena u stilu *Syndicate* i *Crusader*, a druga da je moguće igranje do osam igrača u mreži (što kod nas nije toliko značajno, ali za obilje kompjuterizovanih firmi trulog Zapada svakako jeste). U igri ćete upravljati metalnim oklopnicima (do šest komada u isto vreme, za razliku od četiri u *Syndicate*), dok će vas neprijatelji čekati u čak 65 različitih oblika. Poželimo „Domarku“ više uspeha. (gk)



Deadlock



Softverska kuća „Accolade“ uskoro će nas obradovati jednom sjajnom strategijom koja se najkraće može opisati kao kombinacija *Sim City 2000* i *Civilization 2*. Radnja je smeštena u budućnost. Prenaseljenost postaje problem kako za ljudsku rasu tako i za ostale stanovnike svemira. Novootkrivena planeta Gallius 4 mnogima se učinila pogodna za nastanjivanje. Vaš početak ostvaruje 400 kolonista raznih profila i 500 monetarnih kredita. *Sim* deo igre biće tokom vremena rešen strateškim *Chv* delom igre, već prilikom prvih susreta sa preostalim šest rasa. Opstanak ljudske rase na Galliusu 4 zavisi isključivo od vaših sposobnosti. (gk)



Star Trek: Klingon



Nova avantura *Star Trek* serijala nosi podnaslov *Klingon*, što znači da ćemo se, za promenu, naći na drugoj strani. U najavi za igru obećavaju 3 kompakt diska ispunjenih originalnim snimcima iz serije i interaktivnu laboratoriju klingonskog jezika. Kao režiser igre potpisan je Džonatan Frejks (Jonathan Frakes), poznatiji kao komandant Vil Rajker (Will Riker) iz serije „Star Trek: The Next Generation“. Za sada toliko. (tv)



Wooden Ships & Iron Men



Firma „The Avalon Hill“ ne spada u tiražnije, ali zato pravi kvalitetne naslove. Njihova najnovija strategija nosi naziv *Wooden Ships & Iron Men* i bavi se pomorskim bitkama vezanim za period američke revolucije i Napoleonove ere. U igri nas čeka sedamnaest različitih scenarija, mnoštvo brodova i akcije i sve to u popularnom 3D prikazu. A ko od nas bar jednom nije pozeleo da bude „kapetan ladje“? (gk)



SONY



ESPRO

PC

CD KLUB

TOP 10 SONY

- Tekken 2
- Total NBA
- Ridge Racer 2
- Toshinden 2
- Alien Trilogy
- Rayman
- Thunderhawk2
- Gex
- Loaded
- Krazy Ivan



TOP 10 PC

- Formula 1 GP
- Cyberia 2
- Ripper
- Zork Nemesis
- Descent 2
- Deep Space 9
- Time Gate
- Civilization 2
- Rayman
- Space Bucks

Snimanje na CD
Najkvalitetniji diskovi,
Najkraci moguci rok
Najpovoljnije cene
Garancija



Kralja Milutina 19, Tel: 011/332-086, 686-989

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

DOŠLO JE VREME DA
PONOVO SEDNETE PRED TELEVIZORE, ZAGREJETE PRSTE,
UZMETE DŽOJSTIKE I KRENETE U NOVE AVANTURE. STIGAO JE

SUPER NINTENDO, NOVI SISTEM ZA IGRANJE KOJI ĆE VAS ODVESTI
U SLEDEĆI NIVO. NE MORATE VIŠE DA TRPITE
IGRE KOJE SU ZANIMLJIVE KAO KRAJERICE ILI
MIKE, RAZNOVRNE KAO ŠAHOVSKA TABLA ILI DA SLUŠATE PISKAVU



Donkey Kong Country*
Ni vi nećete verovati da je
moguće napraviti ovakvu
igru. Zadivljujuća trodimen-
zionalna grafika, gomila skr-
ivenih nivoa, tona zabave.



Diddy's Kong Quest*
Nastavak najpoznatije maj-
munske igre sa još više taj-
nih nivoa, novih poteza,
likova, neprijatelja i grafi-
kom koja nadmašuje sve
do sada videno.



MUZIKU KOJA VAM SVE VREME PARA UŠI. ZAMISLITE TRODIMENZI-
ONALNE PLATFORMSKE IGRE SA HRPOM NIVOA U KOJIMA JE ĆAK I MUZI-
KA TRODIMENZIONALNA, BORILAČKE IGRICE OD KOJIH ĆE VAM SE I
ZUBI OZNOJITI, LOGIČKE IGRE I AVANTURE KOJE ĆE VAŠ MOZAK

ŽIVAKATI DANIMA. SVAKA OD IGARA JE URAĐENA SA GOMILOM RAZNOVRNIH „COOL“ LIKOVA, OBOJENA SA
PREKO 32.000 BOJA I OZVUČENA SA ĆAK 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



Killer Instinct*
Borilačka igra sa
11 boraca od kojih
svaki ima preko 10
tajnih i 5 savršenih
udaraca, napra-
vljena istom tro-
dimenzionalnom
tehnologijom kao
Donkey Kong
Country.



IGARA PRAVLJENIH EKSLUZIVNO*
ZA OVAJ SISTEM ILI BILO KOJU IGRU
KOJU STE DO SADA IGRALI. ĆAK I IGRE KOJE STE VOLELI NA



Yoshi's Island*
Mario se vratio u svojoj
najvećoj avanturi dosad.
Grafika od koje će vam
ispasti oči, preko 130
protivnika, 60 nivoa ...



GAME BOY-U MOŽETE IGRATI UZ POMOĆ

POSEBNOG ADAPTERA NA VAŠEM

SUPER NINTENDO I TO U 16 BOJA.

RAĐOST 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 UPU-
STITI SE U ISTRAŽIVANJE **SUPER NINTENDO** SVETA.



BeSOFT

GENERALNI ZASTUPNIK FIRME

Nintendo

BEOGRAD • GOSPODARA VOĆIĆA 162 • (001) 421-355 i 429-848